|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **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= |  | |  | |
| **Rekayasa Interaksi (UI/UX) (K3)** | | | | **Pengembang RPS** | | **Koordinator RMK** | | | **GKM-F** | | | **Ketua PRODI** | | | |
| **Gidion Aryo Nugraha Pongdatu, S.Kom., M.Kom.** | | Ttd | | | Ttd | | | **Aryo Michael, S.Kom., M.Kom.** | | | |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | | **CPL-PRODI yang dibebankan pada MK** | | | |  | | | | | | | | | |
| CPL09 | | memahami konsep dan paradigma khusus dari masing-masing konsentrasi, yaitu Internet of Things, Kecerdasan Buatan, dan Sistem Enterprise, sehingga mampu mengembangkan solusi inovatif sesuai bidang spesialisasi. | | | | | | | | | | | |
| 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)** | | | | |  | | | | | | | | |
| CPMK093 | | Mahasiswa mampu memahami prinsip dan paradigma kecerdasan buatan serta menerapkan metode pembelajaran mesin dan sistem cerdas dalam membangun solusi inovatif berbasis AI. | | | | | | | | | | | |
| 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 | | Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip-prinsip dasar desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) secara konseptual dan aplikatif. | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK2 | | Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui metode user research seperti wawancara, observasi, dan kuesioner. | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK3 | | Mahasiswa mampu menyusun user persona untuk merepresentasikan tipe-tipe pengguna berdasarkan hasil riset. | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK4 | | Mahasiswa mampu merumuskan tujuan bisnis dan menghubungkannya dengan keputusan desain UI/UX yang relevan. | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK5 | | Mahasiswa mampu membuat wireframe low-fidelity menggunakan alat bantu digital (misalnya Figma, Balsamiq, Adobe XD). | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK6 | | Mahasiswa mampu mengembangkan prototype interaktif untuk menggambarkan alur (flow) antarmuka dan interaksi pengguna. | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK7 | | Mahasiswa mampu menentukan metode evaluasi UI/UX yang sesuai seperti heuristic evaluation, usability testing, dan A/B testing. | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK8 | | Mahasiswa mampu mengumpulkan dan menganalisis feedback pengguna dari hasil pengujian usability untuk meningkatkan kualitas desain. | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK9 | | Mahasiswa mampu menjelaskan peran UI/UX dalam metodologi pengembangan sistem seperti Agile, Scrum, dan Design Thinking. | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK10 | | Mahasiswa mampu mengelola versi dan iterasi desain berdasarkan feedback pengguna dan perubahan kebutuhan proyek | | | | | | | | | | | |
| **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** | | **CPMK093** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | **CPMK142** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | | | | | | | | | | | | | |
| **Deskripsi Singkat Mata Kuliah** | | Mata kuliah ini membahas konsep dasar desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Mahasiswa akan mempelajari teknik-teknik  untuk merancang antarmuka yang efektif, responsif, dan berfokus pada kebutuhan pengguna. Mata kuliah ini juga mencakup pemahaman prinsip-prinsip  desain visual, pengujian usability, dan pengembangan prototype. | | | | | | | | | | | | | |
| **Bahan Kajian: Materi Pembelajaran** | | 1. Model Pengolahan Informasi pada Manusia  2. Dasar-dasar disain Ui dan UX  3. Randangan antar muka aplikasi  4. Persubahan Paradigma Intersaksi  5. Proses Disain  6. Prisip Interaksi  7. Komponen-komponen Disain Antar Muka | | | | | | | | | | | | | |
| **Pustaka** | | **Utama:** | |  | | | | | | | | | | | |
| 1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders. 2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books. | | | | | | | | | | | | | |
| **Pendukung:** | |  | | | | | | | | | | | |
| <https://journals.ukitoraja.ac.id/index.php/infinity/article/view/2191> | | | | | | | | | | | | | |
| **Dosen Pengampu** | | Gidion Aryo Nugraha Pongdatu, S.Kom., M.Kom. | | | | | | | | | | | | | |
| **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 prinsip-prinsip dasar desain  antarmuka dan pengalaman pengguna | | Mahasiswa mampu  menjelaskan prinsip-prinsip  dasar desain antarmuka dan  pengalaman pengguna | | **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**  Introductiion, kontrak kuliah,  RPS . Pendahuluan UI/UX Design: Definisi, Konsep Dasar  **Refrensi**   1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders. 2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books | | 3% | |
| 2 | Mengidentifikasi kebutuhan pengguna  melalui user research dan user persona | | Mahasiswa mampu  mengidentifikasi kebutuhan  pengguna melalui user  research dan user persona. | | **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**  Prinsip-prinsip Desain Antarmuka  **Refrensi**   1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders. 2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books | |  | |
| 3 | Merumuskan tujuan bisnis yang relevan  dengan desain UI/UX | | Mahasiswa Mampu  Merumuskan tujuan bisnis yang relevan dengan desain UI/U | | **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**  Menganalisis Kebutuhan Pengguna: User Research  **Refrensi**   1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders. 2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books | |  | |
| 4 | Membuat wireframe menggunakan alat  bant | | Mahasiswa mampu Membuat wireframe menggunakan alat bantu | | **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**  Wireframe: Tools & Best Practices  **Refrensi**   1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders. 2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books | |  | |
| 5 | Membuat wireframe menggunakan alat  bantu | | Mahasiswa mampu Menentukan metode evaluasi yang sesuai | | **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**  Membuat Prototype Interaktif  **Refrensi**   1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders. 2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books | |  | |
| 6 | Mengembangkan prototype interaktif  untuk menunjukkan flow desain | | Mahasiswa Mampu  Mengembangkan prototype interaktif untuk menunjukkan flow desain | | **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**  Evaluasi Desain: Heuristic  **Refrensi**   1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders. 2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books | |  | |
| 7 | Mengembangkan prototype interaktif  untuk menunjukkan flow desain | | Mahasiswa Mampu  Mengembangkan prototype interaktif untuk menunjukkan flow desain | | **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**  Evaluation Pengujian Usability: Metode & Teknik. Review Design  **Refrensi**   1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders. 2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books | |  | |
| 8 | **Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester** | | | | | | | | | | | | | |  | |
| 9 | Menentukan metode evaluasi yang  sesuai (heuristic evaluation, usability  testing, A/B testing). | | Mahasiswa Mampu melakukan Proses Reka Bentuk | | **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**  UX Testing: A/B Testing, User Feedback  **Refrensi**   1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders. 2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books | |  | |
| 10 | Menentukan metode evaluasi yang  sesuai (heuristic evaluation, usability  testing, A/B testing). | | Mahasiswa mampu  Mengumpulkan dan menganalisis feedback dari  pengguna | | **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**  Integrasi Desain UI/UX dalam Pengembangan Sistem  **Refrensi**   1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders. 2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books | |  | |
| 11 | Mengumpulkan dan menganalisis  feedback dari pengguna | | Mahasiswa mampu Mengumpulkan dan menganalisis feedback dari pengguna | | **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**  Implementasi Desain dengan tools  **Refrensi**   1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders. 2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books | |  | |
| 12 | Menjelaskan peran UI/UX dalam  metodologi pengembangan sistem  seperti Agile atau Design Thinking | | Mahasiswa mampu  Menjelaskan peran UI/UX  dalam metodologi  pengembangan sistem seperti  Agile atau Design Thinking | | **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**  Design Guidelines Advanced UX: Microinteractions & Animation Design  **Refrensi**   1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders. 2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books | |  | |
| 13 | Menjelaskan peran UI/UX dalam  metodologi pengembangan sistem  seperti Agile atau Design Thinking | | Mahasiswa mampu  Menjelaskan peran UI/UX  dalam metodologi  pengembangan sistem seperti  Agile atau Design Thinking | | **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**  Design System dan Dokumentasi Desain  **Refrensi**   1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders. 2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books | |  | |
| 14 | Mengelola versi dan iterasi desain  sesuai dengan feedback pengguna dan  perubahan kebutuhan | | Mahasiswa mampu Mengelola versi dan iterasi desain sesuai dengan feedback pengguna  dan perubahan kebutuhan | | **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**  Tren UI/UX Terkini dan Implementasi AI dalam UX  **Refrensi**   1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders. 2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books | |  | |
| 15 | Mengelola versi dan iterasi desain  sesuai dengan feedback pengguna dan perubahan kebutuhan | | Mahasiswa mampu Mengelola versi dan iterasi desain sesuai dengan feedback pengguna dan perubahan kebutuhan | | **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**  Tren UI/UX Terkini dan Implementasi AI dalam UX  **Refrensi**   1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders. 2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books | |  | |
| 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.