



UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
PROGRAM STUDI (PENDIDIKAN KIMIA)

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Media Permainan Kimia			T = 2 -	1	5 Mei 2019
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI
	Dr. Achmad Lutfi, M.Pd.		Dr. Utiya Azizah, M.Pd.		Dr. Sukarmin, M.Pd.
Capaian Pembelajaran (CP)	PLO-PRODI yang dibebankan pada MK				
	PLO2	Menguasai pengetahuan pedagogik kimia dan mengaplikasikan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran; (konten Pedagogik)			
	PLO3	Menguasai prinsip-prinsip K3 (Keselamatan dan Keamanan Kerja), mengelola laboratorium dan menggunakan peralatannya serta cara mengoperasikan instrumen kimia; (Manajemen laboratorium)			
	PLO5	Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang pendidikan kimia dalam menyelesaikan masalah. (berfikir tingkat tinggi)			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CLO)				
	CLO1	Menjelaskan ciri permainan dan jenis-jenisnya			
	CLO2	Menganalisis persyaratan permainan dapat dijadikan sebagai media permainan			
	CLO3	Memberikan pertimbangan memilih permainan sebagai media pembelajaran			
	CLO4	Menentukan langkah-langkah mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran kimia			
	CLO5	Melakukan penilaian permainan sebagai media pembelajaran.			
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CLO)				
	Sub-CLO1	1. Menjelaskan ciri permainan			
		2. Menjelaskan jenis permainan			
	Sub-CLO2	1. Menjelaskan manfaat permainan dalam pembelajaran			
		2. Membedakan belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar			

	Sub-CLO3	Menjelaskan untuk memilih permainan yang dapat dijadikan media pembelajaran.					
		Menentukan kekhasan permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kimia					
	Sub-CLO4	Merancang permainan sebagai media pembelajaran kimia.					
		Membuat permainan sebagai media pembelajaran kimia					
	Sub-CLO5	Menentukan aspek dan kriteria penilaian permainan sebagai media pembelajaran					
		Menentukan menuliskan hubungan karakteristik siswa dengan kebutuhan permainan sebagai media pembelajaran kimia					
Deskripsi Singkat MK	Kajian tentang pengertian, jenis/klasifikasi, fungsi, dasar-dasar pengembangan media, serta dapat memilih, merancang, dan memproduksi permainan sebagai media pembelajaran kimia dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual) dan TIK						
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan 2. Permainan edukatif 3. Memilih permainan untuk pembelajaran 4. Mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran kimia 5. Menilai permainan sebagai media pembelajaran. 						
Pustaka	Utama :						
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Lutfi, A. dan Hidayah, R. 2019. <i>Media Permainan Kimia</i>. Surabaya: Unesa University Press. 2. Smaldino, S.E., Lowther, D.L., and Clif, M. 2019. <i>Intructional Technology and Media for Learning 12th Edition</i>. United States of Amerika: Pearson Education, Inc. All Rights Reserved. 					
	Pendukung :						
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Ismail, Andang. 2006. <i>Education Games</i>. Yogyakarta: Pilar Media 2. Indriana, Dina. 2011. <i>Ragam Alat Bantu Media Pengajaran</i>. Yogyakarta: DIVA Press 3. Suger, Steven & Suger, Kim Kostoroski. 2002. <i>Primery Games Experiential Learning Activities for Teaching</i>. San Francisco: John Willy & Sons, Inc. 4. Ancok, Djamaluddin. 2003. <i>Outbound Management Training (cetakan keempat)</i>. Yogyakarta. UII Press. 					
Dosen Pengampu	Dr. Achmad Lutfi, M.Pd. Rusly Hidayah, S.Si., M.Pd.						
Matakuliah syarat	Telah menempuh Media Pembelajaran						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CLO)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)

1	Menjelaskan pengertian permainan sebagai permainan	Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian permainan	Mahasiswa mampu menuliskan dua pengertian permainan	Tatap muka Diskusi (100 menit)	Offline		5
2	Menjelaskan aktivitas sebagai permainan	Mahasiswa dapat mendeskripsikan ciri permainan	Mahasiswa dapat menuliskan deskripsi ciri permainan	Diskusi Tatap muka (100 menit)	Offline		5
3	Mengelompokan permainan dan bukan permainan	Mahasiswa mampu mengelompokan permainan dan bukan permainan	Mahasiswa mampu menuliskan penggolongan permainan dan bukan permainan	Diskusi Tatap muka (100 menit)	Offline		5
4	Menjelaskan manfaat permaian dalam pembelajaran	Mahasiswa mampu menguraikan tentang manfaat permainan sebagai media pembelajaran.	Mahasiswa dapat menjelaskan keunggulan bila permainan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.	Diskusi Tatap muka Tugas (100 menit)	Offline		5
5	Membedakan belajar sambil bermaian dan bermain sambil belajar	Mahasiswa dapat membedakan pernyataan belajar sambil belajar dengan bermain sambil belajar	Mahasiswa dapat membedakan pernyataan belajar sambil belajar dengan bermain sambil belajar dalam tulisan.	Diskusi Tatap muka Tugas (100 menit)	Offline		5
6	Menjelaskan untuk memilih permainan yang dapat dijadikan media pembelajaran.	Mahasiswa dapat menjelaskan cara memilih permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran	Mahasiswa dapat menjelaskan secara lisan maupun tertulis dalam memilih permainan yang dapat digunakan sebagai media	Diskusi Tatap muka Tugas Demonstrasi (100 menit)	Offline		5

7	Menentukan kekhasan permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kimia	Mahasiswa dapat menjelaskan kekhasan permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kimia	Mahasiswa dengan tulisan dapat kekhasan permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kimia	Diskusi Tatap muka Tugas (100 menit)	Offline		10
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester						
9	Merancang permainan sebagai media pembelajaran kimia.	Mahasiswa dapat merencanakan membuat permainan sebagai media pembelajaran	Mahasiswa dapat menghasilkan desain rencana permainan sebagai media pembelajaran	Diskusi Tatap muka Tugas merancang (100 menit)	Offline		10
10	Membuat permainan sebagai media pembelajaran kimia	Mahasiswa dapat merealisasi permainan sebagai media pembelajaran berdasar desain yang telah disusun	Mahasiswa dapat membuat permainan sebagai media pembelajaran kimia (SMA/SMK)	Diskusi Tatap muka Tugas/proyek (100 menit)	Offline		10
11	Menilaian permainan sebagai media pembelajaran yang sudah dikembangkan.	Mahasiswa dapat menilai/memutuskan jenis permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.	Mahasiswa dapat memberikan pertimbangan suatu permainan sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran.	Diskusi Tatap muka Tugas (100 menit)	Offline		5
12	Menentukan aspek dan kriteria penilaian permainan sebagai media pembelajaran	Mahasiswa dapat menentukan kriteria penilaian permainan sebagai	Mahasiswa dapat memilih atau menentukan kriteria sebagai	Diskusi Tatap muka Tugas (100 menit)	Offline		5

		media pembelajaran	media pembelajaran kimia.				
13	Memilih dan menentukan instrumen penilaian permainan sebagai media pembelajaran kimia.	Mahasiswa dapat memilih instrument untuk menilai permainan sebagai media pembelajaran.	Mahasiswa dapat menentukan instrument penilaian suatu permainan sebagai media pembelajaran	Diskusi Tatap muka Tugas terstruktur (100 menit)	Offline		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	Mahasiswa dapat menuliskan hubungan karakteristik siswa dengan kebutuhan permainan sebagai media pembelajaran kimia	Diskusi Tatap muka Tugas terstruktur (100 menit)	Offline		10
15	Kekhasan media permainan sebagai media pembelajaran kimia.	Mahasiswa mampu menuliskan Kekhasan media permainan sebagai media pembelajaran kimia.	Mahasiswa dapat menuliskan Kekhasan media permainan sebagai media pembelajaran kimia.	Diskusi Tatap muka Tugas terstruktur Latihan/simulasi (100 menit)	Offline		10
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						

Catatan :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (PLO-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. **PLO yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (PLO-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CLO** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari PLO yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.

4. **Sub-CLO (Kemampuan Akhir)** 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 proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.