

LOGO

# PENYUSUNAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)



Oleh:  
Alni Rahmawati





PERENCANAAN

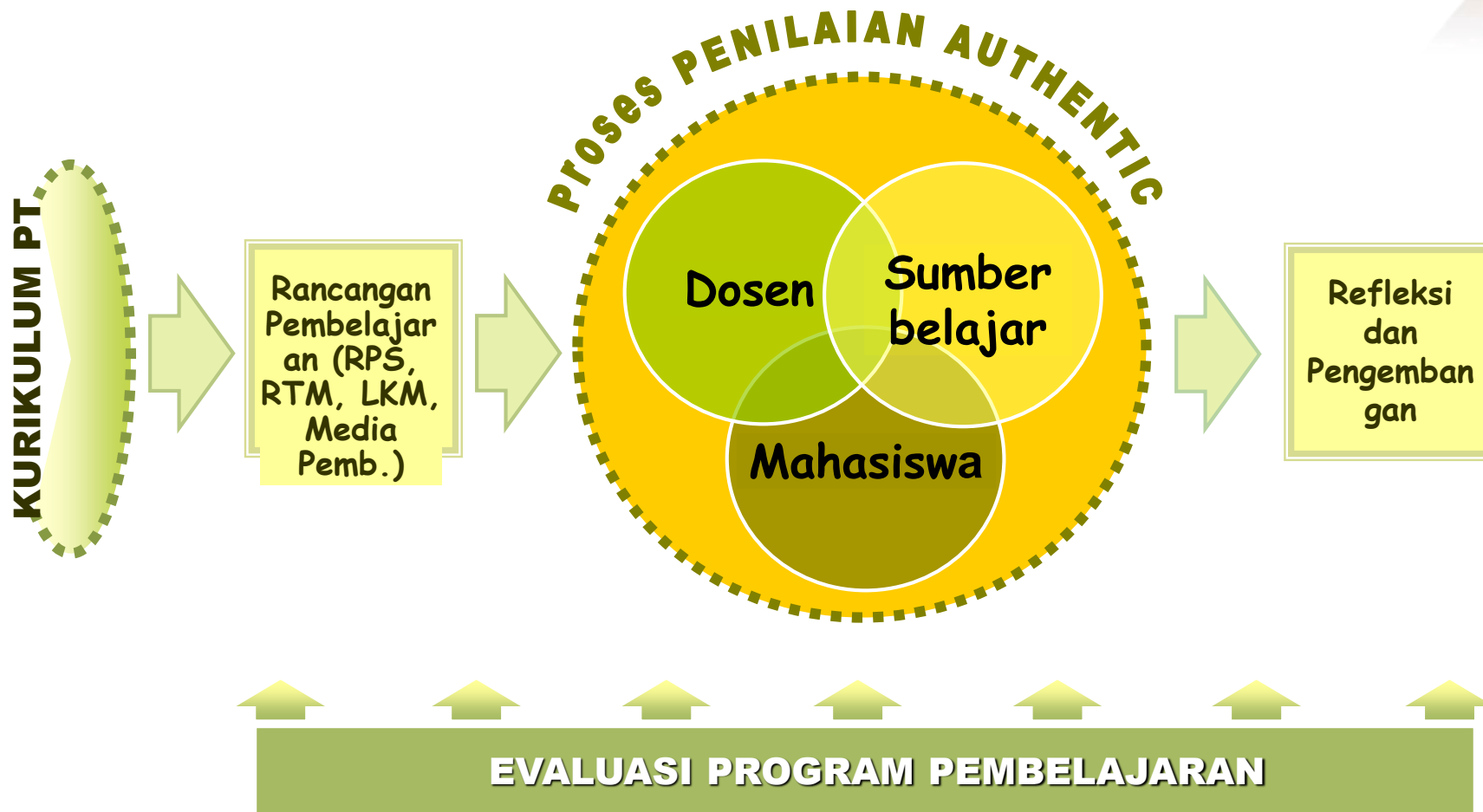
PELAKSANAAN

PENGEMBANGAN

(PLAN)

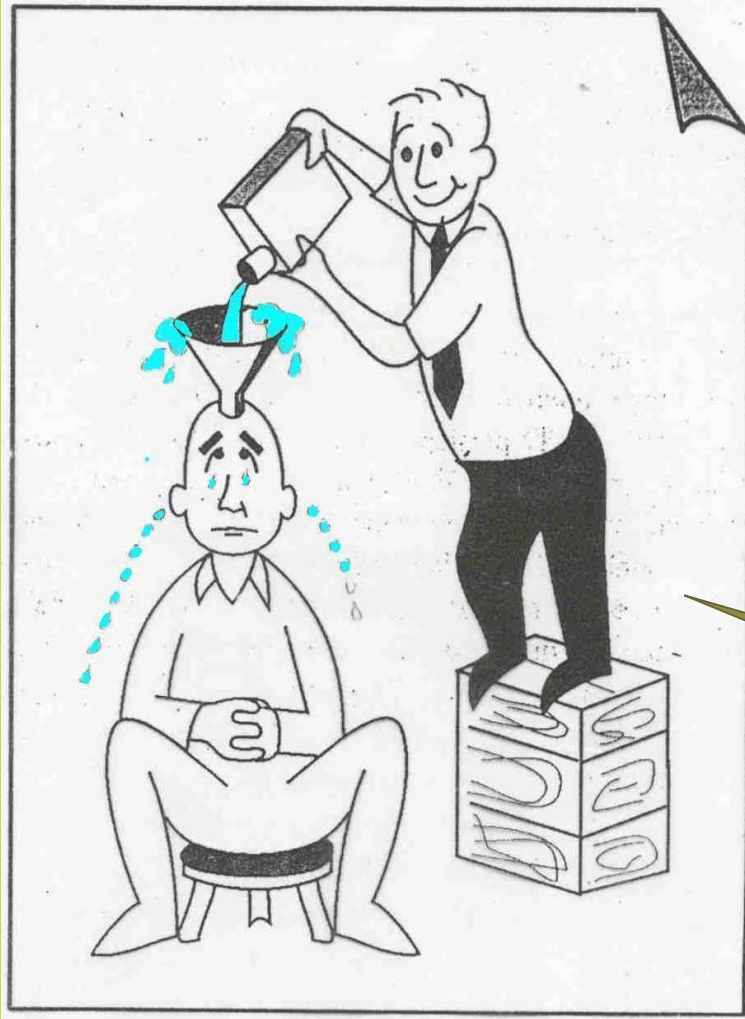
(DO)

(SEE)





- PENDIDIK PROFESIONAL dan ILMUWAN dengan tugas utama
- MENTRANSFORMASIKAN, MENGEMBANGKAN DAN MENYEBARLUASKAN ilmu pengetahuan dan teknologi melalui **PENDIDIKAN**, PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

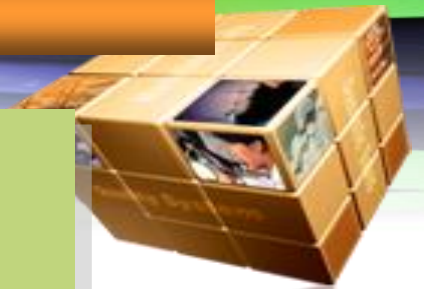


**Teacher Centered Learning**

**Belajar = menerima pengetahuan ?**

**SISWA PASIF RESEPTIF**

**SERING DINAMAKAN PENGAJARAN**



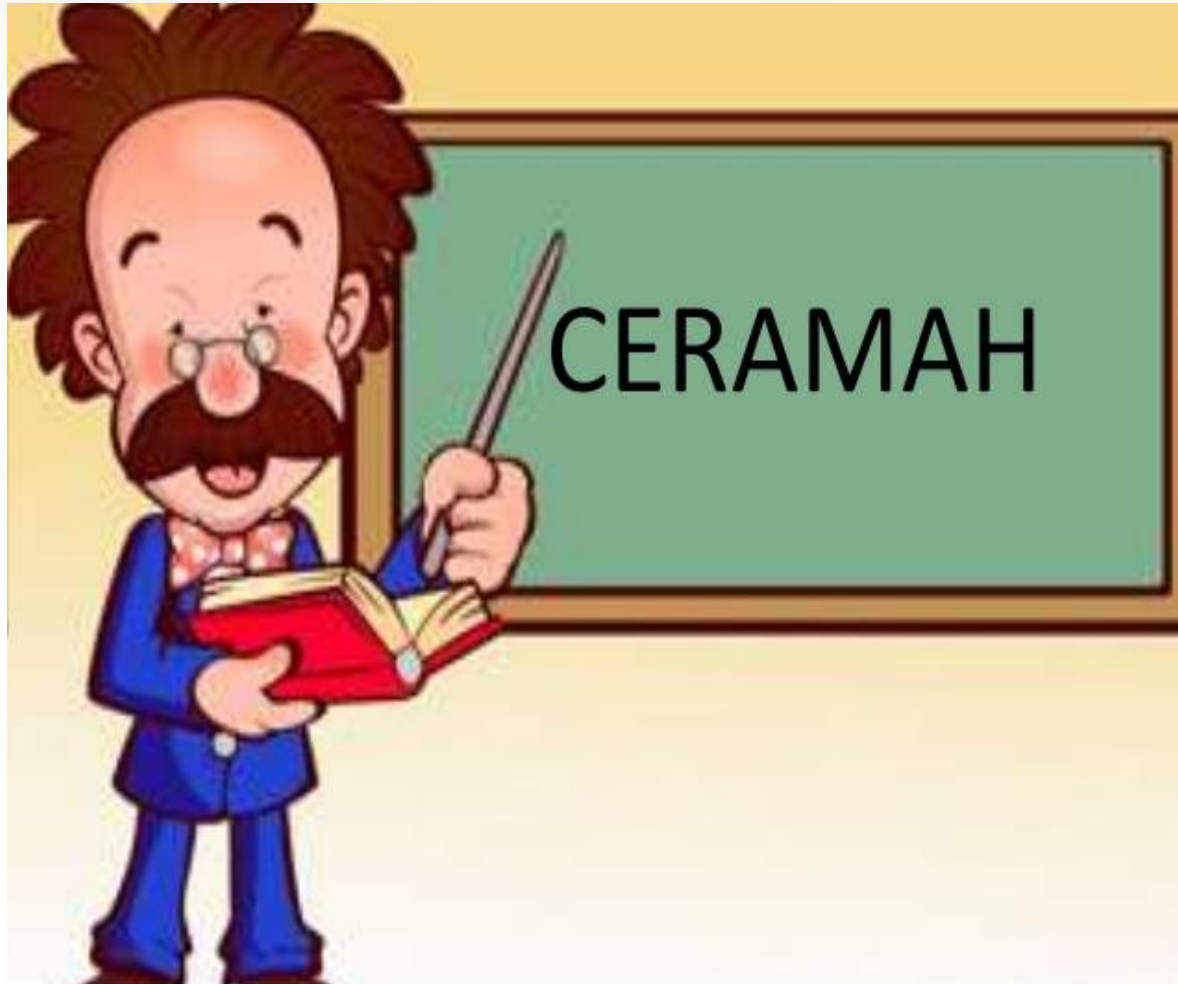


LOGO

MODEL CERAMAH

KONVENSIONAL

MODERN



# P EMBELAJARAN



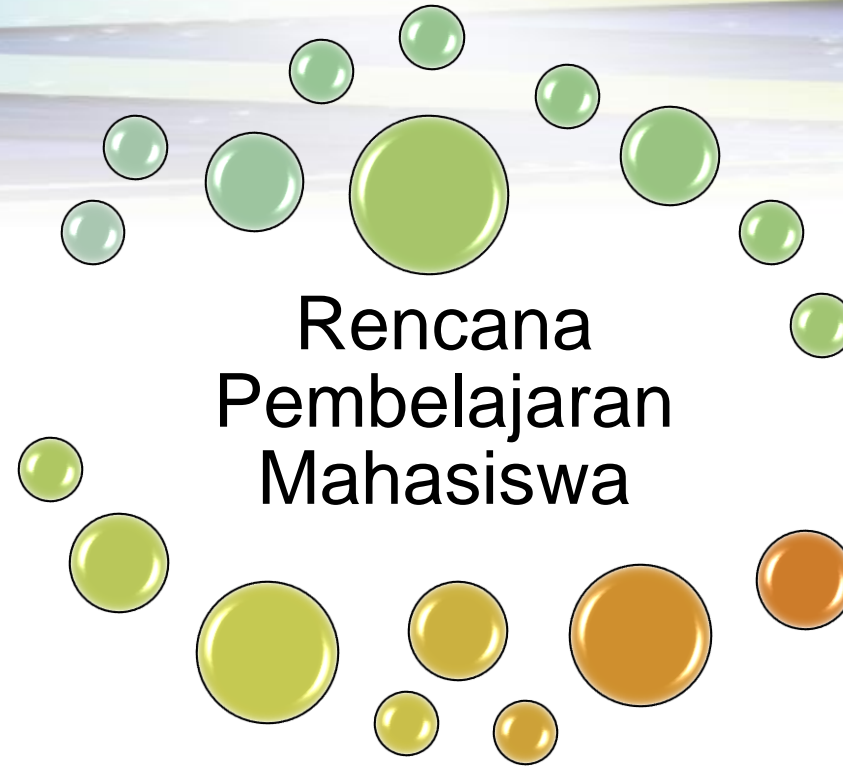
- ❖ **A**KTIF
- ❖ **I**NTERAKTIF
- ❖ **K**REATIF
- ❖ **E**FEKTIF
- ❖ **M**ENYENANGKAN

**PAIKEM**

- ❖ **P**ARTISIPATIF
- ❖ **A**TRAKTIF
- ❖ **I**NSPIRATIF
- ❖ **M**OTIVATIF
- ❖ **O**TOMATIF (ICT)

**PAIMO**





Merupakan dokumen yang menjelaskan bagaimana bahan kajian disampaikan (dipelajari) ke mahasiswa dengan cara yang tepat dan efisien, mahasiswa juga mengetahui indikator untuk mengukur kelulusan sekaligus bobot nilai yang akan diperoleh jika lulus pada kajian tersebut





**RENCANA PROSES  
PEMBELAJARAN**

Disusun untuk setiap mata kuliah dan disajikan dalam rencana pembelajaran semester (RPS) atau istilah lain.

Ditetapkan dan dikembangkan oleh dosen secara mandiri atau bersama dalam kelompok keahlian suatu bidang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi dalam program studi.



## Yang Penting pada RPS

- **Apa yang akan dibelajarkan?**
- **Bagaimana cara membelajarkannya?**
- **Dengan apa dibelajarkan (media dan materi)?**
- **Bagaimana cara memenuhi target pencapaian hasil belajarnya?**



## MODEL DISAIN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

### Prinsip Komunikasi

- Source (pengajar), Message (isi/topik), Channel (saluran), Receiver (penerima) + Feedback

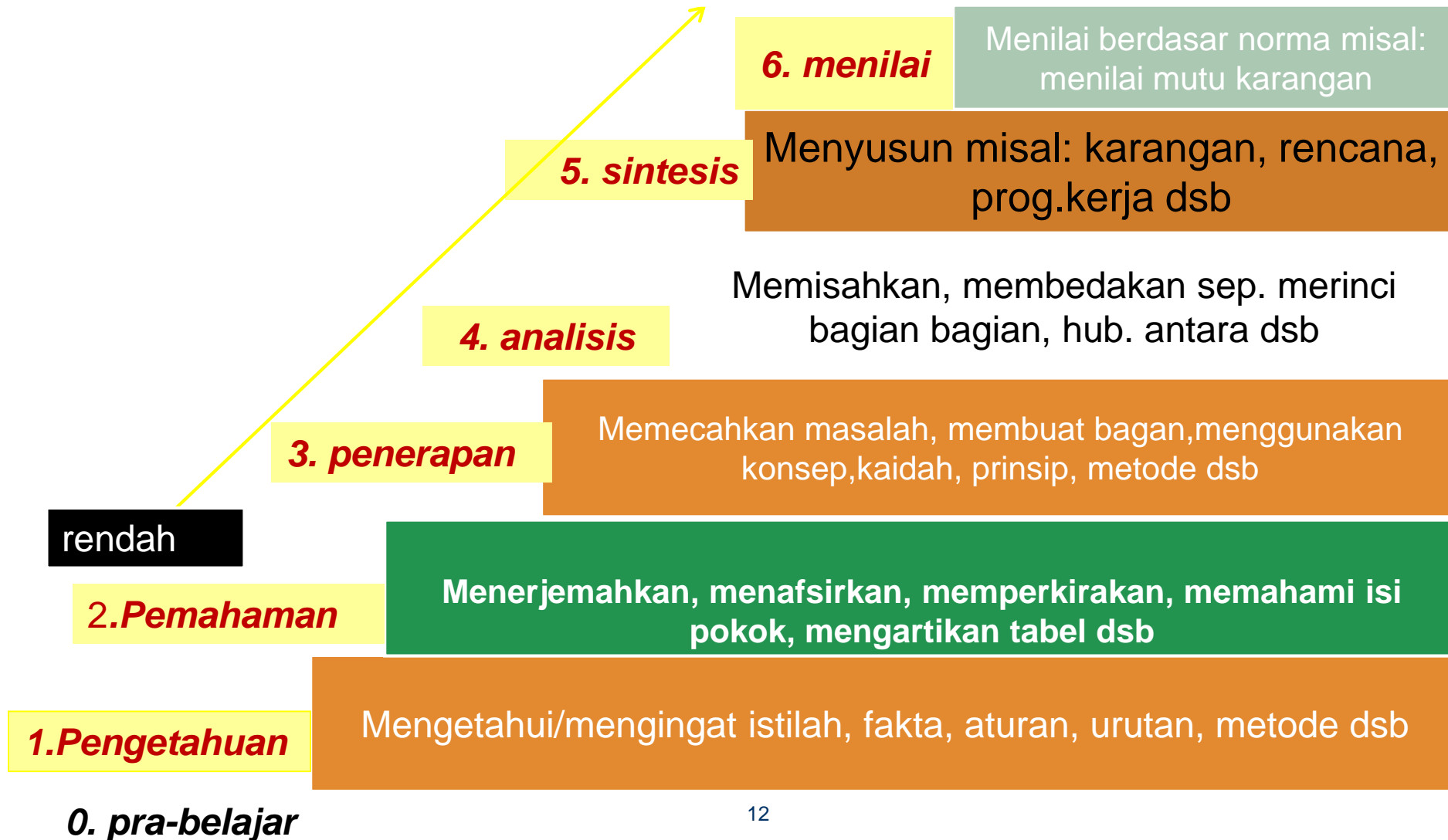
### Sederhana

- Mengacu RPS (classroom)

### Pengelolaan kelas

- Bagaiman menyajikan, pengaturan, lokasi, media, tempat duduk,dll

# Hierarkis Jenis Prilaku – Kognitif (fakta, konsep, prinsip, prosedur)





# PRINSIP PENYUSUNAN RPS



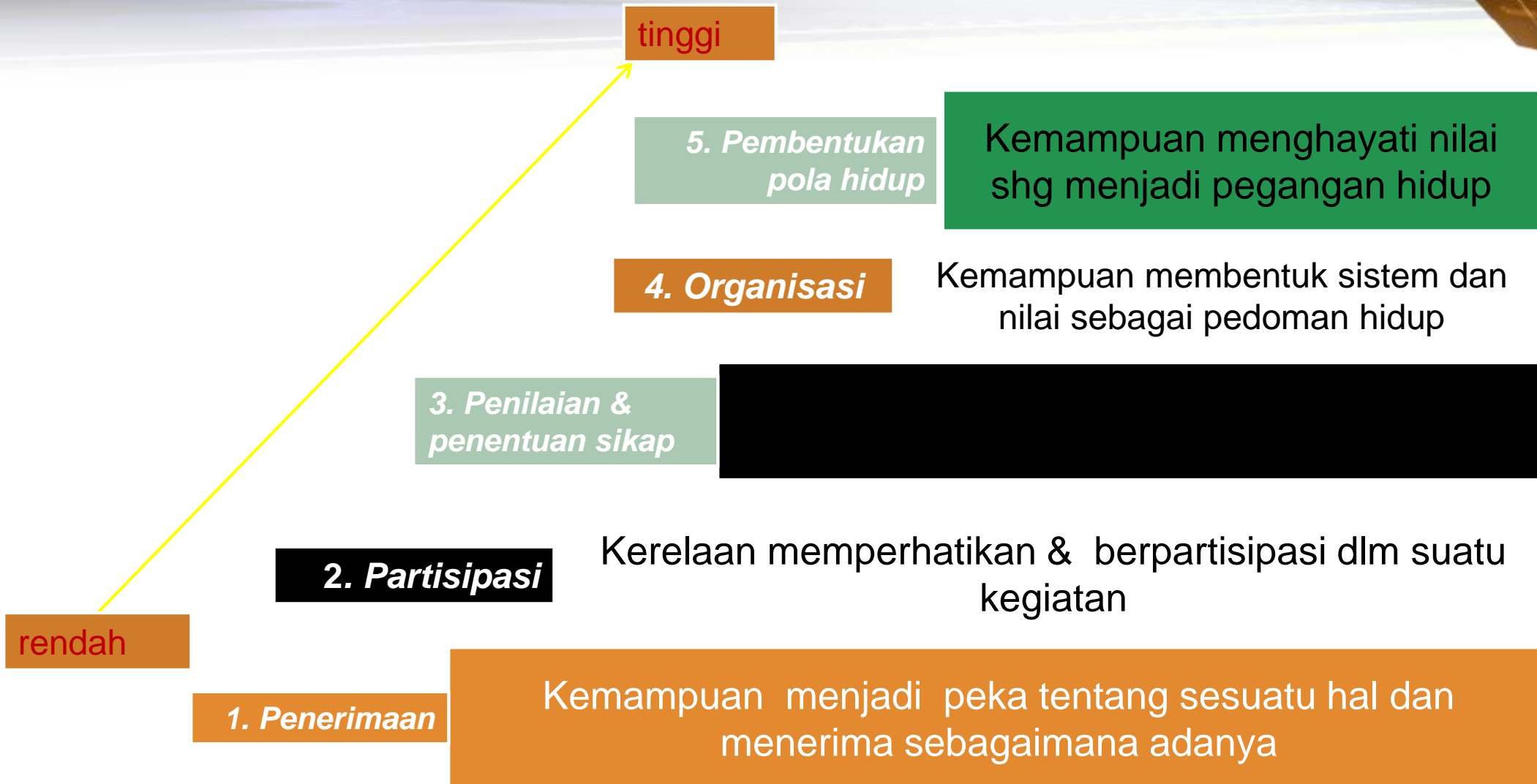
- RPS adalah dokumen program pembelajaran yang dirancang untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan sesuai dengan CP lulusan yang ditetapkan, sehingga harus dapat ditelusuri keterkaitannya dan kesesuaiannya dengan konsep kurikulumnya
- Rancangan dititikberatkan pada bagaimana memandu mahasiswa belajar agar memiliki kemampuan sesuai dengan CP lulusan yang ditetapkan dalam kurikulum bukan pada kepentingan kegiatan dosen mengajar

# LANJUTAN

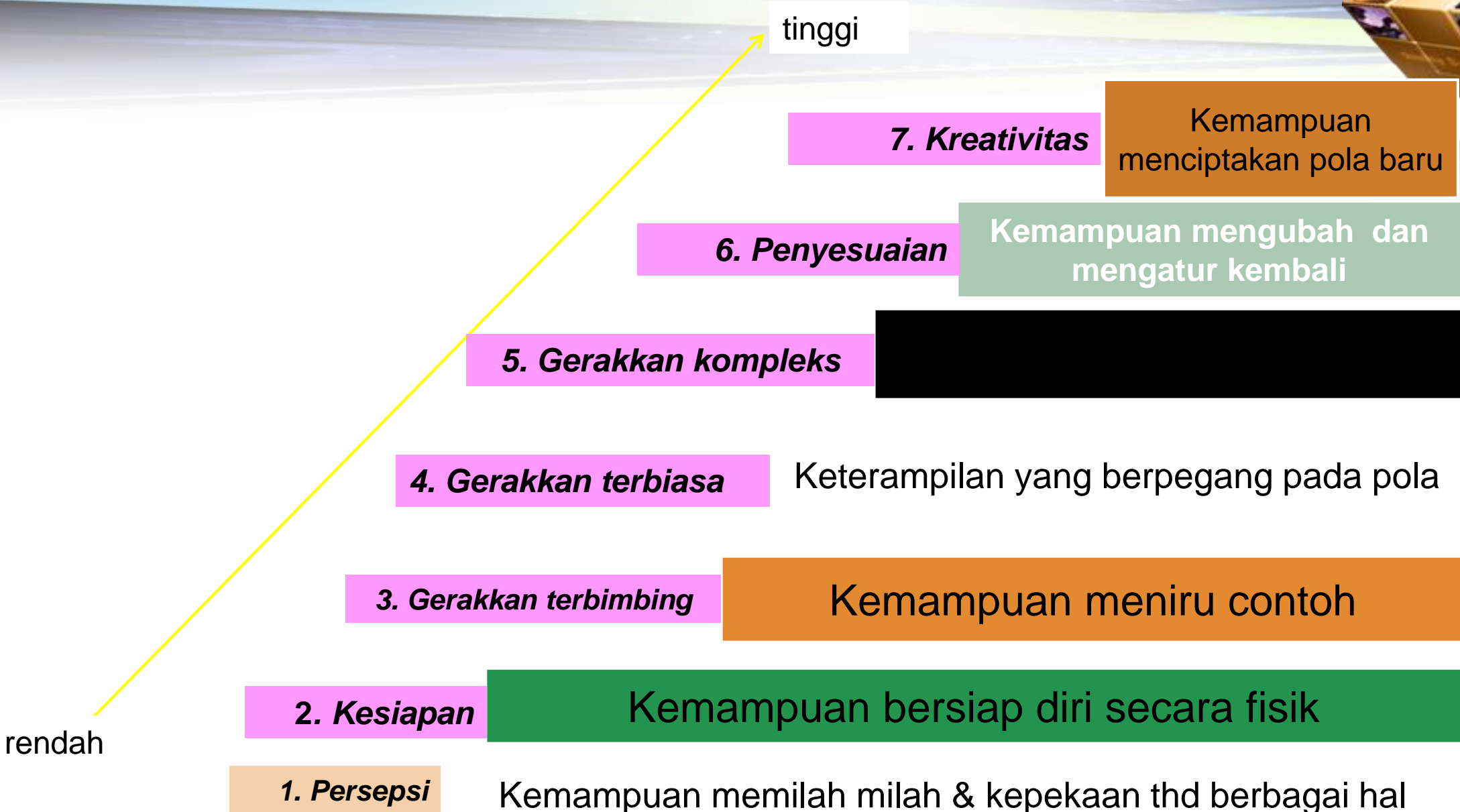


- 
- Pembelajaran yang dirancang adalah pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa Student Center Learning (SCL)
- RPS wajib ditinjau dan disesuaikan secara berkala dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

# Hierarkis Jenis Prilaku - Afektif



# Hierarkis Jenis Prilaku - Psikomotor



rendah

tinggi



## **Model pembelajaran dengan pendekatan SCL**

***Small Group Discussion***

***Role-Play & Simulation***

***Case Study***

***Discovery Learning (DL)***

***Self-Directed Learning (SDL)***

***Cooperative Learning (CL)***

***Collaborative Learning (CbL)***

***Contextual Instruction (CI)***

***Project Based Learning (PjBL)***

***Problem Based Learning and Inquiry (PBL)***



# Keterangan



No	MODEL BELAJAR	YANG DILAKUKAN MAHASISWA	YANG DILAKUKAN DOSEN
1	<b>Small Group Discussion</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• membentuk kelompok (5-10)</li> <li>• memilih bahan diskusi</li> <li>• mepresentasikan paper dan mendiskusikan di kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat rancangan bahan dikusi dan aturan diskusi.</li> <li>• Menjadi moderator dan sekaligus mengulas pada setiap akhir sesion diskusi mahasiswa.</li> </ul>
2	<b>Simulasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan kepadanya.</li> <li>• atau mempraktekan/mencoba berbagai model (komputer) yang telah disiapkan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang situasi/ kegiatan yang mirip dengan yang sesungguhnya, bisa berupa bermain peran, model komputer, atau berbagai latihan simulasi.</li> <li>• Membahas kinerja mahasiswa.</li> </ul>
3	<b>Discovery Learning</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mencari, mengumpulkan, dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan suatu pengetahuan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyediakan data, atau petunjuk (metode) untuk menelusuri suatu pengetahuan yang harus dipelajari oleh mahasiswa.</li> <li>• Memeriksa dan memberi ulasan terhadap hasil belajar mandiri mahasiswa.</li> </ul>



No	MODEL BELAJAR	YANG DILAKUKAN MAHASISWA	YANG DILAKUKAN DOSEN
4	<b>Self-Directed Learning</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• merencanakan kegiatan belajar, melaksanakan, dan menilai pengalaman belajarnya sendiri.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• sebagai fasilitator.</li></ul>
5	<b>Cooperative Learning</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Membahas dan menyimpulkan masalah/ tugas yang diberikan dosen secara berkelompok.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• merancang dan dimonitor proses belajar dan hasil belajar kelompok mahasiswa.</li><li>• Menyiapkan suatu masalah/ kasus atau bentuk tugas untuk diselesaikan oleh mahasiswa secara berkelompok.</li></ul>
6	<b>Collaborative Learning</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bekerja sama dengan anggota kelompoknya dalam mengerjakan tugas</li><li>• Membuat rancangan proses dan bentuk penilaian berdasarkan konsensus kelompoknya sendiri.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Merancang tugas yang bersifat open ended.</li><li>• Sebagai fasilitator dan motivator.</li></ul>

No	MODEL BELAJAR	YANG DILAKUKAN MAHASISWA	BENTUK KEGIATAN BELAJAR
7	<b>Contextual Instruction</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membahas konsep (teori) kaitannya dengan situasi nyata</li> <li>• Melakukan studi lapang/ terjun di dunia nyata untuk mempelajari kesesuaian teori.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan bahan kajian yang bersifat teori dan mengkaitkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, atau kerja profesional, atau manajerial, atau entrepreneurial.</li> <li>• Menyusun tugas untuk studi mahasiswa terjun ke lapangan</li> </ul>
8	<b>Project Based Learning</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan tugas (berupa proyek) yang telah dirancang secara sistematis.</li> <li>• Menunjukkan kinerja dan mempertanggung jawabkan hasil kerjanya di forum.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang suatu tugas (proyek) yang sistematis agar mahasiswa belajar pengetahuan dan ketrampilan melalui proses pencarian/ penggalian (inquiry), yang terstruktur dan kompleks.</li> <li>• Merumuskan dan melakukan proses pembimbingan dan asesmen.</li> </ul>
9	<b>Problem Based Learning</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar dengan menggali/ mencari informasi (inquiry) serta memanfaatkan informasi tersebut untuk memecahkan masalah faktual/ yang dirancang oleh dosen .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang tugas untuk mencapai kompetensi tertentu</li> <li>• Membuat petunjuk(metode) untuk mahasiswa dalam mencari pemecahan masalah yang dipilih oleh mahasiswa sendiri atau yang ditetapkan.</li> </ul>





# Rencana Pembelajaran Semester (RPS) atau istilah lain paling sedikit memuat



Nama program studi, nama dan kode mata kuliah, semester, sks, nama dosen pengampu;

Capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada MK.

Kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan;

Bahan kajian yang terkait dengan kemampuan yang akan dicapai;

Metode pembelajaran;

Waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran;

Pengalaman belajar mahasiswa yang diwujudkan dalam deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa selama satu semester;

Kriteria, indikator, dan bobot penilaian; dan

Daftar referensi yang digunakan.



Program Studi : .....  
Mata Kuliah : .....  
Kode/SKS : .....  
Dosen Pengampu : .....

KONTRAK  
PERKULIAHAN

- Manfaat Mata Kuliah
- Deskripsi Mata Kuliah
- Capaian Pembelajaran MK
- Kemampuan Akhir yang Diharapkan
- Indikator Pembelajaran
- Bahan Kajian dan Pertemuan
- Strategi Pembelajaran
- Pedoman Penilaian
- Bahan Bacaan
- Pengesahan Dosen, MahaMahasiswa, Kaprodi



## Bahan Yang Disiapkan

MATA KULIAH	SKS	JML PERT	BNTK KULIAH	CAPAIAN PEMBLJRN		BAHAN KAJIAN	MATERI
				SOFT	HARD		



**MENENTUKAN  
METODE  
PEMBELAJARAN**

LOGO



# LANGKAH PENYUSUNAN

# 1. Cover RPS

- Judul mata kuliah
- Kode Mata Kuliah
- Lambang
- Penyusun
- Prodi/ Institusi

## **RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**



**MATA KULIAH : STATISTIKA**  
**KODE MK : EMKU4206**

Tim Penyusun:  
Alni Rahmawati

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN FE  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA  
2016**



# Halaman Pengesahan

- Identitas mata Kuliah
- PJ mata Kuliah
- Tanda tangan PJ
- Tanda tangan Ka prodi

## HALAMAN PENGESAHAN

### Identitas Mata Kuliah

Nama Mata Kuliah : Statistika  
Nomor Kode/ SKS : EMKU4206 / 6 sks  
Bidang Ilmu : Manajemen  
Status Mata Kuliah : Wajib

### Koordinator/Pembina Mata Kuliah

Nama : Alni Rahmawati,SE,MM  
NIP : 143026  
Pangkat/ Golongan : IV A  
Jabatan : Lektor Kepala  
Fakultas/Program Studi : Ekonomi / Manajemen  
Universitas : Universitas Muhammadiyah  
Yogyakarta

Jumlah Tim Pengajar : orang

Yogyakarta, Juni 2016

Menyetujui  
Ka Prodi Manajemen

Mengetahui  
PJ Mata Kuliah

Dra.Retno Widowati, PA,Ph.D

Alni Rahmawati, SE,MM

## 2. Pendahuluan

- Visi prodi
- Misi prodi
- Tujuan prodi



### PENDAHULUAN

#### A. Visi, Misi Dan Tujuan Pendidikan Prodi

- Visi : Menjadi Program Studi rujukan di tingkat Asia Tenggara yang unggul di bidang ilmu manajemen dan *entrepreneurship* bertumpu pada iman, taqwa, ilmu pengetahuan dan teknologi pada tahun 2020".
- Misi : a. Menyelenggarakan pendidikan akademik strata 1 dan mengembangkan dan menghasilkan Sumberdaya Manusia yang memiliki kemampuan manajerial dan *entrepreneurship* berorientasi global, bertumpu pada nilai-nilai Islam.  
b. Menyelenggarakan kegiatan penelitian sesuai bidang ilmu manajemen dan *entrepreneurship* yang memberikan kontribusi bagi kemaslahatan umat di Asia Tenggara  
c. Menyelenggarakan kegiatan pengabdian masyarakat yang mewujudkan "rahmatan lil 'alamin"
- Tujuan Pendidikan : a. Kemampuan mengenali, menelaah, menganalisis, dan memecahkan masalah di bidang bisnis dengan menggunakan fungsi-fungsi manajerial yang dijiwai nilai-nilai Islam.  
b. Penguasaan ilmu pengetahuan sesuai bidang manajemen dan teknologi, serta memiliki daya saing global.  
c. Memiliki jiwa *entrepreneurship* yang meliputi kemandirian, kreatifitas, inovatif, berani mengambil risiko, serta mampu memberdayakan masyarakat

### 3. Capaian Pembelajaran Prodi (*learning outcome*)

- Masing-masing CP setiap profil:
  - Sikap
  - Penguasaan Pengetahuan
  - Keterampilan Umum
  - Keterampilan Khusus

**TIDAK PERLU  
DITULIS!!**

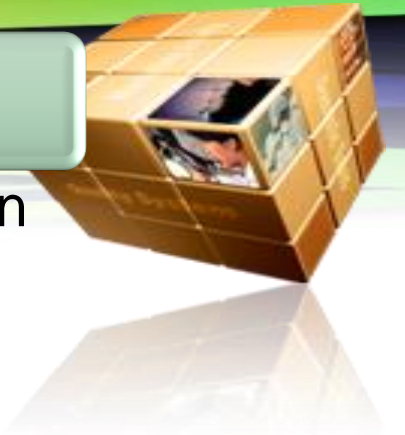
PROFIL	UNSUR SNPT & KJNI	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Profil 1	Sikap	
	Penguasaan Pengetahuan	
	Keterampilan Umum	
	Keterampilan khusus	
Profil 2	Sikap	
	Penguasaan Pengetahuan	
	Keterampilan Umum	
	Keterampilan khusus	
Profil 3	Sikap	
	Penguasaan Pengetahuan	
	Keterampilan Umum	
	Keterampilan khusus	
Dst)*		

\*) Jumlah profil sesuai dengan jumlah profil prodi



## 4. Informasi Mata Kuliah

- Nama dan bobot SKS, Kode Matakuliah dan semester penawaran
- Hubungan antara matakuliah dan kompetensi
- Ketercapaian kompetensi *Hard skills* dan *Softskill* melalui Mata Kuliah yang bersangkutan



### INFORMASI MATAKULIAH

#### A. Nama dan bobot SKS, Kode Matakuliah dan Semester Penawaran

Nama Mata Kuliah	:	STATISTIKA
Bobot SKS	:	3/3
Kode Matakuliah	:	
Semester	:	2 (dua)
Jumlah Pertemuan	:	18 kali teori/ 18 kali praktik



## B. Ketercapaian Pembelajaran berdasarkan Sikap, Penguasaan Pengetahuan, Ketrampilan Umum & Ketrampilan Khusus melalui Mata Kuliah yang bersangkutan

Capaian Pembelajaran yang dimiliki oleh Mahasiswa setelah mengikuti

✚ Matakuliah Statistika adalah:

### SOFTSKILL

SIKAP

1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
3. Mengelola pembelajaran secara mandiri

### HARDSKILL

PENGUASAAN  
PENGETAHUAN

1. Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya

KETRAMPILAN UMUM

1. Mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis terhadap informasi dan data

- KETRAMPILAN KHUSUS**
1. Mampu mengambil keputusan manajerial yang tepat di berbagai tipe organisasi pada tingkat operasional, berdasarkan analisis data dan informasi pada fungsi organisasi
  2. Mampu melakukan kajian empirik dan pemodelan dengan menggunakan metode ilmiah pada berbagai tipe organisasi berdasarkan fungsi organisasi;






 PENJELASAN  
ALTERNATIF 1

NOMOR KOLOM	JUDUL KOLOM	PENJELASAN ISIAN
1	MINGGU KE	Menunjukkan kapan suatu kegiatan dilaksanakan, yakni mulai minggu ke 1 sampai ke 16 (satu semester) (bisa 1/2/3/4 mingguan).
2	KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	Rumusan kemampuan dibidang kognitif, psikomotorik, dan afektif diusahakan lengkap dan utuh (hard skills & soft skills). Tingkat kemampuan harus menggambarkan level CP lulusan prodi, dan dapat mengacu pada konsep dari Anderson (*). Kemampuan yang dirumuskan di setiap tahap harus mengacu dan sejalan dengan CP, serta secara komulatif diharapkan dapat memenuhi CP yang dibebankan pada mata kuliah ini diakhir semester.
3	BAHAN KAJIAN (materi ajar)	Bisa diisi pokok bahasan /sub pokok bahasan, atau topik bahasan. (dengan asumsi tersedia diktat/modul ajar untuk setiap pokok bahasan) atau intergrasi bahan kajian, atau isi dari modul.
4	METODE PEMBELAJARAN	Dapat berupa : diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, atau gabungan berbagai bentuk. Pemilihan metode pembelajaran didasarkan pada keniscayaan bahwa dengan metode pembelajaran yang dipilih mahasiswa mencapai kemampuan yang diharapkan.
5	WAKTU	Waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran
6	PENGALAMAN BELAJAR	Kegiatan yang harus dilakukan oleh mahasiswa yang dirancang oleh dosen agar yang bersangkutan memiliki kemampuan yang telah ditetapkan (tugas, suvai, menyusun paper, melakukan praktek, studi banding, dsb)
7	KRITERIA PENILAIAN dan indikator	Kriteria Penilaian berdasarkan Penilaian Acuan Patokan mengandung prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi.  Indikator dapat menunjukkan pencapaian kemampuan yang dicanangkan, atau unsur kemampuan yang dinilai (bisa kualitatif misal ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan/unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).
8	BOBOT NILAI	Disesuaikan dengan waktu yang digunakan untuk membahas atau mengerjakan tugas, atau besarnya sumbangan suatu kemampuan terhadap pencapaian pembelajaran yang dibebankan pada mata kuliah ini.
REFERENSI		Daftar referensi yang digunakan dapat dituliskan pada lembar lain

NOMOR KOLOM	JUDUL KOLOM	PENJELASAN ISIAN
1	MINGGU KE	menunjukkan kapan dan berapa lama suatu kegiatan dilaksanakan, bisa 1/2/3 mingguan (lihat pengertian 1 sks)
2	KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	rumusan kemampuan dibidang kognitif, psikomotorik , dan afektif diusahakan lengkap dan utuh (hard skills & soft skills). Merupakan tahapan kemampuan yang diharapkan dapat mencapai kompetensi mata kuliah ini diakhir semester.
3	BAHAN KAJIAN (materi ajar)	bisa diisi pokok bahasan/sub pokok bahasan, atau topik bahasan. (dengan asumsi tersedia diktat/modul ajar untuk setiap pokok bahasan)
4	BENTUK PEMBELAJARAN	bisa berupa : ceramah, diskusi, presentasi tugas, seminar, simulasi, responsi, praktikum, latihan, kuliah lapangan, praktek bengkel, survai lapangan, bermain peran, atau gabungan berbagai bentuk. Penetapan bentuk pembelajaran didasarkan pada keniscayaan bahwa kemampuan yang diharapkan diatas akan tercapai dengan bentuk/model



		pembelajaran yang dipilih.
5	<b>KRITERIA PENILAIAN (indikator)</b>	berisi : indikator yang dapat menunjukkan pencapaian kemampuan yang dicanangkan, atau unsur kemampuan yang dinilai (bisa kualitatif misal ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreativitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan/unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).
6	<b>BOBOT NILAI</b>	disesuaikan dengan waktu yang digunakan untuk membahas atau mengerjakan tugas, atau besarnya sumbangan suatu kemampuan terhadap pencapaian kompetensi mata kuliah ini.
	<b>REFERENSI</b>	datar referensi yang digunakan dapat dituliskan pada lebar lain

Bentuk pembelajaran harus memberikan informasi mengenai perkiraan waktu yang diperlukan agar bahan kajian dapat dicapai



**1 sks**  
170 menit  
kegiatan belajar mhs  
per minggu selama  
satu semester

**PENGERTIAN  
SATUAN KREDIT  
SEMESTER**

 <p>Kegiatan tatap muka 50 menit</p>	 <p>Kegiatan terstruktur 60 menit</p>	 <p>Kegiatan mandiri 60 menit</p>
<b>KULIAH</b>		

 <p>kegiatan tatap muka 110 menit</p>	 <p>kegiatan mandiri 60 menit</p>
<b>RESPONSI/TUTORIAL/SEMINAR</b>	

		
<b>170 menit kegiatan di laboratorium/ studio/ bengkel</b>		
<b>PRAKTIKUM/STUDIO/BENGGEL</b>		



# CONTOH BEBAN BELAJAR MAHASISWA



Metode Belajar : Kuliah	Pengertian 1 sks (/minggu/semester)		
	Kegiatan Belajar	Waktu (menit) Belajar Mahasiswa	Dosen
Tatap muka	50	Hadir	Tidak hadir
Penugasan Terstruktur	60	Tdk hadir/hadir	Hadir
Belajar Mandiri	60	Tidak hadir	Tidak hadir
Total Waktu	170	50/110	60

# CONTOH BEBAN BELAJAR MAHASISWA



Metode Belajar : Praktikum		Pengertian 1 sks (/minggu/semester)	
Kegiatan Belajar	Waktu (menit) Belajar Mahasiswa	Dosen	Asisten /laboran
Tutorial	20	Hadir	Hadir
Persiapan	20	Tdk hadir	Hadir
Pelaksanaan Praktikum	80	Tdk hadir/hadir	Hadir
Penyusunan laporan	30	Tdk hadir	Tdk hadir
Presentasi	20	Hadir	Tdk hadir
Total Waktu (menit)	170	40/120	120

### C. Matrik Pembelajaran

Minggu ke	Pert	Kemampuan akhir yang diharapkan	Bahan Kajian	Materi/Pokok Bahasan	Strategi/ Bentuk Pembelajaran	Kriteria Penilaian (indikator)	Bobot Nilai
1	1	<b><u>SOFTSKILLS</u></b> Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik	1. Kontrak belajar 2. Penjelasan RPS	1. RPS 2. Mekanisme, aturan perkuliahan	1. <i>Self Directed Learning</i> dalam bentuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ceramah</li> <li>• <i>Brainstorming</i></li> <li>• <i>Ice Breaking</i></li> </ul> 2. Mahasiswa diminta untuk persiapan materi minggu depan	Kemampuan yang ditunjukkan mahasiswa dalam memutuskan sikap untuk membuat kontrak belajar dan Penguasaan pemahaman terhadap rencana pembelajaran (RPS) ditunjukkan mahasiswa.	0%
1,2	2,3,4	<b><u>HARDSKILL</u></b> Menguasai konsep teoritis, metoda dan perangkat analisis fungsi manajemen (perencanaan, pelaksanaan, pengarahan, pemantauan, evaluasi, dan pengendalian) dan fungsi organisasi (pemasaran, sdm, operasi, dan keuangan) pada berbagai jenis organisasi	Statistik deskriptif 1	1. Pendahuluan 2. Distribusi frek 3. Ukuran tendensi sentral 4. Pengukuran variasi	1. <i>Contextual Instruction</i> dalam bentuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• <i>Brainstorming</i></li> </ul> 2. <i>Discovery Learning</i>	<b><u>HARD SKILL</u></b> Kemampuan yang ditunjukkan mahasiswa dalam menguasai konsep teori statistik diskriptif 1 (frekuensi, tendensi sentral dan variasi pengukuran variasi)  <b><u>SOFTSKILLS</u></b>	10%
		<b><u>SOFTSKILL</u></b> 1. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri 2. Mengelola pembelajaran secara mandiri				1. Sikap tanggungjawab atas tugas yang diberikan ditunjukkan oleh mahasiswa 2. Kemampuan mengelola pembelajaran secara mandiri ditunjukkan oleh mahasiswa	



Minggu ke	Pert	Kemampuan akhir yang diharapkan	Bahan Kajian	Materi/Pokok Bahasan	Strategi/ Bentuk Pembelajaran	Kriteria Penilaian (indikator)	Bobot Nilai
3	5	Evaluasi Capaian Pembelajaran <i>hardskill</i> dan <i>softskills</i>	Pemahaman komprehensif tentang statistik deskriptif 1 dan kemampuan menunjukan <i>soft skills</i>	Ujian Tertulis dan observasi <i>softskill</i>	Soal isian dan uraian untuk <i>hardskills</i> . Observasi untuk penilaian sikap (Penilaian sikap dapat dilakukan dalam proses belajar mengajar)	Ketepatan menjawab dan kemampuan menunjukan aspek-aspek <i>softskill</i> yang dinilai	

## 7. Format Rancangan Tugas Dan Kriteria Penilaian

- Tujuan Tugas
- Uraian Tugas
- Kriteria penilaian Hard skill
- Kriteria penilaian Softskill
- Lembar Kerja
- Bahan ajar (Buku, Modul, Powerpoint)

### RANCANGAN TUGAS DAN KRITERIA PENILAIAN

Nama Mata Kuliah	: Statistika	sks	: 5 sks
Program Studi	: Manajemen	Pertemuan ke	: 6 - 7
Fakultas	: Ekonomi	Bobot nilai	: 25%
Materi	: Statistik Deskriptif 2		

#### a. TUJUAN TUGAS

Mahasiswa bertanggungjawab atas tugas yang diberikan dan dapat dan mengelola pembelajaran secara mandiri dalam memahami tentang analisis rangkaian waktu, dan probabilitas

#### b. URAIAN TUGAS:

##### 1. Obyek Garapan :

Identifikasi kasus-kasus riil khususnya tentang statistik deskriptif 2

##### 2. Batasan yang harus dikerjakan:

- Setiap kelompok diminta untuk memberikan pendapat tentang analisis rangkaian waktu dan probabilitas
- Melakukan identifikasi hasil diskusi tentang analisis rangkaian waktu dan probabilitas
- Melakukan list tentang analisis rangkaian waktu dan probabilitas

##### 3. Metode/Cara Pengerjaan (acuan cara pengerjaan):

- Pengawasan ini diberikan pada saat proses pembelajaran berlangsung
- Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok
- Setiap kelompok melakukan diskusi tentang analisis rangkaian waktu dan probabilitas yang di koordine oleh koordinator kelompok (**kasus**)
- Setiap kelompok menyusun analisis rangkaian waktu dan probabilitas secara riil dalam worksheet yang telah disediakan (**lembar kerja**)
- Setiap kelompok menunjuk satu wakil untuk menyampaikan ke forum kelas tentang hasil diskusi kelompok





# TEKNIK DAN INSTRUMEN PENILAIAN

Penilaian	Teknik	Instrumen
Sikap	Observasi	1. Rubrik untuk penilaian proses dan / atau 2. Portofolio atau karya desain untuk penilaian hasil
Ketrampilan Umum	observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis, tes lisan, dan angket	
Ketrampilan Khusus		
Penguasaan Pengetahuan		
<b>Hasil akhir penilaian merupakan integrasi antara berbagai teknik dan instrumen penilaian yang digunakan.</b>		

c. **KRITERIA PENILAIAN**

1. **Penilaian Hard Skills**

**KRITERIA PENILAIAN**

**GRADING SCHEME**

<b>GRADE</b>	<b>SKOR</b>	<b>DESKRIPSI</b>
<b>A</b>	81 > ....	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat, analisis yang sistematis, benar dan bahasa baik
<b>B</b>	61 - 80	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat, analisis yang sistematis dan benar
<b>C</b>	41 - 60	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat dan analisis yang tidak sistematis
<b>D</b>	21 - 40	Hasil jawaban menggunakan metode yang kurang tepat, analisis yang tidak sistematis
<b>E</b>	... < 20	Tidak menjawab

## 2. Penilaian Softskills

### KRITERIA Penilaian sikap tanggungjawab

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		Kurang	cukup	Baik	Sangat Baik
		1	2	3	4
1	Melaksanakan tugas individu dengan baik				
2	Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan				
3	Tidak menuduh orang lain tanpa bukti yang akurat				
4	Mengembalikan barang yang dipinjam				
5	Meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan				
<b>Jumlah Skor</b>					

#### Keterangan

Sangat Baik (SB)/ 4 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan.

Baik (B)/3 = sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukannya.

Cukup (C) / 2 = kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukannya.

**KRITERIA : Belajar Mandiri**

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		Kurang	cukup	Baik	Sangat Baik
		1	2	3	4
1	Mengatur waktu dan tempat belajar sendiri dengan baik				
2	Menemukan materi pembelajaran yang sesuai dengan topik bahasan				
3	Mengevaluasi pemahaman diri terhadap materi yang dipelajari				
4	Menunjukkan motivasi belajar yang konsisten				
5	Merefleksikan hasil belajar dengan baik				
<b>Jumlah Skor</b>					

**Keterangan**

- Sangat Baik (SB)/ 4 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan.
- Baik (B)/3 = sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukannya.
- Cukup (C) / 2 = kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukannya.
- Kurang (K)/1 = tidak pernah, apabila tidak pernah melakukannya

## 8. BAHAN PEMBELAJARAN

- Modul
- *Handout*
- Power Point
- dll

## 9. REFERENSI (Selected Reading Material)

- daftar alamat web
- buku
- print out artikel
- fotocopy



LOGO



ZWANI.COM

