



# PEDOMAN PENGEMBANGAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PENDAHULUAN

Salah satu langkah dalam desain pembelajaran adalah mengembangkan strategi pembelajaran yang di dalamnya terkandung empat komponen yaitu urutan kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan waktu, Kemudian atas dasar strategi tersebut seorang pendesain pembelajaran dapat mengembangkan bahan pembelajaran. Bahkan dalam salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yaitu pengajaran konvensional, peranan strategi pembelajaran sangat besar yaitu sebagai pegangan dosen.

Dalam Permenristekdikti No. 44 tahun 2015, tidak terdapat istilah perencanaan pembelajaran yang selama ini digunakan, yaitu Garis-garis Besar Program Pembelajaran (GBPP) dan Satuan Acara Pengajaran (SAP) atau Rencana Pelaksanaan Perkuliahan (RPP). Pada peraturan tersebut digunakan istilah Rencana Pembelajaran Semester (RPS) atau istilah lain. Artinya boleh saja diberi istilah RPS atau RPKPS atau RPP.

## RENCANA PEMBELAJARAN

Dalam pengembangan rencana pembelajaran perlu diperhatikan tiga komponen pokok kegiatan pembelajaran:

### 1. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran adalah proses penyusunan/ penyempurnaan RPS dan dokumen-dokumen pembelajaran (manual prosedur, instruksi kerja, dan borang) untuk masing-masing kegiatan pembelajaran selama satu semester. Perencanaan proses pembelajaran disusun untuk setiap mata kuliah dan disajikan dalam rencana pembelajaran semester (RPS) atau istilah lain. RPS ditetapkan dan dikembangkan oleh dosen secara mandiri atau bersama dalam kelompok keahlian suatu bidang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi dalam program studi. RPS atau istilah lain wajib ditinjau dan disesuaikan secara berkala dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

### 2. Pelaksanaan Pembelajaran (TCL atau SCL)

Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan tatap muka, tutorial, UTS, UAS, dll. yang diselenggarakan selama minimal 16 minggu atau rentang waktu tertentu.

### 3. Evaluasi Pembelajaran

Untuk mengevaluasi pembelajaran diperlukan penilaian (*assessment*), untuk melakukan penilaian diperlukan pengukuran (*measurement*), dan untuk melakukan pengukuran diperlukan alat ukur (*instrument*) pengukuran. Evaluasi pembelajaran



proses pembelajaran (*assessment for learning*). Penilaian hasil pembelajaran disebut juga evaluasi substantif, tes, atau pengukuran hasil belajar yang akan menghasilkan nilai (*grade*). Sedang penilaian proses pembelajaran dikenal sebagai evaluasi diagnostik atau evaluasi manajerial yang mengukur kinerja mahasiswa untuk keperluan umpan balik bagi dosen dan mahasiswa, bukan untuk menghasilkan nilai.

Dalam pengembangan rencana pembelajaran (GBPP atau RPS) perlu diperhatikan:

1. Materi lebih didekatkan pada **persoalan nyata**
2. Integrasi **antardisiplin** ilmu
3. Memiliki **perspektif Internasional**, berbasis keunggulan nasional
4. Pemanfaatan optimal **Teknologi Informasi**
5. Berbagai **inovasi** yang membuka akses peningkatan **kreativitas** dan **kepemimpinan**

Rencana pembelajaran semester (RPS) atau istilah lain paling sedikit memuat;

- a. Identitas Mata Kuliah (nama program studi, nama dan kode mata kuliah, semester, sks, nama dosen pengampu);
- b. Capaian pembelajaran lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah;.
- c. Kemampuan akhir yang direncanakan ( Capaian Pembelajaran Mata Kuliah) pada tiap tahap pembelajaran untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan; yang mencakup KSA (kognitif, skill, Afektif) dan rumusnya harus SMART= *Specific, Measurable, Attainable, Realistic, Timely*
- d. Bahan kajian yang terkait dengan kemampuan yang akan dicapai;
- e. Metode pembelajaran;
- f. Waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran;
- g. Pengalaman belajar mahasiswa yang diwujudkan dalam deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa selama satu semester;
- h. Kriteria, indikator, dan bobot penilaian; dan
- i. Daftar referensi yang digunakan.



Building Future Leaders

# RPS<sup>1</sup> (RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER)

## IDENTITAS MATA KULIAH

1. Nama Program Studi : .....
2. Nama Mata Kuliah : .....
3. Kode Mata Kuliah / sks : ..... / ..... sks.
4. Semester : .....
5. Nama Dosen Pengampu : .....

## 6. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN

- 6.1. ....
- 6.2. ....
- dst. ....
- .....
- .....

(Tuliskan hanya SKL yang dinyatakan dalam Capaian Pembelajaran Lulusan yang terkait dengan tujuan pencapaian kompetensi dari mata kuliah ini, dan tidak perlu menuliskan seluruh SKL yang telah ditetapkan. Agar mudah lihat peta kurikulum)

*The language used to describe the **learning outcomes** is of crucial importance. While there are a variety of different ways of outlining a learning outcome, each one normally contains five key components:<sup>2</sup>*

- a. An active verb form;
- b. An indication of the type of LO: knowledge, cognitive processes, skills, or other competences;
- c. The topic area of the LO: this can be specific or general and refers to the subject matter, field of knowledge or a particular skill;
- d. An indication of the standard or the level that is intended / achieved by the LO;
- e. The scope and/or context of the LO.

Pola kalimat yang digunakan:

- a. Verb + type LO + subject (topic area) + standard + scope/context, atau
- b. Kata kerja (C<sub>4</sub>-C<sub>6</sub>) + pengetahuan atau proses kognitif + lingkup/konteks
- c. Kata kerja (P<sub>3</sub> – P<sub>5</sub>) + skill (keterampilan) + lingkup/konteks.

## 7. KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN (CPMK) DAN ESTIMASI WAKTU CAPAIAN

- 7.1 (uraian capaian dari 6.1 atau = 6.1.1) .....
- 7.2 (uraian capaian dari 6.1 atau = 6.1.2) .....
- 7.3 (uraian capaian dari 6.1 atau = 6.1.3) .....

<sup>1</sup> RPS ini dapat digunakan sebagai acuan minimal, dosen diharapkan menambahkan hal-hal yang dirasa perlu untuk memperkaya pembelajaran.

<sup>2</sup> Lihat Jenneke Lokhoff and Bas Wegewijs (Nuffi c), Katja Durkin (UK NARIC), Robert Wagenaar, Julia González, Ann Katherine Isaacs, Luigi F. Donà dalle Rose and Mary Gobbi (TUNING), 2010, *A Tuning Guide to Formulating Degree Programme Profiles Including Programme Competences and Programme Learning Outcomes*, Competences in Education and Recognition Project (CoRe), Bilbao, Groningen and The Hague, Publicaciones de la Universidad de Deusto. pp. 43-45.



Building Future Leaders

- 7.4 (uraian capaian dari 6.2 atau = 6.2.1) .....
- 7.5 (terkait dengan 6.2 atau = 6.2.2) .....
- dst. ....
- .....
- .....
- .....
- .....

Jelaskan atau uraikan secara singkat mengenai kemampuan akhir yang direncanakan yang merupakan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah pada tiap tahap capaian dari mata kuliah yang diajarkan untuk memenuhi Capaian Pembelajaran Lulusan. Dalam menyusun capaian pembelajaran mata kuliah ini harus mengakomodasikan kompetensi lulusan yang akan dibangun melalui matakuliah ini, dengan kata lain merupakan turunan dari CPL atau SKL.

Dalam penulisan capaian pembelajaran mata kuliah perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- Kompetensi ranah KSA (kognitif, ketrampilan, afektif) yang akan dibangun oleh matakuliah ini.
- Rumusan hasil pembelajaran harus bisa diobservasi dan SMART (*Specific, Measurable, Attainable, Realistic, Timely*)
- Penulisan hasil pembelajaran dari sisi kemampuan yang akan dicapai oleh mahasiswa.
- Gunakan kalimat aktif dan se-spesifik mungkin. Hindari istilah yang samar seperti 'know' (mengetahui), 'learn' (mempelajari), 'comprehend' (memahami) 'study' (belajar), dan 'understand' (memahami).<sup>3</sup>
- Hasil pembelajaran merupakan basis untuk merancang, memonitor, dan mengevaluasi program pembelajaran.

Rumusan kemampuan dibidang kognitif, psikomotorik, dan afektif diusahakan lengkap dan utuh (hard skills & soft skills). Tingkat kemampuan harus menggambarkan level CP lulusan prodi, dan dapat mengacu pada konsep dari Anderson (\*). Kemampuan yang dirumuskan di setiap tahap harus mengacu dan sejalan dengan CP, serta secara kumulatif diharapkan dapat memenuhi CP yang dibebankan pada mata kuliah ini diakhir semester.

Pola kalimat yang digunakan sama dengan Capaian Pembelajaran Lulusan, namun lebih spesifik dan sebaiknya hanya menggunakan **satu kata kerja** untuk setiap rumusan capaian pembelajaran mata kuliah agar lebih mudah menentukan tingkat ketercapaiannya (mastery levels), dengan demikian mudah untuk menilai ketuntasan dari setiap tahapan capaian pembelajaran mata kuliah. Pola kalimat yang digunakan:

- a. Verb + type LO + subject (topic area) + standard + scope/context, atau
- b. Kata kerja (C4-C6) + pengetahuan atau proses kognitif + lingkup/konteks dapat ditambah dengan sikap.
- c. Kata kerja (P3 – P5) + skill (keterampilan) + lingkup/konteks dapat ditambah dengan sikap.

## 8. BAHAN KAJIAN

.....

.....

.....

.....

.....

- Jelaskan secara singkat mengenai amanah kompetensi lulusan yang akan dibangun oleh matakuliah ini, isi mata kuliah, metoda pembelajaran, dan metoda penilaian (cukup satu atau dua paragraf saja).
- Bisa diisi pokok bahasan /sub pokok bahasan, atau topik bahasan. (dengan asumsi tersedia diktat/ modul ajar untuk setiap pokok bahasan) atau intergrasi bahan kajian, atau isi dari modul.

## 9. METODE PEMBELAJARAN

.....

.....

.....

.....

<sup>3</sup> Lihat UCE Birmingham Guide to Learning Outcomes: <http://www.ssdd.bcu.ac.uk/outcomes/>



*Building  
Future  
Leaders*

.....  
Dapat berupa : diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, atau gabungan berbagai bentuk. Pemilihan metode pembelajaran didasarkan pada keniscayaan bahwa dengan metode pembelajaran yang dipilih mahasiswa mencapai kemampuan yang diharapkan.

## 10. PENGALAMAN BELAJAR

.....  
.....  
.....

Kegiatan yang harus dilakukan oleh mahasiswa yang dirancang oleh dosen agar yang bersangkutan memiliki kemampuan yang telah ditetapkan (tugas, suvai, menyusun paper, melakukan praktek, studi banding, dsb). Agar lengkap, pengalaman belajar **dapat dilampirkan** dengan portofolio mahasiswa selama satu semester atau Rancangan Tugas yang dapat terdiri dari:

- a. Tujuan Tugas : adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dapat dicapai oleh mahasiswa bila ia berhasil mengerjakan tugas ini (hard skill dan soft skill)
- b. Uraian Tugas :
  - 1) Obyek garapan: berisi deskripsi obyek material yang akan distudi dalam tugas ini (misal tentang penyakit kulit/ manajemen RS/ narkoba/ bayi/ perawatan darurat/ dll.)
  - 2) Apa yang harus dikerjakan dan batasan-batasannya: uraian besaran, tingkat kerumitan, dan keluasan masalah dari obyek material yang harus distudi, tingkat ketajaman dan kedalaman studi yang distandarkan. (misal tentang perawatan bayiprematur, distudi tentang hal yang perlu diperhatikan, syarat-syarat yang harus dipenuhi - kecermatan, kecepatan, kebenaran prosedur ,dll) Bisa juga ditetapkan hasilnya harus dipresentasi di forum diskusi/ seminar.
  - 3) Metode/cara pengerjaan tugas : berupa petunjuk tentang teori /teknik / alat yang sebaiknya digunakan, alternatif langkah-langkah yang bisa ditempuh, data dan buku acuan yang wajib dan yang disarankan untuk digunakan, ketentuan dikerjakan secara kelompok/ individual.
  - 4) Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan : adalah uraian tentang bentuk hasil studi/ kinerja yang harus ditunjukkan/disajikan (misal hasil studi tersaji dalam paper minimum 20 halaman termasuk skema, tabel dan gambar, dengan ukuran kertas kuarto, diketik dengan type dan besaran huruf yang tertentu, dan mungkin dilengkapi sajian dalam bentuk CD dengan format powerpoint).
  - 5) Kriteria penilaian: berisi butir-butir indikator yang dapat menunjukkan tingkat keberhasilan mahasiswa dalam usaha mencapai kompetensi yang telah dirumuskan.

## 11. KRITERIA , INDIKATOR DAN BOBOT PENILAIAN

.....  
.....  
.....  
.....

- Kriteria Penilaian berdasarkan Penilaian Acuan Patokan mengandung prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi.
- Indikator dapat menunjukkan pencapaian kemampuan yang dicanangkan, atau unsur kemampuan yang dinilai (bisa kualitatif misal ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreativitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan/unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).





*Building  
Future  
Leaders*

## MATRIKS RENCANA PEMBELAJARAN

MINGGU KE	KEMAMPUAN YANG DIHARAPKAN (CPMK)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	WAKTU	PENGALAMAN BELAJAR	INDIKATOR DAN KRITERIA PENILAIAN	BOBOT PENILAIAN (%)
1							
2							
...							
15							
16							

## RUJUKAN KATA KERJA

(Taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001))

### DIMENSI PROSES KOGNITIF

#### 1. REMEMBER (MENGINGAT) = C1

Dimensi proses kognitif pertama adalah mengingat, yaitu *mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan jangka panjang*. Diantaranya:

*Recognizing* (mengenali), misalnya, mengenali tanggal peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah.

*Recalling* (Mengingat kembali) misalnya, mengingat kembali tanggal peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah.

#### 2. UNDERSTANDING (MEMAHAMI) = C2

Dimensi proses kognitif kedua adalah memahami (*understanding*), yaitu *mengonstruksikan makna dari pesan-pesan instruksional, termasuk komunikasi lisan, tulisan, dan drafts*.

*Interpreting* (menginterpretasikan) misalnya, menafsirkan pidato dan dokumen penting.

*Exemplifying* (memberi contoh) misalnya, memberikan contoh berbagai gaya lukisan artistik.

*Classifying* (mengklasifikasikan) misalnya, mengklasifikasikan kasus-kasus gangguan mental karena kalah dalam pemilihan calon legislatif.

*Summarizing* (merangkum) misalnya, menulis ringkasan pendek dari rekaman peristiwa tertentu.

*Inferring* (menyimpulkan) misalnya, dalam mempelajari bahasa asing, menyimpulkan prinsip gramatikal dari contoh-contoh.

*Comparing* (membandingkan) misalnya, membandingkan peristiwa bersejarah dengan situasi sekarang. Dan

*Explaining* (menjelaskan) misalnya, menjelaskan penyebab peristiwa penting abad kedelapan belas di Jawa Tengah.

#### 3. APPLY (MENERAPKAN) = C3

Dimensi proses kognitif ketiga adalah *apply* (menerapkan), yaitu *melaksanakan atau menggunakan prosedur dalam situasi tertentu*. Diantaranya

*Executing* (melaksanakan) misalnya, membagi sefauah bilangan bulat dengan bilangan bulat lain, keduanya dengan banyak digit.

*Implementing* (mengimplementasikan) misalnya, menentukan dalam situasi mana hukum Newton yang kedua dapat diterapkan.

C1 – C3 disebut sebagai tingkat berpikir rendah atau Lower Order Thinking (LOT)

#### 4. ANALYZE (MENGANALISIS) = C4

Dimensi proses kognitif keempat adalah *analyze* (menganalisis), yaitu memecah materi menjadi bagian-bagian konstituen dan menentukan hubungan antara satu bagian dengan bagian lain dan dengan struktur atau maksud keseluruhan. Diantaranya

*Differentiating* (mendiferensiasikan) misalnya, membedakan antara bilangan yang relevan dan tidak relevan dalam soal kalimat matematika.

*Organizing* (mengorganisasikan) misalnya, bukti struktur dalam deskripsi historis menjadi bukti-bukti yang mendukung dan yang bertentangan dengan penjelasan historis tertentu.

*Attributing* (mengatribusikan) misalnya, menentukan sudut pandang penulis sebuah esai dalam kaitannya dengan perspektif politisnya.

#### 5. EVALUATE (MENGEVALUASI) = C5

Dimensi proses kognitif kelima adalah *evaluate* (mengevaluasi) yang membuat keputusan berdasarkan kriteria atau standar. Diantaranya

*Checking* (mengecek) misalnya, menentukan apakah kesimpulan seorang ilmuwan sesuai dengan data yang terobservasi.

*Critiquing* (mengkritik) misalnya, memutuskan mana di antara dua metode yang merupakan cara terbaik untuk menyelesaikan masalah tertentu.

#### 6. CREATE (MENCIPTAKAN) = C6

Dimensi proses kognitif keenam adalah *create* (menciptakan), yaitu meletakkan setiap unsur bersama-sama untuk membentuk fungsi atau sesuatu yang saling bertalian; mereorganisasi unsur-unsur ke dalam pola yang baru atau struktur yang baru. Diantaranya

*Generating* (membangun) misalnya membangun hipotesis untuk melaporkan pengamatan tentang suatu fenomena.

*Planning* (merencanakan) misalnya: merencanakan penelitian dari topik sejarah yang telah ditentukan oleh dosen.

*Producing* (memproduksi) misalnya mengembangkan habitat dari spesies tertentu untuk tujuan tertentu.

C4 – C6 disebut sebagai tingkat berpikir rendah atau Higher Order Thinking (HOT)

## RANAH AFEKTIF

Ranah afektif menurut derajat komitmen atau intensitas emosional yang dibutuhkan mahasiswa dalam lima kategori sebagai berikut (Arends, 2004):

- A1 *Receiving* (menerima)—Mahasiswa menyadari atau memperhatikan sesuatu di lingkungan.
- A2 *Responding* (merespons)—Mahasiswa memperlihatkan perilaku baru tertentu sebagai hasil pengalaman dan respons terhadap pengalaman.
- A3 *Valuing* (menghargai)—Mahasiswa memperlihatkan keterlibatan mutlak atau komitmen terhadap pengalaman tertentu.
- A4 *Organization* (organisasi) —Mahasiswa telah mengintegrasikan sebuah nilai baru ke dalam nilai-nilai umumnya dan memberinya tempat yang layak dalam sistem prioritas.
- A5 *Characterization by value* (karakterisasi menurut nilai)— Mahasiswa bertindak secara konsisten menurut nilainya dan memiliki komitmen yang kuat terhadap pengalaman itu.

## RANAH PSIKOMOTORIK

Ranah psikomotorik berkenaan dengan rentang kategori mulai dari reaksi refleks sederhana sampai tindakan kompleks yang mengkomunikasikan berbagai ide dan emosi kepada orang lain.

- P1 *Gerakan refleks* — Tindakan mahasiswa dapat terjadi di luar kehendak sebagai respons terhadap stimulus tertentu.
- P2 *Gerakan fundamental dasar* — Mahasiswa memiliki pola gerakan bawaan yang terbentuk dari kombinasi berbagai gerakan refleks.
- P3 *Kemampuan perseptual* — Mahasiswa dapat mentranslasikan stimuli yang diterima melalui indra menjadi gerakan yang tepat seperti yang diinginkan.
- P4 *Gerakan yang terampil* — Mahasiswa telah mengembangkan gerakan-gerakan yang lebih kompleks yang membutuhkan derajat efisiensi tertentu.
- P5 *Komunikasi non diskursif* — Mahasiswa memiliki kemampuan untuk berkomunikasi melalui gerakan tubuh.

**KATA KERJA OPERASIONAL (KKO) EDISI REVISI TEORI BLOOM**

**RANAH KOGNITIF**

<b>MENINGAT (C1)</b> Mengetahui ..... Misalnya: istilah, fakta, aturan, urutan, metoda	<b>MEMAHAMI (C2)</b> Menterjemahkan, Menafsirkan, Memperkirakan, Menentukan ... Misalnya: metode, prosedur Memahami .... misalnya: konsep, kaidah, prinsip, kaitan antara, fakta, isi pokok. Mengartikan Menginterpretasikan ... misalnya: tabel, grafik, bagan	<b>MENERAPKAN (C3)</b> Memecahkan masalah, Membuat bagan/grafik, Menggunakan .. misalnya: metoda, prosedur, konsep, kaidah, prinsip	<b>MENGANALISIS (C4)</b> Mengenali kesalahan Memberikan .... misalnya: fakta-fakta, Menganalisis ... misalnya: struktur, bagian, hubungan	<b>MENGEVALUASI (C5)</b> Menilai berdasarkan norma internal .... misalnya: hasil karya, mutu karangan, dll.	<b>MENCIPTAKAN (C6)</b> Menghasilkan ... misalnya: klasifikasi, karangan, teori Menyusun .... misalnya: laporan, rencana, skema, program, proposal
1	2	3	4	5	6
Menemukenali (identifikasi) Mengingat kembali Membaca Menyebutkan Melafalkan/melafazkan	Menjelaskan Mengartikan Menginterpretasikan Menceritakan Menampilkan Memberi contoh	Melaksanakan Mengimplementasikan Menggunakan Mengonsepan Menentukan Memproseskan	Mendiferensiasikan Mengorganisasikan Mengatribusikan Mendiagnosis Memerinci Menelaah	Mengecek Mengkritik Membuktikan Mempertahankan Memvalidasi Mendukung	Membangun Merencanakan Memproduksi Mengkombinasikan Merancang Merekonstruksi

Menuliskan Menghafal Menyusun daftar Menggarisbawahi Menjodohkan Memilih Memberi definisi Menyatakan dll	Merangkum Menyimpulkan Membandingkan Mengklasifikasikan Menunjukkan Menguraikan Membedakan Menyadur Meramalkan Memperkirakan Menerangkan Menggantikan Menarik kesimpulan Meringkas Mengembangkan Membuktikan DII.	Mendemonstrasikan Menghitung Menghubungkan Melakukan Membuktikan Menghasilkan Memperagakan Melengkapi Menyesuaikan Menemukan DII	Mendeteksi Mengaitkan Memecahkan Menguraikan Memisahkan Menyeleksi Memilih Membandingkan Mempertentangkan Menguraikan Membagi Membuat diagram Mendistribusikan Menganalisis Memilah-milah Menerima pendapat DII.	Memproyeksikan Memperbandingkan Menyimpulkan Mengkritik Menilai Mengevaluasi Memberi saran Memberi argumen- tasi Menafsirkan Merekomendasi Memutuskan DII.	Membuat Menciptakan Mengabstraksi Mengategorikan Mengkombinasikan Mengarang Merancang Menciptakan Mendesain Menyusun kembali Merangkaikan Menyimpulkan Membuat pola DII.
--	---	--	--	--	---

## RANAH AFEKTIF

<p><b>MENERIMA</b> Menunjukkan ..... Misalnya: kesadaran, kemauan, perhatian. Mengakui ....., misalnya: perbedaan, kepentingan</p>	<p><b>MERESPON</b> Mematuhi ..... mis.: peraturan, tuntutan, perintah. Berperan aktif ....., mis: di laboratorium, dalam diskusi, dalam kelompok, dalam organisasi, dalam kegiatan.</p>	<p><b>MENGHARGAI</b> Menerima suatu nilai, menyukai, menyepakati. Menghargai ..... misal: karya seni, sumbangan ilmu, pendapat, gagasan dan saran</p>	<p><b>MENGORGANISASIKAN</b> Membentuk sistem nilai. Menangkap relasi antar nilai. Bertanggung jawab. Mengintegrasikan nilai.</p>	<p><b>KARAKTERISASI MENURUT NILAI</b> Menunjukkan ..... mis.: kepercayaan diri, disiplin pribadi, kesadaran moral. Mempertimbangkan. Melibatkan diri.</p>
A1	A2	A3	A4	A5
<p>Menanyakan Memilih Mengikuti Menjawab Melanjutkan Memberi Menyatakan Menempatkan Dil.</p>	<p>Melaksanakan Membantu Menawarkan diri Menyambut Menolong Mendatangi Melaporkan Menyumbangkan Menyesuaikan diri Berlatih Menampilkan Membawakan Mendiskusikan Menyatakan setuju Mempraktekkan Dil.</p>	<p>Menunjukkan Melaksanakan Menyatakan pendapat Mengambil prakarsa Mengikuti Memilih Ikut serta Menggabungkan diri Mengundang Mengusulkan Membedakan Membimbing Membenarkan Menolak Mengajak Dil.</p>	<p>Merumuskan Berpegang pada Mengintegrasikan Menghubungkan Mengaitkan Menyusun Menggubah Melengkapi Menyempurnakan Menyesuaikan Menyamakan Mengatur Memperbandingkan Mempertahankan Memodifikasi Mengorganisasi</p>	<p>Bertindak Menyatakan Memperhatikan Melayani Membuktikan Menunjukkan Bertahan Mempertimbangkan Mempersoalkan Dil.</p>

			Mengkoordinir Merangkai DII.	
--	--	--	------------------------------------	--

## RANAH PSIKOMOTOR

<b>MENIRU</b> Menafsirkan rangsangan (stimulus). Kepekaan terhadap rangsangan	<b>MANIPULASI</b> Menyiapkan diri secara fisik	<b>PRESISI</b> Berkonsentrasi untuk menghasilkan ketepatan	<b>ARTIKULASI</b> Mengkaikan berbagai ketrampilan. Bekerja berdasarkan pola	<b>NATURALISASI</b> Menghasilkan karya cipta. Melakukan sesuatu dengan ketepatan tinggi
<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>P4</b>	<b>P5</b>
Menyalin Mengikuti Mereplikasi Mengulangi Mematuhi Membedakan Mempersiapkan Menirukan Menunjukkan dll	Kembali membuat Membangun Melakukan, Melaksanakan, Menerapkan Memilah Mengawali Bereaksi Mempersiapkan Memprakarsai Menanggapi Mempertunjukkan Menggunakan' Menerapkan DII.	Menunjukkan Melengkapi Menunjukkan, Menyempurnakan Mengkalibrasi Mengendalikan Mempraktekkan Memainkan Mengerjakan Membuat Mencoba' Memosisikan dll	Membangun Mengatasi Menggabungkan Koordinat, Mengintegrasikan Beradaptasi Mengembangkan Merumuskan, Memodifikasi Memasang Membongkar Merangkaikan Menggabungkan Mempolakan DII.	Mendesain Menentukan Mengelola Menciptakan Membangun Membuat Mencipta menghasilkan karya Mengoperasikan Melakukan Melaksanakan Mengerjakan Menggunakan Memainkan Mengatasi Menyelesaikan \dll.

