

	<p align="center"> Universitas Negeri Surabaya Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Program Studi S1 Pendidikan Kimia </p>										Kode Dokumen																																																																																																																					
	<p align="center">RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</p>																																																																																																																															
MATA KULIAH (MK)	KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER		Tgl Penyusunan																																																																																																																						
Media Permainan	8420402309		Pendidikan Kimia		T=2 P=0 ECTS=3.18			5		20 Januari 2023																																																																																																																						
OTORISASI	Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																																									
	Prof. Dr. Achmad Lutfi, M.Pd.			Dr. Sukarmin M.Pd.			UTIYA AZIZAH																																																																																																																									
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																															
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																															
	CPL-7	Mampu mendemonstrasikan pengetahuan pedagogik kimia tentang merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran kimia																																																																																																																														
	CPL-9	Mampu merancang, melaksanakan, mengevaluasi pembelajaran, dan mengembangkan media pembelajaran kimia dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi.																																																																																																																														
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																															
	CPMK - 1	Menjelaskan ciri permainan dan jenis-jenisnya																																																																																																																														
	CPMK - 2	Menganalisis persyaratan permainan dapat dijadikan sebagai media permainan																																																																																																																														
	CPMK - 3	Memberikan pertimbangan memilih permainan sebagai media pembelajaran																																																																																																																														
	CPMK - 4	Menentukan langkah-langkah mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran kimia																																																																																																																														
	CPMK - 5	Melakukan penilaian permainan sebagai media pembelajaran																																																																																																																														
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																															
		<table border="1"> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-7</th> <th>CPL-9</th> </tr> <tr><td>CPMK-1</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td></tr> </table>										CPMK	CPL-7	CPL-9	CPMK-1			CPMK-2			CPMK-3			CPMK-4			CPMK-5																																																																																																					
	CPMK	CPL-7	CPL-9																																																																																																																													
	CPMK-1																																																																																																																															
	CPMK-2																																																																																																																															
	CPMK-3																																																																																																																															
CPMK-4																																																																																																																																
CPMK-5																																																																																																																																
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																																
	<table border="1"> <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> <tr><td>CPMK-4</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-5</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-4																	CPMK-5																
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-4																																																																																																																																
CPMK-5																																																																																																																																
Deskripsi Singkat MK	Kajian tentang pengertian, jenis/klasifikasi, fungsi, dasar-dasar pengembangan media, serta dapat memilih, merancang, dan memproduksi media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual) dan TIK																																																																																																																															
Pustaka	Utama :																																																																																																																															
	1. Ismail, Andang. 2006. Education Games. Yogyakarta: Pilar Media 2. Indriana, Dina. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: DIVA Press 3. Suger, Steven & Suger, Kim Kostoroski. 2002. Primery Games Experiential Learning Activities for Teaching. San Francisco: John Willy & Sons, Inc. 4. Ancok, Djamaluddin. 2003. Outbound Management Training (cetakan keempat). Yogyakarta. UII Press. 5. _____. 1982. Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan																																																																																																																															

		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	Kriteria: Mahasiswa mampu menuliskan dua pengertian permainan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Tatap muka Diskusi 100 menit		Materi: Permainan Pustaka: <i>Ismail, Andang. 2006.Education Games. Yogyakarta: Pilar Media</i>	5%
2	Menjelaskan aktivitas sebagai permainan	Mahasiswa dapat mendeskripsikan ciri permainan	Kriteria: Mahasiswa dapat menuliskan deskripsi ciri permainan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Tatap muka Diskusi 100 menit		Materi: Permainan Pustaka: <i>Ismail, Andang. 2006.Education Games. Yogyakarta: Pilar Media</i>	5%
3	Mengelompokan permainan dan bukan permainan	Mahasiswa mampu mengelompokan permainan dan bukan permainan	Kriteria: Mahasiswa mampu menuliskan penggolongan permainan dan bukan permainan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi Tatap muka 100 menit		Materi: Permainan Pustaka: <i>Ismail, Andang. 2006.Education Games. Yogyakarta: Pilar Media</i>	5%
4	Menjelaskan manfaat permaian dalam pembelajaran	Mahasiswa mampu menguraikan tentang manfaat permainan sebagai media pembelajaran	Kriteria: Mahasiswa dapat menjelaskan keunggulan bila permainan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi Tatap muka Tugas 100 menit		Materi: Permainan Edukatif Pustaka: <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	Kriteria: Mahasiswa dapat membedakan pernyataan belajar sambil belajar dengan bermain sambil belajar dalam tulisan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi Tatap muka Tugas 100 menit		Materi: Memilih permainan untuk pembelajaran Pustaka: <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	Kriteria: Mahasiswa dapat menjelaskan secara lisan maupun tertulis dalam memilih permainan yang dapat digunakan sebagai media Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi Tatap muka Tugas Demonstrasi 100 menit		Materi: Memilih permainan untuk pembelajaran Pustaka: <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 menjalaskan kekhasan permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kimia	Kriteria: Mahasiswa dapat mendeskripsikan kekhasan permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kimia Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi Tatap muka Tugas 100 menit		Materi: Memilih permainan untuk pembelajaran Pustaka: <i>Suger, Steven & Suger, Kim Kostoroski. 2002.Primery Games Experiential Learning Activities for Teaching. San Francisco: John Willy & Sons, Inc.</i>	10%

8	media permainan kimia	UTS	Kriteria: UTS Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	UTS 100 menit		Materi: UTS Pustaka: 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	Kriteria: Mahasiswa dapat menghasilkan desain rencana permainan sebagai media pembelajaran Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi Tatap muka Tugas merancang 100 Menit		Materi: Mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran kimia Pustaka: _____. 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	Kriteria: Mahasiswa dapat membuat permainan sebagai media pembelajaran kimia Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi Tatap muka Tugas/proyek 100 menit		Materi: Mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran kimia Pustaka: Ancok, Djamaluddin. 2003. <i>Outbound Management Training (cetakan keempat)</i> . 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	Kriteria: Mahasiswa dapat memberikan pertimbangan suatu permainan sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi Tatap muka Tugas 100 menit		Materi: Menilai permainan sebagai media pembelajaran Pustaka: Ancok, Djamaluddin. 2003. <i>Outbound Management Training (cetakan keempat)</i> . Yogyakarta. UII Press.	5%
12	Menentukan aspek dan kriteria penilaian permainan sebagai media pembelajaran	Mahasiswa dapat menentukan kriteria penilaian permainan sebagai media pembelajaran	Kriteria: Mahasiswa dapat memilih atau menentukan kriteria sebagai media pembelajaran kimia Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi Tatap muka Tugas 100 menit		Materi: Menilai permainan sebagai media pembelajaran Pustaka: Suger, Steven & Suger, Kim Kostoroski. 2002. <i>Primery Games Experiential Learning Activities for Teaching</i> . San Francisco: John Willy & Sons, Inc.	5%

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

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	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. **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.
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 proposional 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



UTIYA AZIZAH
NIDN 0015076503

UPM Program Studi S1
Pendidikan Kimia



NIDN 0012067905



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