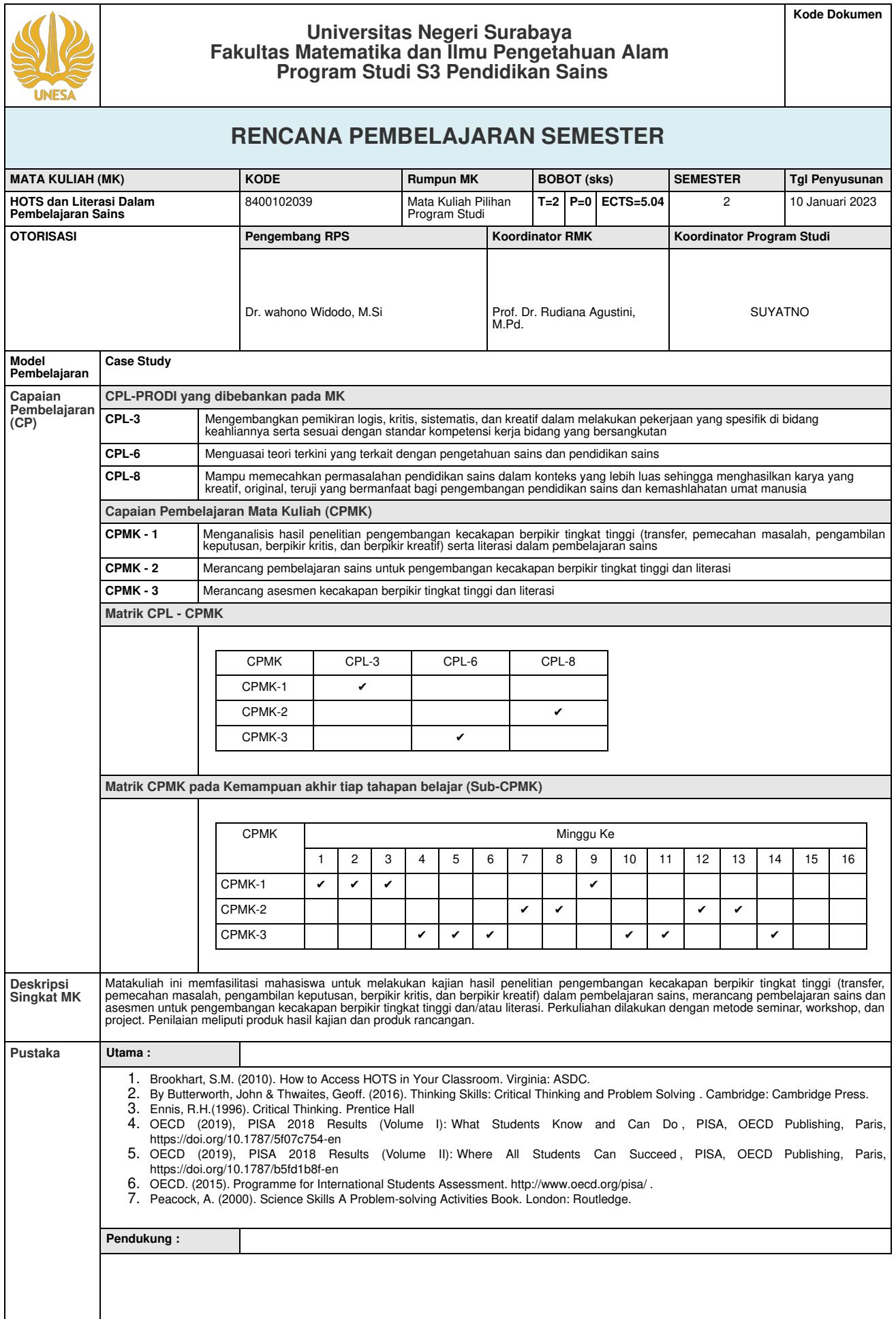




1. Jurnal-jurnal dan referensi-referensi mutakhir yang relevan 2. Widodo, Wahono & Sudibyo, Elok & Suryanti, Suryanti & Sari, Dhita & Inzanah, I. & Setiawan, Beni. (2020). The Effectiveness of Gadget-Based Interactive Multimedia in Improving Generation Z's Scientific Literacy. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. 9. 248-256. 10.15294/jpii.v9i2.23208.							
Dosen Pengampu		Prof. Dr. Hj. Rudiana Agustini, M.Pd. Prof. Dr. Wahono Widodo, M.Si.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Memahami konsep kecakapan berpikir	1. Mendeskripsikan kecakapan berpikir dan penalaran 2. Menganalisis instrumen soal untuk HOTS 3. Membuat soal untuk HOTS	Kriteria: Didasarkan pada rubrik penilaian yang telah dibuat oleh dosen pengampu Bentuk Penilaian : Aktivitas Partisipatif	Flip learning dan Diskusi 2 X 50	Case based: mengkaji kasus capaian kecakapan HOTS/literasi sains mahasiswa Indonesia 2x 50	Materi: HOTS Pustaka: Brookhart, S.M. (2010). <i>How to Access HOTS in Your Classroom</i> . Virginia: ASCD. Materi: literasi Pustaka: OECD (2019), <i>PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do</i> , PISA, OECD Publishing, Paris, https://doi.org/... Materi: Kasus pencapaian literasi sains dan hasil AKM Pustaka: Jurnal-jurnal dan referensi-referensi mutakhir yang relevan	5%
2	Menganalisis kecakapan berpikir	1. Mendeskripsikan kecakapan berpikir dan penalaran 2. Menganalisis instrumen soal untuk HOTS 3. Membuat soal untuk HOTS	Kriteria: Didasarkan pada rubrik penilaian yang telah dibuat oleh dosen pengampu Bentuk Penilaian : Aktivitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Flip learning dan Diskusi 2 X 50	Case based: mengkaji kasus penelitian kecakapan HOTS/literasi sains untuk membuat PPT dan makalah yang relevan dengan rencana disertai 2x 45	Materi: Berpikir kritis Pustaka: Ennis, R.H. (1996). <i>Critical Thinking</i> . Prentice Hall Materi: HOTS Pustaka: Brookhart, S.M. (2010). <i>How to Access HOTS in Your Classroom</i> . Virginia: ASCD. Materi: Literasi sains Pustaka: OECD (2019), <i>PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do</i> , PISA, OECD Publishing, Paris, https://doi.org/... Materi: Contoh penelitian Literasi Sains Pustaka: Widodo, Wahono & Sudibyo, Elok & Suryanti, Suryanti & Sari, Dhita & Inzanah, I. & Setiawan, Beni. (2020). <i>The Effectiveness of Gadget-Based Interactive Multimedia in Improving Generation Z's Scientific Literacy</i> . Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. 9. 248-256. 10.15294/jpii.v9i2.23208.	7%

3	Menganalisis kecakapan berpikir	1. Mendeskripsikan kecakapan berpikir dan penalaran 2. Menganalisis instrumen soal untuk HOTS 3. Membuat soal untuk HOTS	Kriteria: Didasarkan pada rubrik penilaian yang telah dibuat oleh dosen pengampu Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Flip learning dan Diskusi 2 X 50	Case based: mengkaji kasus penelitian kecakapan HOTS/literasi sains untuk membuat PPT dan makalah yang relevan dengan rencana disertasi 2x50	Materi: HOTS Pustaka: Brookhart, S.M. (2010). <i>How to Access HOTS in Your Classroom</i>. Virginia: ASCD. Materi: Berikir kritis Pustaka: Ennis, R.H. (1996). <i>Critical Thinking</i>. Prentice Hall Materi: HOTS Pustaka: By Butterworth, John & Thwaites, Geoff. (2016). <i>Thinking Skills: Critical Thinking and Problem Solving</i>. Cambridge: Cambridge Press.	5%
4	Menganalisis, merancang pembelajaran dan asesmen pembelajaran IPA untuk penyelesaian masalah	1. Mendeskripsikan kecakapan berpikir penyelesaian masalah 2. Menganalisis artikel tentang hasil penelitian penyelesaian masalah dalam pembelajaran IPA 3. Merancang pembelajaran IPA dan asesmennya untuk kecakapan penyelesaian masalah 4. Menganalisis instrumen soal penyelesaian masalah	Kriteria: Didasarkan pada rubrik penilaian yang telah dibuat oleh dosen pengampu Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Flip learning analisis kasus HOTS/Literasi sains khususnya pemecahan masalah dan diskusi 2 X 50	Case based: mengkaji kasus penelitian kecakapan HOTS/literasi sains untuk membuat PPT dan makalah yang relevan dengan rencana disertasi 2x50	Materi: Pemecahan masalah Pustaka: By Butterworth, John & Thwaites, Geoff. (2016). <i>Thinking Skills: Critical Thinking and Problem Solving</i>. Cambridge: Cambridge Press.	10%
5	Menganalisis, merancang pembelajaran dan asesmen pembelajaran IPA untuk penyelesaian masalah	1. Mendeskripsikan kecakapan berpikir penyelesaian masalah 2. Menganalisis artikel tentang hasil penelitian penyelesaian masalah dalam pembelajaran IPA 3. Merancang pembelajaran IPA dan asesmennya untuk kecakapan penyelesaian masalah 4. Menganalisis instrumen soal penyelesaian masalah	Kriteria: Didasarkan pada rubrik penilaian yang telah dibuat oleh dosen pengampu Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Flip learning, membuat analisis kasus pemecahan masalah, dan diskusi 2 X 50	Case based: mengkaji kasus penelitian kecakapan HOTS/literasi sains untuk membuat PPT dan makalah yang relevan dengan rencana disertasi 2x50		7%

6	Menganalisis, merancang pembelajaran dan asesmen pembelajaran IPA untuk penyelesaian masalah	1. Mendeskripsikan kecakapan berpikir penyelesaian masalah 2. Menganalisis artikel tentang hasil penelitian penyelesaian masalah dalam pembelajaran IPA 3. Merancang pembelajaran IPA dan asesmennya untuk kecakapan penyelesaian masalah 4. Menganalisis instrumen soal penyelesaian masalah	Kriteria: Didasarkan pada rubrik penilaian yang telah dibuat oleh dosen pengampu Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Flip learning, proyek, dan diskusi terkait HOTS 2 X 50	Case based: mengkaji kasus penelitian kecakapan HOTS/literasi sains untuk membuat PPT dan makalah yang relevan dengan rencana disertasi 2 x 50	Materi: Pemecahan masalah Pustaka: Peacock, A. (2000). <i>Science Skills A Problem-solving Activities Book</i>. London: Routledge. Materi: Asesmen HOTS Pustaka: Brookhart, S.M. (2010). <i>How to Access HOTS in Your Classroom</i>. Virginia: ASDC.	0%
7	Menganalisis, merancang pembelajaran dan asesmen pembelajaran IPA untuk berpikir kritis	1. Mendeskripsikan kecakapan berpikir kritis 2. Menganalisis artikel tentang hasil penelitian berpikir kritis dalam pembelajaran IPA 3. Merancang pembelajaran IPA dan asesmennya untuk kecakapan berpikir kritis 4. Menganalisis instrumen soal berpikir kritis	Kriteria: Didasarkan pada rubrik penilaian yang telah dibuat oleh dosen pengampu Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Flip learning, proyek, dan diskusi terkait berpikir kritis 2 X 50	Case based: mengkaji kasus penelitian kecakapan HOTS/literasi sains untuk membuat PPT dan makalah yang relevan dengan rencana disertasi 2 x 50	Materi: Berpikir kritis Pustaka: Ennis, R.H. (1996). <i>Critical Thinking</i>. Prentice Hall Materi: Berpikir kritis Pustaka: By Butterworth, John & Thwaites, Geoff. (2016). <i>Thinking Skills: Critical Thinking and Problem Solving</i>. Cambridge: Cambridge Press.	0%
8	Merancang pembelajaran sains dan asesmen untuk pengembangan kecakapan berpikir tingkat tinggi sesuai dengan disertasi	Indikator dari TM-1 sampai TM-7	Kriteria: Didasarkan pada rubrik penilaian yang telah dibuat oleh dosen pengampu Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Tes tertulis atau pemberian tugas pengganti UTS 2 X 50	Tes tertulis atau pemberian tugas pengganti UTS	Materi: HOTS Pustaka: Brookhart, S.M. (2010). <i>How to Access HOTS in Your Classroom</i>. Virginia: ASDC. Materi: Berpikir kritis Pustaka: By Butterworth, John & Thwaites, Geoff. (2016). <i>Thinking Skills: Critical Thinking and Problem Solving</i>. Cambridge: Cambridge Press. Materi: Literasi sains Pustaka: OECD. (2015). <i>Programme for International Students Assessment</i>. http://www.oecd.org/... Materi: pemecahan masalah Pustaka: Peacock, A. (2000). <i>Science Skills A Problem-solving Activities Book</i>. London: Routledge.	10%

9	Menganalisis, merancang pembelajaran dan asesmen pembelajaran IPA untuk berpikir kritis	1. Mendeskripsikan kecakapan berpikir kritis 2. Menganalisis artikel tentang hasil penelitian berpikir kritis dalam pembelajaran IPA 3. Merancang pembelajaran IPA dan asesmennya untuk kecakapan berpikir kritis 4. Menganalisis instrumen soal berpikir kritis	Kriteria: Didasarkan pada rubrik penilaian yang telah dibuat oleh dosen pengampu Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Flip learning, studi kasus dilanjutkan proyek pribadi, dan diskusi 2 X 50	Studi kasus: membuat kajian pembelajaran IPA yang dapat meningkatkan HOTS/Literasi sains dilanjutkan merumuskan model pembelajaran hipotetik 2x50	Materi: studi kasus penelitian untuk meningkatkan HOTS dan literasi Pustaka: <i>Jurnal-jurnal dan referensi-referensi mutakhir yang relevan</i> Materi: contoh Pustaka: Widodo, Wahono & Sudibyo, Elok & Suryanti, Suryanti & Sari, Dhita & Inzanah, I. & Setiawan, Beni. (2020). <i>The Effectiveness of Gadget-Based Interactive Multimedia in Improving Generation Z's Scientific Literacy</i>. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. 9. 248-256. 10.15294/jpii.v9i2.23208.	7%
10	Menganalisis, merancang pembelajaran dan asesmen pembelajaran IPA untuk berpikir kreatif	1. Mendeskripsikan kecakapan berpikir kreatif 2. Menganalisis artikel tentang hasil penelitian berpikir kreatif dalam pembelajaran IPA 3. Merancang pembelajaran IPA dan asesmennya untuk kecakapan berpikir kreatif 4. Menganalisis instrumen soal berpikir kreatif	Kriteria: Didasarkan pada rubrik penilaian yang telah dibuat oleh dosen pengampu Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Flip learning, proyek, dan diskusi 2 X 50	Studi kasus: membuat kajian pembelajaran IPA yang dapat meningkatkan HOTS/Literasi sains dilanjutkan merumuskan model pembelajaran hipotetik 2 x 50	Materi: analisis kasus Pustaka: <i>Jurnal-jurnal dan referensi-referensi mutakhir yang relevan</i> Materi: contoh Pustaka: Widodo, Wahono & Sudibyo, Elok & Suryanti, Suryanti & Sari, Dhita & Inzanah, I. & Setiawan, Beni. (2020). <i>The Effectiveness of Gadget-Based Interactive Multimedia in Improving Generation Z's Scientific Literacy</i>. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. 9. 248-256. 10.15294/jpii.v9i2.23208.	7%
11	Menganalisis, merancang pembelajaran dan asesmen pembelajaran IPA untuk berpikir kreatif	1. Mendeskripsikan kecakapan berpikir kreatif 2. Menganalisis artikel tentang hasil penelitian berpikir kreatif dalam pembelajaran IPA 3. Merancang pembelajaran IPA dan asesmennya untuk kecakapan berpikir kreatif 4. Menganalisis instrumen soal berpikir kreatif	Kriteria: Didasarkan pada rubrik penilaian yang telah dibuat oleh dosen pengampu Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Flip learning, proyek, dan diskusi 2 X 50	Studi kasus: membuat kajian pembelajaran IPA yang dapat meningkatkan HOTS/Literasi sains dilanjutkan merumuskan model pembelajaran hipotetik 2 x 50	Materi: analisis kasus Pustaka: <i>Jurnal-jurnal dan referensi-referensi mutakhir yang relevan</i> Materi: contoh Pustaka: Widodo, Wahono & Sudibyo, Elok & Suryanti, Suryanti & Sari, Dhita & Inzanah, I. & Setiawan, Beni. (2020). <i>The Effectiveness of Gadget-Based Interactive Multimedia in Improving Generation Z's Scientific Literacy</i>. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. 9. 248-256. 10.15294/jpii.v9i2.23208.	5%
12	Menganalisis, merancang pembelajaran dan asesmen pembelajaran IPA untuk berpikir kreatif	1. Mendeskripsikan kecakapan berpikir kreatif 2. Menganalisis artikel tentang hasil penelitian berpikir kreatif dalam pembelajaran IPA 3. Merancang pembelajaran IPA dan asesmennya untuk kecakapan berpikir kreatif 4. Menganalisis instrumen soal berpikir kreatif	Kriteria: Didasarkan pada rubrik penilaian yang telah dibuat oleh dosen pengampu Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Flip learning, proyek, dan diskusi 2 X 50	Studi kasus: membuat kajian pembelajaran IPA yang dapat meningkatkan HOTS/Literasi sains dilanjutkan merumuskan model pembelajaran hipotetik 2 x 50	Materi: analisis kasus Pustaka: <i>Jurnal-jurnal dan referensi-referensi mutakhir yang relevan</i> Materi: contoh Pustaka: Widodo, Wahono & Sudibyo, Elok & Suryanti, Suryanti & Sari, Dhita & Inzanah, I. & Setiawan, Beni. (2020). <i>The Effectiveness of Gadget-Based Interactive Multimedia in Improving Generation Z's Scientific Literacy</i>. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. 9. 248-256. 10.15294/jpii.v9i2.23208.	7%

13	Menganalisis, merancang pembelajaran dan asesmen pembelajaran IPA untuk literasi sains	1. Mendeskripsikan literasi sains 2. Menganalisis artikel tentang hasil penelitian literasi sains dalam pembelajaran IPA 3. Merancang pembelajaran IPA dan asesmennya untuk literasi sains 4. Menganalisis instrumen soal literasi sains	Kriteria: Didasarkan pada rubrik penilaian yang telah dibuat oleh dosen pengampu Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Flip learning, proyek, dan diskusi 2 X 50	Studi kasus: membuat kajian pembelajaran IPA yang dapat meningkatkan HOTS/Literasi sains dilanjutkan merumuskan model pembelajaran hipotetik 2x50	Materi: analisis kasus Pustaka: <i>Jurnal-jurnal dan referensi-referensi mutakhir yang relevan</i> Materi: Literasi sains Pustaka: <i>OECD. (2015). Programme for International Students Assessment. http://www.oecd.org/...</i> Materi: contoh Pustaka: <i>Widodo, Wahono & Sudibyo, Elok & Suryanti, Suryanti & Sari, Dhita & Inzanah, I. & Setiawan, Beni. (2020). The Effectiveness of Gadget-Based Interactive Multimedia in Improving Generation Z's Scientific Literacy. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. 9. 248-256. 10.15294/jpii.v9i2.23208.</i>	7%
14	Menganalisis, merancang pembelajaran dan asesmen pembelajaran IPA untuk literasi sains	1. Mendeskripsikan literasi sains 2. Menganalisis artikel tentang hasil penelitian literasi sains dalam pembelajaran IPA 3. Merancang pembelajaran IPA dan asesmennya untuk literasi sains 4. Menganalisis instrumen soal literasi sains	Kriteria: Didasarkan pada rubrik penilaian yang telah dibuat oleh dosen pengampu Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Flip learning, proyek, dan diskusi 2 X 50	Studi kasus: membuat kajian pembelajaran IPA yang dapat meningkatkan HOTS/Literasi sains dilanjutkan merumuskan model pembelajaran hipotetik 2x50	Materi: Literasi sains Pustaka: <i>OECD. (2015). Programme for International Students Assessment. http://www.oecd.org/...</i> Materi: untuk studi kasus Pustaka: <i>Jurnal-jurnal dan referensi-referensi mutakhir yang relevan</i>	7%
15	Menganalisis, merancang pembelajaran dan asesmen pembelajaran IPA untuk literasi sains	1. Mendeskripsikan literasi sains 2. Menganalisis artikel tentang hasil penelitian literasi sains dalam pembelajaran IPA 3. Merancang pembelajaran IPA dan asesmennya untuk literasi sains 4. Menganalisis instrumen soal literasi sains	Kriteria: Didasarkan pada rubrik penilaian yang telah dibuat oleh dosen pengampu Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Flip learning, proyek, dan diskusi 2 X 50	Studi kasus: membuat kajian pembelajaran IPA yang dapat meningkatkan HOTS/Literasi sains dilanjutkan merumuskan model pembelajaran hipotetik 2 x 50	Materi: untuk analisis kasus Pustaka: <i>Jurnal-jurnal dan referensi-referensi mutakhir yang relevan</i> Materi: contoh penelitian Pustaka: <i>Widodo, Wahono & Sudibyo, Elok & Suryanti, Suryanti & Sari, Dhita & Inzanah, I. & Setiawan, Beni. (2020). The Effectiveness of Gadget-Based Interactive Multimedia in Improving Generation Z's Scientific Literacy. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. 9. 248-256. 10.15294/jpii.v9i2.23208.</i>	10%
16	Kemampuan akhir dari TM-9 sampai TM-15	Indikator dari TM-9 sampai TM-15	Kriteria: Didasarkan pada rubrik penilaian yang telah dibuat oleh dosen pengampu Bentuk Penilaian : Tes	Tes tertulis atau pemberian tugas pengganti UAS berupa perumusan model pembelajaran hipotetik untuk meningkatkan HOTS/literasi sains dan ide perangkat dan instrumen pendukungnya 2 x 50	Tes tertulis atau pemberian tugas pengganti UAS berupa perumusan model pembelajaran hipotetik untuk meningkatkan HOTS/literasi sains dan ide perangkat dan instrumen pendukungnya 2 x 50	Materi: untuk bahan analisis kasus dan perumusan model pembelajaran hipotetik Pustaka: <i>Jurnal-jurnal dan referensi-referensi mutakhir yang relevan</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	80.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	13.5%
3.	Tes	20%
		100%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 30 November 2024

Koordinator Program Studi S3
Pendidikan Sains



SUYATNO
NIDN 0020076504

UPM Program Studi S3
Pendidikan Sains



NIDN 0017048105

File PDF ini digenerate pada tanggal 6 Desember 2025 Jam 18:51 menggunakan aplikasi RPS_OBE SiDia Unesa

