

**MODEL KEGIATAN
PEMBELAJARAN MERDEKA
BELAJAR KAMPUS MERDEKA
(Project Independent)**



TIM

**Dr. Dhiniaty Gularso, M.Pd
Dr. M. Iqbal Birsyada, M.Pd
M. Fairuzabadi, M.Kom**

UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Pendanaan Riset Inovatif Produktif (RISPRO) Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) sesuai perjanjian nomor : 129/E4.1/AK.04.RA/2021 tanggal 1 Desember 2021 tentang Pendanaan Program Riset Keilmuan

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Riset : Pengembangan Konten Virtual Tour Sebagai Implementasi Project Independent Program MBKM Di Museum Benteng Vrederburg
Nama Rumpun Ilmu : Ilmu Pendidikan
SKEMA RISET MBKM : Hibah Riset Mandiri Dosen
No. Kontrak dan Sumber Pendanaan : Pendanaan Riset Inovatif Produktif (RISPRO) Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) sesuai perjanjian nomor : 129/E4.1/AK.04.RA/2021 tanggal 1 Desember 2021 tentang Pendanaan Program Riset Keilmuan

Ketua Periset:

a. Nama Lengkap : Dr. Dhiniaty Gularso, M.Pd
b. NIDN/NIDK : 0515028001
c. Jabatan Fungsional : Lektor
d. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
e. Nomor HP : 0813-9203-9555
f. Alamat surel (e-mail) : dhiniaty@upy.ac.id

Anggota Periset (1)

a. Nama Lengkap : Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M.Pd
b. NIDN/NIDK : 0510028801
c. Perguruan Tinggi : Universitas PGRI Yogyakarta
d. Program Studi : Pendidikan Sejarah

Anggota Periset (2)

a. Nama Lengkap : Muhammad Fairuzabadi, M.Kom
b. NIDN/NIDK : 0526097401
c. Perguruan Tinggi : Universitas PGRI Yogyakarta
d. Prodi : Informatika

Anggota Mahasiswa (1)

a. Nama Lengkap : Muhammad Abdu
b. NIM : 18144400005
c. Prodi : Pendidikan Sejarah
d. Semester : 7

Anggota Mahasiswa (2)

a. Nama Lengkap : Dhandi Khairul Anam
b. NIM : 18144400034
c. Prodi : Pendidikan Sejarah
d. Semester : 7

Anggota Mahasiswa (3)

a. Nama Lengkap : Muhammad Khidir Baihaqi
b. NIM : 18144400015
c. Prodi : Pendidikan Sejarah
d. Semester : 7

Anggota Mahasiswa (4)

a. Nama Lengkap : Muhammad Faiz Romadhon
b. NIM : 18144600198
c. Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
d. Semester : 7

Anggota Mahasiswa (5)

a. Nama Lengkap : Ardyansyah Wahyu Sejati
b. NIM : 18144600056
c. Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
d. Semester : 7

Anggota Mahasiswa (6)

a. Nama Lengkap : Yoga Pratama
b. NIM : 18111110083
c. Prodi : Informatika
d. Semester : 7

Anggota Mahasiswa (7)

a. Nama Lengkap : Cahyo Putro Wardoyo
b. NIM : 18111100087
c. Prodi : Informatika
d. Semester : 7

Yogyakarta, 13 Juni 2022

Ketua Periset,



Dr. Dhiniaty Gularso, S.Si, M.Pd
NIS 198002152010082007

Mengetahui,
Dekan



Dr. Esti Setiawati, M.Pd
NIP. 196509091995122001

Menyetujui
Kepala Lembaga Pengembangan UPY



Selly Rahmawati, M.Pd
NIS 198707232013022002

MODEL KEGIATAN PEMBELAJARAN MBKM

(Project Independent)

1. Model kegiatan pembelajaran MBKM berupa Project Independent meliputi Rencana Pembelajaran Semester/RPS, penyetaraan 20 sks, dan rekonstruksi mata kuliah).
 - a. Dua mahasiswa PGSD FKIP **meneliti** diorama yang ada di virtual tour Benteng Verdeburg kemudian **mengembangkan** konten diorama tersebut sebagai sumber belajar di SD. Kegiatan dilakukan dengan pembimbingan dari ketua peneliti. Rencana Pembelajaran Semester/RPS, Penyetaraan 20 SKS, dan Rekonstruksi Mata Kuliah Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rencana Pembelajaran Semester/RPS, Penyetaraan 20 SKS, dan Rekonstruksi Mata Kuliah Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pertemuan Ke-	Jenis kegiatan Project Independen	Menit	Hari	Minggu	Total Waktu (menit)	SKS
Mata Kuliah SKRIPSI						
1	Mengamati semua konten dan diorama Virtual Tour (VT) Benteng Verdeburg untuk menemukan keterkaitan antara konten pada diorama VT dengan Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran di SD	170	5	1	850	0,3125
2	Menyusun teori, kerangka berpikir, kajian penelitian yang relevan	170	5	1	850	0,3125
3	Merancang desain pengembangan konten salah satu diorama VT sebagai sumber belajar di SD	170	5	2	1700	0,625
4-8	Membuat produk pengembangan konten salah satu diorama VT sebagai sumber belajar di SD	170	5	5	4250	1,5625
9	Mengujikan produk tersebut ke Validator	170	5	1	850	0,3125
10	Merevisi desain sesuai dengan catatan validator	170	5	2	1700	0,625
11	Mengujicobakan produk tersebut ke Siswa SD secara terbatas dan Guru SD (uji keterpakaian)	170	5	1	850	0,3125
12	Merevisi produk sesuai dengan hasil ujicoba terbatas	170	5	2	1700	0,625

Pertemuan Ke-	Jenis kegiatan Project Independen	Menit	Hari	Minggu	Total Waktu (menit)	SKS
13	Mengujicobakan produk hasil revisi ke siswa SD Kembali dengan jumlah siswa yang lebih besar	170	5	1	850	0,3125
14	Menghitung kenaikan prestasi belajar dan keefektifan produk	170	5	1	850	0,3125
15	Melaporkan hasil penelitian	170	5	1	850	0,3125
16	Membuat Artikel Hasil Penelitian	170	5	1	850	0,3125
Jumlah SKS Konversi Mahasiswa PGSD MK Skripsi						5,9375
SURAT KETERANGAN PENDAMPING IJAZAH (SKPI)						
1	Menemukan keterkaitan antara konten pada diorama VT dengan Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran di SD melalui pengamatan terhadap semua konten dan diorama Virtual Tour (VT) Benteng Verdeburg untuk	170	5	4	3400	1,25
2	Merancang desain pengembangan konten Mini Diorama 1 VT sebagai sumber belajar di SD	170	5	3	2550	0,9375
3	Merancang desain pengembangan konten Mini Diorama 2 VT sebagai sumber belajar di SD	170	5	3	2550	0,9375
4	Merancang desain pengembangan konten Mini Diorama 3 sebagai sumber belajar di SD	170	5	3	2550	0,9375
5	Merancang desain pengembangan konten Mini Diorama 4 sebagai sumber belajar di SD	170	5	3	2550	0,9375
6	Membuat produk pengembangan konten Mini Diorama 1 VT sebagai sumber belajar di SD	170	5	5	4250	1,5625
7-8	Membuat produk pengembangan konten salah satu diorama VT sebagai sumber belajar di SD Mini Diorama 2	170	5	5	4250	1,5625
9-10	Membuat produk pengembangan konten sMini Diorama 3 VT sebagai sumber belajar di SD	170	5	5	4250	1,5625
11-12	Membuat produk pengembangan konten Mini Diorama 4 VT sebagai sumber belajar di SD	170	5	5	4250	1,5625
13	Mengevaluasi produk pengembangan konten Mini Diorama 1 VT sebagai sumber belajar di SD	170	5	3	2550	0,9375
14	Mengevaluasi produk pengembangan konten Mini Diorama 2 VT sebagai sumber belajar di SD	170	5	3	2550	0,9375

Pertemuan Ke-	Jenis kegiatan Project Independen	Menit	Hari	Minggu	Total Waktu (menit)	SKS
15	Mengevaluasi produk pengembangan konten Mini Diorama 3 VT sebagai sumber belajar di SD	170	5	3	2550	0,9375
16	Mengevaluasi produk pengembangan konten Mini Diorama 4 VT sebagai sumber belajar di SD	170	5	3	2550	0,9375
Jumlah SKS Konversi Mahasiswa PGSD SKPI						14,0625
Total SKS Konversi Mahasiswa PGSD (Skripsi+SKPI)						20

- b. Tiga mahasiswa Pendidikan Sejarah FKIP **meneliti** diorama yang ada di virtual tour benteng Verdeburg kemudian **mengembangkan** kontens diorama tersebut sebagai sumber belajar di SMP dan SMA. Kegiatan dilakukan dengan pembimbingan dari anggota peneliti
1. Rencana Pembelajaran Semester/RPS, Penyetaraan 20 SKS, dan Rekonstruksi Mata Kuliah Program Studi Pendidikan Sejarah ditunjukkan pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Rencana Pembelajaran Semester/RPS, Penyetaraan 20 SKS, dan Rekonstruksi Mata Kuliah Program Studi Pendidikan Sejarah

Pertemuan Ke-	Jenis kegiatan Project Independen	Menit	Hari	Minggu	Total Waktu (menit)	SKS
Mata Kuliah Teori & Aplikasi Lab. Sejarah						
1	Mengamati semua konten dan diorama Virtual Tour (VT) Benteng Verdeburg untuk menemukan keterkaitan antara konten pada diorama VT dengan Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran sejarah di SMP dan SMA	170	5	1	850	0,3125
2	Merancang desain pengembangan konten salah satu diorama VT sebagai sumber belajar sejarah di SMP dan SMA	170	5	1	850	0,3125
3-8	Membuat produk pengembangan konten salah satu diorama VT sebagai sumber belajar sejarah di SMP dan SMA	170	5	3	2550	0,9375
9	Menguji produk tersebut ke Validator	170	5	1	850	0,3125
10	Merevisi desain sesuai dengan catatan validator	170	5	1	850	0,3125

Pertemuan Ke-	Jenis kegiatan Project Independen	Menit	Hari	Minggu	Total Waktu (menit)	SKS
11	Mengujicobakan produk tersebut ke Siswa SMP dan SMA secara terbatas dan Guru IPS SMP dan Guru Sejarah SMA (uji keterpakaian)	170	5	1	850	0,3125
12	Merevisi produk sesuai dengan hasil ujicoba terbatas	170	5	1	850	0,3125
13	Mengujicobakan produk hasil revisi ke siswa SMP dan SMA kembali dengan jumlah siswa yang lebih besar	170	5	1	850	0,3125
14	Menghitung kenaikan prestasi belajar dan keefektifan produk	170	5	1	850	0,3125
15	Melaporkan hasil penelitian	170	5	1	850	0,3125
16	Membuat Artikel Hasil Penelitian	170	5	1	850	0,3125
Jumlah SKS Konversi Mahasiswa Pendidikan Sejarah MK Teori & Aplikasi Lab. Sejarah						4,0625
Mata Kuliah SKRIPSI						
1	Studi sejarah tentang konten diorama Virtual Tour (VT) Benteng Verdeburg untuk menemukan keterkaitan antara konten pada diorama VT dengan Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran sejarah di SMP dan SMA	170	5	1	850	0,3125
2	Merancang desain pengembangan konten salah satu diorama VT sebagai sumber belajar sejarah di SMP dan SMA	170	5	2	1700	0,625
3-8	Membuat produk pengembangan konten salah satu diorama VT sebagai sumber belajar sejarah di SMP dan SMA	170	5	6	5100	1,875
9	Mengujikan produk tersebut ke Validator	170	5	1	850	0,3125
10	Merevisi desain sesuai dengan catatan validator	170	5	2	1700	0,625
11	Mengujicobakan produk tersebut ke Siswa SMP dan SMA secara terbatas dan Guru IPS SMP dan Guru Sejarah SMA (uji keterpakaian)	170	5	1	850	0,3125
12	Merevisi produk sesuai dengan hasil ujicoba terbatas	170	5	2	1700	0,625

Pertemuan Ke-	Jenis kegiatan Project Independen	Menit	Hari	Minggu	Total Waktu (menit)	SKS
13	Mengujicobakan produk hasil revisi ke siswa SMP dan SMA kembali dengan jumlah siswa yang lebih besar	170	5	1	850	0,3125
14	Menghitung kenaikan prestasi belajar dan keefektifan produk	170	5	1	850	0,3125
15	Melaporkan hasil penelitian	170	5	1	850	0,3125
16	Membuat Artikel Hasil Penelitian	170	5	1	850	0,3125
Jumlah SKS Konversi Mahasiswa Pendidikan Sejarah MK Skripsi						5,9375
Mata Kuliah Teori & Aplikasi Lab. Sejarah						
1	Menemukan keterkaitan antara konten pada diorama VT dengan Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran IPS di SMP dan Sejarah SMA melalui pengamatan terhadap semua konten dan diorama Virtual Tour (VT) Benteng Verdeburg untuk	170	5	3	2550	0,9375
2	Merancang desain pengembangan konten Mini Diorama 1 VT sebagai sumber belajar sejarah di SMP dan SMA	170	4	3	2040	0,75
3	Merancang desain pengembangan konten Mini Diorama 2 VT sebagai sumber belajar di SMP dan SMA	170	4	3	2040	0,75
4	Merancang desain pengembangan konten Mini Diorama 3 sebagai sumber belajar di SMP dan SMA	170	4	3	2040	0,75
5	Merancang desain pengembangan konten Mini Diorama 4 sebagai sumber belajar di SMP dan SMA	170	4	3	2040	0,75
6	Membuat produk pengembangan konten Mini Diorama 1 VT sebagai sumber belajar di SMP dan SMA	170	4	3	2040	0,75
7-8	Membuat produk pengembangan konten salah satu diorama 2 VT sebagai sumber belajar di SMP dan SMA	170	4	3	2040	0,75
9-10	Membuat produk pengembangan konten Mini Diorama 3 VT sebagai sumber belajar di SMP dan SMA	170	5	3	2550	0,9375
11-12	Membuat produk pengembangan konten Mini Diorama 4 VT sebagai sumber belajar di SMP dan SMA	170	5	3	2550	0,9375

Pertemuan Ke-	Jenis kegiatan Independen	Project	Menit	Hari	Minggu	Total Waktu (menit)	SKS
13	Mengevaluasi pengembangan konten Diorama 1 VT sebagai belajar di SMP dan SMA	produk Mini sumber	170	5	3	2550	0,9375
14	Mengevaluasi pengembangan konten Diorama 2 VT sebagai belajar di SMP dan SMA	produk Mini sumber	170	5	3	2550	0,9375
15	Mengevaluasi pengembangan konten Diorama 3 VT sebagai belajar di SMP dan SMA	produk Mini sumber	170	5	3	2550	0,9375
16	Mengevaluasi pengembangan konten Diorama 4 VT sebagai belajar di SMP dan SMA	produk Mini sumber	170	5	3	2550	0,9375
Jumlah SKS Konversi Mahasiswa Pendidikan Sejarah untuk SKPI							10,125
Total SKS Konversi Mahasiswa Pendidikan Sejarah (Teori & Aplikasi Lab. Sejarah+Skripsi+SKPI)							20,125

- c. Dua mahasiswa Informatika Fakultas Sains dan teknologi (FST) **membuat** aplikasi yang digunakan untuk mengintegrasikan sumber belajar yang dikembangkan 2 mahasiswa PGSD dan 3 mahasiswa Pendidikan Sejarah. Kegiatan dilakukan dengan pembimbingan dari anggota peneliti 2. Rencana Pembelajaran Semester/RPS, Penyetaraan 20 SKS, dan Rekonstruksi Mata Kuliah Program Studi Informatika ditunjukkan pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Rencana Pembelajaran Semester/RPS, Penyetaraan 20 SKS, dan Rekonstruksi Mata Kuliah Program Studi Informatika

Pertemuan Ke-	Jenis kegiatan Independen	Project	Me nit	Ha ri	Mingg u	Total Waktu (menit)	SKS
Mata Kuliah Analisis Sistem Informasi (ASI)							
1-2	Analisis SWOT		170	3	2	1020	0,375
3-4	Kajian Teori Analisis Sistem Informasi		170	3	2	1020	0,375
5-6	Desain Model Sistem Informasi		170	3	2	1020	0,375
7-8	Desain Basis Data		170	3	3	1530	0,5625
9-10	Desain User Interfase		170	3	3	1530	0,5625
11-12	Desain User Experience		170	3	3	1530	0,5625
13-14	Black Box Testing		170	3	3	1530	0,5625

Pertemuan Ke-	Jenis kegiatan Project Independen	Me nit	Ha ri	Mingg u	Total Waktu (menit)	SKS
15-16	Alfa Testin	170	3	3	1530	0,5625
Jumlah SKS Konversi Mahasiswa MK ASI						3,9375
Mata Kuliah Skripsi 1 (Proposal Skripsi)						
1-3	Penelitian awal	170	2	2	680	0,25
4-6	Definisi Sistem Aplikasi	170	2	2	680	0,25
6	Kajian Penelitian yang relevan	170	2	1	340	0,125
7	Kajian Teori yang relevan	170	2	1	340	0,125
8-10	Analisis Kebutuhan Aplikasi	170	2	3	1020	0,375
11-13	Desain Aplikasi	170	2	3	1020	0,375
13-16	Penulisan Laporan	170	2	4	1360	0,5
Jumlah SKS Konversi Mahasiswa Informatika MK Skripsi 1						2
Mata Kuliah Skripsi 2 (Skripsi)						
1-8	Implementasi Bahasa Pemrograman	170	4	8	5440	2
8-9	Uji Coba Black Box Test	170	3	3	1530	0,5625
10-11	Revisi Black Box Test	170	3	2	1020	0,375
11-12	Uji Coba Alfa Test	170	3	2	1020	0,375
13-14	Revisi Black Box Test	170	3	2	1020	0,375
15-16	Penulisan Laporan	170	3	2	1020	0,375
Jumlah SKS Konversi Mahasiswa Informatika MK Skripsi 1						4,0625
SURAT KETERANGAN PENDAMPING IJAZAH (SKPI)						
1	Mengembangkan Konten Virtual Tour Diorama 1	170	5	4	3400	1,25
2	Mengembangkan Konten Virtual Tour Diorama 2	170	5	4	3400	1,25
3	Mengembangkan Konten Virtual Tour Diorama 3	170	5	4	3400	1,25
4	Mengembangkan Konten Virtual Tour Diorama 4	170	5	4	3400	1,25
5	Mengembangkan Konten Virtual Tour Diorama 5	170	5	4	3400	1,25
6	Mengembangkan Konten Virtual Tour Diorama 6	170	5	3	2550	0,9375
7	Mengembangkan Konten Virtual Tour Diorama 7	170	5	3	2550	0,9375
8	Mengembangkan Konten Virtual Tour Diorama 8	170	5	3	2550	0,9375
9	Mengembangkan Konten Virtual Tour Diorama 9	170	5	3	2550	0,9375
Jumlah SKS Konversi Mahasiswa Informatika untuk SKPI						10
Total SKS Konversi Mahasiswa Informatika (Analisis Sistem Informasi+ Skripsi 1+Skripsi 2+ SKPI)						20

- d. Seluruh mahasiswa **berkolaborasi** dalam mengembangkan sumber belajar Benteng Verdeburg di jenjang SD, SMP dan SMA berbasis aplikasi IT. Kegiatan dilakukan dengan pembimbingan dari semua anggota peneliti.

Deskripsi Tugas Tim Peneliti

No	Nama	NIDN/NPM	Program studi/Fakultas	Jabatan	Tugas
1.	Dr. Dhiniaty Gularso, S.Si, M.Pd	NIDN. 0515028001	Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	Ketua	Membimbing tim dari segi isi materi Sekolah Dasar
2.	Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M.Pd	NIDN. 0510028801	Pendidikan Sejarah/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	Anggota	Membimbing tim dari segi isi materi SMP dan SMA
3.	Muhammad Fairuzabadi, M.Kom	NIDN. 0526097401	Informatika/Fakultas Sains dan teknologi	Anggota	Membimbing tim dari segi TIK (editing)
4.	Muhammad Abdu	NPM 18144400005	Pendidikan Sejarah/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	Anggota	Narator/Pengambilan Gambar/Model
5.	Dhandi Khairul Anam	NPM 18144400034	Pendidikan Sejarah/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	Anggota	Pengambilan gambar dan editor
6.	Muhammad Khidir Baihaqi	NPM 18144400015	Pendidikan Sejarah/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	Anggota	Penyusunan Narasi/Pengambilan Gambar
7.	Muhammad Faiz Romadhon	NPM 18144600198	Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	Anggota	Pengambilan Gambar/Kameramen
8.	Ardyansyah Wahyu Sejati	NPM 18144600056	Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	Anggota	Pengambilan gambar dan Penyusun Storyboard
9.	Yoga Pratama	NPM 18111110083	Informatika/Fakultas Sains dan teknologi	Anggota	Pengambilan Gambar/Kameramen
10.	Cahyo Putro Wardoyo	NPM 18111100087	Informatika/Fakultas Sains dan teknologi	Anggota	Pengambilan gambar dan editor

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH: ANALISIS SISTEM INFORMASI



Oleh:

MUHAMMAD FAIRUZABADI, M.KOM

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2021**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul RPS : Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Mata Kuliah Analisis Sistem Informasi
2. Pelaksana/Penulis
 - a. Nama Lengkap & Gelar : Muhammad Fairuzabadi, M.Kom
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. Pangkat/Golongan : Lektor/III c
 - d. NIP/NIS : 19740926 200204 1 004
 - e. Program Studi/Fakultas : Informatika
 - f. Telepon/Faks/E-mail/HP : fairuz@upy.ac.id / 089699870225
3. Pembiayaan
 - a. Sumber Dana : -
 - b. Jumlah Biaya : -

Yogyakarta, 04 Maret 2022

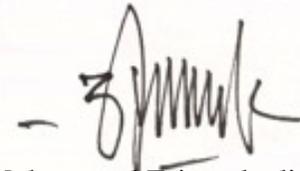
Mengetahui

Ketua Program Studi Informatika



Puji Handayani Putri, M.Kom.
NIS. 19900222 201601 2 001

Pelaksana/Penulis



Muhammad Fairuzabadi, M.Kom
NIS. 19740926 200204 1 004

Menyetujui,

Kepala Lembaga Pengembangan Pendidikan



Selly Rahmawati, M.Pd

NIS. 19870723 201302 2 002



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Analisis Sistem Informasi	TI1329	HCI	T=2	P=0	3	9 September 2021
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ka PRODI	
	 Muhammad Fairuzabadi, M.Kom.		 Muhammad Fairuzabadi, M.Kom.		 Puji Handayani Putri, M.Kom.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI					
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan				
	PP1	Memahami konsep perancangan system, desain system, implementasi serta uji fungsional sistem untuk mengakomodasi kebutuhan institusi.				
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;				
	KU7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;				
	CPMK					
	CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep analisis dan desain sistem Informasi				
	CPMK2	Mahasiswa mampu melakukan analisis dan desain sistem Informasi dengan pendekatan terstruktur				
CPMK3	Mahasiswa mampu melakukan analisis dan desain sistem Informasi dengan pendekatan berorientasi Obyek					
Diskripsi Singkat MK	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep analisis dan desain sistem Informasi dan melakukan analisis dan desain sistem Informasi dengan pendekatan terstruktur maupu pendekatan berorientasi Obyek khususnya dengan pendekatan UML					

Bahan Kajian (Materi pembelajaran)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Analisis Sistem Informal 2. Analisis dan Desain Terstruktur 3. Analisis dan Desain Berorientasi Obyek 4. Analisis Kebutuhan 5. HIPO Diagram 6. DFD Diagram 7. DFD Diagram 8. Cross Functional Diagram 9. Use Case Diagram 10. Actifity Diagram 11. Sequence Diagram 12. Class Diagram 13. Entity Realtionship Diagram 14. Desain Antar Muka
Pustaka	Utama
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dennis, Wixon, Roth (2012) , System Analysis and Design , 5 edition 2. Dennis, Wixon, Tegarden (2014), et al System Analysis &Design, An Object Oriented Approach with UML,5 Edition, Wiley
	Pendukung
Tim Teaching	Muhammad Fairuzabadi, M.Kom, Firdiyansyah, M.Kom
	Matakuliah syarat
	Sistem Informasi

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan, [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Memahami Konsep Analisis Sistem Informal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan Pengertian Analsis Sistem Informasi ▪ Mampu menjelaskan Tahap-tahapan Analsis Sistem Informasi ▪ Mampu membedakan berbasis Metode/Pendekatan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Kuis*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Self-directed learning ▪ Kuis ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konsep Analisis Sistem Informal ▪ Dennis, Wixon, Roth (2012) 	5%
2	Memahami konsep Analisis dan Desain Terstruktur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan Konsep Analisis dan Desain Terstruktur ▪ Mampu menjelaskan Kelebihan dan Kekurangan ▪ Mampu menjelaskan berbagai Jenis-jenis Diagram 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Kuis*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Self-directed learning ▪ Tugas Praktikum ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analisis dan Desain Terstruktur ▪ Dennis, Wixon, Roth (2012) 	5%
3	Memahami konsep Analisis dan Desain Berorientasi Obyek	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan Konsep Analisis dan Desain Berorintsi Obyek ▪ Mampu menjelaskan Kelebihan dan Kekurangan Desain Berorintsi Obyek ▪ Mampu menjelaskan berbagai Jenis-jenis Diagram Desain Berorintsi Obyek 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Kuis*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Self-directed learning ▪ Kuis ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analisis dan Desain Berorientasi Obyek ▪ Dennis, Wixon, Tegarden (2014) 	10%
4	Menganalisis Kebutuhan sebuah sistem informasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu mengindefikasi pengguna ▪ Mampu mengindefikasi kebutuhan data/informasi ▪ Mampu mengindefikasi proses Bisnis 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Makalah Presentasi*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Project Based learning ▪ Tugas Kelompok Makalah Presentasi ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analisis Kebutuhan ▪ Dennis, Wixon, Tegarden (2014) 	5%

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan, [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
6	Mendesain model menggunakan HIPO Diagram	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan setiap notasi HIPO Diagram ▪ Tahap pembuatan HIPO Diagram ▪ Contoh Kasus HIPO Diagram 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Praktikum*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Project Based learning ▪ Tugas Kelompok Makalah Presentasi ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ HIPO Diagram ▪ Jogiyanto.HM (1990) 	10%
7-8	Mendesain model menggunakan Data Flow Diagram	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan setiap notasi DFD ▪ Tahap pembuatan Actifity Diagram ▪ Context Diagram ▪ DFD Level 0 ▪ DFD Level 1 ▪ Contoh Kasus 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Praktikum*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Project Based learning ▪ Tugas Kelompok Makalah Presentasi ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DFD ▪ Jogiyanto.HM (1990) 	10%
9	Mendesain model menggunakan Cross Functional Diagram	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan setiap notasi Cross Functional Diagram ▪ Tahap pembuatan Cross Functional Diagram ▪ Contoh Kasus Cross Functional Diagram 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Praktikum Presentasi*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Project Based learning ▪ Tugas Kelompok Makalah Presentasi ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cross Functional Diagram ▪ Al-bahra Bin Ladjamuddin (2005) 	10%

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan, [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
10	Mendesain model sistem informasi menggunakan Use Case Diagram	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan setiap notasi Use Case Diagram ▪ Mampu menjelaskan Tahap pembuatan Use Case Diagram ▪ Contoh Kasus Use Case Diagram 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Kuis & Rubrik Tugas Makaalah tanpa Presentasi*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Project Based learning ▪ Tugas Kelompok Makalah Presentasi ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Use Case Diagram ▪ Dennis, Wixon, Tegarden (2014) 	10%
11	Mendesain model sistem informasi menggunakan Actifity Diagram	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan setiap notasi Actifity Diagram ▪ Mampu menjelaskan Tahap pembuatan Actifity Diagram ▪ Mampu mendesain Actifity Diagram berdasarkan Contoh Kasus 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Makalah tanpa Presentasi*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Project Based learning ▪ Tugas Kelompok Makalah Presentasi ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actifity Diagram ▪ Dennis, Wixon, Tegarden (2014) 	10%
12	Mendesain model sistem informasi menggunakan Sequence Diagram	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan setiap notasi Sequence Diagram ▪ Mampu menjelaskan Tahap pembuatan Sequence Diagram ▪ Mampu mendesain Sequence Diagram berdasarkan Contoh Kasus 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Makalah Presentasi*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Project Based learning ▪ Tugas Kelompok Makalah Presentasi ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sequence Diagram ▪ Dennis, Wixon, Tegarden (2014) 	10%
13	Mendesain model basis data menggunakan Class Diagram	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan setiap notasi Actifity Diagram ▪ Mampu menjelaskan Tahap pembuatan Class Diagram ▪ Mampu mendesain Class berdasarkan Contoh Kasus 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Makalah Presentasi*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Project Based learning ▪ Tugas Kelompok Makalah Presentasi ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Class Diagram ▪ Dennis, Wixon, Tegarden (2014) 	10%

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan, [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
14	Mendesain model basis data Entity Realtionship Diagram	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan setiap notasi Entity Realtionship Diagram ▪ Mampu menjelaskan Tahap pembuatan Entity Realtionship Diagram ▪ Mampu mendesain ERD berdasarkan Contoh Kasus 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Makalah Presentasi*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Project Based learning ▪ Tugas Kelompok Makalah Presentasi ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entity Relationship Diagram ▪ Al-bahra Bin Ladjamuddin (2005) 	10%
15	Mendesain Antar Muka Sistem informasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan konsep Desain UI ▪ Mendesain Halaman Pengguna Umum ▪ Mendsain Halaman Administrator 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Makalah Presentasi*) ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Project Based learning ▪ Tugas Kelompok Makalah Presentasi ▪ G-Meet/Class Room ▪ Buku Teks & Youtube ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Antar Muka Sistem ▪ Al-bahra Bin Ladjamuddin (2005) 	10%
16	Ujian Akhir Semester		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik UAS 			10%

SKALA NILAI AKHIR

Rentang Skor (Skala 100)	Angka	Huruf
≥ 85	4,00	A
80 – 84	3,70	A-
75 – 79	3,30	B+
70 – 74	3,00	B
65 – 69	2,70	C+
60 – 64	2,00	C
55 - 59	1,00	D
< 55	0,00	E

**RUBRIK PENILAIAN UJIAN KUIS
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**

No	Aspek Penilaian	(85-100)	(75-84)	(61-74)	(0-60)
1	MahaMahasiswa mampu Menjelaskan dengan tepat mengenai materi yang diberikan (materi 1-7)	Tingkat ketepatan jawaban 85-100%	Tingkat ketepatan jawaban 75-84%	Tingkat ketepatan jawaban 61-74%	Tingkat ketepatan jawaban 60%
		(100)	(75)	(60)	(55)
2	Kejujuran dalam menjawab soal	Frekuensi kecurangan 0 kali (Berita acara)	Frekuensi kecurangan 1 kali (Berita acara)	Frekuensi kecurangan 2 kali (Berita acara)	Frekuensi kecurangan > 2 kali (Berita acara)

**RUBRIK PENILAIAN UJIAN AKHIR SEMESTER
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**

No	Aspek Penilaian	(85-100)	(75-84)	(61-74)	(0-60)
1	MahaMahasiswa mampu Menjelaskan dengan tepat mengenai materi yang diberikan (materi 1-7)	Tingkat ketepatan jawaban 85-100%	Tingkat ketepatan jawaban 75-84%	Tingkat ketepatan jawaban 61-74%	Tingkat ketepatan jawaban 60%
		(100)	(75)	(60)	(55)
2	Kejujuran dalam menjawab soal	Frekuensi kecurangan 0 kali (Berita acara)	Frekuensi kecurangan 1 kali (Berita acara)	Frekuensi kecurangan 2 kali (Berita acara)	Frekuensi kecurangan > 2 kali (Berita acara)

RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN PRAKTIKUM

Aspek Penilaian	Skor	Keterangan
Keikutsertaan dalam praktikum	1	Mahasiswa tidak mengikuti kegiatan praktikum secara keseluruhan tetapi hanya mengikuti bagian awal, Mahasiswa cenderung berpindah-pindah dari satu kelompok ke kelompok lain sehingga mengganggu ketenangan kelas
	2	Mahasiswa tidak mengikuti kegiatan praktikum secara keseluruhan hanya mengikuti bagian tahap awal, tetapi tidak berpindah-pindah
	3	Mahasiswa mengikuti sebagian besar kegiatan praktikum dan tidak mengganggu praktikan lain
	4	Mahasiswa mengikuti praktikum dengan semangat dan mengikuti praktikum pada tahap awal sampai akhir praktikum, tidak mengganggu praktikan lain
Pelaksanaan prosedur praktikum	1	Hanya melaksanakan prosedur praktikum sebagian saja sehingga tidak lengkap
	2	Melaksanakan semua prosedur praktikum secara lanjut, lengkap tetapi terdapat kesalahan
	3	Melaksanakan semua prosedur praktikum secara urut, lengkap tetapi tidak terdapat kesalahan
	4	Melaksanakan semua prosedur praktikum secara urut, lengkap dan benar
Penggunaan alat dan bahan praktikum	1	Penggunaan alat-alat praktikum dan bahan praktikum tidak dilakukan dengan benar dan tidak sesuai dengan fungsi alat dan bahan tersebut
	2	Menggunakan sebagian alat dan bahan praktikum. Penggunaan alat-alat praktikum dan praktikum dilakukan dengan benar dan tepat sesuai fungsi alat dan bahan tersebut
	3	Menggunakan semua alat dan bahan praktikum yang ada tetapi penggunaan alat-alat praktikum dan praktikum belum dilakukan dengan benar dan tepat sesuai fungsi alat dan bahan tersebut
	4	Menggunakan semua alat dan bahan praktikum yang ada, penggunaan alat-alat praktikum dan praktikum dilakukan dengan benar dan tepat sesuai fungsi alat dan bahan tersebut
Hasil pengamatan	1	Hasil pengamatan tidak sesuai dengan indicator kompetensi dan tujuan, tidak sistemis dan tidak rapi
	2	Hasil pengamatan sesuai dengan indicator kompetensi, dan tujuan, tetapi tidak sistemis, dan tidak rapi
	3	Hasil pengamatan sesuai dengan indicator kompetensi, tujuan, tetapi tidak sistemis dan rapi
	4	Hasil pengamatan sesuai dengan indicator kompetensi, tujuan, sistemis dan rapi

Cara menghitung nilai keterampilan (Np) = $\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{total skor}} \times 100$

**RUBRIK PENILAIAN TUGAS (MAKALAH) TANPA PRESENTASI
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**

Aspek Penilaian	(85-100)	(75-84)	(61-74)	(0-60)
Substansi yang dikaji	Tingkat kesesuaian 85-100% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah	Tingkat kesesuaian 75- 84% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah	Tingkat kesesuaian 61- 74% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah	Tingkat kesesuaian 0-60% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah
Kesesuaian dengan sistematika makalah/tugas	Tingkat kesesuaian 85-100% dengan sistematika makalah/tugas (semua poin dalam sistematika panduan tugas/makalah ada)	Tingkat kesesuaian 75-84% dengan sistematika makalah/tugas (satu poin dalam sistematika panduan tugas/makalah tidak ada)	Tingkat kesesuaian 61- 74% dengan sistematika makalah/tugas (dua poin dalam sistematika panduan tugas/makalah tidak ada)	Tingkat kesesuaian 0-60% dengan sistematika makalah/tugas (lebih dari dua poin dalam sistematika panduan tugas/makalah tidak ada)
Ketepatan waktu pengumpulan tugas/makalah	Pengumpulan lebih awal/tepat sesuai <i>deadline</i>	Pengumpulan 1 hari setelah <i>deadline</i>	Pengumpulan lebih 1 hari dari <i>deadline</i>	Tidak mengumpulkan tugas/makalah

**RUBRIK PENILAIAN TUGAS (MAKALAH) DENGAN PRESENTASI
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**

Aspek Penilaian	(85-100)	(75-84)	(61-74)	(0-60)
Substansi yang dikaji	Tingkat kesesuaian 85-100% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah	Tingkat kesesuaian 75- 84% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah	Tingkat kesesuaian 61- 74% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah	Tingkat kesesuaian 0-60% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah
Kesesuaian dengan sistematika makalah/tugas	Tingkat kesesuaian 85-100% dengan sistematika makalah/tugas (semua poin dalam sistematika panduan tugas/makalah ada)	Tingkat kesesuaian 75-84% dengan sistematika makalah/tugas (satu poin dalam sistematika panduan tugas/makalah tidak ada)	Tingkat kesesuaian 61- 74% dengan sistematika makalah/tugas (dua poin dalam sistematika panduan tugas/makalah tidak ada)	Tingkat kesesuaian 0-60% dengan sistematika makalah/tugas (lebih dari dua poin dalam sistematika panduan tugas/makalah tidak ada)
Ketepatan waktu pengumpulan tugas/makalah	Pengumpulan lebih awal/tepat sesuai <i>deadline</i>	Pengumpulan 1 hari setelah <i>deadline</i>	Pengumpulan lebih 1 hari dari <i>deadline</i>	Tidak mengumpulkan tugas/makalah

PANDUAN MAKALAH

Halaman judul Daftar isi
Daftar tabel (jika ada)
Daftar gambar (jika ada)
Daftar lampiran (jika ada)

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang (sesuai judul yg diambil)
2. Permasalahan
3. Tujuan

B. TINJAUAN PUSTAKA

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil
2. Pembahasan

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan
2. Saran

DAFTAR PUSTAKA

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH: SKRIPSI 1



Oleh:

MUHAMMAD FAIRUZABADI, M.KOM

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2021**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul RPS : Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Mata Kuliah Skripsi 1
2. Pelaksana/Penulis
 - a. Nama Lengkap & Gelar : Muhammad Fairuzabadi, M.Kom
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. Pangkat/Golongan : Lektor/III c
 - d. NIP/NIS : 19740926 200204 1 004
 - e. Program Studi/Fakultas : Informatika
 - f. Telepon/Faks/E-mail/HP : fairuz@upy.ac.id / 089699870225
3. Pembiayaan
 - a. Sumber Dana : -
 - b. Jumlah Biaya : -

Yogyakarta, 04 Maret 2022

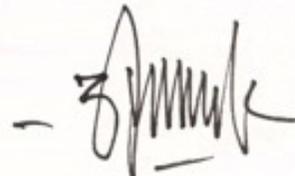
Mengetahui

Ketua Program Studi Informatika



Puji Handayani Putri, M.Kom.
NIS. 19900222 201601 2 001

Pelaksana/Penulis



Muhammad Fairuzabadi, M.Kom
NIS. 19740926 200204 1 004

Menyetujui,

Kepala Lembaga Pengembangan Pendidikan



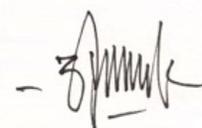
Sety Rahmawati, M.Pd
NIS. 19870723 201302 2 002



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Skripsi 1	TI11378		T=2	P=0	8	9 September 2021
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ka PRODI	
	 Muhammad Fairuzabadi, M.Kom.		 Muhammad Fairuzabadi, M.Kom.		 Puji Handayani Putri, M.Kom.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI					
	S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasil				
	S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;				
	S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;				
	PP1	Memahami konsep perancangan system, desain system, implementasi serta uji fungsional sistem untuk mengakomodasi kebutuhan institusi.				
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;				
	KU3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;				
KU4	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;					

	KK2	Mampu melakukan desain system, implementasi system, serta uji fungsional system dan mendokumentasikan system.
	KK14	Memiliki keahlian rekayasa system komputer (hardware dan software) untuk menciptakan teknologi masa depan serta memiliki jiwa inovasi dan bisnis
	CPMK	
	CPMK1	Mahasiswa mampu melakukan pengumpulan data penelitian tugas akhir
	CPMK2	Mahasiswa mampu memberikan refrensi dan landasan teori menggunakan publikasi ilmiah yang sesuai
	CPMK3	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan model sederhana berbagai jenis sistem informasi
	CPMK4	Mahasiswa Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjarnin kesahihan dan mencegah plagiasi
	CPMK5	Mahasiswa mampu mempresentasikan proposal tugas akhir
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan terbimbing dalam merancang dan melaksanakan penelitian serta melaporkannya dalam format karya tulis ilmiah sesuai dengan pedoman yang berlaku. Kegiatan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas ini dibagi menjadi dua, yaitu praktik atas berbagai teori tentang metodologi penelitian di lapangan dan pelaporan proposal penelitian di bawah arahan dosen pembimbing	

Bahan Kajian (Materi pembelajaran)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun latar belakang masalah, mengidentifikasi permasalahan, merumuskan permasalahan, menentukan tujuan penelitian dan manfaat penelitian. 2. Menyusun kajian teori, mengkaji penelitian terdahulu/sebelumnya, kerangka berpikir, merumuskan hipotesis/pertanyaan penelitian. 3. Menentukan metode penelitian, menentukan data yang akan dikumpulkan, menentukan teknik/cara mengumpulkan data, menentukan teknik analisis data penelitian. 4. Mempresentasikan proposal penelitian dan membahasnya dengan teori-teori yang relevan.
Pustaka	Utama
	<ol style="list-style-type: none"> 1. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 2. UU No. 12 Tahun 2021 tentang Pendidikan Tinggi 3. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi 4. Buku Pedoman Penulisan Skripsi UPY 2020 5. Buku Bimbingan Akademik Program Studi Informatika
	Pendukung
Tim Teaching	TIM
Matakuliah syarat	

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan, [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Menyusun latar Belakang Masalah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami kondisi ideal penelitian ▪ Memahami nyata penelitian ▪ Analisis kondisi nyata dengan kondisi ideal penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring/Luring ▪ Diskusi/Konsultasi ▪ Gmeet ▪ Naskah Proposal ▪ 2 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku Pedoman Penulisan Skripsi UPY 2020 ▪ Buku Bimbingan Akademik Program Studi Informatika 	5%
2	Merumuskan permasalahan dan Bastasan Masalah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan masalah-maslah yang memerlukan solusi ▪ Menentukan metode penyelsaian masalah ▪ Menentukan langkah-langkah penyelesaian masalah 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring/Luring ▪ Diskusi/Konsultasi ▪ Gmeet ▪ Naskah Proposal ▪ 2 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku Pedoman Penulisan Skripsi UPY 2020 ▪ Buku Bimbingan Akademik Program Studi Informatika 	5%
3	Merumuskan Tujuan dan manfaat Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian. ▪ Mampu menjelaskan berbagai manfaat yang dapat dipetik dari penelitian tersebut 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring/Luring ▪ Diskusi/Konsultasi ▪ Gmeet ▪ Naskah Proposal ▪ 2 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku Pedoman Penulisan Skripsi UPY 2020 ▪ Buku Bimbingan Akademik Program Studi Informatika 	10%
4	Menyusun sistematika penulisan dan Penjadwalan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyusun sistematika penulisan dan ▪ Menyusun Penjadwalan Penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring/Luring ▪ Diskusi/Konsultasi ▪ Gmeet ▪ Naskah Proposal ▪ 2 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku Pedoman Penulisan Skripsi UPY 2020 ▪ Buku Bimbingan Akademik Program Studi Informatika 	5%

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan, [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
5-6	Menyusun Tinjauan Pustaka dan landasan Teori	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu melakukan kajian tinjauan pustakan dari berbagai penelitian yang terkait dengan topik dan metode yang sesuai dan terkait ▪ Mampu melakukan kajiian landasan teori yang mendukung penelitian baik dari obyek penelitian, metodologi dan tools yang digunakan dalam penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring/Luring ▪ Diskusi/Konsultasi ▪ Gmeet ▪ Naskah Proposal ▪ 2 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Artikel Ilmiah ▪ Buku terkait 	5%
7-8	Menyusun kerangka pikir penelitian	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan obyek penelitian ▪ Mampu menentukan bahan-bahan penelitian ▪ Mampu menjelaskan dan metode pengembangan sistem yang akan dilakukan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring/Luring ▪ Diskusi/Konsultasi ▪ Gmeet ▪ Naskah Proposal ▪ 2 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Artikel Ilmiah ▪ Buku terkait 	5%
8-9	Menganalisis kebutuhan sistem	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menganalisis Pengguna sistem ▪ Menganalisis kebutuhan data ▪ Menganalisis kebutuhan informasi ▪ Menganalisis kebutuhan perangkat pengembangan dan implementasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring/Luring ▪ Diskusi/Konsultasi ▪ Gmeet ▪ Naskah Proposal ▪ 2 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rekayasa Perangkat Lunak ▪ Analisis dan Desain Sistem Informasi 	5%
10-12	Mendesain sistem yang akan dikembangkan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendesain model ▪ Mendesain basis data ▪ Mendesain struktur menu ▪ Mendesain user interface 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring/Luring ▪ Diskusi/Konsultasi ▪ Gmeet ▪ Naskah Proposal ▪ 2 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rekayasa Perangkat Lunak ▪ Analisis dan Desain Sistem Informasi 	5%

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan, [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
13	Mebuat Presentasi Proposal Skripsi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyiapkan dokumen presentasi ▪ Menyiapkan dokumen ujian propoasl 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring/Luring ▪ Diskusi/Konsultasi ▪ Gmeet ▪ Naskah Propsal ▪ 2 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 	5%
14-16	Ujian Proposal, Revisi Proposal dan Pengesahan Proposal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan ujian proposal ▪ Melakukan revisi ujian proposal ▪ Melakukan pengesahan proposal 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kinerja Tugas ▪ Rubrik Penilaian 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring/Luring ▪ Diskusi/Konsultasi ▪ Gmeet ▪ Naskah Propsal ▪ 2 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku Pedoman Penulisan Skripsi UPY 2020 ▪ Buku Bimbingan Akademik Program Studi Informatika 	10%

SKALA NILAI AKHIR

Rentang Skor (Skala 100)	Angka	Huruf
≥ 85	4,00	A
80 – 84	3,70	A-
75 – 79	3,30	B+
70 – 74	3,00	B
65 – 69	2,70	C+
60 – 64	2,00	C
55 - 59	1,00	D
< 55	0,00	E

RUBRIK PENILAIAN UJIAN SKRIPSI 1

No	Aspek Penilaian	(85-100)	(75-84)	(61-74)	(0-60)
1	Naskah/Dokumen Proposal	Tingkat keseuaian sistematika dan kejelasan 85- 100%	Tingkat keseuaian sistematika dan kejelasan 75-84%	Tingkat keseuaian sistematika dan kejelasan 61-74%	Tingkat keseuaian sistematika dan kejelasan 0-60%
2	Kemampuan Preesentasi	Tingkat kejelasam presentasi 85- 100%	Tingkat kejelasam presentasi 75-84%	Tingkat kejelasam presentasi 61-74%	Tingkat ketepatan jawaban 0-60%
3	Kemampuan Menjawab	Tingkat ketepatan jawaban 85-100%	Tingkat ketepatan jawaban 75-84%	Tingkat ketepatan jawaban 61-74%	Tingkat ketepatan jawaban 0-60%

SISTEMATIKA SKRIPSI 1

HALAMAN JUDUL DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL (JIKA ADA)

DAFTAR GAMBAR (JIKA ADA)

DAFTAR LAMPIRAN (JIKA ADA)

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGEASAHAN

KATA PENGANTAR

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah yaitu tentang alasan pemilihan tema untuk penulisan skripsi ini beserta pokok permasalahan yang muncul, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika laporan dan jadwal penelitian

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menerangkan tentang tinjauan pustaka dari laporan-laporan yang telah ada sebelumnya dan teori-teori yang berhubungan dengan topik yang akan dibahas dalam penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini mendeskripsikan tentang obyek penelitian, metode penelitian yang digunakan, perangkat yang digunakan dan pembangunan sistem yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
MATA KULIAH SKRIPSI
KODE MK : K46232

Oleh:
Dr. Dhiniaty Gularso, S.Si, M.Pd

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta
2021/2022

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul RPS : SKRIPSI
2. Pelaksana/Penulis
 - a. Nama Lengkap & Gelar : Dr. Dhiniaty Gularso, S.Si., M.Pd
 - b. Jenis Kelamin : Perempuan
 - c. Pangkat/Golongan : Lektor/IIIb
 - d. NIS : 19800215 201008 2 007
 - e. Program Studi/Fakultas : PGSD/FKIP
 - f. Telepon/Email : 081392039555/dhiniaty@upy.ac.id
3. Pembiayaan
 - a. Sumber Dana : -
 - b. Jumlah Biaya : -

Yogyakarta, 12 Januari 2022

Mengetahui,

Penyusun



Dr. Dhiniaty Gularso, S.Si, M.Pd
NIS. 19800215 201008 2 007

Ketua Program Sarjana PGSD FKIP UPY



Beny Dwi Lukitoaji, M.Pd
NIS. 19891117 201604 1 007

Menyetujui,

Kepala LPP UPY



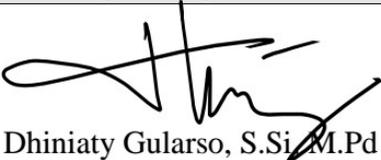
Selly Rahmawati, M.Pd
NIS. 19870723 201302 2 002



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
SKRIPSI	K46232	Program Studi	T=6	P=0	8	Januari 2022
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ka PRODI	
	 Dr. Dhiniaty Gularso, S.Si, M.Pd		 Henry Aditya Rigiwanti, M.Pd		 Beny Dwi Lukitoaji, M.Pd.	
K1 Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI					
	U1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya				
	U2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur				
	U3	Mampu mengkaji implikasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni				
	K1	Mampu menerapkan prinsip dan teori pendidikan melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar secara bertanggung jawab				
	K2	Mampu menerapkan konsep tentang karakteristik perkembangan peserta didik baik perkembangan fisik, psikologis dan sosial melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar.				
	K6	mampu merancang dan melaksanakan penelitian dibidang pendidikan sekolah dasar secara ilmiah sesuai dengan etika akademik dan melaporkannya dalam bentuk skripsi dan menggunggah artikel dalam laman perguruan tinggi				
P6	menguasai konsep dasar dan prosedur penelitian yang dapat memecahkan permasalahan pembelajaran di sekolah dasar					

	<p>CPMK</p> <p>CPMK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; 2. mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur 3. mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; 4. menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi 5. mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data 6. mampu memelihara dan mengembangk-an jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya; 7. mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
<p>Deskripsi Singkat MK</p>	<p>Mata kuliah ini dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan terbimbing dalam merancang dan melaksanakan penelitian serta melaporkannya dalam format karya tulis ilmiah sesuai dengan pedoman yang berlaku. Kegiatan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas ini dibagi menjadi dua, yaitu praktik atas berbagai teori tentang metodologi penelitian di lapangan dan pelaporan hasil-hasil penelitian di bawah arahan dosen pembimbing.</p>
<p>Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun latar belakang masalah, mengidentifikasi permasalahan, merumuskan permasalahan, menentukan tujuan penelitian dan manfaat penelitian. 2. Menyusun kajian teori, mengkaji penelitian terdahulu/sebelumnya, kerangka berpikir, merumuskan hipotesis/pertanyaan penelitian. 3. Menentukan metode penelitian, menentukan data yang akan dikumpulkan, menentukan teknik/cara mengumpulkan data, menentukan teknik analisis data penelitian. 4. Menemukan hasil/temuan penelitian dan membahas hasil penelitian dengan teori-teori yang relevan. 5. Menyajikan simpulan, implikasi penelitian, mengemukakan saran penelitian, menyajikan referensi atau daftar Pustaka secara lengkap dan urut.
<p>Pustaka</p>	<p>Utama:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 2. UU No. 12 Tahun 2021 tentang Pendidikan Tinggi

	<ol style="list-style-type: none">3. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi4. Buku Pedoman Penulisan Skripsi UPY 2020
Dosen Pengampu	Tim

Mg Ke-	Sub-CPMK (kemampuan akhir tiap tahap belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Menyusun latar belakang penelitian	<ul style="list-style-type: none"> Kondisi ideal penelitian Kondisi nyata penelitian Analisis kondisi nyata dengan kondisi ideal penelitian 	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui GMeet dan <i>Google Class Room</i> Diskusi [1x(6x50”)] Refleksi pembelajaran (1x50”) Penugasan: menyusun latar belakang penelitian	Mahasiswa dapat : 1. Mengidentifikasi kondisi ideal penelitian 2. Mengidentifikasi kondisi nyata penelitian 3. Menganalisis kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi nyata penelitian	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: proyek	5%
2	Merumuskan permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian	<ul style="list-style-type: none"> Rumusan Masalah Tujuan Penelitian Manfaat penelitian 	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui GMeet dan <i>Google Class Room</i> Diskusi melalui (6x50”) Penugasan: Membuat rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian	Mahasiswa dapat : 1. Membuat rumusan masalah 2. Membuat tujuan penelitian 3. Membuat manfaat penelitian	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: proyek	5%
3-4	Menyusun Kajian Teori	<ul style="list-style-type: none"> Kajian Teori berdasarkan Grand Teori, Midle Teori dan Praksis Teori Kajian Teori berdasarkan artikel jurnal 	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui GMeet dan <i>Google Classrom</i> Diskusi melalui Google Meet [Daring: 1x(6x50”)] Penugasan: Menyusun Kajian Teori	Mahasiswa dapat : 1. Menyusun kajian teori berdasarkan urutan Grand Teori, Midle Teori dan Praksis Teori 2. Menyusun penelitian yang relevan dari artikel jurnal	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: proyek	5%
5	Menyusun Kerangka Pikir Penelitian	Kerangka Berpikir	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui GMeeta dan <i>Google Classrom</i>	Mahasiswa dapat : 1. Membuat kerangka berpikir	Kriteria: Rubrik tes tertulis	5%

Mg Ke-	Sub-CPMK (kemampuan akhir tiap tahap belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
			Diskusi melalui <i>GMeet</i> [Daring: 1x(6x50”)] Penugasan: 1. Membuat kerangka berpikir 2. Membuat diagram alir penelitian	2. Membuat diagram alir penelitian	Bentuk penilaian: proyek	
6	Merumuskan Hipotesis/Pertanyaan Penelitian	Hipotesis/Pertanyaan Penelitian	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui <i>GMeet/Google Classroom</i> Diskusi melalui <i>GMeet</i> [Daring: 1x(6x50”)] Penugasan: Merumuskan hipotesis/pertanyaan penelitian	Mahasiswa dapat : 1. Merumuskan hipotesis/pertanyaan penelitian	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: -Proyek	5%
7	Menyusun Instrumen Penelitian	Instrumen Penelitian	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui <i>GMeet/Google Classroom</i> Diskusi melalui <i>GMeet</i> [Daring: 1x(6x50”)] Penugasan: Menyusun instrument penelitian	Mahasiswa dapat : 1. Menyusun instrument penelitian 2. Menyusun lembar validasi instrument penelitian	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: -Proyek	5%
8	Menentukan Subyek/Obyek/Populasi/Sa mpel Penelitian	Subyek/Obyek/Popul asi/Sampel Penelitian	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui <i>GMeet/Google Classroom</i> Diskusi melalui <i>GMeet</i> [Daring: 1x(6x50”)] Penugasan: Menyusun instrument penelitian	Mahasiswa dapat : Menentukan Subyek/Obyek/Populasi/ Sampel Penelitian penelitian	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: -Proyek	5%
9	Mengumpulkan data	- Pengumpulan	Bentuk Pembelajaran: Luring	Mahasiswa mampu :	Kriteria:	5%

Mg Ke-	Sub-CPMK (kemampuan akhir tiap tahap belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	penelitian	Data primer - Pengumpulan data sekunder	dan atau Daring melalui <i>GMeet/Google Classroom</i> Diskusi : Gmeet [Daring: 1x(6x50’)] Penugasan: Mengumpulkan data primer dan data sekunder	1. Mengumpulkan data primer 2. Mengumpulkan data sekunder	Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: - Proyek	
10	Menganalisis Data Penelitian	- Analsis Data	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui <i>GMeet/Google Classroom</i> Diskusi [Daring: 1x(6x50’)] Penugasan: Menganalisis data penelitian	Mahasiswa dapat : Menganalisis data penelitian	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: -Proyek	10%
11	Menemukan temuan/hasil penelitian	- Temuan/hasil penelitian	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui <i>GMeet/Google Classroom</i> Diskusi [Daring: 1x(6x50’)] Penugasan: Menemukan hasil/temuan penelitian	Mahasiswa dapat: Menemukan hasil/temuan penelitian	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: -Proyek	10%
12-13	Menyusun pembahasan penelitian	- Pembahasan	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui <i>GMeet/Google Classroom</i> Diskusi [Daring: 1x(6x50’)] Penugasan:	Mahasiswa dapat: 1. Mendialogkan hasil/temuan dengan kajian teori yang ada di Bab 2 2. Mendialogkan	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: -Proyek	5%

Mg Ke-	Sub-CPMK (kemampuan akhir tiap tahap belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
			Mendialogkan hasil/temuan dengan kajian teori	hasil/temuan dengan artikel penelitian yang relevan		
14	Membuat simpulan, saran dan implikasi	- Simpulan, saran dan implikasi	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui <i>GMeet/Google Classroom</i> Diskusi [Daring: 1x(6x50’)] Penugasan: Mendialogkan hasil/temuan dengan kajian teori	Mahasiswa dapat: 1. Mendialogkan hasil/temuan dengan kajian teori yang ada di Bab 2 2. Mendialogkan hasil/temuan dengan artikel penelitian yang relevan	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: -Proyek	5%
15	Membuat Abstrak dan Artikel Ilmiah	- Abstrak - Artikel Ilmiah	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui <i>GMeet/Google Classroom</i> Diskusi [Daring: 1x(6x50’)] Penugasan: Menyusun abstrak Menyusun artikel ilmiah	Mahasiswa dapat : 1. Menyusun abstrak 2. Menyusun artikel ilmiah	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: -Proyek	10%
16	Ujian SKRIPSI	- Ujian Skripsi	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui <i>GMeet/Google Classroom</i> Diskusi [Daring: 1x(6x50’)] Penugasan: Mendialogkan hasil/temuan dengan kajian teori	Mahasiswa dapat : 1. Mempresentasikan hasil skripsi 2. Menjawab pertanyaan penguji	Kriteria: Rubrik Unjuk Kerja Bentuk penilaian: -Unjuk Kerja	10%

Mg Ke- (1)	Sub-CPMK (kemampuan akhir tiap tahap belajar) (2)	Materi Pembelajaran [Pustaka] (3)	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu] (4)	Indikator Penilaian (5)	Kriteria & Bentuk Penilaian (6)	Bobot Penilaian (%) (7)
UJIAN SKRIPSI						



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LAB SEJARAH
KODE MK : K44126

Oleh:

Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M.Pd.

Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta
2021/2022

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul RPS : MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LAB SEJARAH
2. Pelaksana/Penulis
 - a. Nama Lengkap & Gelar : Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M. Pd.
 - b. Jenis Kelamin : Laki-Laki
 - c. Pangkat/Golongan : Lektor/IIIc
 - d. NIS : 198802102014041009
 - e. Program Studi/Fakultas : Pendidikan Sejarah/FKIP
 - f. Telepon/Email : 085640408640/iqbal@upy.ac.id
3. Pembiayaan
 - a. Sumber Dana : -
 - b. Jumlah Biaya : -

Yogyakarta, 12 Januari 2022

Mengetahui,

Penyusun

Ketua Program Sarjana P. Sejarah FKIP
UPY

Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M. Pd.
NIS. 198802102014041009

Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M. Pd.
NIS. 198802102014041009

Menyetujui,

Kepala LPP UPY



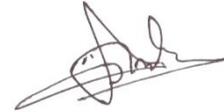
Selly Rahmawati, M.Pd
NIS. 19870723 201302 2 002



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LAB SEJARAH	K44126	Program Studi	T=	P=4	8	Januari 2022
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ka PRODI	
 Selly Rahmawati, M.Pd	 Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M. Pd.		 Drs. Siswanta, M.Pd		 Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M. Pd.	
K1 Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI					
	U1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya				
	U2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur				
	U3	Mampu mengkaji implikasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni				
	K1	Mampu menerapkan prinsip dan teori media pembelajaran berbasis Lab Sejarah secara bertanggung jawab				
	K2	Mampu menerapkan konsep tentang karakteristik perkembangan peserta didik baik perkembangan fisik, psikologis dan sosial melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran sejarah di SMP dan SMA.				
K6	Mampu merancang dan melaksanakan penelitian dibidang media sejarah secara ilmiah sesuai dengan etika akademik					

P6	menguasai konsep dasar dan prosedur pengembangan media pembelajaran yang dapat memecahkan permasalahan pembelajaran sejarah di SMP dan SMA.
CPMK	
CPMK	<ol style="list-style-type: none"> 1. mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; 2. mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur 3. mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; 4. mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data 5. mampu memelihara dan mengembang-kan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya; 6. mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan terbimbing dalam merancang dan melaksanakan pengembangan media pembelajaran berbasis Lab Sejarah. Kegiatan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas ini dibagi menjadi dua, yaitu praktik atas berbagai teori tentang metodologi media pembelajaran di lapangan dan pelaporan hasil-hasil pengembangan di bawah arahan dosen pembimbing.
Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rancangan Pembelajaran, Game motivasi, Form Harapan 2. Maket Kraton Majapahit, Maket Istana Versailles, Diorama Great Migration, Diorama Great Invention, Diorama French Revolution, Diorama American Revolution, Maket Kraton Ratu Baka, Maket Kraton Kota Gede, Maket Kraton Plered, Maket Kraton Yogyakarta, Maket Prambanan Kompleks, Maket Mausoleum Halicarnassus, Maket Hanging Garden, Maket Pilgrimage, Maket Masjidil Aqsho, Maket Masjidil Haram, Maket Masjidin Nabawi, Miniatur Candi Plaosan Kidul, Repro Relief, Repro Patung
Pustaka	<p>Utama:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Laboratorium Sejarah, Siswanta dkk (2017)
Dosen Pengampu	Tim

Mg Ke-	Sub-CPMK (kemampuan akhir tiap tahap belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Merancang pembelajaran game motivasi dan form harapan.	<ul style="list-style-type: none"> Kondisi ideal pembelajaran Kondisi nyata pembelajaran Analisis kondisi nyata dengan kondisi ideal pembelajaran 	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui GMeet dan <i>Google Class Room</i> Diskusi [1x(6x50”)] Refleksi pembelajaran (1x50”) Penugasan: menyusun latar belakang penelitian	Mahasiswa dapat : 1. Mengidentifikasi kondisi ideal model pembelajaran 2. Mengidentifikasi kondisi nyata model pembelajaran 3. Menganalisis kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi nyata pembelajaran	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: proyek	
2-5	Menjelaskan semua koleksi ruang AVA Lab. Sejarah	- Maket Kraton -Majapahit -Maket Istana Versailles -Diorama Great Migration (The Great Trek) -Diorama Great Invation (Jengis Khan) -Diorama Franc Revolution -Diorama American Revolution	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui GMeet dan <i>Google Class Room</i> Diskusi melalui (6x50”) Penugasan: Membuat rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian	Mahasiswa dapat : 1. Membuat rancangan media pembelajaran 2. Menjelaskan koleksi media pembelajaran Lab. Sejarah	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: proyek	25%

Mg Ke-	Sub-CPMK (kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
5-8	Menjelaskan semua koleksi Ruang Display Lab. Sjarah	-Maket Kraton Ratu Baka -Maket Kraton Kota Gede -Maket Kraton Plered -Maket Kraton Yogyakarta -Maket Prambanan Kompleks -Maket Mousolium Halicaenasus -Maket Hanging Garden	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui GMeet dan <i>Google Classrom</i> Diskusi melalui <i>Google Meet</i> [Daring: 1x(6x50’)] Penugasan: Menyusun Kajian Teori	Mahasiswa dapat : 1. Membuat rancangan media pembelajaran 2. Menjelaskan koleksi media pembelajaran Lab. Sejarah	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: proyek	30%
9-15	Menjelaskan koleksi Ruang Work Shop dan Halaman Historia Plaza	Maket Pilgrimage -Maket Masjidil Aqsho -Maket Masjidil Haram -Maket Masjidin Nabawi -Miniatur Candi Plaosan KIdul- -Repro Relief -Repro Patung	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui GMeeta dan <i>Google Classrom</i> Diskusi melalui <i>GMeet</i> [Daring: 1x(6x50’)] Penugasan: 1. Membuat kerangka berpikir 2. Membuat diagram alir penelitian	Mahasiswa dapat : 1. Membuat rancangan media pembelajaran 2. Menjelaskan koleksi media pembelajaran Lab. Sejarah	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: proyek	35%
16	Ujian	- Ujian	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui	Mahasiswa dapat : 1. Mempresentasikan hasil	Kriteria: Rubrik Unjuk Kerja	10%

Mg Ke-	Sub-CPMK (kemampuan akhir tiap tahap belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
			GMeet/Google Classroom Diskusi [Daring: 1x(6x50”)] Penugasan: Mendialogkan hasil/temuan dengan kajian teori	kajian media pembelajaran Lab. Sejarah 2. Menjawab pertanyaan penguji	Bentuk penilaian: -Unjuk Kerja	



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
MATA KULIAH SKRIPSI
KODE MK : K440248

Oleh:

Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M.Pd.

Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta
2021/2022

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul RPS : SKRIPSI
2. Pelaksana/Penulis
 - a. Nama Lengkap & Gelar : Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M. Pd.
 - b. Jenis Kelamin : Laki-Laki
 - c. Pangkat/Golongan : Lektor/IIIc
 - d. NIS : 198802102014041009
 - e. Program Studi/Fakultas : Pendidikan Sejarah/FKIP
 - f. Telepon/Email : 085640408640/iqbal@upy.ac.id
3. Pembiayaan
 - a. Sumber Dana : -
 - b. Jumlah Biaya : -

Yogyakarta, 12 Januari 2022
Mengetahui,

Penyusun

Ketua Program Sarjana P. Sejarah FKIP UPY

Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M. Pd.
NIS. 198802102014041009

Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M. Pd.
NIS. 198802102014041009



Menyetujui,
Kepala LPP UPY

Selly Rahmawati, M.Pd
NIS. 19870723 201302 2 002



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
SKRIPSI	K440248	Program Studi	T=6	P=0	8	Januari 2022
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ka PRODI	
	 Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M. Pd.		 Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M. Pd.		 Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M. Pd.	
K1 Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI					
	U1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya				
	U2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur				
	U3	Mampu mengkaji implikasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni				
K1	Mampu menerapkan prinsip dan teori pendidikan melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran di SMP dan SMA secara bertanggung jawab					

K2	Mampu menerapkan konsep tentang karakteristik perkembangan peserta didik baik perkembangan fisik, psikologis dan sosial melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran sejarah di SMP dan SMA.
K6	mampu merancang dan melaksanakan penelitian dibidang pendidikan sejarah secara ilmiah sesuai dengan etika akademik dan melaporkannya dalam bentuk skripsi dan menggunggah artikel dalam laman perguruan tinggi
P6	menguasai konsep dasar dan prosedur penelitian yang dapat memecahkan permasalahan pembelajaran sejarah di SMP dan SMA.
CPMK	
CPMK	<ol style="list-style-type: none"> 1. mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; 2. mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur 3. mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; 4. menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi 5. mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data 6. mampu memelihara dan mengembangk-an jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya; 7. mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan terbimbing dalam merancang dan melaksanakan penelitian serta melaporkannya dalam format karya tulis ilmiah sesuai dengan pedoman yang berlaku. Kegiatan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas ini dibagi menjadi dua, yaitu praktik atas berbagai teori tentang metodologi penelitian di lapangan dan pelaporan hasil-hasil penelitian di bawah arahan dosen pembimbing.
Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun latar belakang masalah, mengidentifikasi permasalahan, merumuskan permasalahan, menentukan tujuan penelitian dan manfaat penelitian. 2. Menyusun kajian teori, mengkaji penelitian terdahulu/sebelumnya, kerangka berpikir, merumuskan hipotesis/pertanyaan penelitian. 3. Menentukan metode penelitian, menentukan data yang akan dikumpulkan, menentukan teknik/cara mengumpulkan data, menentukan teknik analisis data penelitian.

	<ol style="list-style-type: none">4. Menemukan hasil/temuan penelitian dan membahas hasil penelitian dengan teori-teori yang relevan.5. Menyajikan simpulan, implikasi penelitian, mengemukakan saran penelitian, menyajikan referensi atau daftar Pustaka secara lengkap dan urut.
Pustaka	Utama: <ol style="list-style-type: none">1. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional2. UU No. 12 Tahun 2021 tentang Pendidikan Tinggi3. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi4. Buku Pedoman Penulisan Skripsi UPY 2020
Dosen Pengampu	Tim

Mg Ke-	Sub-CPMK (kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Menyusun latar belakang penelitian	<ul style="list-style-type: none"> Kondisi ideal penelitian Kondisi nyata penelitian Analisis kondisi nyata dengan kondisi ideal penelitian 	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui GMeet dan <i>Google Class Room</i> Diskusi [1x(6x50”)] Refleksi pembelajaran (1x50”) Penugasan: menyusun latar belakang penelitian	Mahasiswa dapat : <ol style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi kondisi ideal penelitian Mengidentifikasi kondisi nyata penelitian Menganalisis kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi nyata penelitian 	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: proyek	5%
2	Merumuskan permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian	<ul style="list-style-type: none"> Rumusan Masalah Tujuan Penelitian Manfaat penelitian 	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui GMeet dan <i>Google Class Room</i> Diskusi melalui (6x50”) Penugasan: Membuat rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian	Mahasiswa dapat : <ol style="list-style-type: none"> Membuat rumusan masalah Membuat tujuan penelitian Membuat manfaat penelitian 	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: proyek	5%
3-4	Menyusun Kajian Teori	<ul style="list-style-type: none"> Kajian Teori berdasarkan Grand Teori, Midle Teori dan Praksis Teori Kajian Teori berdasarkan artikel jurnal 	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui GMeet dan <i>Google Classrom</i> Diskusi melalui Google Meet [Daring: 1x(6x50”)] Penugasan: Menyusun Kajian Teori	Mahasiswa dapat : <ol style="list-style-type: none"> Menyusun kajian teori berdasarkan urutan Grand Teori, Midle Teori dan Praksis Teori Menyusun penelitian yang relevan dari artikel jurnal 	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: proyek	5%
5	Menyusun Kerangka Pikir Penelitian	Kerangka Berpikir	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui GMeeta dan <i>Google Classrom</i>	Mahasiswa dapat : <ol style="list-style-type: none"> Membuat kerangka berpikir 	Kriteria: Rubrik tes tertulis	5%

Mg Ke-	Sub-CPMK (kemampuan akhir tiap tahap belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
			Diskusi melalui <i>GMeet</i> [Daring: 1x(6x50”)] Penugasan: 1. Membuat kerangka berpikir 2. Membuat diagram alir penelitian	2. Membuat diagram alir penelitian	Bentuk penilaian: proyek	
6	Merumuskan Hipotesis/Pertanyaan Penelitian	Hipotesis/Pertanyaan Penelitian	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui <i>GMeet/Google Classroom</i> Diskusi melalui <i>GMeet</i> [Daring: 1x(6x50”)] Penugasan: Merumuskan hipotesis/pertanyaan penelitian	Mahasiswa dapat : 1. Merumuskan hipotesis/pertanyaan penelitian	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: -Proyek	5%
7	Menyusun Instrumen Penelitian	Instrumen Penelitian	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui <i>GMeet/Google Classroom</i> Diskusi melalui <i>GMeet</i> [Daring: 1x(6x50”)] Penugasan: Menyusun instrument penelitian	Mahasiswa dapat : 1. Menyusun instrument penelitian 2. Menyusun lembar validasi instrument penelitian	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: -Proyek	5%
8	Menentukan Subyek/Obyek/Populasi/Sa mpel Penelitian	Subyek/Obyek/Popul asi/Sampel Penelitian	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui <i>GMeet/Google Classroom</i> Diskusi melalui <i>GMeet</i> [Daring: 1x(6x50”)] Penugasan: Menyusun instrument penelitian	Mahasiswa dapat : Menentukan Subyek/Obyek/Populasi/ Sampel Penelitian penelitian	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: -Proyek	5%
9	Mengumpulkan data	- Pengumpulan	Bentuk Pembelajaran: Luring	Mahasiswa mampu :	Kriteria:	5%

Mg Ke-	Sub-CPMK (kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	penelitian	Data primer - Pengumpulan data sekunder	dan atau Daring melalui <i>GMeet/Google Classroom</i> Diskusi : Gmeet [Daring: 1x(6x50”)] Penugasan: Mengumpulkan data primer dan data sekunder	1. Mengumpulkan data primer 2. Mengumpulkan data sekunder	Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: Proyek	
10	Menganalisis Data Penelitian	- Analsis Data	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui <i>GMeet/Google Classroom</i> Diskusi [Daring: 1x(6x50”)] Penugasan: Menganalisis data penelitian	Mahasiswa dapat : Menganalisis data penelitian	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: -Proyek	10%
11	Menemukan temuan/hasil penelitian	- Temuan/hasil penelitian	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui <i>GMeet/Google Classroom</i> Diskusi [Daring: 1x(6x50”)] Penugasan: Menemukan hasil/temuan penelitian	Mahasiswa dapat: Menemukan hasil/temuan penelitian	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: -Proyek	10%
12-13	Menyusun pembahasan penelitian	- Pembahasan	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui <i>GMeet/Google Classroom</i> Diskusi [Daring: 1x(6x50”)] Penugasan:	Mahasiswa dapat: 1. Mendialogkan hasil/temuan dengan kajian teori yang ada di Bab 2 2. Mendialogkan	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: -Proyek	5%

Mg Ke-	Sub-CPMK (kemampuan akhir tiap tahap belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
			Mendialogkan hasil/temuan dengan kajian teori	hasil/temuan dengan artikel penelitian yang relevan		
14	Membuat simpulan, saran dan implikasi	Simpulan, saran dan implikasi	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui GMeet/Google Classroom Diskusi [Daring: 1x(6x50”)] Penugasan: Mendialogkan hasil/temuan dengan kajian teori	Mahasiswa dapat: 1. Mendialogkan hasil/temuan dengan kajian teori yang ada di Bab 2 2. Mendialogkan hasil/temuan dengan artikel penelitian yang relevan	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: -Proyek	5%
15	Membuat Abstrak dan Artikel Ilmiah	Abstrak Artikel Ilmiah	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui GMeet/Google Classroom Diskusi [Daring: 1x(6x50”)] Penugasan: Menyusun abstrak Menyusun artikel ilmiah	Mahasiswa dapat : 1. Menyusun abstrak 2. Menyusun artikel ilmiah	Kriteria: Rubrik tes tertulis Bentuk penilaian: -Proyek	10%
16	Ujian SKRIPSI	Ujian Skripsi	Bentuk Pembelajaran: Luring dan atau Daring melalui GMeet/Google Classroom Diskusi [Daring: 1x(6x50”)] Penugasan: Mendialogkan hasil/temuan dengan kajian teori	Mahasiswa dapat : 1. Mempresentasikan hasil skripsi 2. Menjawab pertanyaan penguji	Kriteria: Rubrik Unjuk Kerja Bentuk penilaian: -Unjuk Kerja	10%

Mg Ke-	Sub-CPMK (kemampuan akhir tiap tahap belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	UJIAN SKRIPSI					