



UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI

RENCANA PEMBELAJARAN
SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Inovasi Pembelajaran Biologi	19A41C505	Biologi Kependidikan	2	5	7 Nopember 2021
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK	Ka PRODI	
	Saparuddin, S.Pd., M.Pd		(Dr. Arsad Bahri, S.Pd., M.Pd)	Dr. Muhiddin P., S.Pd., M.Pd	
Capaian Pembelajaran	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	CPL-SIKAP				
	S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;			
	S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain			
	S8	Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik			
	CPL-KU				
KU2	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tatacara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni				

	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya berdasarkan hasil analisis informasi dan data
KU6	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
CPL KK	
KK2	Memiliki kemampuan merencanakan, merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran biologi serta mengaplikasikan pendekatan/model/strategi/metode pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum sekolah dalam kerangka TPACK atau SSP
KK4	Memiliki kemampuan mengembangkan jiwa interpreneur berdasarkan prinsip-prinsip biologi/ Pendidikan biologi serta mengomunikasikan hasil-hasil/luaran/produk yang dihasilkan dalam bidang yang berkaitan dengan Pendidikan biologi dan pembelajaran biologi menggunakan Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris
KK5	Mampu menggunakan Bahasa simbolik dalam mendeskripsikan proses dan gejala alam/biologi dan menggunakan alat-alat ukur, alat peraga, alat hitung, dan piranti lunak komputer untuk meningkatkan pembelajaran biologi di kelas, laboratorium atau lapangan
CPL-PP	
PP2	Menguasai teori konsep, prinsip dan teori pedagogik, andragogik, dan didaktikal biologi yang terkait dengan TPACK dan SSP
PP3	Menguasai teori, konsep, prinsip dan aplikasi berbagai pendekatan, strategi, model, metode, Teknik perencanaan dan evaluasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan ilmunan yang mengembangkan kemampuan berfikir sesuai tuntutan zaman
PP4	Mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi yang relevan untuk pengembangan mutu pendidikan
PP5	Menguasai perkembangan isu terkini terkait dengan kebijakan Pendidikan, implementasi dan implikasinya
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)-OBE	
CPMK-1	Mampu memahami konsep dasar inovasi pembelajaran
CPMK-2	Mampu memahami pembelajaran abad 21
CPMK-3	Mampu pendekatan literasi sains dalam pembelajaran

	CPMK-4	Mampu memahami Socioscientific issues based instruction
	CPMK-5	Mampu memahami pembelajaran digital (e-learning, Blended/Hybrid Learning)
	CPMK-6	Mampu memahami pembelajaran berbasis otak/neuron sains
	CPMK-7	Mampu memahami pembelajaran STEAM
	CPMK-8	Mampu memahami media 2 dan 3 dimensi
	CPMK-9	Mampu memahami assesmen keterampilan abad 21
	CPMK-10	Mampu memahami online assesmen
	CPMK-11	Mampu mendesain pembelajaran inovatif dengan metode Golden Circle dan Pendekatan LSLC
	CPL ⇒ Sub-CPMK	
	Sub-CPMK 1	Menjelaskan konsep dasar inovasi dalam pembelajaran (CPMK-1)
	Sub-CPMK 2	Menjelaskan karakteristik pembelajaran abad 21 (CPMK-2)
	Sub-CPMK 3	Membedakan beberapa keterampilan yang diperlukan dalam pembelajaran abad 21 (CPMK-2)
	Sub-CPMK 4	Menjelaskan kualitas karakter yang diperlukan dalam pembelajaran (CPMK-2)
	Sub-CPMK 5	Menjelaskan dasar-dasar literasi (CPMK-2)
	Sub-CPMK 6	Menjelaskan pendekatan literasi sains dalam pembelajaran (CPMK-3)
	Sub-CPMK 7	Merancang merancang pembelajaran pendekatan literasi sains (CPMK-3)
	Sub-CPMK 8	Menerapkan pembelajaran pendekatan sains (CPMK-3)
	Sub-CPMK 9	Menjelaskan socioscientific issue bases instruction (CPMK-4)
	Sub-CPMK 10	Merancang socioscientific issue bases instruction (CPMK-4)

Sub-CPMK 11	Menerapkan socioscientific issu based instruction (CPMK-4)
Sub-CPMK 12	Menjelaskan pengertian pembelajaran digital (CPMK-5)
Sub-CPMK 13	Menjelaskan e-learning (CPMK-5)
Sub-CPMK 14	Menjelaskan Blended/Hybrid Learning (CPMK-5)
Sub-CPMK 15	Merancang pembelajaran digital (e-learning, Blended/Hybrid Learning (CPMK-5)
Sub-CPMK 16	Menerapkan pembelajaran digital (e-learning, Blended/Hybrid Learning (CPMK-5)
Sub-CPMK 17	Menjelaskan brain based instruction/neurosains (CPMK-6)
Sub-CPMK 18	Merancang brain based instruction/neurosains (CPMK-6)
Sub-CPMK 19	Menerapkan brain based instruction/neurosains (CPMK-6)
Sub-CPMK 20	Menjelaskan pembelajaran STEAM (CPMK-7)
Sub-CPMK 21	Merancang pembelajaran STEAM (CPMK-7)
Sub-CPMK 22	Menerapkan pembelajaran STEAM (CPMK-7)
Sub-CPMK 23	Menjelaskan karakteristik media 2 dimensi (CPMK-8)
Sub-CPMK 24	Menjelaskan karakteristik media 3 dimensi (CPMK-8)
Sub-CPMK 25	Membuat media pembelajaran 2 dan 3 dimensi (CPMK-8)
Sub-CPMK 26	Menjelaskan pengertian asesmen keterampilan abad 21 (CPMK-9)
Sub-CPMK 27	Menyusun asesmen keterampilan abad 21 (keterampilan berpikir kritis, keterampilan berpikir kreatif, (CPMK-9)
Sub-CPMK 28	Menjelaskan pengertian asesmen online (CPMK-10)
Sub-CPMK 29	Menyusun asesmen online (CPMK-10)
Sub-CPMK 30	Mendesain pembelajaran inovatif dengan metode Golden Circle dan Pendekatan LSLC (CPMK-11)

Deskripsi Singkat MK					
Bahan Kajian: Materi pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Dasar Inovasi Pendidikan 2. Pembelajaran abad 21 (keterampilan 4C, character qualities, foundational literasi) 3. Inovasi pembelajaran (Pendekatan literasi sains, Socioscientific issues based instruction, Blended/Hybrid Learning, e-learning, , brain based instruction, STEAM) 4. Inovasi media (media 2 dimensi dan 3 dimensi) 5. Inovasi assesmen (Assesmen keterampilan abad 21 dan online assesmen) 6. Merancang pembelajaran inovatif dengan golden circle dan LSLC 				
Pustaka	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="background-color: #cccccc; width: 150px;">Utama</td> <td> <ol style="list-style-type: none"> 1. Amir, Taufik. 2010. Inovasi Pendidikan Melalui Problema Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar di Era Pengetahuan. Jakarta: Kencana 2. Husamah, H. (2014). Pembelajaran Bauran (<i>Blended Learning</i>). <i>The Annual Research Report</i>. 3. Soekartawi. (2007). <i>Merancang dan Menyelenggarakan E-Learning</i>. Yogyakarta: Ardan Media. 4. Eskasasnanda, I.D.P. (2021) <i>Merancang Pembelajaran Inovatif Melalui Golden Circle</i>. Presentasi Inclass Training Program Kemitraan Dosen LPTK dan Guru Sekolah. 5. Zeidler, D. L., Sadler, T. D., Simmons, M. L., & Howes, E. V. (2005). Beyond STS: A Researchbased Framework for Socioscientific Issues Education. <i>Science Education</i>, Netherlands: Senses Publisher. 89 (3): 343-367. 6. Arends, R. I. and Kilcher, A. (2010). <i>Teaching for student learning : Becoming an accomplished teacher</i>.Oxon : Routledge. 7. Jensen, Eric. (2008). <i>Brain Based Learning. Pembelajaran berbasis Kemampuan Otak. Cara Baru dalam Pengajaran dan Pendidikan</i>. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 8. Gormally, C., Peggy B., dan Mary L., (2012). Developing a Test of Scientific Literacy Skills (TOLS): Measuring Undergraduates Evaluation of Scientific Information and Arguments. <i>CBE-Life Sciences Education</i>, 11(4), 364-377 </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #cccccc;">Pendukung</td> <td> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ananiadou, K., & Claro, M. (2009). 21st Century Skills and Competences For New Millennium Learners In OECD Countries. 2. Zainal Arifin, Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 294 3. Ibrahim. 1988. Inovasi Pendidikan. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, Ditjen Dikti Depdikbud. </td> </tr> </table>	Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Amir, Taufik. 2010. Inovasi Pendidikan Melalui Problema Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar di Era Pengetahuan. Jakarta: Kencana 2. Husamah, H. (2014). Pembelajaran Bauran (<i>Blended Learning</i>). <i>The Annual Research Report</i>. 3. Soekartawi. (2007). <i>Merancang dan Menyelenggarakan E-Learning</i>. Yogyakarta: Ardan Media. 4. Eskasasnanda, I.D.P. (2021) <i>Merancang Pembelajaran Inovatif Melalui Golden Circle</i>. Presentasi Inclass Training Program Kemitraan Dosen LPTK dan Guru Sekolah. 5. Zeidler, D. L., Sadler, T. D., Simmons, M. L., & Howes, E. V. (2005). Beyond STS: A Researchbased Framework for Socioscientific Issues Education. <i>Science Education</i>, Netherlands: Senses Publisher. 89 (3): 343-367. 6. Arends, R. I. and Kilcher, A. (2010). <i>Teaching for student learning : Becoming an accomplished teacher</i>.Oxon : Routledge. 7. Jensen, Eric. (2008). <i>Brain Based Learning. Pembelajaran berbasis Kemampuan Otak. Cara Baru dalam Pengajaran dan Pendidikan</i>. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 8. Gormally, C., Peggy B., dan Mary L., (2012). Developing a Test of Scientific Literacy Skills (TOLS): Measuring Undergraduates Evaluation of Scientific Information and Arguments. <i>CBE-Life Sciences Education</i>, 11(4), 364-377 	Pendukung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ananiadou, K., & Claro, M. (2009). 21st Century Skills and Competences For New Millennium Learners In OECD Countries. 2. Zainal Arifin, Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 294 3. Ibrahim. 1988. Inovasi Pendidikan. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, Ditjen Dikti Depdikbud.
Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Amir, Taufik. 2010. Inovasi Pendidikan Melalui Problema Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar di Era Pengetahuan. Jakarta: Kencana 2. Husamah, H. (2014). Pembelajaran Bauran (<i>Blended Learning</i>). <i>The Annual Research Report</i>. 3. Soekartawi. (2007). <i>Merancang dan Menyelenggarakan E-Learning</i>. Yogyakarta: Ardan Media. 4. Eskasasnanda, I.D.P. (2021) <i>Merancang Pembelajaran Inovatif Melalui Golden Circle</i>. Presentasi Inclass Training Program Kemitraan Dosen LPTK dan Guru Sekolah. 5. Zeidler, D. L., Sadler, T. D., Simmons, M. L., & Howes, E. V. (2005). Beyond STS: A Researchbased Framework for Socioscientific Issues Education. <i>Science Education</i>, Netherlands: Senses Publisher. 89 (3): 343-367. 6. Arends, R. I. and Kilcher, A. (2010). <i>Teaching for student learning : Becoming an accomplished teacher</i>.Oxon : Routledge. 7. Jensen, Eric. (2008). <i>Brain Based Learning. Pembelajaran berbasis Kemampuan Otak. Cara Baru dalam Pengajaran dan Pendidikan</i>. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 8. Gormally, C., Peggy B., dan Mary L., (2012). Developing a Test of Scientific Literacy Skills (TOLS): Measuring Undergraduates Evaluation of Scientific Information and Arguments. <i>CBE-Life Sciences Education</i>, 11(4), 364-377 				
Pendukung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ananiadou, K., & Claro, M. (2009). 21st Century Skills and Competences For New Millennium Learners In OECD Countries. 2. Zainal Arifin, Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 294 3. Ibrahim. 1988. Inovasi Pendidikan. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, Ditjen Dikti Depdikbud. 				

Dosen Pengampuh	Dr, Arsad Bahri, S.Pd., M.Pd., Faisal, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Saparauddin, S.Pd., M.Pd.
Matakuliah Syarat	-

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Tatap Muka (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)			(7)	(8)
1	Menjelaskan konsep dasar inovasi dalam pembelajaran (CPMK-1)	Ketepatan menjelaskan konsep inovasi pembelajaran	<p>Kriteria: Ketepatan penguasaan konsep</p> <p>Bentuk: - Tes Pilihan Ganda - Tes Essay</p>		<p>SINKRONOUS: Platform: ZOOM/Google meet pada SYAM OK</p> <p>- Kuliah</p> <p>Tatap Maya: 2 x (2 x 50")</p> <p>ASINKRONOUS: Penugasan Terstruktur: 2 x (2 x 60") Belajar Mandiri: 2 x (2 x 60") Mempelajari materi yang ada di SYAM OK</p>	Konsep inovasi pembelajaran	5

2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan karakteristik pembelajaran abad 21 (CPMK-2)) 2. Membedakan beberapa keterampilan yang diperlukan dalam pembelajaran abad 21 (CPMK-2) 3. Menjelaskan kualitas karakter yang diperlukan dalam pembelajaran (CPMK-2) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan karakteristik pembelajaran abad 21 2. Ketepatan membedakan keterampilan abad 21 3. Ketepatan menjelaskan kualitas karakter dalam pembelajaran 	<p>Kriteria: Ketepatan penguasaan keterampilan abad 21</p> <p>Bentuk: - Tes Pilihan Ganda dan essay</p>	<p>SINKRONOUS: Platform: ZOOM/Google meet pada SYAM OK</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kuliah - Tanya jawab <p>Tatap maya; 1 x (2 x 50")</p> <p>ASINKRONUS: - Forum/Diskusi via SYAM-OK</p> <p>Penugasan Terstruktur: 2 x (1 x 60")</p> <p>Belajar Mandiri: 2 x (1 x 60")</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mempelajari materi yang diupload di SYAM OK 	Pembelajaran Abad 21	5
---	--	--	---	---	----------------------	---

3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pendekatan literasi sains dalam pembelajaran (CPMK-3) 2. Merancang pembelajaran pendekatan literasi sains (CPMK-3) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan pendekatan literasi sains 2. Ketepatan rancangan pendekatan literasi sains 3. Ketepatan menerapkan pendekatan literasi sains 	<p>Kriteria: Ketepatan penguasaan pendekatan literasi</p> <p>Bentuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tes pilihan ganda dan essay - Non tes: lembar pengamatan 	<p>SINKRONOUS: Platform: ZOOM/Google meet pada SYAM OK</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kuliah - Tanya Jawab - Case study <p>Tatap maya: 2 x (2 x 50'')</p> <p>ASINKRONUS: Forum/Diskusi via SYAM-OK</p> <p>Penugasan terstruktur: 2 x (2 x 60'')</p> <p>Belajar Mandiri: 2 x (2 x 60'')</p> <p>Mempelajari materi yang ada di dalam SYAM OK</p>	Literasi Sains	5
---	--	---	--	--	----------------	---

4	<p>1. Menjelaskan socioscientific issue based instruction (CPMK-4)</p> <p>2. Merancang socioscientific issue based instruction (CPMK-4)</p>	<p>1. Ketepatan menjelaskan socioscientific issue based instruction</p> <p>2. Ketepatan rancangan socioscientific issue based instruction</p> <p>3. Ketepatan penerapan socioscientific issue based instruction</p>	<p>Kriteria: Ketepatan penguasaan socioscientific issue based instruction</p> <p>Bentuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tes pilihan ganda dan essay - Non tes: lembar pengamatan 	<p>SINKRONOUS: Platform: ZOOM/Google meet pada SYAM OK</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kuliah - Tanya Jawab - Case study <p>Tatap Maya: 2 x 50”</p> <p>ASINKRONUS: Forum/Diskusi via SYAM-OK</p> <p>Penugasan Terstruktur: 2 x 60’</p> <p>Belajar Mandiri: 2 x 60” Mempelajari materi yang telah diupload di SYAM OK</p>	Socioscientific Issue based instruction	10
---	---	---	--	---	---	----

5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian pembelajaran digital (CPMK-5) 2. Menjelaskan pembelajaran e-learning (CPMK-5) 3. Menjelaskan pembelajaran Blended/Hybrid Learning (CPMK-5) 4. Merancang pembelajaran digital (e-learning, Blended/Hybrid Learning (CPMK-5) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan pembelajaran digital 2. Ketepatan rancangan e-learning 3. Ketepatan menjelaskan blended/hybrid learning 4. Ketepatan rancangan pembelajaran digital 5. Ketepatan penerapan pembelajaran digital 	<p>Kriteria: Ketepatan penguasaan pembelajaran digital</p> <p>Bentuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tes pilihan ganda dan essay Non tes: lembar pengamatan 	<p>SINKRONOUS: Platform: ZOOM/Google meet pada SYAM OK</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kuliah - Tanya Jawab - Case study <p>Tatap Maya: 2 x 50"</p> <p>ASINKRONOUS: - Forum/Diskusi via SYAM-OK</p> <p>Penugasan Terstruktur: 1 x 60"</p> <p>Belajar Mandiri: 1 x 60" Mempelajari materi yang ada di SYAM OK</p>	<p>Pembelajaran Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> - e-learning - Blended/Hybrid learning 	15
6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan brain based instruction/neurosains (CPMK-6) 2. Merancang brain based instruction/neurosains (CPMK-6) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan brain based instruction 2. Ketepatan rancangan brain based instruction 3. Ketepatan penerapan brain based instruction 	<p>Kriteria: Ketepatan penguasaan brain based instruction</p> <p>Bentuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tes pilihan ganda dan essay 	<p>SINKRONOUS: Platform: ZOOM/Google meet pada SYAM OK</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kuliah - Tanya Jawab - Case study 	Brain based instruction	10

			- Non tes: lembar pengamatan		Tatap Maya: 2 x 50” ASINKRONOUS: - Forum/Diskusi via SYAM-OK Penugasan Terstruktur: 1 x 60” Belajar Mandiri: 1 x 60” Mempelajari materi yang ada di SYAM OK		
7	1. Menjelaskan pembelajaran STEAM (CPMK-7) 2. Merancang pembelajaran STEAM (CPMK-7)	1. Ketepatan menjelaskan pembelajaran STEAM 2. Ketepatan rancangan pembelajaran STEAM 3. Ketepatan penerapan pembelajaran STEAM	Kriteria: Ketepatan penguasaan pembelajaran STEAM Bentuk: - Tes pilihan ganda dan essay Non tes: lembar pengamatan	Praktikum: 1 x 17 0”	SINKRONOUS: Platform: ZOOM/Google meet pada SYAM OK - Kuliah - Penugasan Tatap Maya: 2 x (2 x 50”) ASINKRONOUS: - Forum/Diskusi via SYAM-OK Penugasan Terstruktur 2 x (2 x 60”) Belajar Mandiri: 2 x (2 x 60”)	STEAM	10

					Mempelajari materi yang telah diupload di SYAM OK		
8	UTS / Evaluasi Tengah Semester: melalui SYAM OK						
9	<p>1. Menjelaskan karakteristik media 2 dimensi (CPMK-8)</p> <p>2. Menjelaskan karakteristik media 3 dimensi (CPMK-8)</p> <p>2. Membuat media pembelajaran 2 dan 3 dimensi (CPMK-8)</p>	<p>1. Ketepatan menjelaskan karakteristik media 2 dimensi</p> <p>2. Ketepatan menjelaskan karakteristik media 3 dimensi</p> <p>3. Ketepatan media yang dibuat</p>	<p>Kriteria: Ketepatan penguasaan karakteristik media 2 dan 3 dimensi</p> <p>Bentuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tes pilihan ganda dan essay - Non tes: lembar pengamatan 		<p>SINKRONOUS: Plaform: ZOOM/Google meet pada SYAM OK</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kuliah - Ceramah - Penugasan <p>Tatap Maya: 3 x (2 x 50")</p> <p>ASINKRONUS: Forum/Diskusi via SYAM-OK</p> <p>Penugasan Terstruktur 2 x (2 x 60')</p> <p>Belajar Mandiri: 2 x (2 x 60") Mempelajari materi yang telah diupload di SYAM OK</p>	Media Pembelajaran 2 dan 3 Dimensi	5
10	<p>1. Menjelaskan pengertian asesmen keterampilan abad 21 (CPMK-9)</p> <p>2. Menyusun asesmen keterampilan abad 21</p>	<p>1. Ketepatan menjelaskan pengertian asesmen</p>	<p>Kriteria: Ketepatan penguasaan asesmen</p>		<p>SINKRONOUS: Plaform: ZOOM/Google meet pada SYAM OK</p>	Asesmen Keterampilan Abad 21 Asesmen online	10

	<p>(keterampilan berpikir kritis, keterampilan berpikir kreatif, (CPMK-9)</p> <p>3. Menjelaskan pengertian asesmen online (CPMK-10)</p> <p>4. Merancang asesmen online (CPMK-10)</p>	<p>keterampilan abad 21</p> <p>2. Ketepatan Menyusun asesmen keterampilan abad 21 (keterampilan berpikir kritis, keterampilan berpikir kreatif)</p> <p>3. Ketepatan menjelaskan pengertian asesmen on line</p> <p>4. Ketepatan rancangan asesmen online</p>	<p>keterampilan abad 21</p> <p>Bentuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tes pilihan ganda dan essay - Non tes: lembar pengamatan 	<ul style="list-style-type: none"> - Kuliah - Ceramah - Tanya Jawab - Case Study: <p>Tatap Maya: 2 x (2 x 50")</p> <p>ASINKRONUS:</p> <p>Forum/Diskusi via SYAM-OK</p> <p>Penugasan Terstruktur 2 x (1 x 50")</p> <p>Belajar Mandiri: 2 x (2 x 60") Mempelajari materi yang telah diupload di SYAM Ok</p>		
11	<p>Mendesain pembelajaran inovatif dengan metode Golden Circle dan Pendekatan LSLC (CPMK-11)</p>	<p>Ketepatan desain pembelajaran inovatif yang dipilih</p>	<p>Kriteria:</p> <p>Bentuk: -Non tes: lembar penilaian</p>	<p>ASINKRONOUS</p> <p>Tatap Maya (2 x 50") Mahasiswa mendengarkan materi yang diberikan</p> <p>SINKRONUS: Tugas Project (Plan) Mahasiswa mengembangkan angket analisis kebutuhan dan</p>	<p>Golden circle dan LSLC</p>	<p>15</p>

					kesulitan belajar peserta didik		
12	Mendesain pembelajaran inovatif dengan metode Golden Circle dan Pendekatan LSLC (CPMK-11)	Ketepatan desain pembelajaran inovatif yang dipilih	<p>Kriteria:</p> <p>Bentuk: -Non tes: lembar penilaian</p>		<p>SINKRONUS: Tugas Project (Plan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan data kesulitan dan kebutuhan belajar peserta didik 2. Menganalisis hasil angket 3. Merumuskan masalah yang relevan dengan inovasi pembelajaran 4. Menentukan jenis inovasi yang relevan dengan masalah 5. Mempresentasikan relevansi masalah dan jenis inovasi yang akan dilakukan 	Golden circle dan LSLC	15
13	Mendesain pembelajaran inovatif dengan metode Golden Circle dan Pendekatan LSLC (CPMK-11)	Ketepatan desain pembelajaran inovatif yang dipilih	<p>Kriteria:</p> <p>Bentuk: -Non tes: lembar penilaian</p>		<p>SINKRONUS: Tugas Project (do)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa membuat storyboard desain inovasi yang akan dilakukan 2. Mahasiswa mengembangkan produk 	Golden circle dan LSLC	15

14	Mendesain pembelajaran inovatif dengan metode Golden Circle dan Pendekatan LSLC (CPMK-11)	Ketepatan desain pembelajaran inovatif yang dipilih	Kriteria: Bentuk: -Non tes: lembar penilaian		SINKRONUS: Tugas Project (see) 1. Mahasiswa melakukan validasi produk 2. Mahasiswa melakukan redesain produk	Golden circle dan LSLC	15
15	Mendesain pembelajaran inovatif dengan metode Golden Circle dan Pendekatan LSLC (CPMK-11)	Ketepatan desain pembelajaran inovatif yang dipilih	Kriteria: Bentuk: -Non tes: lembar penilaian		SINKRONUS: Tugas Project (see) 1. Melakukan ujicoba produk 2. Mengevaluasi efektivitas produk 3. Mengevaluasi kepraktisan produk 4. Menyusun draft artikel	Golden circle dan LSLC	15
16	UAS / Evaluasi Akhir Semester: via SYAM OK						