|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA**  **FAKULTAS TEKNIK**  **PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA** | | | | | | | | | | | | **Kode Dokumen** | |
| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** | | | | | | | | | | | | | | | |
| **MATA KULIAH (MK)** | | | | **KODE** | | **Rumpun MK** | | | **BOBOT (sks)** | | | **SEMESTER** | | **Tgl Penyusunan** | |
|  | | | |  | |  | | | T= | | P= |  | |  | |
| **Praktikum Pemrograman Perangkat Bergerak** | | | | **Pengembang RPS** | | **Koordinator RMK** | | | **GKM-F** | | | **Ketua PRODI** | | | |
| **Ir. Suryaningsih Patandung, S.Kom., M.M.S.I.** | | Ttd | | | Ttd | | | **Aryo Michael, S.Kom., M.Kom.** | | | |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | | **CPL-PRODI yang dibebankan pada MK** | | | |  | | | | | | | | | |
| CPL08 | | Menguasai teori-teori pengembangan perangkat lunak, sistem operasi, jaringan, dan keamanan data, serta metodologi manajemen proyek yang mendukung pembuatan solusi teknologi yang handal dan terintegrasi. | | | | | | | | | | | |
| CPL14 | | Terampil dalam mengaplikasikan teknologi terbaru melalui proyek praktikum dan studi kasus, yang melibatkan simulasi, pemecahan masalah riil, serta inovasi berbasis teknologi digital di bidang IoT, AI, maupun Enterprise System. | | | | | | | | | | | |
| **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** | | | | |  | | | | | | | | |
| CPMK083 | | Mahasiswa mampu mengembangkan solusi digital berbasis teknologi mutakhir dengan menerapkan teori dan praktik pengembangan perangkat lunak serta integrasi sistem secara efektif. | | | | | | | | | | | |
| CPMK142 | | Mahasiswa mampu mengembangkan solusi inovatif berbasis teknologi digital melalui proyek praktikum yang melibatkan pemrograman modern, interaksi cerdas, dan integrasi sistem dalam konteks AI dan enterprise. | | | | | | | | | | | |
| **Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)** | | | | |  | | | | | | | | |
| Sub-CPMK1 | | Menjelaskan sejarah, konsep dasar, dan perkembangan teknologi perangkat bergerak. | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK2 | | Mengidentifikasi komponen perangkat keras dan perangkat lunak pada perangkat bergerak. | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK3 | | Memahami lingkungan dan tools pengembangan aplikasi perangkat bergerak (Android Studio, emulator, SDK). | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK4 | | Menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek menggunakan bahasa pemrograman Java/Kotlin di platform Android. | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK5 | | Membuat tampilan antarmuka pengguna (GUI) sederhana menggunakan layout dan widget Android. | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK6 | | Mengimplementasikan mekanisme event handling pada aplikasi perangkat bergerak. | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK7 | | Mengintegrasikan komponen Fragment dalam aplikasi untuk membuat UI modular dan dinamis. | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK8 | | Mengimplementasikan fitur berbagi data dan file antar aplikasi (content sharing). | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK9 | | Membuat aplikasi multimedia sederhana dengan pengelolaan audio dan gambar. | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK10 | | Menggunakan API dan layanan berbasis cloud untuk sinkronisasi data dalam aplikasi bergerak. | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK11 | | Menerapkan penyimpanan data lokal menggunakan SQLite dan shared preferences. | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK12 | | Mengimplementasikan penggunaan sensor perangkat seperti GPS dan accelerometer dalam aplikasi. | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK13 | | Melakukan pengujian dan debugging aplikasi perangkat bergerak menggunakan emulator dan perangkat nyata. | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK14 | | Menyusun dan melakukan uji coba aplikasi akhir yang mengintegrasikan berbagai aspek pemrograman perangkat bergerak secara mandiri atau tim. | | | | | | | | | | | |
| **Matriks CPL terhadap Sub-CPMK** | | | | |  | | | | | | | | |
|  | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  | **Sub-CPMK1** | **Sub-CPMK2** | **Sub-CPMK3** | **Sub-CPMK4** | **Sub-CPMK5** | **Sub-CPMK6** | **Sub-CPMK7** | **Sub-CPMK8** | **Sub-CPMK9** | **Sub-CPMK10** | **Sub-CPMK11** | **Sub-CPMK12** | **Sub-CPMK13** | **Sub-CPMK14** | | **CPMK083** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | **CPMK142** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | | | | | | | | | | | | | |
| **Deskripsi Singkat Mata Kuliah** | | Mata kuliah ini membahas tentang berbagai hal terkait perangkat bergerak (mobile device) baikteknologinya, perangkat keras maupun lunaknya, serta berbagai pemrograman yang terkait untuk melakukan akuisisi data dan pemrosesan sederhana | | | | | | | | | | | | | |
| **Bahan Kajian: Materi Pembelajaran** | | 1. perkembangan teknologi perangkat bergerak 2. perangkat keras pada perangkat bergerak (radio chipset, digital chipset, modem, prosesor, peripheral) 3. perangkat lunak pada perangkat bergerak (mobile OS) 4. konsep dasar pemrograman perangkat bergerak 5. akuisisi data sensor, gambar, suara 6. penyimpanan data | | | | | | | | | | | | | |
| **Pustaka** | | **Utama:** | |  | | | | | | | | | | | |
| 1. Abhi Naha & Peter Whale. 2012. Essentials of Mobile Handset Design. Cambridge University Press. 2. Neil Smyth. 2014. Android Studio 2 Development Essentials 3. John Horton. 2015. Android Programming for Beginners 4. Derek Walter and Mark Sherman. 2014. Learning MIT App Inventor: A Hands-On Guide to Building Your Own Android Apps | | | | | | | | | | | | | |
| **Pendukung:** | |  | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | |
| **Dosen Pengampu** | | Ir. Suryaningsih Patandung, S.Kom., M.M.S.I. | | | | | | | | | | | | | |
| **Mata kuliah syarat** | |  | | | | | | | | | | | | | |
| **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 dan Teknik** | | | **Luring (*offline*)** | | **Daring (*online*)** | | |
| **(1)** | **(2)** | | **(3)** | | **(4)** | | | **(5)** | | **(6)** | | | **(7)** | | **(8)** |
| 1 | Menjelaskan konsep dasar dan sejarah perangkat bergerak | | Mahasiswa mampu mendeskripsikan evolusi dan penerapan perangkat bergerak dengan tepat | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian   (terlampir)   1. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Pengantar perangkat bergerak, sejarah, dan perkembangannya  **Refrensi**   1. Abhi Naha & Peter Whale. 2012. Essentials of Mobile Handset Design. Cambridge University Press. 2. Neil Smyth. 2014. Android Studio 2 Development Essentials 3. John Horton. 2015. Android Programming for Beginners 4. Derek Walter and Mark Sherman. 2014. Learning MIT App Inventor: A Hands-On Guide to Building Your Own Android Apps | | 3% |
| 2 | Mengidentifikasi komponen perangkat keras dan lunak perangkat bergerak | | Mampu membedakan jenis hardware (SoC, sensor, prosesor) dan software (OS, IDE) pada perangkat bergerak | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian (terlampir) 2. Mahasiswa memberikan   respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Komponen hardware & software, OS, IDE, tools  **Refrensi**   1. Abhi Naha & Peter Whale. 2012. Essentials of Mobile Handset Design. Cambridge University Press. 2. Neil Smyth. 2014. Android Studio 2 Development Essentials 3. John Horton. 2015. Android Programming for Beginners 4. Derek Walter and Mark Sherman. 2014. Learning MIT App Inventor: A Hands-On Guide to Building Your Own Android Apps | |  |
| 3 | Menginstal dan mengonfigurasi lingkungan pengembangan aplikasi mobile | | Berhasil instalasi IDE (Android Studio/Flutter SDK), emulator, dan menjalankan aplikasi sederhana | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian (terlampir) 2. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :** Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Setup lingkungan Android Studio/Flutter, emulator  **Refrensi**   1. Abhi Naha & Peter Whale. 2012. Essentials of Mobile Handset Design. Cambridge University Press. 2. Neil Smyth. 2014. Android Studio 2 Development Essentials 3. John Horton. 2015. Android Programming for Beginners 4. Derek Walter and Mark Sherman. 2014. Learning MIT App Inventor: A Hands-On Guide to Building Your Own Android Apps | |  |
| 4 | Menerapkan dasar pemrograman berorientasi objek untuk aplikasi mobile | | Menulis kode sederhana (Java/Kotlin/Flutter) berorientasi objek dan menjalankan pada emulator/perangkat fisik | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian   (terlampir)   1. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  OOP dasar di Android/Flutter  **Refrensi**   1. Abhi Naha & Peter Whale. 2012. Essentials of Mobile Handset Design. Cambridge University Press. 2. Neil Smyth. 2014. Android Studio 2 Development Essentials 3. John Horton. 2015. Android Programming for Beginners 4. Derek Walter and Mark Sherman. 2014. Learning MIT App Inventor: A Hands-On Guide to Building Your Own Android Apps | |  |
| 5 | Membuat antarmuka (UI) sederhana dengan layout dan widget | | Dapat membangun tampilan aplikasi (teks, gambar, tombol) serta memodifikasi layout dengan benar | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian   (terlampir)   1. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Desain UI, layout, widget Android/Flutter  **Refrensi**   1. Abhi Naha & Peter Whale. 2012. Essentials of Mobile Handset Design. Cambridge University Press. 2. Neil Smyth. 2014. Android Studio 2 Development Essentials 3. John Horton. 2015. Android Programming for Beginners 4. Derek Walter and Mark Sherman. 2014. Learning MIT App Inventor: A Hands-On Guide to Building Your Own Android Apps | |  |
| 6 | Mengimplementasikan event handling pada aplikasi bergerak | | Menerapkan event sederhana (klik, input user) dan menunjukkan perubahan sesuai aksi | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian   (terlampir)   1. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Event handling pada Android/Flutter  **Refrensi**   1. Abhi Naha & Peter Whale. 2012. Essentials of Mobile Handset Design. Cambridge University Press. 2. Neil Smyth. 2014. Android Studio 2 Development Essentials 3. John Horton. 2015. Android Programming for Beginners 4. Derek Walter and Mark Sherman. 2014. Learning MIT App Inventor: A Hands-On Guide to Building Your Own Android Apps | |  |
| 7 | Menggunakan Fragment atau modul UI dinamis | | Membuat aplikasi yang memanfaatkan Fragment/modular UI dan menjelaskan manfaatnya | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian   (terlampir)   1. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Fragment, Modularisasi UI  **Refrensi**   1. Abhi Naha & Peter Whale. 2012. Essentials of Mobile Handset Design. Cambridge University Press. 2. Neil Smyth. 2014. Android Studio 2 Development Essentials 3. John Horton. 2015. Android Programming for Beginners 4. Derek Walter and Mark Sherman. 2014. Learning MIT App Inventor: A Hands-On Guide to Building Your Own Android Apps | |  |
| 8 | **Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester** | | | | | | | | | | | | | |  |
| 9 | Mengembangkan fitur content sharing (berbagi data/file) | | Membuat fitur berbagi data, file, atau teks antar aplikasi dengan benar | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian (terlampir) 2. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Content sharing, intent & permission  **Refrensi**   1. Abhi Naha & Peter Whale. 2012. Essentials of Mobile Handset Design. Cambridge University Press. 2. Neil Smyth. 2014. Android Studio 2 Development Essentials 3. John Horton. 2015. Android Programming for Beginners 4. Derek Walter and Mark Sherman. 2014. Learning MIT App Inventor: A Hands-On Guide to Building Your Own Android Apps | |  |
| 10 | Membuat aplikasi multimedia dengan pengelolaan audio/gambar | | Mengimplementasikan pemutaran audio, tampilan gambar, dan interaksi media | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian (terlampir) 2. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Multimedia: audio, gambar, video  **Refrensi**   1. Abhi Naha & Peter Whale. 2012. Essentials of Mobile Handset Design. Cambridge University Press. 2. Neil Smyth. 2014. Android Studio 2 Development Essentials 3. John Horton. 2015. Android Programming for Beginners 4. Derek Walter and Mark Sherman. 2014. Learning MIT App Inventor: A Hands-On Guide to Building Your Own Android Apps | |  |
| 11 | Mengintegrasikan API dan layanan cloud dalam aplikasi bergerak | | Menampilkan data dari API eksternal (misal, Google Maps atau Weather API) | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian (terlampir) 2. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Konsumsi API eksternal, cloud sync  **Refrensi**   1. Abhi Naha & Peter Whale. 2012. Essentials of Mobile Handset Design. Cambridge University Press. 2. Neil Smyth. 2014. Android Studio 2 Development Essentials 3. John Horton. 2015. Android Programming for Beginners 4. Derek Walter and Mark Sherman. 2014. Learning MIT App Inventor: A Hands-On Guide to Building Your Own Android Apps | |  |
| 12 | Menggunakan penyimpanan lokal (SQLite/Shared Preferences) | | Menulis aplikasi yang menyimpan dan mengambil data secara lokal dengan database mobile | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian (terlampir) 2. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Database lokal di Android (SQLite), shared preferences  **Refrensi**   1. Abhi Naha & Peter Whale. 2012. Essentials of Mobile Handset Design. Cambridge University Press. 2. Neil Smyth. 2014. Android Studio 2 Development Essentials 3. John Horton. 2015. Android Programming for Beginners 4. Derek Walter and Mark Sherman. 2014. Learning MIT App Inventor: A Hands-On Guide to Building Your Own Android Apps | |  |
| 13 | Mengimplementasikan penggunaan sensor perangkat (GPS, accelerometer, dsb.) | | Mengakses data sensor dan menampilkan hasil di aplikasi | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian (terlampir) 2. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Penggunaan sensor di perangkat bergerak  **Refrensi**   1. Abhi Naha & Peter Whale. 2012. Essentials of Mobile Handset Design. Cambridge University Press. 2. Neil Smyth. 2014. Android Studio 2 Development Essentials 3. John Horton. 2015. Android Programming for Beginners 4. Derek Walter and Mark Sherman. 2014. Learning MIT App Inventor: A Hands-On Guide to Building Your Own Android Apps | |  |
| 14 | Melakukan debugging dan pengujian aplikasi mobile | | Mampu menemukan, memperbaiki, dan mendokumentasikan bug atau error aplikasi | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian (terlampir) 2. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Debugging tools, teknik pengujian aplikasi  **Refrensi**   1. Abhi Naha & Peter Whale. 2012. Essentials of Mobile Handset Design. Cambridge University Press. 2. Neil Smyth. 2014. Android Studio 2 Development Essentials 3. John Horton. 2015. Android Programming for Beginners 4. Derek Walter and Mark Sherman. 2014. Learning MIT App Inventor: A Hands-On Guide to Building Your Own Android Apps | |  |
| 15 | Menyusun dan menguji coba aplikasi akhir terintegrasi secara individu/tim | | Aplikasi akhir berjalan baik, memenuhi fungsionalitas, hasil pengujian terdokumentasi, dan presentasi proyek | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian (terlampir) 2. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Proyek akhir: integrasi aspek UI, logika, sensor, storage  **Refrensi**   1. Abhi Naha & Peter Whale. 2012. Essentials of Mobile Handset Design. Cambridge University Press. 2. Neil Smyth. 2014. Android Studio 2 Development Essentials 3. John Horton. 2015. Android Programming for Beginners 4. Derek Walter and Mark Sherman. 2014. Learning MIT App Inventor: A Hands-On Guide to Building Your Own Android Apps | |  |
| 16 | **Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester** | | | | | | | | | | | | | |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **BOBOT** | **RENTANG NILAI** | **HURU F** |
| 4.00 | >86 | A |
| 3.75 | 80-85 | A- |
| 3.50 | 74-79 | B+ |
| 3.00 | 68-73 | B |
| 2.75 | 62-67 | B- |
| 2,50 | 56-61 | C+ |
| 2.00 | 50-55 | C |
| 1.00 | 44-49 | D |
| 0.00 | <43 | E |

|  |  |
| --- | --- |
| **ASPEK PENILAIAN** | **PERSEN- TASE** |
| UAS (Penilaian Proyek) | 40 % |
| UTS | 20 % |
| Tugas (Tg) membuat cerita dan simulasi cerita | 20 % |
| (Partisipasi Aktif (PA)) | 20 % |

Rumus Nilai Akhir Mata kuliah:

**NA = (20 X RP, RPA) + (20 X RTG) + (20 X RUTS) + (40 X RUAS)**

**EVALUASI**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **BENTUK TES** | **JENIS TES** | **KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN** | **INSTRUMEN PENILAIAN** | **RUBRIK PENILAIAN** |
| Tes/ Non Tes/ Lembar Observasi Kinerja | Lisan/ Tertulis/ Praktik Kinerja/ Observasi | Terlampir | Terlampir | Terlampir |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN**

| **NO** | **KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN**  **(SUB-CPMK)** | **BENTUK INSTRUMEN**  **(PILIHAN GANDA/ URAIAN/ OBSERVASI/ PRAKTIK)** | **ASPEK** | | | **NOMOR BUTIR SOAL** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KOGNITIF**  **(C1-C6)** | **AFEKTIF**  **(A1-A5)** | **PSIMOTORIK**  **(P1-P5)** |  |
| 1. | SUB-CPMK 1 |  |  |  |  |  |
| 2. |  |  |  |  |  |  |
| 3. |  |  |  |  |  |  |
| 4. |  |  |  |  |  |  |
| 5. |  |  |  |  |  |  |
| 6. |  |  |  |  |  |  |
| 7. |  |  |  |  |  |  |
| 8. |  |  |  |  |  |  |
| 9. |  |  |  |  |  |  |
| 10. |  |  |  |  |  |  |
| 11. |  |  |  |  |  |  |
| 12. |  |  |  |  |  |  |
| 13. |  |  |  |  |  |  |

RUBRIK SKALA PERSEPSI

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aspek/Dimensi yang Dinilai** | **Sangat Kurang** | **Kurang** | **Cukup** | **Baik** | **Sangat Baik** |
| **<20** | **(21-40)** | **(41-60)** | **(61-80)** | **>80** |
| Kemampuan Komunikasi |  |  |  |  |  |
| Penguasaan Materti |  |  |  |  |  |
| Kemampuan Menghadapi Pertanyaan |  |  |  |  |  |
| Penggunaan Alat Peraga Persentasi |  |  |  |  |  |
| Ketepatan Menyelesaikan Masalah |  |  |  |  |  |

**INSTRUMEN PENILAIAN**

*Lampirkan*

**RUBRIK PENILAIAN**

*Lampirkan*

**CATATAN DAN KETERANGAN:**

**Evaluasi dan Penilaian Mata Kuliah**

1. **Ujian Tengah Semester (UTS)**

Materi yang akan diujikan meliputi materi perkuliahan pada pertemuan pertama sampai pertemuan ke tujuh/delapan dengan memberikan beberapa soal/tugas kepada mahasiswa.

1. **Ujian Akhir Semester (UAS)**

Materi yang akan diujikan meliputi materi perkuliahan pada pertemuan pertama sampai terakhir, yang dilaksanakan sesuai dengan kalender akademik.

1. ***Performance* (Tugas dan Partisipasi Aktif)**

Nilai performance merupakan penilaian yang diambilkan dari aktivitas kelas meliputi: penyelesaian tugas terstruktur maupun mandiri dengan baik dan tepat waktu, presensi, keaktifan berpartisipasi dalam diskusi, etika dalam perkuliahan dan diskusi, menghargai teman, dan sebagainya yang dianggap perlu sebagai penunjang.