



**UNIVERSITAS GUNADARMA, FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI,
PROGRAM STUDI AGROTEKNOLOGI**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah	Kode	Rumpun Mata Kuliah	Bobot (SKS)		Semester	Direvisi
Ilmu Gulma	MP04ZZ16	Agronomi	2	0	6	11 September 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator Mata Kuliah		Ka. Prodi	
	Moh. Ega Elman Miska, SP, MSi		Moh. Ega Elman Miska, SP, MSi		Dr. Ir Budiman, MS	
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	1. Mampu memberikan jasa konsultasi di bidang pertanian perkotaan dengan melakukan kajian kelayakan usaha, analisis lingkungan, dampak sosial ekonomi sehingga menghasilkan kajian yang komprehensif sesuai dengan kebutuhan dari pemangku kepentingan yang beragam 2. Mampu mengatasi masalah atau mengambil keputusan yang tepat terkait dengan sistem produksi tanaman dengan metode analisis data, informasi, dan sistem penunjang keputusan yang tepat sehingga menghasilkan keputusan rasional yang dapat dipertanggungjawabkan dalam situasi ketidakpastian karena perubahan lingkungan eksternal					
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	1. Memiliki kompetensi dalam matakuliah Ilmu Gulma, yaitu mampu menjelaskan dan menggambarkan pengertian Ilmu Gulma dan cabang ilmu pendukung 2. Memiliki kemampuan menjelaskan konsep-konsep Ilmu Gulma dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari 3. Memiliki kemampuan menyelesaikan permasalahan Ilmu gulma					
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang teori ilmu gulma dan cabang ilmu pendukung, konsep-konsep ilmu gulma dan penerapannya, serta penyelesaian permasalahan ilmu gulma.					
Pustaka	Utama: 1. Moenandir.J.1993. Ilmu Gulma Dalam Sistem Pertanian PT. Rajawali Grafindo. Jakarta. Pendukung: 2. Akobundu,I.O. 1987. Weed Science in The Tropics A Wiley. Interscience. New York. 3. Aldrich.R.J. 1984. Weed Crop Ecology, Briton . Massachusetts. 4. Duke.S.O. 1987. Weed Physiology. Reproduction and Ecophysiology. CRC. Press. Florida. 5. Sukman .Y. dan Yakup 1991. Gulma dan Teknik Pengendaliannya. Rajawali. Jakarta					
Media Pembelajaran	Perangkat Keras: Notebook dan Projector					
Mata Kuliah Prasyarat	-					

Minggu	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	PENILAIAN			Ref
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar gulma, sejarah dan perkembangan, serta kerugian dan manfaat gulma	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dasar gulma 2. Sejarah dan perkembangan 3. Kerugian dan manfaat gulma 	<p>Kuliah</p> <p><i>Self-Directed Learning</i></p>	2 x 50 menit	Inovasi Pembelajaran ; Laporan	<p>Kriteria: <i>Kuantitatif</i>, Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk : Non-test</p>	<p>Ketepatan menjelaskan tentang konsep dasar gulma</p> <p>Ketepatan menjelaskan sejarah dan perkembangan</p> <p>Ketepatan menjelaskan kerugian dan manfaat gulma</p>	5	1,2,3
2	Mahasiswa dapat memahami perkembangbiakan gulma (biologi gulma dan klasifikasi morfologi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangbiakan gulma Vegetatif 2. Perkembangbiakan gulma generatif 3. Sifat khusus gulma 	<p>Kuliah,</p> <p><i>Project Based Learning</i></p>	2 x 50 menit	Inovasi pembelajaran; Online exercise	<p>Kriteria: <i>Kuantitatif</i>, Ketepatan, Penguasaan, dan menjelaskan</p> <p>Bentuk : Test</p>	Ketepatan menjelaskan perkembangbiakan gulma	10	1,2,3
3	Mahasiswa dapat memahami status gulma	Status gulma pada lahan budidaya	<p>Kuliah,</p> <p><i>Role-Play & Simulation,</i></p>	2 x 50 menit	Praktik terbimbing; Inovasi Pembelajaran; Online exercise	<p>Kriteria: Kualitatif, Ketepatan, kesesuaian, ketelitian dan menjelaskan</p> <p>Bentuk: Test</p>	Ketepatan menjelaskan status gulma	10	1,2,3
4	Mahasiswa dapat memahami dinamika	<p>Dinamika Populasi gulma:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Faktor abiotik 2. Faktor biotik 3. Faktor 	<p>Kuliah,</p> <p><i>Role-Play & Simulation, Small</i></p>	2 x 50 menit	Praktik terbimbing; Inovasi Pembelajaran; Online exercise	<p>Kriteria: <i>Kuantitatif</i>, Ketepatan, penguasaan, menjelaskan, dan</p>	Ketepatan menjelaskan dinamika populasi gulma	10	1,2,3,4

Minggu	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	PENILAIAN			Ref
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot	
	populasi gulma	manusia	<i>Group Discussion, Discovery Learning, Collaborative Learning, Project Based Learning</i>			kesesuaian Bentuk: Test			
5	Mahasiswa dapat memahami senyawa alelopati pada gulma	<ol style="list-style-type: none"> 1. Timbulnya sifat persaingan gulma 2. Sumber senyawa alelopati 3. Gulma yang berpotensi alelopati 4. Pengaruh alelopati terhadap aktivitas pertumbuhan 	Kuliah, <i>Role-Play & Simulation, Small Group Discussion, Collaborative Learning, Project Based Learning</i>	2 x 50 menit	Inovasi Pembelajaran; Online exercise	Kriteria: Kuantitatif, Ketepatan, penguasaan, dan menjelaskan Bentuk: Test	Ketepatan menjelaskan an senyawa alelopati pada gulma	5	1,2,4
6				2 x 50 menit				5	
7	Mahasiswa dapat memahami kompetisi gulma dengan tanaman	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asosiasi antara gulma dengan tanaman 2. Kompetisi antara gulma dengan tanaman 3. Faktor kehilangan hasil 	Kuliah, <i>Self-Directed Learning; Project Based Learning</i>	2 x 50 menit	Inovasi Pembelajaran; Laporan	Kriteria: Kualitatif, Ketepatan, penguasaan, ketelitian, ketajaman , dan kesesuaian Bentuk: Non-Test	Ketepatan menjelaskan asosiasi antara gulma dengan tanaman Ketepatan menjelaskan kompetisi antara gulma dengan	10	1,2,3,4
8				2 x 50 menit				5	
9				2 x 50 menit				5	

Minggu	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	PENILAIAN			Ref
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot	
10				2 x 50 menit			tanaman Ketepatan menjelaskan faktor kehilangan hasil	5	
11	UJIAN TENGAH SEMESTER								
12	Mahasiswa dapat memahami tumbuhan invasif	1. Konsep tumbuhan invasif 2. Konsep gulma invasif 3. Pemencaran gulma 4. Proses invasif	Kuliah, <i>Self-Directed Learning,</i>	2 x 50 menit	Inovasi Pembelajaran; Laporan	Kriteria: Kualitatif, Ketepatan, penguasaan, dan kesesuaian Bentuk: Non-Test	Ketepatan menjelaskan tumbuhan invasif	10	1,2,3,4
13				2 x 50 menit				5	
14	Mahasiswa dapat memahami herbisida	1. Pengertian herbisida 2. Dasar klasifikasi herbisida 3. Cara penggunaan herbisida 4. Resistensi gulma terhadap herbisida	Kuliah, <i>Self-Directed Learning, Small Group Discussion, Project Based Learning</i>	2 x 50 menit	Inovasi Pembelajaran; Laporan; Online exercise; Praktik terbimbing	Kriteria: Kuantitatif, Ketepatan, penguasaan, dan menjelaskan Teknik: Test	Ketepatan menjelaskan herbisida	5	5
15	Mahasiswa dapat memahami analisis pertumbuhan	1. Perhitungan pertumbuhan 2. Pengertian variabel pengamatan 3. Hubungan antar variabel pengamatan	Kuliah, <i>Self-Directed Learning, Small Group Discussion, Project Based Learning</i>	2 x 50 menit	Laporan; Online exercise;	Kriteria: Kuantitatif, Ketepatan, penguasaan, dan menjelaskan Teknik: Test	Ketepatan menjelaskan tentang analisis pertumbuhan	10	1,2,3,4
16	UJIAN AKHIR SEMESTER								

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-CP 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. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria 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, Problem Based Learning dan metode lainnya.
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

FORMAT RANCANGAN TUGAS 1

Nama Mata Kuliah : Ilmu Gulma **SKS** : 2
Program Studi : Agroteknologi **Pertemuan ke** : 3
Fakultas : Teknologi Industri

A. TUJUAN TUGAS :

Mengidentifikasi status gulma di lahan budidaya

B. URAIAN TUGAS :

a. Obyek Garapan

Studi kasus dengan melakukan identifikasi status gulma di lahan budidaya

b. Metode atau cara pengerjaan :

- Carilah lokasi pengambilan sampel untuk analisis vegetasi gulma pada lahan budidaya
- Identifikasi secara morfologi dengan menggunakan kunci determinasi
- Buat laporan dengan format .doc maksimal 10 halaman

c. Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/ dikerjakan : Laporan maksimal 10 halaman dalam bentuk document (.doc)

C. KRITERIA PENILAIAN (20 %)

- Kelengkapan laporan 30 %
- Ketepatan penentuan tools 35%
- Ketepatan hasil pengolahan data 35%

D. PROSEDUR

- Dikerjakan secara kelompok

GRADING SCHEME COMPETENCE

KRITERIA 1 : Kelengkapan Isi Laporan Tugas

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard
Kelengkapan Isi Laporan	Lengkap dan terpadu	Lengkap	Masih kurang beberapa aspek yang belum terungkap	Hanya menunjukkan sebagian konsep saja	Tidak ada konsep
SKOR	95 - 100	90 - 95	80 - 85	75 - 80	70 - 75

KRITERIA 2 : Kebenaran Isi Laporan Tugas

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard
Kebenaran Isi Laporan	Diungkapkan dengan tepat, terdapat aspek penting, analisis dan membantu memahami konsep	Diungkap dengan tepat tetapi deskriptif	Sebagian besar konsep sudah terungkap, namun masih ada yang terlewatkan	Kurang dapat mengungkapkan aspek penting, melebihi halaman, tidak ada proses merangkum hanya mencontoh	Tidak ada konsep yang disajikan
Sistematika Bahasa	Ejaan sesuai EYD, sesuai format	Ejaan sesuai EYD dengan sedikit kesalahan, sesuai format	Ejaan cukup sesuai dengan EYD, cukup sesuai format	Ejaan kurang sesuai EYD, kurang sesuai format	Ejaan tidak sesuai EYD, tidak sesuai format
SKOR	95 - 100	90 - 95	80 - 85	75 - 80	70 - 75

KRITERIA 3 : Daya tarik komunikasi/presentasi

Kriteria Komunikasi lisan dan bahasa tertulis

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard
Bahasa Presentasi	Bahasa sangat lugas, sangat jelas, mengalir, dan santun	Bahasa lugas, jelas, mengalir, dan santun	Bahasa cukup lugas, cukup jelas, mengalir, dan cukup santun	Bahasa kurang lugas, kurang jelas, kurang mengalir, dan kurang santun	Bahasa tidak lugas, terbata-bata, tidak mengikuti sistematika bahasa yang baik, dan kurang santun
Penyampaian Materi Presentasi	Sangat menarik, materi mudah dimengerti, sangat menguasai materi, dan media peraga sangat lengkap	Menarik, materi mudah dimengerti, menguasai materi, dan media peraga lengkap	Cukup menarik, materi cukup dimengerti, menguasai mengerti, dan media peraga cukup lengkap	Kurang menarik, materi kurang dimengerti, cukup menguasai materi, dan media peraga kurang lengkap	Tidak menarik, materi sulit dimengerti, tidak menguasai materi, dan media peraga tidak lengkap
Penampilan	Sangat rapi, kostum sesuai dengan acara, tidak gugup, <i>gesture</i> mendukung penjelasan, menguasai panggung dan audiens	Rapi, kostum sesuai dengan acara, tidak gugup, <i>gesture</i> terbatas, menguasai panggung dan audiens	Cukup rapi, kostum sesuai dengan acara, tidak gugup, <i>gesture</i> terbatas, cukup menguasai panggung dan audiens	Kurang rapi, kostum kurang sesuai dengan acara, gugup, <i>gesture</i> kaku, kurang menguasai panggung dan audiens	Tidak rapi, kostum tidak sesuai dengan acara, sangat gugup, <i>gesture</i> sangat kaku, tidak menguasai panggung dan audiens
SKOR	95 - 100	90 - 95	80 - 85	75 - 80	70 - 75