

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
MATA KULIAH MEDIA DAN SUMBER BELAJAR (KKM49134)



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
TAHUN AKADEMIK 2024/2025

1. Deskripsi RPS Terintegrasi Penelitian dan atau Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dan atau Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)

Nama Mata Kuliah (MK) dan Kode MK		Media dan Sumber Belajar (KKM49134)
Nama Dosen dan NIDN		Windi Wulandari Iman Utama, S.Pd., M.Pd/ 0525109002
Pembelajaran Terintegrasi dengan Kegiatan Penelitian		
a	Judul Penelitian	
b	Tim Peneliti	
c	Waktu Penelitian	
	Hasil penelitian dipublikasikan di...	
d	Hasil penelitian dibelajarkan pada pertemuan ke-	
e	Untuk mencapai CPL MK	
Pembelajaran Terintegrasi dengan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat		
a	Judul Pengabdian Masyarakat	Pelatihan Pembuatan Finger Puppets Berbahan Dasar Eva Foam Sebagai Media Pembelajaran dan Ekonomi Kreatif Guru di Gugus PAUD 1 dan Gugus PAUD 2 Pajangan Bantul
b	Tim Pengabdi	Windi Wulandari Iman Utama, S.Pd., M.Pd., Yanur Bagus Arwansyah, M.Pd., Muncar Tyas Palupi, M.Hum
c	Waktu Pengabdian	Januari - Juni 2021
d	Hasil PkM dibelajarkan pada pertemuan ke-	12-15

e	Untuk mencapai CPL MK	CPL 2, Mampu mendesain, mengimplementasikan, dan mengembangkan inovasi media pembelajaran serta alat permainan edukatif (APE) berbasis kearifan lokal maupun digital. CPMK 1, Mahasiswa mampu menciptakan media atau sumber belajar inovatif yang kontekstual, berbasis digital atau kearifan lokal untuk AUD.
Sifat RPS ini adalah sebagai berikut :		
No	Sifat RPS	Keterangan
1	Interaktif	CPL dalam mata kuliah perkembangan seni diraih dengan mengutamakan proses interaksi antara dosen dengan mahasiswa.
2	Holistik	Proses pembelajaran dalam mata kuliah perkembangan seni mendorong terbentuknya pola pikir yang komprehensif dan luas dengan menginternalisasi keunggulan dan kearifan lokal.
3	Integratif	CPL diraih melalui proses pembelajaran yang terintegrasi melalui pendekatan antardisiplin dan multidisiplin
4	Saintifik	CPL dalam mata kuliah perkembangan seni diraih melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pendekatan ilmiah sehingga tercipta lingkungan akademik yang berdasarkan sistem nilai, norma dan kaidah ilmu pengetahuan serta menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan kebangsaan.
5	Kontekstual	CPL diraih melalui proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan menyelesaikan masalah dalam PAUD.
6	Tematik	CPL di raih melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan keilmuan PG PAUD dan dikaitkan dengan permasalahan perkembangan seni di AUD melalui pendekatan transdisiplin.

7	efektif	CPL diraih melalui internalisasi materi pengembangan seni secara baik dan benar dalam kurun waktu yang optimum.
8	Kolaboratif	CPL diraih melalui proses pembelajaran bersama yang melibatkan interaksi antar mahasiswa untuk menghasilkan kapitalisasi sikap, pengetahuan dan keterampilan
9	Berpusat Pada Mahasiswa	CPL diraih melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian dan kebutuhan mahasiswa serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan.

Pembelajaran Terkonversi MBKM

	Bentuk Kegiatan Pembelajaran MBKM	Lingkari No. BKP yang sesuai			
		1	Pertukaran Pelajar	6	KKN Desa
		2	KKN Tematik	7	Program Kemanusiaan
		3	Magang	8	Asistensi Mengajar
		4	KKN Desa	9	
		5	Study Independen	10	

	Mata Kuliah ini untuk Mencapai Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi	1. S2 Berinovasi, berbudaya, berkreasi, bekerjasama, berani mengambil resiko dan mendasarkan Tindakan dan usaha pada nilai-nilai kehidupan. 2. S13 Bersikap kritis terhadap informasi, permasalahan serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. 3. P2 Menguasai perkembangan dan belajar anak usia dini 4. KK1 mampu menyusun perencanaan dan melaksanakan pembelajaran melalui kegiatan bermain berbasis STEAM sesuai dengan perkembangan anak 5. KK6 mampu merencanakan, melaksanakan, menganalisis dan melakukan inovasi pembelajaran pada bidang PAUD.
	Mitra	-



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
Media dan Sumber Belajar	KKM49134	Techno Pedagogic	3	III	8 September 2024
Otorisasi	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ka Prodi
					
	Windi Wulandari Iman Utama, M.Pd. NIS.19901025 201906 2 008.		Windi Wulandari Iman Utama, M.Pd. NIS.19901025 201906 2 008		Syahria Anggita Sakti, M.Pd NIS. 19860922 201805 1 002
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI				
	CPL-1	Mampu mengintegrasikan muatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) ke dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini secara kreatif dan kontekstual.			
	CPL-2	Mampu mendesain, mengimplementasikan, dan mengembangkan inovasi media pembelajaran serta alat permainan edukatif (APE) berbasis kearifan lokal maupun digital.			
	CPL-MK				
	CPMK-1	Mahasiswa mampu menciptakan media atau sumber belajar inovatif yang kontekstual, berbasis digital atau kearifan lokal untuk AUD.			
	CPMK-2	Mahasiswa mampu menjelaskan dan membedakan berbagai sumber belajar yang relevan dengan karakteristik AUD.			
	CPMK-3	Mahasiswa mampu merancang dan mengembangkan media serta sumber belajar berbasis kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.			
	CPMK-4	Mahasiswa dapat mengevaluasi keefektifan media dan sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran AUD.			
	CPMK-5	Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian, fungsi, dan peran media serta sumber pembelajaran dalam konteks AUD.			
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	Utama : 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 6, Edisi I (Tahun 2017) Depdiknas. (2007). Modul Pembuatan & 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 Utama, W. W. I., Arwansyah, Y. B., & Palupi, M. T. (2021). Pelatihan pembuatan finger puppets berbahan dasar EVA foam sebagai media pembelajaran dan ekonomi kreatif guru di Gugus PAUD 1 dan Gugus PAUD 2 Pajangan Bantul (Laporan pengabdian masyarakat).
	Pendukung: 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&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.
	Perangkat Lunak:
	Perangkat Keras: Ms. Word, Powerpoint, Video, LCD, Laptop dan Speaker
Dosen Pengampu	Windi Wulandari Iman Utama, M.Pd
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, (CPMK 2,5)	• Ketepatan dalam menguraikan materi • Ketepatan dalam merumuskan sikap ilmiah • Keterampilan menulis efektif	Kriteria: Ketepatan menguraikan materi, Ketepatan rumusan kemampuan, Keterampilan Bentuk: • Pembagian kelompok	Ceramah, Diskusi [TM: (1X1)X(4X50)] Menrancang desain media pembelajaran berdasarkan klasifikasi (media audio, visual dan audio visual)	• Media pembelajaran audio • Media pembelajaran visual • Media pembelajran audio visual	10%
5-7	Mahasiswa mampu mengklasifikasikan sumber belajar AUD berdasarkan lingkungan, pesan, data, orang, alat, dan teknik. (CPMK-2)	• Ketepatan dalam membandingkan jenis pengetahuan dan sains • Keaktifan mahasiswa dalam diskusi • Kemampuan menghargai ilmu pengetahuan	Kriteria: • Ketepatan membandingkan, keaktifan diskusi dan kemampuan menghargai dan keterampilan menulis. Bentuk: • Kuis • Paper	• Ceramah Diskusi, • Tugas Individu: Membuat paper sumber belajar berdasarkan klasifikasinya. [BT + BM: (1x1)X(2x60")]	Sumber belajar untuk anak usia dini berdasarkan klasifikasinya • Lingkungan • Pesan • Data • Orang • Alat • teknik	10%
8-11	Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi, manfaat, dan klasifikasi APE sebagai media	• Ketepatan dalam menguraikan media pembelajaran dan sumber belajar pada PAUD	Kriteria: • Ketepatan dalam menguraikan dan keaktifan	• Ceramah • Diskusi, • Tugas Individu:	• Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE).	

	pembelajaran AUD. (CPMK-5)	Keaktifan dalam diskusi	Bentuk: - Diskusi - Kuis		- Urgensi Alat Permainan Edukatif (APE). - Fungsi dan manfaat Alat Permainan Edukatif (APE). - Klasifikasi Alat Permainan Edukatif (APE).	
12-15	Mahasiswa mampu merancang dan mengevaluasi APE sesuai aspek perkembangan anak usia dini. (CPMK 3,4)	- Ketepatan dalam membandingkan jenis pengetahuan dan sains - Keaktifan mahasiswa dalam diskusi - Kemampuan menghargai ilmu pengetahuan	Kriteria: - Ketepatan membandingkan, keaktifan diskusi dan kemampuan menghargai dan keterampilan menulis. Bentuk: - Penugasan - Paper	Evaluasi dan merancang desain serta menciptakan APE pada pendidikan anak usia dini	- Evaluasi Alat Permainan Edukatif (APE) sesuai dengan klasifikasinya. - Merancang desain APE sesuai dengan aspek perkembangan anak. - Menghasilkan karya Alat Permainan Edukatif (APE) untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini	
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 PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Media dan Sumber Belajar				
KODE	KKM 49134	SKS	3	SEMESTER	III
DOSEN PENGAMPU	Windi Wulandari Iman Utama, S.Pd,.M.Pd				
BENTUK TUGAS					
Hasil Karya					
JUDUL TUGAS					
Media Pembelajaran					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu menjelaskan tentang tujuan, cakupan materi, prosedur, cara penugasan dan evaluasi perkuliahan					
DESKRIPSI TUGAS					
Mahasiswa mencari buku-buku referensi yang dibutuhkan mengerjakan tugas –tugas perkuliahan					
METODE Pengerjaan TUGAS					
Mahasiswa membaca buku-buku yang berkaitan dengan perkuliahan , mencari artikel-artikel yang berkaitan dengan tugas, pembagian kelompok					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
Desain media pembelajaran, penjelasan pengembangannya dan evaluasi media pembelajaran					
INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Materi dan Kreativitas dalam penyajian mindmap				60%	
2. Keaktifan mahasiswa dalam presentasi				40%	
JADWAL PELAKSANAAN					
● Membuat dan mempresentasikan				Minggu 1	
LAIN-LAIN					
Bobot penilaian pada tugas ini 10% dari keseluruhan penilaian pada mata kuliah ini.					
DAFTAR RUJUKAN					
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 menyampaikan materi dengan baik namun masih menggunakan text	Kurang mampu menyampaikan materi dengan baik	Tidak mampu menyampaikan 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 PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Media dan Sumber Belajar				
KODE	KKM 49134	SKS	3	SEMESTER	III
DOSEN PENGAMPU	Windi Wulandari Iman Utama, S.Pd.,M.Pd				
BENTUK TUGAS					
Paper					
JUDUL TUGAS					
Sumber Belajar					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu menjelaskan tentang tujuan, cakupan materi, prosedur, cara penugasan dan evaluasi perkuliahan					
DESKRIPSI TUGAS					
Mahasiswa mencari buku-buku referensi yang dibutuhkan mengerjakan tugas –tugas perkuliahan					
METODE Pengerjaan TUGAS					
Mahasiswa membaca buku-buku yang berkaitan dengan perkuliahan , mencari artikel-artikel yang berkaitan dengan tugas, pembagian kelompok					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
Makalah Ruang Lingkup Sumber Belajar dan Klasifikassinya					
INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAIAN					
Paper dan Penyusunan Slide Presentasi					60%
Keaktifan mahasiswa dalam presentasi					40%
JADWAL PELAKSANAAN					
● Membuat dan mempresentasikan paper					Minggu 1
LAIN-LAIN					
Bobot penilaian pada tugas ini 10% dari keseluruhan penilaian pada mata kuliah ini.					
DAFTAR RUJUKAN					
Buku-buku yang berkaitan dengan tugas yaitu sumber belajar dan klasifikasinyadari 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 dalam 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 PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Media dan sumber belajar				
KODE	KKM49134	SKS	3	SEMESTER	III
DOSEN PENGAMPU	Windi Wulandari Iman Utama, S.Pd,.M.Pd				
BENTUK TUGAS					
Observasi					
JUDUL TUGAS					
Membuat Alat Permainan Edukatif (APE).					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu membuat dessai serta membuat hasil karya berupa Alat Permainan Edukatif (APE).					
DESKRIPSI TUGAS					
1. Membuat Mindmap dan Makalah 2. Membuat desain dan hasil karya					
METODE Pengerjaan Tugas					
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					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Alat Permainan Edukatif (APE). b. Bentuk Luaran: Paper, Desain APE, Hassil Karya Alat Permainan Edukatif (APE).					
INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Kemampuan mahasiswa dalam membuat mind map dan makalah				30%	
2. Kekritisn dan Kreativitas dalam menyajikan slide				30%	
3. Kreatifitas dalam menyajikan materi				20%	
JADWAL PELAKSANAAN					
● Membuat desain dan hassil karya				Minggu 13	
● Presentasi dengan metode Jig Saw dan membuat resume individu				Minggu 14	
LAIN-LAIN					

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

DAFTAR RUJUKAN

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	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 disampaikan tanpa membaca text	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun kurang memahami makna yang disampaikan dan terkadang	Mampu menyampaiakn materi dengan baik namun masih menggunakan text sepanjang presentasi	Kurang mampu menyampaiakn materi dengan baik	Tidak mampu menyampaiakn materi dengan baik

			masih menggunakan text			
--	--	--	------------------------------	--	--	--