



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

Kode Dokumen

# **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

		Pendukung :						
Dosen Pengampu		Prof. Dr. Achmad Lutfi, M.Pd. Dr. Rusly Hidayah, S.Si., M.Pd.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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	Menjelaskan pengertian permainan sebagai permainan	Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian permainan	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mampu menuliskan dua pengertian permainan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Tatap muka Diskusi 100 menit		<b>Materi:</b> Permainan <b>Pustaka:</b> <i>Ismail, Andang. 2006.Education Games. Yogyakarta: Pilar Media</i>	5%	
2	Menjelaskan aktivitas sebagai permainan	Mahasiswa dapat mendeskripsikan ciri permainan	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dapat menuliskan deskripsi ciri permainan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Tatap muka Diskusi 100 menit		<b>Materi:</b> Permainan <b>Pustaka:</b> <i>Ismail, Andang. 2006.Education Games. Yogyakarta: Pilar Media</i>	5%	
3	Mengelompokan permainan dan bukan permainan	Mahasiswa mampu mengelompokan permainan dan bukan permainan	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mampu menuliskan penggolongan permainan dan bukan permainan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Diskusi Tatap muka 100 menit		<b>Materi:</b> Permainan <b>Pustaka:</b> <i>Ismail, Andang. 2006.Education Games. Yogyakarta: Pilar Media</i>	5%	
4	Menjelaskan manfaat permainan dalam pembelajaran	Mahasiswa mampu menguraikan tentang manfaat permainan sebagai media pembelajaran	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dapat menjelaskan keunggulan bila permainan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Diskusi Tatap muka Tugas 100 menit		<b>Materi:</b> Permainan Edukatif <b>Pustaka:</b> <i>Ismail, Andang. 2006.Education Games. Yogyakarta: Pilar Media</i>	5%	
5	Membedakan belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar	Mahasiswa dapat membedakan pernyataan belajar sambil belajar dengan bermain sambil belajar	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dapat membedakan pernyataan belajar sambil belajar dengan bermain sambil belajar dalam tulisan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Diskusi Tatap muka Tugas 100 menit		<b>Materi:</b> Memilih permainan untuk pembelajaran <b>Pustaka:</b> <i>Indriana, Dina. 2011.Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: DIVA Press</i>	5%	
6	Menjelaskan untuk memilih permainan yang dapat dijadikan media pembelajaran	Mahasiswa dapat menjelaskan cara memilih permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dapat menjelaskan secara lisian maupun tertulis dalam memilih permainan yang dapat digunakan sebagai media  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Diskusi Tatap muka Tugas Demonstrasi 100 menit		<b>Materi:</b> Memilih permainan untuk pembelajaran <b>Pustaka:</b> <i>Indriana, Dina. 2011.Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: DIVA Press</i>	5%	
7	Menentukan kekhasan permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kimia	Mahasiswa dapat menjelaskan kekhasan permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kimia	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dapat mendeskripsikan kekhasan permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kimia  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Diskusi Tatap muka Tugas 100 menit		<b>Materi:</b> Memilih permainan untuk pembelajaran <b>Pustaka:</b> <i>Suger, Steven &amp; Suger, Kim Kostoroski. 2002.Primary Games Experiential Learning Activities for Teaching. San Francisco: John Willy &amp; Sons, Inc.</i>	10%	

8	media permainan kimia	UTS	<b>Kriteria:</b> UTS  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	UTS 100 menit		<b>Materi:</b> UTS <b>Pustaka:</b> Suger, Steven & Suger, Kim Kostoroski. 2002. <i>Primery Games Experiential Learning Activities for Teaching</i> . San Francisco: John Willy & Sons, Inc.	0%
9	Merancang permainan sebagai media pembelajaran kimia	Mahasiswa dapat merencanakan membuat permainan sebagai media pembelajaran	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dapat menghasilkan desain rencana permainan sebagai media pembelajaran  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi Tatap muka Tugas merancang 100 Menit		<b>Materi:</b> Mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran kimia <b>Pustaka:</b> _____. 1982. <i>Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta</i> . Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan	10%
10	Membuat permainan sebagai media pembelajaran kimia	Mahasiswa dapat merealisasi permainan sebagai media pembelajaran berdasar desain yang telah disusun	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dapat membuat permainan sebagai media pembelajaran kimia  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi Tatap muka Tugas/proyek 100 menit		<b>Materi:</b> Mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran kimia <b>Pustaka:</b> Ancok, Djamaruddin. 2003. <i>Outbound Management Training</i> (cetakan keempat). Yogyakarta. UII Press.	10%
11	Menilai permainan sebagai media pembelajaran yang sudah dikembangkan	Mahasiswa dapat menilai/memutuskan jenis permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dapat memberikan pertimbangan suatu permainan sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Diskusi Tatap muka Tugas 100 menit		<b>Materi:</b> Menilai permainan sebagai media pembelajaran <b>Pustaka:</b> Ancok, Djamaruddin. 2003. <i>Outbound Management Training</i> (cetakan keempat). Yogyakarta. UII Press.	5%
12	Menentukan aspek dan kriteria penilaian permainan sebagai media pembelajaran	Mahasiswa dapat menentukan kriteria penilaian permainan sebagai media pembelajaran	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dapat memilih atau menentukan kriteria sebagai media pembelajaran kimia  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Diskusi Tatap muka Tugas 100 menit		<b>Materi:</b> Menilai permainan sebagai media pembelajaran <b>Pustaka:</b> Suger, Steven & Suger, Kim Kostoroski. 2002. <i>Primery Games Experiential Learning Activities for Teaching</i> . San Francisco: John Willy & Sons, Inc.	5%

13	Memilih dan menentukan instrumen penilaian permainan sebagai media pembelajaran kimia	Mahasiswa dapat memilih instrument untuk menilai permainan sebagai media pembelajaran	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dapat menentukan instrument penilaian suatu permainan sebagai media pembelajaran  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Diskusi Tatap muka Tugas terstruktur 100 menit		<b>Materi:</b> Menilai permainan sebagai media pembelajaran <b>Pustaka:</b> Suger, Steven & Suger, Kim Kostoroski. 2002. <i>Primery Games Experiential Learning Activities for Teaching</i> . San Francisco: John Willy & Sons, Inc.	10%
14	Menentukan atau menuliskan hubungan karakteristik siswa dengan kebutuhan permainan sebagai media pembelajaran kimia	Mahasiswa menuliskan hubungan karakteristik siswa dengan kebutuhan permainan sebagai media pembelajaran kimia	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dapat menuliskan hubungan karakteristik siswa dengan kebutuhan permainan sebagai media pembelajaran kimia  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Diskusi Tatap muka Tugas terstruktur 100 menit		<b>Materi:</b> Menilai permainan sebagai media pembelajaran <b>Pustaka:</b>  1982. <i>Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta</i> . Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan	10%
15	Kekhasan media permainan sebagai media pembelajaran kimia	Mahasiswa mampu menuliskan Kekhasan media permainan sebagai media pembelajaran kimia	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dapat menuliskan Kekhasan media permainan sebagai media pembelajaran kimia.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Diskusi Tatap muka Tugas terstruktur Latihan/simulasi 100 menit		<b>Materi:</b> Menilai permainan sebagai media pembelajaran <b>Pustaka:</b> Suger, Steven & Suger, Kim Kostoroski. 2002. <i>Primery Games Experiential Learning Activities for Teaching</i> . San Francisco: John Willy & Sons, Inc.	10%
16	media permainan kimia	UAS	<b>Kriteria:</b> UAS  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	UAS 100 menit		<b>Materi:</b> UAS <b>Pustaka:</b> Ancok, Djamaruddin. 2003. <i>Outbound Management Training</i> (cetakan keempat). Yogyakarta. UII Press.	0%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Percentase
1.	Aktifitas Partisipatif	80%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	20%
		100%

#### Catatan

1. **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.
2. **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.
3. **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.
4. **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.
5. **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.
6. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten

- dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- 7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
  - 8. **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.
  - 9. **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.
  - 10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
  - 11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
  - 12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 26 November 2024

Koordinator Program Studi S1  
Pendidikan Kimia

**UPM** Program Studi S1  
Pendidikan Kimia



UTIYA AZIZAH  
NIDN 0015076503



NIDN 0012067905



File PDF ini digenerate pada tanggal 23 Desember 2025 Jam 11:21 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa