PANDUAN

PENYUSUNAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER (STMIK)
MITRA LAMPUNG

Lampiran 1 : Format Rencana Pembelajaran Semester

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
NAMA INSTITUSI

Nama Program Studi : .....
Nama Matakuliah : .....
Kode Matakuliah : .....
Prasyarat : .....
Capaian Pembelajaran : .....

Semester : .....
Beban sks : .....
Dosen Pengampu : .....

Diskripsi Matakuliah : .....
Penilaian : UAS = …….. %, Test =…….%, Tugas individu/Kelompok = …… %.

Pertemuan Ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan	Bahan Kajian	Model Pembelajaran	Waktu yang disediakan	Indikator Keberhasilan	Referensi	Bobot Nilai Test

Referensi
1 ……..
2 ……..

No: Revisi : .....

Disetujui, Tgl : Ketua Prodi	Diperiksa, Tgl : Waket/Wadir I Bidang Akademik	Dibuat, Tgl : Dosen ybs
(.....) Nama Jelas & Tanda Tangan	(.....)	(.....)

Lampiran 2 Contoh Format Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

FORMAT
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
NAMA INSTITUSI

Nama Program Studi	: Teknik Mesin	Semester	: 3
Nama Matakuliah	: Rekayasa Produk 1	Beban sks	: 2 sks
Kode Matakuliah	: 430209978938	Dosen Pengampu	: 1. ……..
Prasyarat Matakuliah	: Gambar Mesin		

Capaian Pembelajaran : Mampu merancang sistem/ komponen/produk inovatif yang sesuai kebutuhan dan keinginan pasar

Capaian Pembelajaran KKNI Generik Level 6 : Mampu melakukanpenerapan ilmu pengetahun dan teknologi, melalui penalaran ilmiah dengan menggunakan pemikiran logis, kritis dan inovatif.

Penilaian : UAS = 30 %, Test = 30 % , Tugas individu = 20% dan Tugas kelompok = 20% .

Diskripsi Matakuliah : **Matakuliah ini bertujuan** meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam merancang produk inovatif yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pasar, baik secara individu maupun kelompok. **Matakuliah Rekayasa Produk** 1 terkait erat dengan matakuliah Rekayasa Produk 2. **Materi ajar** yang disampaikan meliputi identifikasi sumber peluang & inovasi, metodologi perancangan, identifikasi kebutuhan pelanggan, pesaing dan regulasi, penentuan spesifikasi teknis, perancangan konsep dan detail, gambar kerja dan tata tulis laporan. **Metode pembelajaran** yang diterapkan adalah ***Project Based Learning***, mahasiswa membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 orang terdiri dari seorang ketua, sekretaris dan anggota. Setiap kelompok wajib memilih salah tema yang ditetapkan oleh dosen pengampu.

Presentasi kelompok dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang ditetapkan, bahan presentasi yang akan dipaparkan merupakan hasil seleksi terbaik dari tugas individu di masing-masing kelompok. Dengan demikian setiap kelompok wajib berdiskusi untuk memilih ide anggotanya yang terbaik untuk dijadikan ide kelompok, selanjutnya ide yang terpilih tersebut dimodifikasi oleh tim untuk menjadi ide kelompok. Sebelum presentasi dihadapan dosen pengampu, **setiap kelompok menyerahkan dokumen** yang akan dinilai terdiri dari bahan presentasi kelompok, tugas individu dan dokumen hasil diskusi kelompok.

Pertemuan ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu yang disediakan	Kriteria Penilaian (Indikator)	Referensi	Bobot Nilai Test
1	Mampu membuat laporan pengembangan produk	Jenis laporan, format laporan, isi laporan dan teknik presentasi.	Ceramah, diskusi, tugas dan presentasi	2 X 50'	Dokumen laporan pengembangan produk	2 & 8	5 %
2	Mampu mengidentifikasi peluang	Sumber peluang, inovasi, analisis teknis & ekonomi. Etika terkait dengan HKI	Ceramah, diskusi, simulasi, video tugas & presentasi	2 X 50 '	Dokumen data dan informasi peluang	2 & 8	
3	Mampu menerapkan metode perancangan	Tahapan perancangan, met.Pahl Beitz, Pugh, VDI 2212, French, Zeid & Ulrich	Ceramah, diskusi, tugas & presentasi	2 X 50'	Dokumen penerapan konsep metodologi perancangan	1, 3 & 8	
4-5	Mampu mengidentifikasi kebutuhan pelanggan	STP, metodologi penelitian, pengumpulan dan pengolahan data serta hirarki data. Etika dalam berkomunikasi	Ceramah, diskusi, tugas & presentasi	2 X 50'	Hasil pengolahan Data Kebutuhan pelanggan	4 & 8	5 %
6 – 7	Mampu menetapkan spesifikasi teknis produk	House of Quality, Rekayasa Nilai, Software QFD dan UU Hak cipta	Ceramah, diskusi, tugas & presentasi	4 X 50'	Dokumen Spesifikasi Teknis produk	1, 2, 3, 7 & 8	5 %
8-9	Mampu merancang konsep	Black Box, Struktur fungsi, diagram fungsi, Marphological chart dan etika profesional.	Ceramah, diskusi, tugas dan presentasi	4 X 50'	Dokumen Desain alternatif dari produk	1, 2 & 8	10 %
10 -11	Mampu memilih konsep produk terbaik	Pohon keputusan, metode scanning, scoring, Tabel pemilihan konsep, & etika berdiskusi	Ceramah, diskusi, tugas & presentasi	4 X 50'	Dokumen Desain terpilih	1,2 & 6	
12-14	Mampu merancang detail produk	Ergonomik, pemodelan CAD, ukuran dimensi & tanda pengerjaan & etika profesional	Ceramah, diskusi, tugas & presentasi	6 X 50'	Dokumen Desain produk detail	3 & 8	5 %

Referensi

1. Cross, Nigel, 2002, *Engineering Design Methods*, John Wiley & Sons, Inc.,New York.
2. Harsokoesoemo, Darmawan, 2004, Pengantar Perancangan Teknik, Penerbit ITB, Bandung.
3. Hurst, Ken, 2001, *Engineering Design Principle*, Arnold, London.
4. Kotler, Philip, Armstrong,Gary, 2001, Dasar-Dasar Pemasaran, Printice Hall Indonesia, Jakarta
5. Nurmianto, Eko, 2001, Ergonomi, Guna Widya, Surabaya.
6. Taylor III, W, Bernard, 2002, Sains Manajemen, Salemba Empat, Jakarta.
7. Ulman, David G, 2003, *The Mechanical Design Procees*, 3 Ed, Mc.Graw-Hill, Inc, New York.
8. Ulrich, K.T., and Eppinger, S.D., 2004, *Product Design & Development*, McGraw-Hill, Inc., New York,.

No: Revisi : .....

Disetujui, Tgl : Ketua Prodi	Diperiksa, Tgl : Waket/Wadir I Bidang Akademik	Dibuat, Tgl : Dosen ybs
(.....) Nama Jelas & Tanda Tangan	(.....)	(.....)

Lampiran 3 : Perumusan Capaian Pembelajaran Matakuliah, Kamampuan Akhir dan Bahan Kajian

Contoh Kasus : Nama Program Studi

1	Profi Lulusan	1. Engineering Staff 2. Production Engineering Staff 3. Technopreneur In Mechanical Engineering 4. Quality Control Staff 5. Maintenance Engineering Staff
2	Capaian Pembelajaran	**1. Sikap (sesuai aspek Sikap dan Tata Nilai KKNI generik)** • **Jujur** • **Kreatif** • **Mandiri** • **Kerjasama Tim** • **Peduli Lingkungan/Sosial**
		2. Pengetahuan • Mampu menerapkan kaidah matematika dan statistik dalam bidang rekayasa • Mampu menerapkan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan alam dalam bidang rekayasa • **Mampu merancang sistem/produk/komponen yang diterima pasar (KKNI Bid.Rek.L6 -1)** • Mampu menerapkan prinsip-prinsip rekayasa dalam mengatasi permasalahan dan memberikan solusi alternatif • Mampu memodifikasi untuk menghasilkan produk yang lebih kompetitif • Mampu merancang proses pembuatan produk • Mampu memahami prinsip-prinsip mutu dalam mengembangkan produk • Mampu membuat prototyping sesuai spesifikasi teknis • Mampu melakukan pengujian terhadap mesin dan peralatan • Mampu memahami prinsip-prinsip perawatan mesin • Dst
		3. Keterampilan • **Mampu menggunakan software engineering (CAD, CAM dan CAE) dalam merancang produk (KKNI Bid.Rek.L6 -1)** • Mampu mengoperasikan mesin produksi konvensional dan non konvensional • Mampu menggunakan alat ukur untuk menganalisis kualitas produk • Dst

3. Tentukan Kemampuan akhir yang ingin dicapai dengan memilih tingkatan yang ingin dicapai pada tabel ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.
   Contoh : Mampu menentukan dimensi produk berdasarkan prinsip-prinsip ergonomik.

RANAH KOGNITIF

Pengetahuan *(Knowledge)*	**Pemahaman** *(Comprehension)*	**Aplikasi** *(Aplication)*	**Analisis** *(Analysis)*	**Sintesis** *(Synthesis)*	**Evaluasi** *(Evaluation)*
mendefinisikan	mengklasifikasikan	mengaplikasikan	menganalisis	mengatur	mengapresiasi
mengidentifikasi	menjelaskan	menghitung	mengapresiasi	mengumpulkan	menilai
mengindikasi	mendiskusikan	mengkonstruksi	menghitung	mengkoleksi	memilih
mengetahui	menyatakan	mendemonstrasikan	mengktegorikan	memadukan	membandingkan
mendaftar	mengidentifikasi	mendramatisasi	membandingkan	mengkonstruksi	memperbandingkan
mengingat	mengungkapkan	menkaryakan	mengkontraskan	menciptakan	memutuskan
memberi nama	mengenal	memberi contoh	mengkritisi	merancang	menaksir
mengingat	melaporkan	mengilustrasikan	mendebat	memformulasikan	mengevaluasi
mecatat	menyatakan kembali	menginterpretasikan	menentukan	mengelola	meranking
mengulangi	mengkaji ulang	menyelidiki	membuat diagram	mengorgasisasi	menimbang
memilih	menyarankan	mengoperasikan	mendiferensiasikan	menemutunjukkan	mengukur
menggarisbawahi	meringkas	mengorgasisasi	membedakan	merencanakan	memperbaiki
	menceritakan	mempraktekan	menguji	mempersiapkan	menskor
	menterjemahkan	memprediksi	mencobakan	memproduksi	memilih
		smenjadwalkan	memeriksa	mengajukan	menilai
		membelanjakan	menginventarisir	mengatur	
		mensketsakan	menanyakan		
		menterjemahkan	menghubungkan		
		menggunakan	memecahkan		

RANAH "AFEKTIF"

Menerima *(Receiving)*	**Menanggapi** *(Responding)*	**Menilai** *(Valuing)*	**Mengorganisasi** *(Organization)*	**Menjadi Karakter** *(Characterization)*
Memilih Mendengar	Menjawab Membantu	Mengasumsikan Meyakini	Menganut Mengubah	Mengubah perilaku Berakhlak mulia
Mengikuti	Mengajukan	Melengkapi	Menata	Mempengaruhi
Memberi	Mengompromikan	Meyakinkan	Mengklasifikasikan	Mendengarkan
Menganut	Menyenangi	Memperjelas	Mengombinasikan	Mengaktualisasi
Mematuhi	Menyambut	Memprakarsai	Mempertahankan	Melayani
Meminati	Mendukung Menyetujui	Mengimani Mengundang	Membangun Membentuk pendapat	Menunjukkan Membuktikan
	Menampilkan	Menggabungkan	Memadukan	Memecahkan
	Melaporkan	Memperjelas	Mengelola	
	Memilih	Mengusulkan	Menegosiasi	
	Mengatakan	Menekankan	Merembuk	
	Memilah Menolak	Menyumbang		

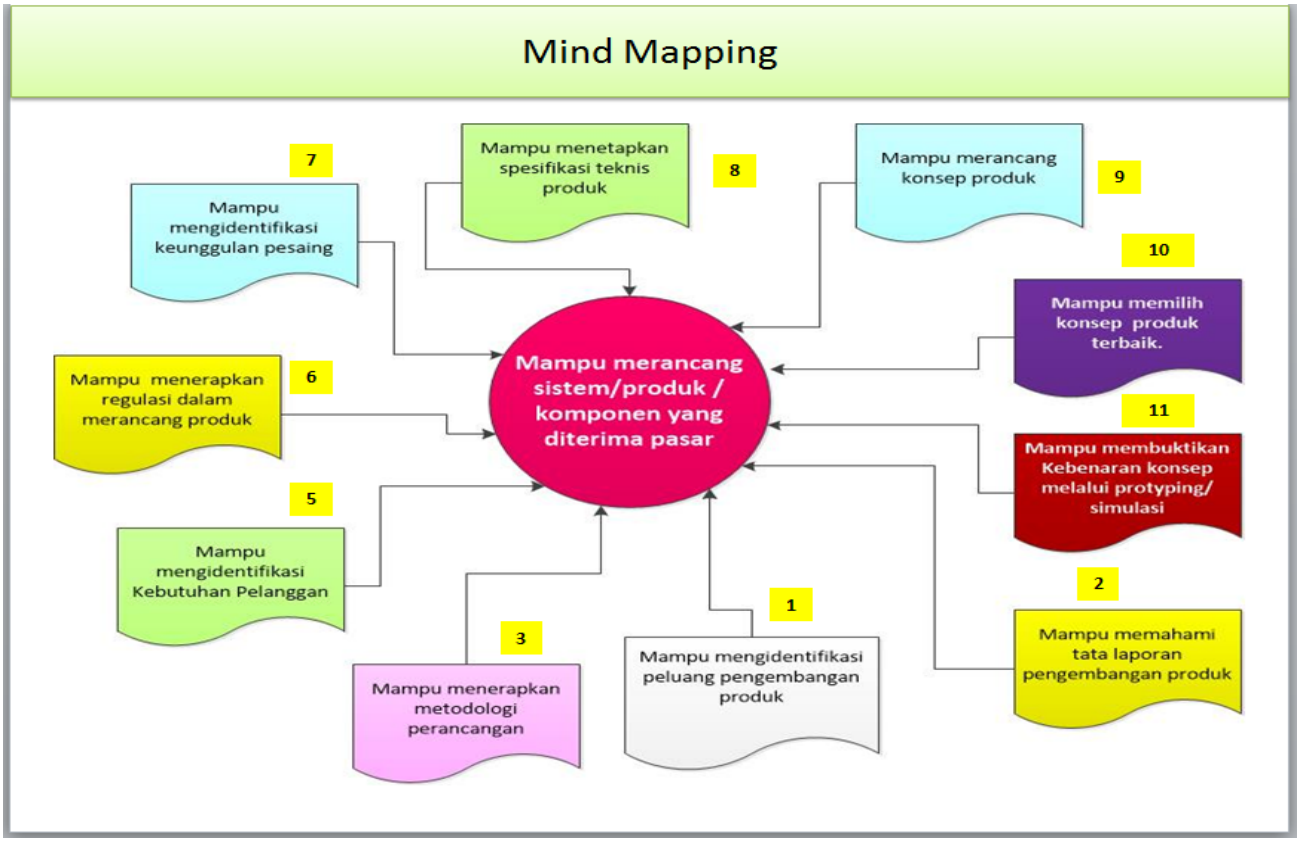
Domain Psikomotor "Dave"

	Kategori	Deskripsi Perilaku	Contoh Aktivitas yang diukur	Kata Kerja
1	**Imitasi** ***(Imitation)***	Meniru tindakan dari yang ditunjukkan orang lain: mengamati kemudian mereplikasi	Mengamati guru atau pelatih kemudian menirukannya: aktivitas proses.	Meniru, mengikuti, mereplikasi, mengulangi,
2	**Manipulasi** ***(Manipulation)***	Mereproduksi aktivitas dari pelatih atau ingatannya	Melakukan tugas dari instruksi tertulis atau verbal	Menciptakan kembali, membangun, menijukkan, melaksanakan, mengimplementasikan
3	**Presisi** ***(Precision)***	Melakukan keterampilan tanpa bantuan orang lain	Mempertunjukkan keahlian melaksanakan tugas atau aktivitas tanpa bantuan atau instruksi, mampu menunjukkan aktivitas pada siswa lain.	Mendemonstrasikan, melengkapi, mempertunjukkan, menyempurnakan, mengkalibrasi, mengontrol.
4	**Artikulasi** ***(Articulation)***	Mengadaptasi dan mengintegrasikan kealian	Mengaitkan an mengkombinasikan aktivitas untuk mengembangkan metoda	Mengkonstruksikan, memecahkan, mengkombinasikan, mengkoordinasikan, mengintgrasikan, mengadaptasi, mengembangkan, emformulasi
5	**Naturalisasi** ***(Naturalization)***	Melkukan aktivitas secara terkait dengan tingkat keterampilan yang telah dimiliki	Mendefinisika tujuan, pendekatan dan strategi untuk melakukan aktivitas untuk keperluan	Merancang, menspesifkasi, mengelola,

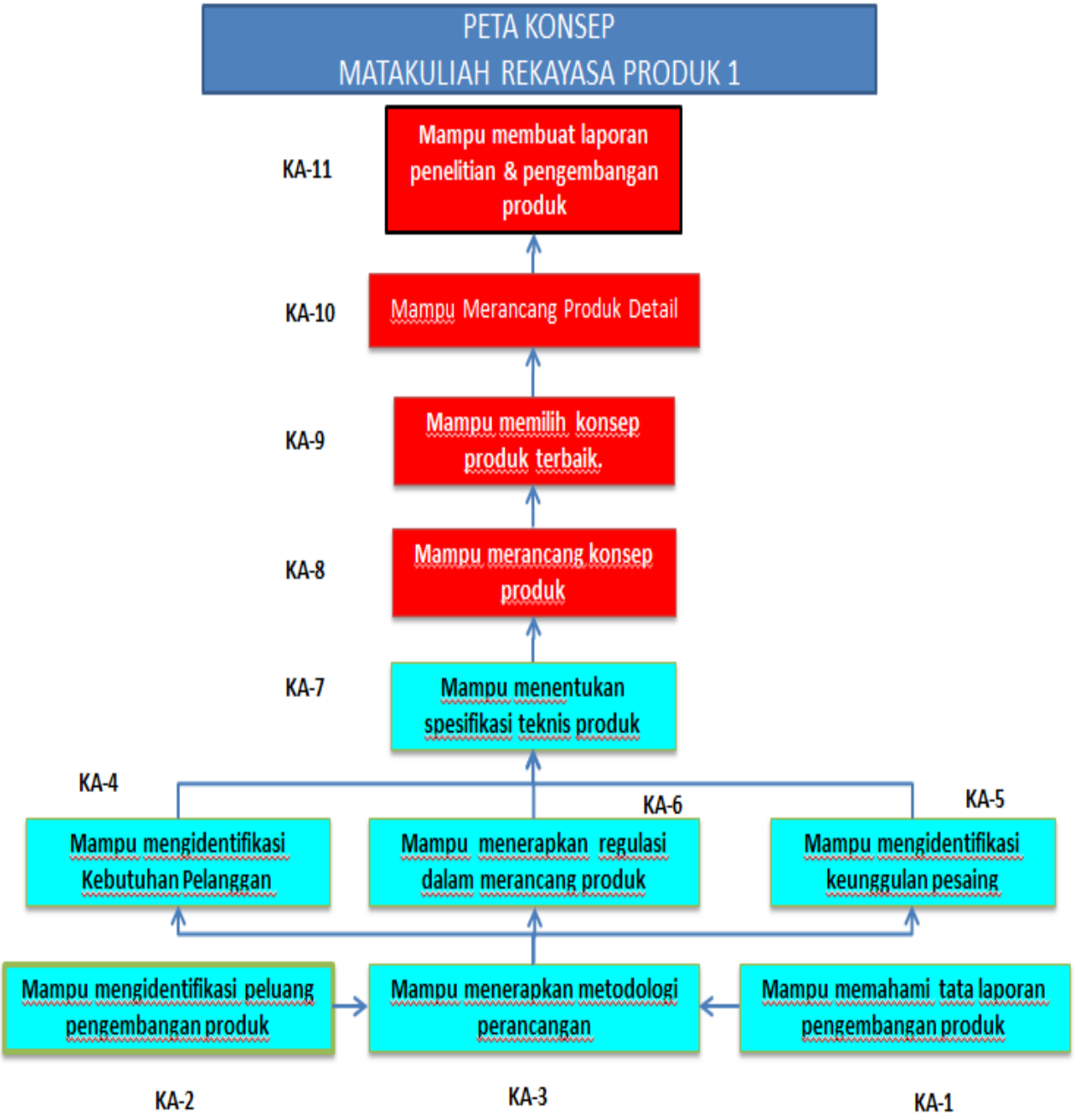
Dikutip dari Bahan Preentasi, Ahmad Samsudin, UPI

Lampiran 4 : Perumusan kemampuan akhir dengan mind Mapping

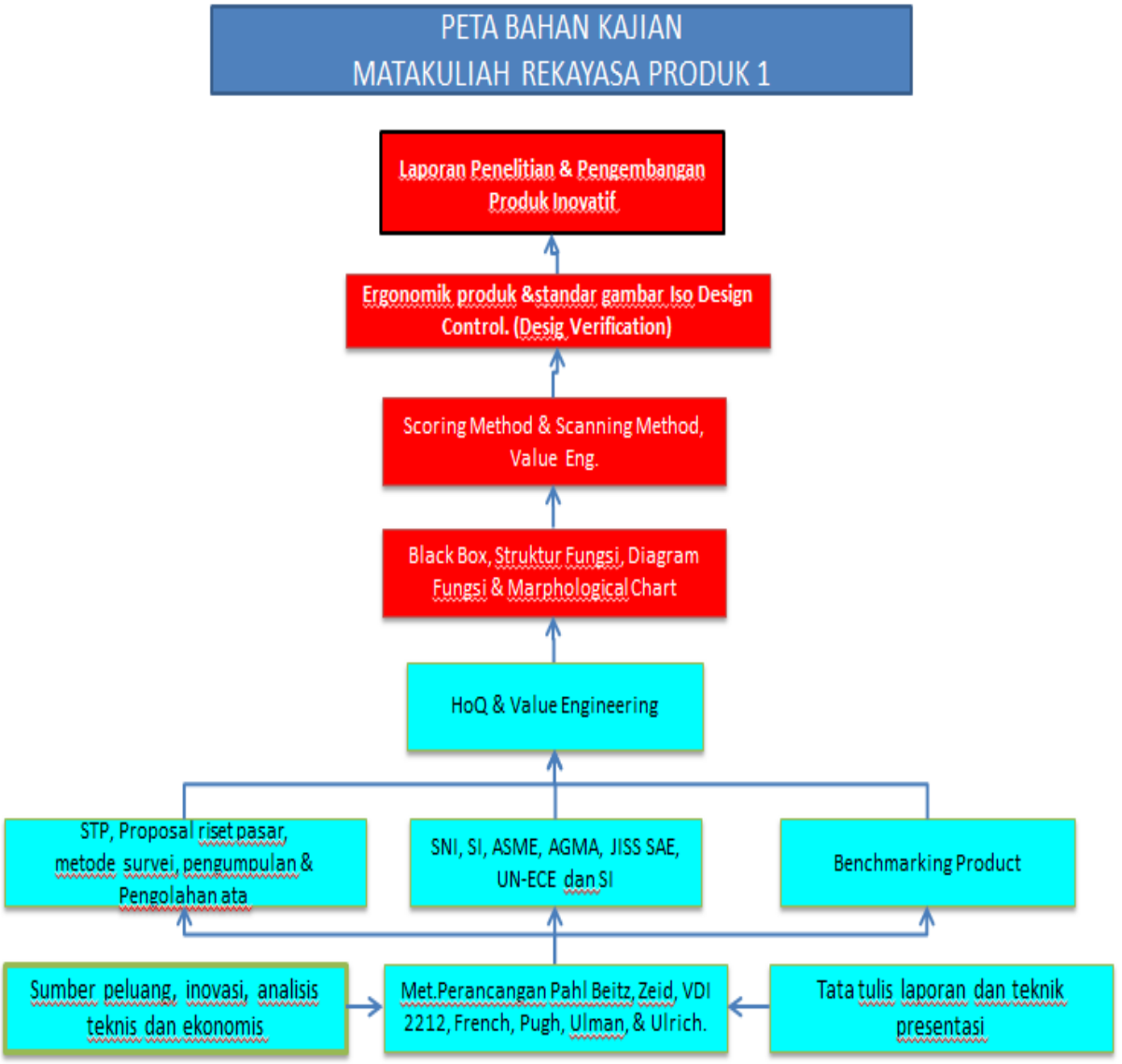
Penentuan Kamampuan akhir dari suatu capaian pembelajaran matakuliah dengan menggunakan *mind mapping*



Lampiran 5 : Perumusan Peta Konsep



Lampiran 6 : Peta Bahan Kajian



Lampiran 7 : Model Pembelajaran SCL

Model pembelajaran dengan pendekatan SCL

1. *Small Group Discussion*
2. *Role-Play & Simulation*
3. *Case Study*
4. *Discovery Learning (DL)*
5. *Self-Directed Learning (SDL)*
6. *Cooperative Learning (CL)*
7. *Collaborative Learning (CbL)*
8. *Contextual Instruction (CI)*
9. *Project Based Learning (PjBL)*
10. *Problem Based Learning and Inquiry (PBL)*

URAIAN RINGKAS CIRI BEBERAPA MODEL BELAJAR

No	MODEL BELAJAR	YANG DILAKUKAN MAHASISWA	YANG DILAKUKAN DOSEN
1	**Small Group Discussion**	• membentuk kelompok (5-10) • memilih bahan diskusi • mepresentasikan paper dan mendiskusikan di kelas	• Membuat rancangan bahan dikusi dan aturan diskusi. • Menjadi moderator dan sekaligus mengulas pada setiap akhir sesion diskusi mahasiswa.
2	**Simulasi**	• mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan kepadanya. • atau mempraktekan/mencoba berbagai model (komputer) yang telah disiapkan.	• Merancang situasi/ kegiatan yang mirip dengan yang sesungguhnya, bisa berupa bermain peran, model komputer, atau berbagai latihan simulasi. • Membahas kinerja mahasiswa.
3	**Discovery Learning**	• mencari, mengumpulkan, dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan suatu pengetahuan.	• Menyediakan data, atau petunjuk (metode) untuk menelusuri suatu pengetahuan yang harus dipelajari oleh mahasiswa. • Memeriksa dan memberi ulasan terhadap hasil belajar mandiri mahasiswa.

No	MODEL BELAJAR	YANG DILAKUKAN MAHASISWA	YANG DILAKUKAN DOSEN
4	**Self-Directed Learning**	• merencanakan kegiatan belajar, melaksanakan, dan menilai pengalaman belajarnya sendiri.	• sebagai fasilitator. memberi arahan, bimbingan, dan konfirmasi terhadap kemajuan belajar yang telah dilakukan individu mahasiswa .
5	**Cooperative Learning**	• Membahas dan menyimpulkan masalah/ tugas yang diberikan dosen secara berkelompok.	• merancang dan dimonitor proses belajar dan hasil belajar kelompok mahasiswa. • Menyiapkan suatu masalah/ kasus atau bentuk tugas untuk diselesaikan oleh mahasiswa secara berkelompok.
6	**Collaborative Learning**	• Bekerja sama dengan anggota kelompoknya dalam mengerjakan tugas • Membuat rancangan proses dan bentuk penilaian berdasarkan konsensus kelompoknya sendiri.	• Merancang tugas yang bersifat open ended. • Sebagai fasilitator dan motivator.

No	MODEL BELAJAR	YANG DILAKUKAN MAHASISWA	BENTUK KEGIATAN BELAJAR
7	**Contextual Instruction**	• Membahas konsep (teori) kaitannya dengan situasi nyata • Melakukan studi lapang/ terjun di dunia nyata untuk mempelajari kesesuaian teori.	• Menjelaskan bahan kajian yang bersifat teori dan mengkaitkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, atau kerja profesional, atau manajerial, atau entrepreneurial. • Menyusun tugas untuk studi mahasiswa terjun ke lapangan
8	**Project Based Learning**	• Mengerjakan tugas (berupa proyek) yang telah dirancang secara sistematis. • Menunjukan kinerja dan mempertanggung jawabkan hasil kerjanya di forum.	• Merancang suatu tugas (proyek) yang sistematik agar mahasiswa belajar pengetahuan dan ketrampilan melalui proses pencarian/ penggalian (inquiry), yang terstruktur dan kompleks. • Merumuskan dan melakukan proses pembimbingan dan asesmen.
9	**Problem Based Learning**	• Belajar dengan menggali/ mencari informasi (inquiry) serta memanfaatkan informasi tersebut untuk memecahkan masalah faktual/ yang dirancang oleh dosen .	• Merancang tugas untuk mencapai kompetensi tertentu • Membuat petunjuk(metode) untuk mahasiswa dalam mencari pemecahan masalah yang dipilih oleh mahasiswa sendiri atau yang ditetapkan.

Lampiran 8 : Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian/Indikator keberhasilan diarahkan untuk mencapai kompetensi atau capaian pembelajaran yang meliputi :

1. **Penilaian sikap** ke**mandirian** bertujuan untuk membangun kemampuan individu melalui belajar aktif. Untuk itu perlu dilakukan penilaian secara periodik melalui test tertulis. Test ini dilakukan 3 - 4 kali selama satu semester sebelum UAS, tujuanya untuk mengetahui kemampuan akhir mahasiswa dalam menguasai setiap bahan kajian. Sedangkan untuk mengetahui capaian pembelajaran matakuliah oleh mahasiswa dilakukan Ujian Akhir Semester (UAS).
2. **Penilaian sikap mampu bekerjasama secara tim atau kebersamaan** dilakukan dengan memberikan tugas kelompok. Agar seluruh mahasiswa aktif dalam kelompok tersebut perlu dirancang tugas kelompok yang jelas dalam pembagian tugas dari masing-masing mahasiswa dan bersifat saling ketergantungan.

   Strategi lain yang dapat dilakukan adalah setiap mahasiswa wajib membuat tugas kelompok secara individu, kemudian dipresentasikan dan dinilai oleh anggota tim dalam diskusi kelompok. Dokumen yang dikumpulkan dari hasil kerja kelompok adalah jawaban tugas kelompok hasil pemikiran bersama, tugas individu dan hasil presentasi individu oleh masing-masing anggota.
3. **Penilaian sikap kreatif** dilakukan melalui penilaian tugas individu yang terkait dengan tugas kelompok dilakukan oleh dosen. Penilaian ditekankan pada aspek keterbaruan atau ide kreatif yang ditawarkan oleh mahasiswa dalam tugas individu maupun kelompok.
4. **Pencapaian sikap Peduli Sosial /Lingkungan** dinilai melalui tugas individu maupun kelompok yang disajikan oleh mahasiswa. Tugas berisikan solusi atas permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat dengan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari matakuliah tersebut .
5. **Pencapaian sikap jujur** dilakukan dengan menilai kejujuran dalam mengerjakan test, tugas individu, tugas kelompok maupun UAS.

Rubrik Deskriptif untuk Menilai Presentasi Lisan

Dem ensi	Sangat baik	baik	Memuaskan	Batas	Di Bawah Harapan	Sk or
Organ isasi	Presentasi terorganisasi dengan menyajikan fakta yang didukung oleh contoh yang telah dianalisis sesuai konsep (9-10)	Presentasi terorganisasi dengan baik dan menyajikan fakta yang meyakinkan untuk mendukung kesimpulan-kesimpulan. (6-8)	Presentasi mempunyai fokus dan menyajikan beberapa bukti yang mendukung kesimpulan-kesimpulan. (4-5)	Cukup fokus, namun bukti kurang mencukupi untuk digunakan dalam menarik kesimpulan (3-2)	Tidak ada organisasi yang jelas. Fakta tidak digunakan untuk mendukung pernyataan. (0-1)	
Isi	Isi mampu menggugah pendengar untuk mengambangkan pikiran (14-15)	Isi akurat dan lengkap. Para pendengar menambah wawasan baru tentang topik tersebut. (10-13)	Isi secara umum akurat, tetapi tidak lengkap. Para pendengar bisa mempelajari beberapa fakta yang tersirat, tetapi mereka tidak menambah wawasan baru tentang topik tersebut. (6-9)	Isinya kurang akurat, karena tidak ada data faktual, tidak menambah pemahaman pendengar (3-5)	Isinya tidak akurat atau terlalu umum. Pendengar tidak belajar apapun atau kadang menyesatkan. (0-3)	
Skor Total						

Rubrik Deskriptif untuk Menilai Presentasi Lisan

Dem ensi	Sangat baik	baik	Memuaskan	Batas ambang	Di Bawah Harapan	Sk or
Gaya Prese ntasi	Berbicara dengan semangat, menularkan semangat dan antusiasme pada pendengar (9-10)	Pembicara tenang dan menggunakan intonasi yang tepat, berbicara tanpa bergantung pada catatan, dan berinteraksi secara intensif dengan pendengar. Pembicara selalu kontak mata dengan pendengar. (7-8)	Secara umum pembicara tenang, tetapi dengan nada yang datar dan cukup sering bergantung pada catatan. Kadang-kadang kontak mata dengan pendengar diabaikan. (4-6)	Berpatokan pada catatan, tidak ada ide yang dikembangkan di luar catatan, suara monoton (2-3)	Pembicara cemas dan tidak nyaman, dan membaca berbagai catatan daripada berbicara. Pendengar sering diabaikan. Tidak terjadi kontak mata karena pembicara lebih banyak melihat ke papan tulis atau layar. (0-1)	
Skor Total						

Rubrik Deskriptif Untuk Penilaian Sesama Anggota Tim

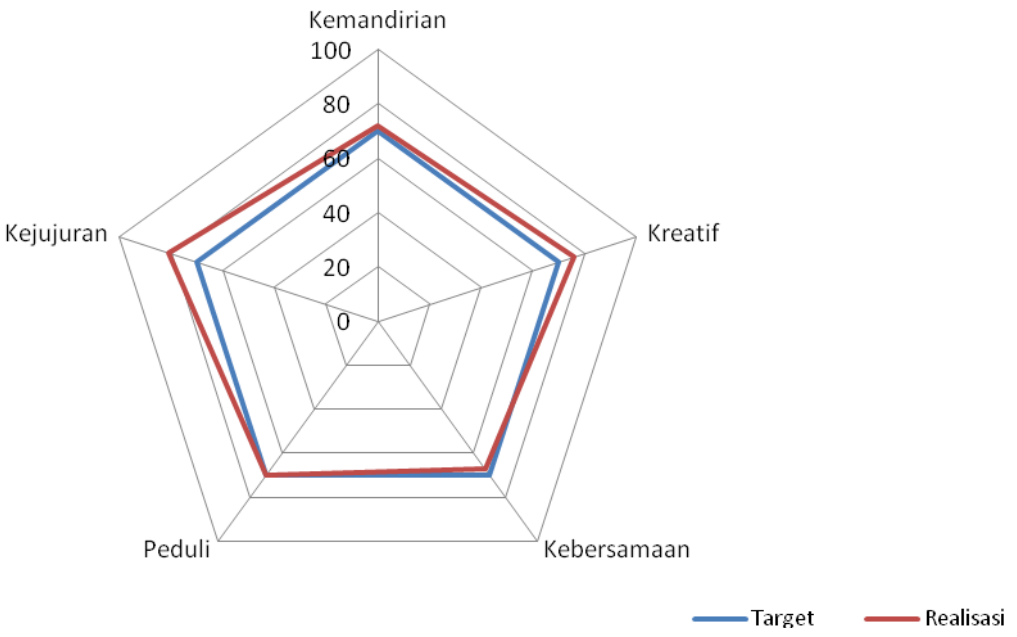
DEMENSI	Luar Biasa	Baik	Di bawah harapan
Kontribusi Pada Tugas	Sangat berkontribusi dalam hasil kerja tim.	Berkontribusi secara "adil" dalam hasil kerja tim.	Membuat beberapa kontribusi nyata dalam hasil kerja tim.
Kepemimpinan	Secara rutin melakukan kepemimpinan yang baik.	Menerima "pembagian yang adil" dari tanggung jawab kepemimpinan.	Jarang atau tidak pernah berlatih tentang memimpin.
Kolaborasi	Menghargai pendapat orang lain dan berkontribusi besar dalam diskusi kelompok.	Menghargai pendapat orang lain dan berkontribusi dalam diskusi kelompok.	Tidak berkontribusi pada diskusi kelompok atau sering gagal berpartisipasi.

Contoh: KEMAMPUAN MENULIS ESSAY

GRADE	SKOR	INDIKATOR KINERJA
Sangat kurang	<20	Tidak ada ide yang jelas untuk menyelesaikan masalah
Kurang	21–40	Ada ide yang dikemukakan, namun kurang sesuai dengan permasalahan
Cukup	41– 60	Ide yang dikemukakan jelas dan sesuai, namun kurang inovatif
Baik	61 - 80	Ide yang dikemukakan jelas, mampu menyelesaikan masalah, inovatif, cakupan tidak terlalu luas
Sangat Baik	>81	Ide, jelas, inovatif, dan mampu menyelesaikan masalah dengan cakupan luas

Contoh Teknik Penilaian

No	NIM	Nama Mahasiswa	Kemandirian					Kreatif		Kebersamaan		Peduli		Kejujuran	Nilai Akhir	Huruf
			UAS	T1	T2	T3	T4	TI	TK	TI	TK	TI	TK	UAS,T, TI & TK		
1	xxxx	Yana	80	70	70	70	70	76	76	67	67	70	70	81	74,20	B+
2	xxxx	Dana	78	77	76	78	75	76	78	88	78	78	76	81	78,63	A-
3	xxxx	Kasim	76	77	82	58	65	55	78	98	67	67	73	81	74,45	B+



Dimana

T1, T2, T3, dan T4 = Nilai Test (25%)
TI = tugas individu (25%)
Tk = Tugas Kelompok (25%)
UAS = Ujian Akhir Semester (25%)

Penilaian.

1. Penilaian sikap mandiri = test & UAS = 50 %
2. Penilaian sikap kreatif/inovatif = tugas individu & tugas kelompok = 20 %
3. Penilaian sikap kebersamaan/komunikatif = keaktifan dalam diskusi kelompok maupun presentasi = 10 %
4. Penilaian sikap peduli = 10 %
5. Penilaian sikap jujur = 10 %