



**Universitas Negeri Surabaya**  
**Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**  
**Program Studi S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam**

Kode Dokumen

### RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>			<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>																																																																																													
Media Pembelajaran	8420103090	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	4	6 Januari 2023																																																																																													
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>			<b>Koordinator Program Studi</b>																																																																																														
	Dr. Wahono Widodo, M.Si., Dr. Hasan Subekti, S.Pd., M.Pd., Siti Nurul Hidayati, S.Pd., M.Pd., Muhamad Arif Mahdiannur, S.Pd., M.Pd., Ernita Vika Aulia, S.Pd., M.Pd.		Dr. Wahono Widodo, M.Si.			Prof. Dr. Erman, M.Pd.																																																																																														
<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning																																																																																																			
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																																																																																																			
	<b>CPL-2</b>	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan																																																																																																		
	<b>CPL-3</b>	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																																		
	<b>CPL-9</b>	Mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran IPA dengan memanfaatkan ICT																																																																																																		
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																																																																																			
	<b>CPMK - 1</b>	Menguasai pengertian, jenis/klasifikasi, fungsi, dan dasar-dasar pengembangan media pembelajaran.																																																																																																		
	<b>CPMK - 2</b>	Merancang, memilih dan memproduksi media pembelajaran IPA dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual) dan/atau berbasis TIK.																																																																																																		
	<b>CPMK - 3</b>	Memiliki sikap bertanggung jawab dalam mengembangkan media pembelajaran IPA yang praktis, efisien dan aman bagi peserta didik.																																																																																																		
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																																																																			
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-2</td> <td>CPL-3</td> <td>CPL-9</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> </tr> </table>						CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-9				CPMK-1			✓				CPMK-2		✓	✓	✓			CPMK-3	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																	
CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-9																																																																																																	
CPMK-1			✓																																																																																																	
CPMK-2		✓	✓	✓																																																																																																
CPMK-3	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																														
<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																																																																				
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td> </tr> </table>																CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓																CPMK-2		✓	✓	✓	✓				✓				✓	✓			CPMK-3						✓	✓			✓	✓	✓			✓	
CPMK	Minggu Ke																																																																																																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																				
CPMK-1	✓																																																																																																			
CPMK-2		✓	✓	✓	✓				✓				✓	✓																																																																																						
CPMK-3						✓	✓			✓	✓	✓			✓																																																																																					
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Kajian tentang pengertian, jenis/klasifikasi, fungsi, dasar-dasar pengembangan media, prinsip-prinsip media, serta dapat memilih, merancang, dan memproduksi media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual) dan TIK																																																																																																			
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																																																																																			
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fenrich, Peter. 1997. Practical Guidelines For Creating Instructional: Multimedia Application . San Diego, USA: The Dryden Press.</li> <li>2. Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., &amp; Smaldino, S. E. 1999. Instructional media and technologies for learning. Upper Saddle River, NJ : Prentice-Hall.</li> <li>3. Isnawati, Supriono, dan Hasan Subekti. 2013. Rampai Media Pembelajaran Sains Inovatif . Surabaya: Jaudar Press.</li> <li>4. Smadino, Sharon E., Debora L. Lowter, James D. Russell. 2011 . Instructional Technology &amp; media for Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.</li> <li>5. Smart Apps Creator 3 Quick Guide. Tersedia: <a href="https://www.youtube.com/channel/UCqncLITcxTwSVOCr_BevCVQ/videos?view=0&amp;sort=dd&amp;shelf_id=0">https://www.youtube.com/channel/UCqncLITcxTwSVOCr_BevCVQ/videos?view=0&amp;sort=dd&amp;shelf_id=0</a></li> </ol>																																																																																																			
	<b>Pendukung :</b>																																																																																																			

Dosen Pengampu		Prof.Dr. Wahono Widodo, M.Si. Dr. Siti Nurul Hidayati, S.Pd., M.Pd. Dr. Hasan Subekti, S.Pd., M.Pd. Muhamad Arif Mahdiannur, S.Pd., M.Pd. Dyah Permata Sari, S.Pd., M.Pd. Ernita Vika Aulia, S.Pd., M.Pd.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	<p>1. Mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran IPA sebagai sumber dan media pembelajarannya serta memanfaatkannya untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran.</p> <p>2. Menguasai pengertian, jenis/klasifikasi, fungsi, dan dasar-dasar pengembangan media pembelajaran.</p>	<p>1. Menjelaskan pengertian media pembelajaran</p> <p>2. Menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran</p> <p>3. Menjelaskan fungsi media pembelajaran</p> <p>4. Menganalisis media dikaitkan dengan tingkat keabstrakannya</p> <p>5. Menjelaskan pembelajaran dalam teori belajar</p> <p>6. Menerapkan prinsip-prinsip pengembangan media visual yang efektif dalam pembelajaran</p>	<p><b>Kriteria:</b> Terlampir</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Tes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan media dan perangkat pembelajaran,</li> <li>• Mendiskusikan kontinum konkret-abstrak media</li> <li>• Mendiskusikan pembelajaran dalam teori belajar</li> <li>• Mendiskusikan peran teknologi dan media dalam pembelajaran</li> <li>• Mendiskusikan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran yang efektif</li> </ul>	<p>Mengunduh sumber belajar, Membaca sumber belajar, mengamati berbagai contoh media dalam pembelajaran IPA, tatap muka sinkronus, diskusi, dan mengerjakan tugas terkait contoh penerapan media untuk mendukung prinsip-prinsip pembelajaran IPA yang efektif, tugas disubmit ke Vinesa/Sidia. 3 X 50</p>	<p><b>Materi:</b> pengertian, contoh, klasifikasi media, dan prinsip-prinsip pembelajaran IPA yang efektif</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Smadino, Sharon E., Debora L. Lowter, James D. Russell. 2011. Instructional Technology &amp; media for Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.</i></p> <p><b>Materi:</b> Media pembelajaran IPA</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Isnawati, Supriyono, dan Hasan Subekti. 2013. Rampai Media Pembelajaran Sains Inovatif. Surabaya: Jaudar Press.</i></p> <p><b>Materi:</b> Contoh penerapan media yang sesuai dengan Gen-Z</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Widodo, Wahono &amp; Sudibyo, Elok &amp; Suryanti, Suryanti &amp; Sari, Dhita &amp; Inzannah, I. &amp; Setiawan, Beni. (2020). The Effectiveness of Gadget-Based Interactive Multimedia in Improving Generation Z's Scientific Literacy. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. 9. 248-256. 10.15294/jpii.v9i2.23208.</i></p>	5%

2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Merancang, memilih dan memproduksi media pembelajaran IPA berbasis TIK</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menganalisis alternatif media berbasis TIK yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran</li> <li>Memilih alternatif media berbasis TIK sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan pemilihan media yang mendukung pembelajaran berpusat pada siswa dalam rancangannya</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Tes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan pentingnya memilih alternatif media dalam pembelajaran IPA</li> <li>Mendiskusikan alur pembelajaran di kelas</li> <li>Mendiskusikan media pada kegiatan inti</li> <li>Menganalisis alternatif media berbasis TIK 3 X 50</li> </ul>	<p>Sinkronus: Web-meeting dengan bahasan seperti di luring. Asinkronus: Membaca buku sumber, mengamati berbagai contoh media dalam pembelajaran IPA, dan mengerjakan tugas membuat rancangan pembelajaran IPA yang di dalamnya telah memasukkan (mengidentifikasi) berbagai media yang diperlukan, tugas disubmit ke Vinesa/Sidia. 3 X 50</p>	<p><b>Materi:</b> pengertian, contoh, klasifikasi media, dan prinsip-prinsip pembelajaran IPA yang efektif</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Smadino, Sharon E., Debora L. Lowter, James D. Russell. 2011 . Instructional Technology &amp; media for Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.</i></p> <p><b>Materi:</b> Media pembelajaran IPA</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Isnawati, Supriono, dan Hasan Subekti. 2013. Rampai Media Pembelajaran Sains Inovatif . Surabaya: Jaudar Press.</i></p> <p><b>Materi:</b> Contoh penerapan media yang sesuai dengan Gen-Z</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Widodo, Wahono &amp; Sudibyo, Elok &amp; Suryanti, Suryanti &amp; Sari, Dhita &amp; Inzannah, I. &amp; Setiawan, Beni. (2020). The Effectiveness of Gadget-Based Interactive Multimedia in Improving Generation Z's Scientific Literacy. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. 9. 248-256. 10.15294/jpii.v9i2.23208.</i></p>	5%
3	Merancang, memilih dan memproduksi media pembelajaran IPA berbasis TIK.	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menganalisis alternatif media berbasis TIK yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran</li> <li>Memilih alternatif media berbasis TIK sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas</li> <li>Merancang media berbasis TIK untuk diterapkan dalam pembelajaran</li> <li>Mengembangkan media berbasis TIK untuk diterapkan dalam pembelajaran</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Terlampir</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan pentingnya memilih alternatif media dalam pembelajaran IPA</li> <li>Mendiskusikan alur pembelajaran di kelas</li> <li>Mendiskusikan media pada kegiatan inti</li> <li>Menganalisis alternatif media berbasis TIK 3 X 50</li> </ul>	<p>Sinkronus: Web-meeting dengan bahasan seperti di luring. Asinkronus: Membaca buku sumber, mengamati berbagai contoh media dalam pembelajaran IPA, dan mengerjakan tugas membuat media pembelajaran IPA berbasis TIK, tugas disubmit ke Vinesa/Sidia. 3 X 50</p>	<p><b>Materi:</b> Perancangan media pembelajaran</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Isnawati, Supriono, dan Hasan Subekti. 2013. Rampai Media Pembelajaran Sains Inovatif . Surabaya: Jaudar Press.</i></p> <p><b>Materi:</b> Perancangan media pembelajaran</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Smadino, Sharon E., Debora L. Lowter, James D. Russell. 2011 . Instructional Technology &amp; media for Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.</i></p>	5%
4	Merancang, memilih dan memproduksi media visual untuk pembelajaran IPA	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan definisi media audio-visual (berbasis PPT) dalam pembelajaran</li> <li>Merancang media audio-visual (berbasis PPT) untuk diterapkan dalam pembelajaran</li> <li>Mengembangkan media audio-visual (berbasis PPT) untuk diterapkan dalam pembelajaran</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Terlampir</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencermati contoh-contoh dan unsur-unsur visual media pembelajaran</li> <li>Mendiskusikan prinsip-prinsip pembuatan media visual</li> <li>Mendiskusikan jenis huruf dan kesan yang dihasilkan 3 X 50</li> </ul>		<p><b>Materi:</b> Media audiovisual berbasis TIK</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Isnawati, Supriono, dan Hasan Subekti. 2013. Rampai Media Pembelajaran Sains Inovatif . Surabaya: Jaudar Press.</i></p> <p><b>Materi:</b> Creating multimedia</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Fenrich, Peter. 1997. Practical Guidelines For Creating Instructional: Multimedia Application . San Diego, USA: The Dryden Press.</i></p>	5%

5	Merancang, memilih dan memproduksi media visual untuk pembelajaran IPA	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan definisi media audio-visual (berbasis PPT) dalam pembelajaran</li> <li>2. Merancang media audio-visual (berbasis PPT) untuk diterapkan dalam pembelajaran</li> <li>3. Mengembangkan media audio-visual (berbasis PPT) untuk diterapkan dalam pembelajaran</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Terlampir</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencermati contoh-contoh dan unsur-unsur visual media pembelajaran</li> <li>• Mendiskusikan prinsip-prinsip pembuatan media visual</li> <li>• Mendiskusikan jenis huruf dan kesan yang dihasilkan</li> </ul> <p>3 X 50</p>		<p><b>Materi:</b> media animasi</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Isnawati, Supriono, dan Hasan Subekti. 2013. Rampai Media Pembelajaran Sains Inovatif . Surabaya: Jaudar Press.</i></p>	5%
6	Merancang, memilih dan memproduksi media animasi untuk pembelajaran IPA.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan definisi media animasi (berbasis PPT) dalam pembelajaran</li> <li>2. Merancang media animasi (berbasis PPT) untuk diterapkan dalam pembelajaran</li> <li>3. Mengembangkan media animasi (berbasis PPT) untuk diterapkan dalam pembelajaran</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Terlampir</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan definisi animasi dalam pembelajaran</li> <li>• Mendiskusikan pembuatan animasi dalam pembelajaran</li> <li>• Mencermati fungsi fitur-fitur dalam PPT untuk membuat media animasi dalam pembelajaran</li> <li>• Membuat animasi dengan PPT atau MM Flash</li> </ul> <p>3 X 50</p>	3 X 50		5%
7	Merancang, memilih dan memproduksi media animasi untuk pembelajaran IPA.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan definisi media animasi (berbasis PPT) dalam pembelajaran</li> <li>2. Merancang media animasi (berbasis PPT) untuk diterapkan dalam pembelajaran</li> <li>3. Mengembangkan media animasi (berbasis PPT) untuk diterapkan dalam pembelajaran</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Terlampir</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan definisi animasi dalam pembelajaran</li> <li>• Mendiskusikan pembuatan animasi dalam pembelajaran</li> <li>• Mencermati fungsi fitur-fitur dalam PPT untuk membuat media animasi dalam pembelajaran</li> <li>• Membuat animasi dengan PPT atau MM Flash</li> </ul> <p>3 X 50</p>	3 X 50		10%
8	Ujian Tengah Semester (UTS)		<p><b>Kriteria:</b> Terlampir</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Tes</p>	3 X 50			0%
9	Merancang, memilih dan memproduksi multimedia interaktif (MI) untuk pembelajaran IPA	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun storyboard MI untuk pembelajaran IPA</li> <li>2. Mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran IPA berbasis aplikasi android</li> <li>3. Melakukan running, debugging, dan perbaikan MI</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Terlampir</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan storyboard</li> <li>• Membuat storyboard</li> <li>• Mencermati fitur-fitur SAC</li> <li>• Berlatih menggunakan tool SAC</li> </ul> <p>3 X 50</p>			5%

10	Merancang, memilih dan memproduksi multimedia interaktif (MI) untuk pembelajaran IPA	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun storyboard MI untuk pembelajaran IPA</li> <li>2. Mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran IPA berbasis aplikasi android</li> <li>3. Melakukan running, debugging, dan perbaikan MI</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Terlampir</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan storyboard</li> <li>• Membuat storyboard</li> <li>• Mencermati fitur-fitur SAC</li> <li>• Berlatih menggunakan tool SAC 3 X 50</li> </ul>		5%
11	Merancang, memilih dan memproduksi multimedia interaktif (MI) untuk pembelajaran IPA	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun storyboard MI untuk pembelajaran IPA</li> <li>2. Mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran IPA berbasis aplikasi android</li> <li>3. Melakukan running, debugging, dan perbaikan MI</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Terlampir</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan storyboard</li> <li>• Membuat storyboard</li> <li>• Mencermati fitur-fitur SAC</li> <li>• Berlatih menggunakan tool SAC</li> <li>• memproduksi gambar dan video</li> <li>• Memproduksi media dengan SAC atau Powerpoint</li> <li>• Mengekspor ke emulator android sehingga menjadi apk</li> <li>• Melakukan running, debugging, dan revisi 3 X 50</li> </ul>		10%
12	Merancang, memilih dan memproduksi multimedia interaktif (MI) untuk pembelajaran IPA	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun storyboard MI untuk pembelajaran IPA</li> <li>2. Mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran IPA berbasis aplikasi android</li> <li>3. Melakukan running, debugging, dan perbaikan MI</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Terlampir</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan storyboard</li> <li>• Membuat storyboard</li> <li>• Mencermati fitur-fitur SAC</li> <li>• Berlatih menggunakan tool SAC</li> <li>• memproduksi gambar dan video</li> <li>• Memproduksi media dengan SAC atau Powerpoint</li> <li>• Mengekspor ke emulator android sehingga menjadi apk</li> <li>• Melakukan running, debugging, dan revisi 3 X 50</li> </ul>		10%
13	Merancang, memilih dan memproduksi alat peraga pembelajaran IPA dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merancang alat peraga pembelajaran IPA</li> <li>2. Mewujudkan rancangan alat peraga pembelajaran IPA</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Terlampir</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencermati contoh-contoh alat peraga pembelajaran IPA 3 X 50</li> </ul>		10%

14	Merancang, memilih dan memproduksi alat peraga pembelajaran IPA dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual)	1. Merancang alat peraga pembelajaran IPA 2. Mewujudkan rancangan alat peraga pembelajaran IPA	<b>Kriteria:</b> Terlampir  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	• Dalam kelompok proyek: merancasng alat peraga, mewujudkan rancangan, melakukan perbaikan selama proses berdasarkan masukan dosen dan rekan 3 X 50		10%
15	Merancang, memilih dan memproduksi alat peraga pembelajaran IPA dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual)	1. Merancang alat peraga pembelajaran IPA 2. Mewujudkan rancangan alat peraga pembelajaran IPA	<b>Kriteria:</b> Terlampir  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	• Dalam kelompok proyek: merancasng alat peraga, mewujudkan rancangan, melakukan perbaikan selama proses berdasarkan masukan dosen dan rekan 3 X 50		10%
16	Ujian Akhir Semester (UAS)		<b>Kriteria:</b> Terlampir	3 X 50		0%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	10%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	85%
3.	Tes	5%
		100%

#### Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.