

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**  
**MATA KULIAH PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS STEAM**



**Dosen Pengampu :**  
**Windi Wulandari Iman Utama, S.Pd., M.Pd**  
**NIS. 19901025 201906 2 008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**T.A. 2024/2025**

## HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul RPS : Pengembangan Media Berbasis STEAM
2. Pelaksana
  - a. Nama Lengkap : Windi Wulandari Iman Utama, S.Pd., M.Pd
  - b. Jenis Kelamin : Perempuan
  - c. Pangkat/Golongan : III B
  - d. NIP/NIS : **19901025 201906 2 008**
  - e. Program Studi/Fakultas : Pendidikan PG-PAUD/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
  - f. Alamat Kampus : Jl. PGRI II Sonosewu No. 117 Sonosewu Yogyakarta. Telp. (0274) 376808
  - Alamat Rumah : Kentolan Kidul 003, Guwosari, Pajangan, Bantul, Yogyakarta 55751
  - g. Telp/HP/Email : 0822 2545 0008/windi@upy.ac.id
3. Pembiayaan
  - a. Sumber Dana :
  - b. Jumlah Biaya :

Mengetahui Kaprodi PG\_PAUD



Syahria Anggita Sakti, M.Pd  
NIS. 198811181118201805 2 014

Yogyakarta, September 2024  
Dosen Pengampu



Windi Wulandari I U., M.Pd  
NIS. 19901025 201906 2 008



NAMA PT : UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA  
 FAKULTAS : FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 PRODI : PG-PAUD

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah :	Kode	Rumpun MK	Bobot (SKS)	SEMESTER	TGL PENYUSUNAN
Pengembangan Media Berbasis STEAM		Mata Kuliah Prodi	3	III	
Otorisasi	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ka Prodi
	Windi Wulandari I. U., M.Pd		Windi Wulandari I. U., M.Pd		Syahria Anggita Sakti, M.Pd
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI		<p><b>(P= Pengetahuan)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menguasai konsep dasar media dan sumber belajar anak usia dini sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak baik pada anak.</li> <li>2. Menguasai materi media dan sumber belajar secara kreatif, inovatif, dan kontekstual yang mendukung tugas profesionalnya sebagai pendidik baik pada tingkat Nasional maupun International.</li> </ol> <p><b>(KK=Ketrampilan Khusus)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Mampu mengaplikasikan pengetahuan keberagaman karakteristik perkembangan dan mengimplementasikannya dalam <i>best practice</i> pendidikan anak usia dini dalam berbagai pengembangan media dan sumber belajar contohnya di TPA, KB, TK dll.</li> </ol> <p><b>(KU= Ketrampilan Umum)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. 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.</li> </ol>		
		P.01			
		P.09			
		KK.01			
		KU.01			
	KU.09				

	S.04	5. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	S.06	(S) =Sikap 6. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradapan berdasarkan Pancasila 7. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan Agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
	CPL-MK	
	M1	1. Mahasiswa mampu mengaplikasikan pengetahuan keberagaman karakteristik perkembangan dan mengimplementasikannya dalam <i>best practice</i> pendidikan anak usia dini dalam berbagai pengembangan media dan sumber belajar contohnya di TPA, KB, TK dll. (KK.01)
	M2	2. Mahasiswa mampu perbandingan berbagai paradigma teoritis dalam pengembangan media dan sumber belajar untuk anak usia dini. (P01, KK.01)
	M3	3. Mahasiswa mampu membandingkan perkembangan media dan sumber belajar untuk anak TK. (P.01, KK.01)
	M4	4. Mahasiswa mampu mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat proses perkembangan anak . (P.01, KU.01)
	M5	5. Mahasiswa mampu menganalisis masalah-masalah dalam penggunaan media dan sumber belajar berdasarkan teori-teori (P01, KK. 01)
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas media dan sumber belajar anak usia dini (media pembelajaran, desain media pembelajaran). sumber belajar, klasifikasi sumber belajar, dan alat permainan edukatif beserta klasifikasinya)	
Materi Pembelajaran	1. Media pembelajaran 2. Sumber belajar 3. Alat permainan edukatif	
Pustaka	<b>Utama :</b> Anita Yus, <i>Model Pendidikan Anak Usia Dini</i> ( Jakarta : Universitas Terbuka, 2010) Arsyad Azhar. <i>Media Pembelajaran</i> , (Jakarta : Rajawali Pers, 2013) Astini Baik Nilawati, dkk. <i>Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini , Jurnal Pendidikan Anak</i> , Volume	

	<p>6, Edisi I (Tahun 2017)  Depdiknas. (2007). Modul Pembuatan &amp; Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun. Direktorat Jendral PAUD.  Dwi Siswoyo, dkk. (2011). <i>Ilmu Pendidikan</i>. Yogyakarta: UNY Press.  Hijriati, <i>Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini</i>, Volume III. No 2 (Tahun 2017)  Khadijah, 2015, <i>Media Pembelajaran Anak Usia Dini</i>, Medan: Perdana Publishing</p>				
	<p><b>Pendukung:</b>  Slamet Suyanto. (2005). <i>Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini</i>. Yogyakarta: Hikayat Publishing.  Soetopo, Helyantini. (2013). <i>Panduan Guru Alat Permainan Edukatif</i>. Jakarta: Erlangga  Sugiyono. (2011). <i>Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&amp;D</i>. Bandung: Alfabeta.  Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). <i>Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini</i>. Jakarta: Indeks Suyadi.  (2009). <i>Permainan Edukatif yang Mencerdaskan</i>. Yogyakarta: Power Books (Ihdina)  Syamsuardi. (2012). <i>Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-kanak</i>. Publikasi Pendidikan  Yeni Rachmawati., Euis Kurniati, 2010, <i>Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak</i>, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.</p>				
Media Pembelajaran	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Perangkat Lunak:</td> <td style="width: 50%;">Perangkat Keras:</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Ms. Word, Powerpoint, Video, LCD, Laptop dan Speaker</td> </tr> </table>	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:	Ms. Word, Powerpoint, Video, LCD, Laptop dan Speaker	
Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:				
Ms. Word, Powerpoint, Video, LCD, Laptop dan Speaker					
Tim teaching	-				
Mata Kuliah Syarat	-				

### RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER

Mg ke-	Sub-CP-MK (kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran	Materi Pembelajaran(pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1-4	Mahasiswa mengetahui dan mampu menjelaskan tentang tujuan, cakupan materi, prosedur, cara penugasan dan evaluasi (P01, KU.01)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dalam menguraikan materi</li> <li>• Ketepatan dalam merumuskan sikap ilmiah</li> <li>• Keterampilan menulis efektif</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan menguraikan materi, Ketepatan rumusan kemampuan, Keterampilan</p> <p><b>Bentuk:</b> • Pembagian kelompok</p>	<p>Ceramah, Diskusi [TM: (1X1)X(4X50)]</p> <p>Menrancang desain media pembelajaran berdasarkan klasifikasi (media audio, visual dan audio visual)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media pembelajaran audio</li> <li>• Media pembelajaran visual</li> <li>• Media pembelajaran audio visual</li> </ul>	10%
5-7	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian pengetahuan dan ilmu pengetahuan serta merumuskan sikap ilmiah berdasarkan refleksi atas sejarah perkembangan ilmu pengetahuan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dalam membandingkan jenis pengetahuan dan sains</li> <li>• Keaktifan mahasiswa dalam diskusi</li> <li>• Kemampuan menghargai ilmu pengetahuan</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b> • Ketepatan membandingkan, keaktifan diskusi dan kemampuan menghargai dan keterampilan menulis.</p> <p><b>Bentuk:</b> • Kuis • Paper</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah Diskusi,</li> <li>• Tugas Individu: Membuat paper sumber belajar berdasarkan klasifikasinya.</li> </ul> <p>[BT + BM: (1x1)X(2x60")]</p>	<p>Sumber belajar untuk anak usia dini berdasarkan klasifikasinya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan</li> <li>• Pesan</li> <li>• Data</li> <li>• Orang</li> <li>• Alat</li> <li>• teknik</li> </ul>	10%
8-11	Mahasiswa mampu menguraikan Media Pembelajaran PAUD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dalam menguraikan media pembelajaran dan sumber belajar pada PAUD</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b> • Ketepatan dalam menguraikan dan keaktifan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi,</li> <li>• Tugas Individu:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE).</li> <li>• Urgensi Alat Permainan Edukatif (APE).</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keaktifan dalam diskusi</li> </ul>	<b>Bentuk:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi</li> <li>• Kuis</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi dan manfaat Alat Permainan Edukatif (APE).</li> <li>• Klasifikasi Alat Permainan Edukatif (APE).</li> </ul>	
12-15	<p>Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian pengetahuan dan ilmu pengetahuan serta merumuskan sikap ilmiah berdasarkan refleksi atas sejarah perkembangan ilmu pengetahuan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dalam membandingkan jenis pengetahuan dan sains</li> <li>• Keaktifan mahasiswa dalam diskusi</li> <li>• Kemampuan menghargai ilmu pengetahuan</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan membandingkan, keaktifan diskusi dan kemampuan menghargai dan keterampilan menulis.</li> </ul> <b>Bentuk:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penugasan</li> <li>• Paper</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluasi dan merancang desain serta menciptakan APE pada pendidikan anak usia dini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluasi Alat Permainan Edukatif (APE) sesuai dengan klasifikasinya.</li> <li>• Merancang desain APE sesuai dengan aspek perkembangan anak.</li> <li>• Menghasilkan karya Alat Permainan Edukatif (APE) untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini</li> </ul>	
16	Evaluasi Akhir Semester (Ujian Akhir Semester)					20%

Catatan:

- (1). TM: Tatap Muka, BT: Belajar Terstruktur, BM: Belajar Mandiri, RMK: Rumpun Mata Kuliah
- (2) [TM: 2X(2X50")] dibaca : kuliah tatap muka 2 X (minggu) X2 sks x50 Menit = 200 menit 93,33 jam);
- (3) [BT + BM: (2 + 2)X(2X60")] dibaca: Belajar terstruktur 2 Kali (minggu) dan Belajar Mandiri 2 kali (minggu)x2 sks x 60 menit=480 menit (8 jam).
- (4) Mahasiswa mampu merancang penelitian dalam bentuk proposal penelitian & mempresentasikannya [C2, A2]: unjukkan bahwa sub – CMPK ini mengandung kemampuan dalam ranah taksonomi kognitif level 2 (kemampuan merancang) dan afeksi level 2 (kemampuan merespon dalam diskusi);
- (5) Penulisan Daftar Pustaka disarankan menggunakan salah satu standar/style penulisan pustaka internasional, dalam contoh ini menggunakan style APA
- (6) RPS: Rencana Pembelajaran Semester, RMK: Rumpun Mata Kuliah, Prodi: Program Studi.



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PG-PAUD**

**RENCANA TUGAS MAHASISWA**

<b>MATA KULIAH</b>	Pengembangan Media Berbasis STEAM				
<b>KODE</b>		<b>SKS</b>	3	<b>SEMESTER</b>	III
<b>DOSEN PENGAMPU</b>	Windi Wulandari Iman Utama, S.Pd.,M.Pd				
<b>BENTUK TUGAS</b>					
Hasil Karya					
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Media Pembelajaran					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
Mahasiswa mampu menjelaskan tentang tujuan, cakupan materi, prosedur, cara penugasan dan evaluasi perkuliahan					
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>					
Mahasiswa mencari buku-buku referensi yang dibutuhkan mengerjakan tugas –tugas perkuliahan					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>					
Mahasiswa membaca buku-buku yang berkaitan dengan perkuliahan , mencari artikel-artikel yang berkaitan dengan tugas, pembagian kelompok					
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>					
Desain media pembelajaran, penjelasan pengembangannya dan evaluasi media pembelajaran					
<b>INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAIAN</b>					
1. Materi dan Kreativitas dalam penyajian mindmap				60%	
2. Keaktifan mahasiswa dalam presentasi				40%	
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>					
• Membuat dan mempresentasikan				Minggu 1	
<b>LAIN-LAIN</b>					
Bobot penilaian pada tugas ini 10% dari keseluruhan penilaian pada mata kuliah ini.					
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>					
Buku-buku yang berkaitan dengan tugas yaitu Media dan Sumber Belajar dari berbagai karangan,					

### RUBRIK PENILAIAN

No	INDIKATOR	SKOR PENILAIAN				
		Sangat Baik (A) >=81	Baik (B) 61 - 81	Cukup (C ) 56 - 60	Kurang (D) 41 - 55	Sangat Kurang (E ) =<40
1	Materi dalam tugas	Menyajikan materi secara detail kritis, jelas dan disertai dengan sumber pustaka yang jelas	Menyajikan materi secara detail namun belum mendalam dengan disertai sumber yang jelas	Mampu menyampaikan materi secara detail, kritis dan jelas namun belum disertai dengan sumber yang jelas	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun tidak secara detail dan jelas	Menyajikan materi tidak sesuai dengan topik pembahasan
2	Kreativitas penyajian	Membuat desain sesuai dengan topik pembahasan dan mampu menggunakan simbol atau gambar untuk mempermudah dalam penyampaian materi	Mampu membuat mindmap sesuai dengan topik pembahasan dan menyertakan gambaran namun belum sesuai	Mampu menyajikan mindmap sesuai dengan topik bahasan namun tidak disertai dengan gambaran atau simbol yang representatif.	Mampu membuat mindmap namun kurang sesuai dengan topik pembahasan	Tidak mampu menampilkan materi dalam mindmap
3	Presentasi	Mampu dalam menyampaikan dan memahami materi yang	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun kurang	Mampu menyampaikn materi dengan baik namun masih menggunakan text	Kurang mampu menyampaikn materi dengan baik	Tidak mampu menyampaikn materi dengan baik

		disampaikan tanpa membaca text	memahami makna yang disampaikan dan terkadang masih menggunakan text	sepanjang presentasi		
--	--	--------------------------------	--	----------------------	--	--



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PG-PAUD**

**RENCANA TUGAS MAHASISWA**

<b>MATA KULIAH</b>	Pengembangan Media Berbasis STEAM				
<b>KODE</b>		<b>SKS</b>	3	<b>SEMESTER</b>	III
<b>DOSEN PENGAMPU</b>	Windi Wulandari Iman Utama, S.Pd.,M.Pd				
<b>BENTUK TUGAS</b>					
Paper					
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Sumber Belajar					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
Mahasiswa mampu menjelaskan tentang tujuan, cakupan materi, prosedur, cara penugasan dan evaluasi perkuliahan					
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>					
Mahasiswa mencari buku-buku referensi yang dibutuhkan mengerjakan tugas –tugas perkuliahan					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>					
Mahasiswa membaca buku-buku yang berkaitan dengan perkuliahan , mencari artikel-artikel yang berkaitan dengan tugas, pembagian kelompok					
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>					
Makalah Ruang Lingkup Sumber Belajar dan Klasifikasinya					
<b>INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAIAN</b>					
Paper dan Penyusunan Slide Presentasi				60%	
Keaktifan mahasiswa dalam presentasi				40%	
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>					
• Membuat dan mempresentasikan paper				Minggu 1	
<b>LAIN-LAIN</b>					
Bobot penilaian pada tugas ini 10% dari keseluruhan penilaian pada mata kuliah ini.					
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>					
Buku-buku yang berkaitan dengan tugas yaitu sumber belajar dan klasifikasinya dari berbagai karangan					

**RUBRIK PENILAIAN**

No	INDIKATOR	SKOR PENILAIAN				
		Sangat Baik (A) >=81	Baik (B) 61 - 81	Cukup (C ) 56 - 60	Kurang (D) 41 - 55	Sangat Kurang (E ) =<40
1	Materi dalam Makalah	Menyajikan materi secara detail kritis, jelas dan disertai dengan sumber pustaka yang jelas	Menyajikan materi secara detail namun belum mendalam dengan disertai sumber yang jelas	Mampu menyampaikan materi secara detail, kritis dan jelas namun belum disertai dengan sumber yang jelas	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun tidak secara detail dan jelas	Menyajikan materi tidak sesuai dengan topik pembahasan
2	Kreativitas penyajian Slide	Membuat slide sesuai dengan topik pembahasan dan mampu menggunakan simbol atau gambar untuk mempermudah penyampaian materi	Mampu membuat slide sesuai dengan topik pembahasan dan menyertakan gambaran namun belum sesuai	Mampu menyajikan slide sesuai dengan topik bahasan namun tidak disertai dengan gambaran atau simbol yang representatif.	Mampu membuat slide namun kurang sesuai dengagn topik pembahasan	Tidak mampu menampilkan materi dalam slide
3	Presentasi	Mampu dalam menyampaikan dan memahami materi yang	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun kurang	Mampu menyampaikn materi dengan baik namun masih menggunakan text	Kurang mampu menyampaikn materi dengan baik	Tidak mampu menyampaikn materi dengan baik

		disampaikan tanpa membaca text	memahami makna yang disampaikan dan terkadang masih menggunakan text	sepanjang presentasi		
--	--	--------------------------------	--	----------------------	--	--



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PG-PAUD**

**RENCANA TUGAS MAHASISWA**

<b>MATA KULIAH</b>	Pengembangan Media Berbasis STEAM				
<b>KODE</b>		<b>SKS</b>	3	<b>SEMESTER</b>	III
<b>DOSEN PENGAMPU</b>	Windi Wulandari Iman Utama, S.Pd,.M.Pd				
<b>BENTUK TUGAS</b>					
Observasi					
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Membuat Alat Permainan Edukatif (APE).					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
Mahasiswa mampu membuat dessai serta membuat hasil karya berupa Alat Permainan Edukatif (APE).					
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>					
1. Membuat Mindmap dan Makalah 2. Membuat desain dan hasil karya					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>					
a. Mahasiswa mengumpulkan materi mengenai teori-teori yang telah disampaikan b. Mahasiswa secara berkelompok membuat rancangan desain Alat Permainan Edukatif (APE). c. Mahasiswa membuat resume materi secara individu					
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>					
a. Obyek Garapan: Alat Permainan Edukatif (APE). b. Bentuk Luaran: Paper, Desain APE, Hassil Karya Alat Permainan Edukatif (APE).					
<b>INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAIAN</b>					
1. Kemampuan mahasiswa dalam membuat mind map dan makalah				30%	
2. Kekritisn dan Kreativitas dalam menyajikan slide				30%	
3. Kreatifitas dalam menyajikan materi				20%	
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>					
• Membuat desain dan hassil karya				Minggu 13	
• Presentasi dengan metode Jig Saw dan membuat resume individu				Minggu 14	
<b>LAIN-LAIN</b>					
Bobot penilaian pada tugas ini 10% dari keseluruhan penilaian pada mata kuliah ini. Tugas dikerjakan secara berkelompok. Terdapat nilai kelompok dan nilai individu sesuai dengan keaktifan dan tanggungjawab pada tugas					
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>					

**RUBRIK PENILAIAN**

No	INDIKATOR	SKOR PENILAIAN				
		Sangat Baik (A) >=81	Baik (B) 61 - 81	Cukup (C ) 56 - 60	Kurang (D) 41 - 55	Sangat Kurang (E ) =<40
1	Materi dalam Mind Map dan hasil karya	Menyajikan materi secara detail kritis, jelas dan disertai dengan sumber pustaka yang jelas	Menyajikan materi secara detail namun belum mendalam dengan disertai sumber yang jelas	Mampu menyampaikan materi secara detail, kritis dan jelas namun belum disertai dengan sumber yang jelas	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun tidak secara detail dan jelas	Menyajikan materi tidak sesuai dengan topik pembahasan
2	Kreativitas penyajian Slide	Membuat slide sesuai dengan topik pembahasan dan mampu menggunakan simbol atau gambar untuk mempermudah dalam penyampaian materi	Mempu membuat slide sesuai dengan topik pembahasan dan menyertakan gambaran namun belum sesuai	Mampu menyajikan slide sesuai dengan topik bahasan namun tidak disertai dengan gambaran atau simbol yang representatif.	Mampu membuat slide namun kurang sesuai dengagn topik pembahasan	Tidak mampu menampilkan materi dalam slide
3	Presentasi	Mampu dalam menyampaikan dan memahami materi yang disampaikan tanpa membaca text	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun kurang memahami makna yang	Mampu menyampaiakn materi dengan baik namun masih menggunakan text sepanjang presentasi	Kurang mampu menyampaiakn materi dengan baik	Tidak mampu menyampaiakn materi dengan baik

			disampaikan dan terkadang masih menggunakan text			
--	--	--	--	--	--	--

