



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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah	Kode	Rumpun Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Semester	Direvisi
Pengantar Arsitektur Lansekap	MP04ZZ66	Mata Kuliah Pertanian (MP)	2	6	11 September 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator Mata Kuliah		Ka. Prodi
	Herik Sugeru, S.P., MMSI.		Herik Sugeru, S.P., MMSI.		Dr. Ir. Budiman, MS.

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

- CPL1 (PL1 No.1):** Mampu membuat perencanaan, penerapan, dan pengawasan sistem produksi hortikultura berbasis teknologi yang produktif dan ramah lingkungan dengan menerapkan praktek manajemen dan kepemimpinan yang efektif di tingkat manajemen menengah sehingga dapat meningkatkan kinerja perusahaan dalam situasi lingkungan bisnis yang kompetitif. (KK.1) Mampu menerapkan ilmu agronomi, pemuliaan tanaman, perlindungan tanaman, ilmu tanah, dan sosial ekonomi pertanian serta prinsip rekayasa produksi tanaman yang berorientasi efektivitas, efisiensi, kualitas, dan keberlanjutan sumber daya sesuai dengan praktik pertanian yang baik (*Good Agricultural Practices*);
- CPL2 (PL2 No.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. (KK.2) Mampu mengidentifikasi, merumuskan, dan memecahkan masalah dalam teknologi produksi tanaman dalam sistem pertanian berkelanjutan berdasarkan analisis informasi dan data;
- CPL2 (PL2 No.2):** Mampu melakukan analisis terhadap kebijakan dan regulasi terkait pertanian perkotaan dengan menerapkan prinsip dan kaidah ilmiah sehingga dapat memberikan saran dan masukan yang konstruktif dalam rangka partisipasi publik;
- CPL3 (PL3 No.1):** Mampu menerapkan rancang bangun pertanian cerdas dengan menggunakan metode pengembangan yang sesuai dengan analisis kebutuhan dari calon pengguna sehingga dihasilkan jenis perangkat keras, perangkat lunak, dan area penerapan yang tepat guna, berhasil guna, dan berdaya guna dalam mendukung pasokan pangan di wilayah perkotaan. (KK.3) Mampu merencanakan, merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi produksi tanaman dengan teknologi terkini dan ramah lingkungan yang efektif dengan memperhatikan keamanan, kesehatan, dan keselamatan kerja; (KK.6.) Mampu mengembangkan teknologi budidaya dan teknologi pengelolaan pasca panen secara baik dan halal.
- CPL3 (PL3 No.2):** Mampu mengidentifikasi, mengukur, dan mengelola risiko TIK pada pertanian cerdas dengan menerapkan tatakelola dan manajemen risiko di lingkungan TIK sehingga menjamin keterjangkauan, kerahasiaan, dan keamanan penerapannya dalam rangka melindungi kepentingan pengguna yang masih ditandai dengan kesenjangan digital antar kelompok atau wilayah. (KK.5) Mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam perencanaan, perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi produksi tanaman;
- CPL6 (PL6 No.1):** Mampu mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang pertanian perkotaan dan pertanian cerdas dengan melakukan penelitian dasar dan terapan yang hasilnya dapat dipublikasikan di tingkat nasional dan internasional serta dapat diterapkan dan dimanfaatkan oleh masyarakat. (KK.2) Mampu mengidentifikasi, merumuskan, dan memecahkan masalah dalam teknologi produksi tanaman dalam sistem pertanian berkelanjutan berdasarkan analisis informasi dan data;
- CPL6 (PL6 No.2):** Mampu memutakhirkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pertanian dengan proses pembelajaran sepanjang hayat sehingga tetap relevan dengan perkembangan teknologi, perubahan lingkungan nasional dan internasional, serta perkembangan masyarakat.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami ruang lingkup dan sejarah perkembangan lansekap, 2. Mampu menggambar dan memahami unsur-unsur desain dalam gambar lansekap berupa garis bidang, ruang, ruang terbuka, dan waktu, 3. Mampu menggambar dan memahami unsur-unsur desain dalam gambar lansekap berupa ruang negatif, bentuk dan fungsi, tekstur dan warna, 4. Memahami prinsip-prinsip desain dalam lansekap 5. Memahami dan menguasai aplikasi desain dalam lansekap: bahan material lansekap, skala, sirkulasi, tata hijau dan pencahayaan 6. Memahami dan menguasai aplikasi desain dalam lansekap: pola lantai, kenyamanan, drainase dan rekayasa lansekap, 7. Memahami proses perancangan dalam lansekap, 8. Mengetahui dan memahami klasifikasi taman dan perencanaan tapak, 9. Mampu membuat desain tapak dengan berbagai aplikasi, 10. Memahami aspek dan fungsi tanaman pada lansekap. 11. Memahami teknik penanaman pada tapak, 12. Memahami kriteria tanah yang biasa digunakan di taman dan cara mengolah tanah untuk pertamanan, 13. Memahami cara merawat dan mengelola taman yang baik, 14. Memahami cara pembuatan taman dan mengestimasi biaya yang dibutuhkan dalam pembuatan tapak/taman.
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang ruang lingkup lansekap, klasifikasi taman, perencanaan taman rumah, biaya pembuatan taman, pengenalan elemen pembentuk taman, aspek dan fungsi tanaman, teknik penanaman, pengenalan tanah dan pengolahan tanah, perancangan dan pembuatan taman, pengelolaan dan perawatan taman.
Pustaka	<p>Utama:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hakim R, Utomo H. 2013. Komponen perancangan arsitektur lansekap. Bumi aksara. Jakarta. 2. Ching FDK. 2008. Arsitektur: bentuk, ruang dan tatanan. Erlangga. Jakarta. 3. Bridwell FM. 2003. Landscape plants: their identification, culture and use. 2nd Ed. Delmar. Columbia. 4. Siahaan R. 2010. Teknik, cepat mendesain taman dengan home design architectural. Cv. Andi offset. Yogyakarta. 5. Arrafiani. 2012. 25 inspirasi desain taman cantik minimalis. Generasi cerdas. Jakarta. 6. Zahnd M. 2009. Pendekatan dalam perancangan arsitektur. Kanisius. Yogyakarta. 7. Frick H, Suskiyanto FXB. 2007. Dasar-dasar arsitektur ekologis. Kanisius. Yogyakarta. 8. Haryadi, Setiawan B. 2010. Arsitektur, lingkungan dan pelaku. UGM press. Yogyakarta. <p>Pendukung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. 10.
Media Pembelajaran	Media Audiovisual, Media Serbaneka
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 mampu memahami ruang lingkup ruang daripada lansekap	1. Kontrak perkuliahan dan ruang lingkup mata kuliah 2. Pendahuluan	Mini Project/Plan Teaching Factory – Project Based Learning (PBL)	2 x 50'	- Praktik terbimbing - Inovasi Pembelajaran - Pembelajaran Independen	<ul style="list-style-type: none"> • GSC • Praktek Demonstrasi • Penilaian desain tapak, animasi rendering, gambar tehnik, dsb untuk lokasi dan tema terpilih • Laporan dan Presentasi • Pertanyaan Lisan 	Menjelaskan tentang ruang lingkup dan sejarah perkembangan lansekap	5%	1, 2
2	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menggambar unsur-unsur desain dalam gambar lansekap	Unsur-unsur desain: garis bidang, ruang, ruang terbuka, ruang dan waktu	Mini Project/Plan Teaching Factory – Project Based Learning (PBL)	2 x 50'	- Praktik terbimbing - Inovasi Pembelajaran - Pembelajaran Independen	<ul style="list-style-type: none"> • GSC • Praktek Demonstrasi • Penilaian desain tapak, animasi rendering, gambar tehnik, dsb untuk lokasi dan tema terpilih • Laporan dan Presentasi • Pertanyaan Lisan 	Mampu menggambar dan memahami unsur-unsur desain dalam gambar lansekap berupa garis bidang, ruang, ruang terbuka, dan waktu	5%	1, 2
3	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menggambar unsur-unsur desain dalam gambar lansekap	Unsur-unsur desain: ruang negatif, bentuk dan fungsi, tekstur dan warna	Mini Project/Plan Teaching Factory – Project Based Learning (PBL)	2 x 50'	- Praktik terbimbing - Inovasi Pembelajaran - Pembelajaran Independen	<ul style="list-style-type: none"> • GSC • Praktek Demonstrasi • Penilaian desain tapak, animasi rendering, gambar tehnik, dsb untuk lokasi dan tema terpilih • Laporan dan 	Mampu menggambar dan memahami unsur-unsur desain dalam gambar lansekap berupa ruang negatif, bentuk dan fungsi, tekstur dan warna.	10%	1, 2

						<ul style="list-style-type: none"> Presentasi Pertanyaan Lisan 			
4	Mahasiswa mampu menjelaskan dan memahami prinsip-prinsip desain dalam lansekap	Prinsip desain tapak/taman	Mini Project/Plan Teaching Factory – Project Based Learning (PBL)	2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> Praktik terbimbing Inovasi Pembelajaran Pembelajaran Independen 	<ul style="list-style-type: none"> GSC Praktek Demonstrasi Penilaian desain tapak, animasi rendering, gambar tehnik, dsb untuk lokasi dan tema terpilih Laporan dan Presentasi Pertanyaan Lisan 	Mampu menjelaskan prinsip-prinsip desain dalam lansekap	5%	1, 2
5	Mahasiswa mampu menjelaskan dan memahami aplikasi desain dalam lansekap dan manfaat dari aplikasi tersebut	Aplikasi desain: Bahan material lansekap, skala, sirkulasi, tata hijau dan pencahayaan	Mini Project/Plan Teaching Factory – Project Based Learning (PBL)	2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> Praktik terbimbing Inovasi Pembelajaran Pembelajaran Independen 	<ul style="list-style-type: none"> GSC Praktek Demonstrasi Penilaian desain tapak, animasi rendering, gambar tehnik, dsb untuk lokasi dan tema terpilih Laporan dan Presentasi Pertanyaan Lisan 	Mampu memahami dan menjelaskan aplikasi desain dalam lansekap: bahan material lansekap, skala, sirkulasi, tata hijau dan pencahayaan.	10%	1, 2
6	Mahasiswa mampu menjelaskan dan memahami aplikasi desain dalam lansekap dan manfaat dari aplikasi tersebut	Aplikasi desain: Pola lantai, kenyamanan, drainase dan rekayasa lansekap	Mini Project/Plan Teaching Factory – Project Based Learning (PBL)	2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> Praktik terbimbing Inovasi Pembelajaran Pembelajaran Independen 	<ul style="list-style-type: none"> GSC Praktek Demonstrasi Penilaian desain tapak, animasi rendering, gambar tehnik, dsb untuk lokasi dan tema terpilih Laporan dan Presentasi Pertanyaan Lisan 	Mampu memahami dan menjelaskan aplikasi desain dalam lansekap: pola lantai, kenyamanan, drainase dan rekayasa lansekap.	10%	1, 2

7	Mahasiswa mampu menjelaskan dan memahami proses perancangan dan lansekap	Proses perancangan tapak	Mini Project/Plan Teaching Factory – Project Based Learning (PBL)	2 x 50'	- Praktik terbimbing - Inovasi Pembelajaran - Pembelajaran Independen	<ul style="list-style-type: none"> • GSC • Praktek Demonstrasi • Penilaian desain tapak, animasi rendering, gambar tehnik, dsb untuk lokasi dan tema terpilih • Laporan dan Presentasi • Pertanyaan Lisan 	Mampu memahami proses perancangan dalam lansekap	15%	1, 2
8	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami klasifikasi taman dan perencanaan tapak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui dunia taman 2. Perencanaan Tapak: taman rumah/perumahan, taman gedung, taman kota, dll. 	Mini Project/Plan Teaching Factory – Project Based Learning (PBL)	2 x 50'	- Praktik terbimbing - Inovasi Pembelajaran - Pembelajaran Independen	<ul style="list-style-type: none"> • GSC • Praktek Demonstrasi • Penilaian desain tapak, animasi rendering, gambar tehnik, dsb untuk lokasi dan tema terpilih • Laporan dan Presentasi • Pertanyaan Lisan 	Mampu mengenal jenis-jenis taman dan menggambarkan perencanaan taman rumah	5%	1, 2
9	Mahasiswa mampu membuat desain tapak dengan berbagai aplikasi/software	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rancangan, pembuatan dan biaya pembuatan tapak/taman 2. Aplikasi desain tapak/taman 2D (Garden Planner 2D, Photoshop, Gardena, dsb) 3. Aplikasi desain tapak/taman 3D (Garden Planner 3D, SkethUp, Landscaping Architech, dsb) 	Mini Project/Plan Teaching Factory – Project Based Learning (PBL)	2 x 50'	- Praktik terbimbing - Inovasi Pembelajaran - Pembelajaran Independen	<ul style="list-style-type: none"> • GSC • Praktek Demonstrasi • Penilaian desain tapak, animasi rendering, gambar tehnik, dsb untuk lokasi dan tema terpilih • Laporan dan Presentasi • Pertanyaan Lisan 	Mampu menggambar tapak/taman dengan berbagai aplikasi	5%	1, 2
10	Mahasiswa mampu menjelaskan dan memahami aspek dan fungsi tanaman pada lansekap	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aspek dan fungsi tanaman 2. Jenis-jenis tanaman Lansekap 	Mini Project/Plan Teaching Factory – Project Based Learning (PBL)	2 x 50'	- Praktik terbimbing - Inovasi Pembelajaran - Pembelajaran Independen	<ul style="list-style-type: none"> • GSC • Praktek Demonstrasi • Penilaian desain tapak, animasi rendering, gambar tehnik, dsb untuk lokasi dan tema 	Mampu menjelaskan tentang aspek-aspek tanaman: jenis-jenis tanaman lansekap dan fungsinya	5%	1, 2

						<ul style="list-style-type: none"> terpilih Laporan dan Presentasi Pertanyaan Lisan 			
11	Ujian Tengah Semester								
12	Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai teknik penanaman dan mampu mengaplikasikanya	Teknik penanaman	Mini Project/Plan Teaching Factory – Project Based Learning (PBL)	2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> Praktik terbimbing Inovasi Pembelajaran Pembelajaran Indpenden 	<ul style="list-style-type: none"> GSC Praktek Demonstrasi Penilaian desain tapak, animasi rendering, gambar tehnik, dsb untuk lokasi dan tema terpilih Laporan dan Presentasi Pertanyaan Lisan 	Menjelaskan teknik penanaman yang digunakan	5%	1, 2
13	Mahasiswa mampu mengenal tanah-tanah yang sesuai untuk aplikasi pembuatan taman dan cara mengolah tanah untuk pertamanan	Pengenalan tanah dan pengolahan tanah	Mini Project/Plan Teaching Factory – Project Based Learning (PBL)	2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> Praktik terbimbing Inovasi Pembelajaran Pembelajaran Indpenden 	<ul style="list-style-type: none"> GSC Praktek Demonstrasi Penilaian desain tapak, animasi rendering, gambar tehnik, dsb untuk lokasi dan tema terpilih Laporan dan Presentasi Pertanyaan Lisan 	Memahami dan menjabarkan kriteria tanah yang biasa digunakan di taman dan cara mengolah tanah tersebut untuk pertamanan	10%	1, 2
14	Mahasiswa mampu memahami cara merawat dan mengelola taman yang baik dan sesuai	Perawatan dan pengelolaan taman	Mini Project/Plan Teaching Factory – Project Based Learning (PBL)	2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> Praktik terbimbing Inovasi Pembelajaran Pembelajaran Indpenden 	<ul style="list-style-type: none"> GSC Praktek Demonstrasi Penilaian desain tapak, animasi rendering, gambar tehnik, dsb untuk lokasi dan tema terpilih Laporan dan Presentasi Pertanyaan Lisan 	Menjelaskan dan menjabarkan cara merawat dan mengelola taman agar tetap indah	5%	1, 2

15	Mahasiswa mampu memahami cara pembuatan taman dan estimasi biaya yang dibutuhkan, serta bisa mengaplikasikannya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis Desain tapak/ Taman 2. Analisis Biaya Pembuatan Tapak/Taman 	Mini Project/Plan Teaching Factory – Project Based Learning (PBL)	2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> - Praktik terbimbing - Inovasi Pembelajaran - Pembelajaran Independen 	<ul style="list-style-type: none"> • GSC • Praktek Demonstrasi • Penilaian desain tapak, animasi rendering, gambar tehnik, dsb untuk lokasi dan tema terpilih • Laporan dan Presentasi • Pertanyaan Lisan 	Menjelaskan dan menjabarkan tentang pembuatan taman dan analisis biayanya	5%	1, 2
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

Nama Mata Kuliah	: Pengantar Arsitektur Lansekap	SKS	:	2
Program Studi	: Agroteknologi	Pertemuan ke	:	12-15
Fakultas	: Teknik Industri			

METODE PEMBELAJARAN DENGAN *PROJECT BASED LEARNING* Pedoman Umum

Pengantar

Project Based learning secara sederhana bisa dipadankan dengan istilah “***learning by doing***”, atau dapat pula disandingkan dengan “**bisa karena biasa**”. Metode ini mendorong mahasiswa untuk secara aktif menyelesaikan suatu “proyek” dengan **terjun langsung ke lapangan** agar mengalami sendiri bagaimana menyelesaikan suatu proyek yang diberikan oleh dosen pengampu sesuai dengan bahan kajian yang tercantum dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Mahasiswa belajar di luar kelas secara berkelompok atau ***collaborative learning*** yang pelaksanaannya di luar kelas atau ***out-class learning***.

Proyek merupakan rangkaian kegiatan yang ada awal dan akhirnya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan penyelesaian proyek berkaitan dengan capaian pembelajaran yang harus dicapai mahasiswa yang tercantum dalam capaian pembelajaran untuk mata kuliah yang bersangkutan. Akhir proyek ditandai dengan luaran atau produk yang diharapkan dibuat oleh mahasiswa yang dapat berupa rancangan alat, presentasi, dokumentasi, proposal penelitian/Program Kreativitas Mahasiswa, Layanan/Pengabdian kepada masyarakat, laporan pelaksanaan, atau luaran lainnya yang memenuhi persyaratan atau kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya oleh dosen pengampu. Penetapan luaran proyek tersebut menjadi kewenangan dari dosen pengampu yang relevan dengan bahan kajian pada RPS yang telah ditetapkan oleh program studi.

Kelompok mahasiswa harus mencari sendiri lokasi atau obyek yang dijadikan proyek yang tahap atau proses penyelesaiannya harus mengacu ke pedoman yang telah ditetapkan. Pemilihan proyek tersebut harus mengacu ke persyaratan dan kriteria serta telah mendapat persetujuan dari dosen pengampu. Deskripsi rinci dari proyek tersebut harus dipelajari terlebih dahulu oleh mahasiswa sebagaimana yang telah disiapkan tersendiri dalam dokumen “**Panduan Pelaksanaan Project Based Learning untuk Mahasiswa**”.

Persyaratan, Waktu, dan Ruang Lingkup

Project Based Learning (PBL) wajib dilaksanakan oleh mahasiswa secara berkelompok dengan dosen berperan sebagai fasilitator. Setiap kelompok terdiri dari 3 sampai 5 orang mahasiswa yang ditentukan oleh dosen pengampu mata kuliahnya. PBL hanya dapat dilaksanakan jika metode ini sudah tercantum dalam RPS Mata Kuliah yang telah ditetapkan oleh program studi dan mendapat persetujuan dari institusi. Penggunaan PBL ini juga harus sudah dilengkapi dengan panduan teknis pelaksanaan PBL, termasuk panduan pelaksanaan PBL untuk mahasiswa.

PBL diselenggarakan selama 12-14 minggu pertemuan sesuai dengan yang tercantum di RPS dengan tempat pembelajarannya di luar kelas sesuai dengan lokasi yang telah dipilih dan ditetapkan oleh mahasiswa dan dosen pengampu. Pengetahuan dan ketrampilan dasar tersebut tidak hanya bahan kajian yang tercantum dalam RPS, namun juga ketrampilan teknis pendukung seperti pembuatan presentasi dan dokumentasi multimedia (tayangan, video, foto, dan teks), teknik penulisan reportase di e-magazine, kemampuan berkomunikasi atau berinteraksi dengan masyarakat atau subyek sasaran di lapangan, serta ketrampilan dasar lainnya.

Bahan kajian atau materi pembelajaran untuk 12-14 minggu tersebut diharapkan dapat tercapai setelah mahasiswa menyelesaikan PBL. Dosen pengampu harus membuat capaian pembelajaran khusus untuk 12-14 minggu pelaksanaan PBL tersebut yang mencakup sikap, ketrampilan umum, pengetahuan, dan ketrampilan khusus. Rumusan capaian pembelajaran untuk 4 domain tersebut harus tercantum dalam **Dokumen Deskripsi Proyek** dengan format yang telah ditetapkan oleh program studi dan institusi.

Tahap dan Jadwal Pelaksanaan

Minggu & Lokasi		Mahasiswa	Dosen Pengampu
M4 (pra)	Kelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah teori di kelas dengan bahan kajian atau materi kuliah sesuai RPS 2. Mengetahui penggunaan PBL sebagai metode pembelajaran dalam mata kuliah yang berjalan 3. Memahami bahwa sebagian hasil pelaksanaan PBL diunggah secara online yang dapat menimbulkan konsekuensi hukum dan etika 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap muka di kelas dengan metode tatap muka dengan bahan kajian sesuai RPS 2. Mengingatkan ke mahasiswa mengenai metode PBL dan apa yang harus disiapkan sebelumnya 3. Mengingatkan kepada mahasiswa mengenai peraturan perundangan yang terkait publikasi online, khususnya HaKI dan UU ITE
M5 (pra)	Kelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca pedoman PBL dan Deskripsi Proyek 2. Pembentukan tim dan pembagian tugas 3. Pemilihan lokasi sesuai dengan judul dan kriteria proyek 4. Membaca panduan Sistem PBL online di pbl.gunadarma.ac.id 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pedoman PBL serta deskripsi dan ruang lingkup proyek sesuai bahan kajian Mata kuliah 2. Persetujuan pembentukan jumlah dan anggota kelompok mahasiswa 3. Persetujuan dan penetapan judul kegiatan untuk setiap lokasi 4. Menjelaskan keharusan mahasiswa untuk mengisi kegiatan proyek secara online
M6 (pra)		<ol style="list-style-type: none"> 5. Mempelajari tutorial ketrampilan pendukung di domain softskill.gunadarma.ac.id 6. Menguasai cara penulisan di majalah fakultas/e-magazine 7. Aktivasi akun di sistem online (PBL, softskill, dan e-magazine/majalah fakultas) 8. Mengisi form isian pada dokumen deskripsi proyek 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Mengharuskan mahasiswa untuk mempelajari teknik penulisan dan dokumentasi multimedia di portal softskill 6. Menampilkan tampilan majalah online 7. Berkoordinasi dengan admin majalah untuk pembuatan akun kelompok mahasiswa 8. Menyetujui formulir Deskripsi proyek yang diisi oleh mahasiswa
M7 PBL	Out-class	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembagian tugas untuk setiap anggota kelompok 2. Observasi dan dokumentasi lokasi proyek atau lingkungan sekitar proyek (video, foto, dll) 3. Mengidentifikasi masalah di lapangan yang relevan dengan materi kuliah 4. Menuliskan atau mendokumentasikan kegiatan di sistem online 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memantau log book dan aktivitas kelompok mahasiswa secara online 2. Mengarahkan aspek-aspek apa saja yang harus diobservasi dari lokasi sesuai bahan kajian mata kuliah 3. Menjelaskan contoh masalah-masalah di lapangan yang sesuai bahan kajian pada mata kuliah 4. Memantau log book/dokumentasi kegiatan di sistem online, serta memberikan arahan/komentar

M 8 PBL	Out-class	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang alternatif solusi atau produk yang harus dihasilkan 2. Mencari referensi atau sumber informasi mengenai proyek/produk 3. Menuliskan log book atau kegiatan di sistem online 4. Mengunggah dokumentasi multimedia (video, animasi, dll) di media sosial 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan luaran atau produk yang harus dihasilkan oleh setiap kelompok secara online 2. Memberikan sumber-sumber rujukan (perpustakaan atau online) 3. Memantau aktivitas kelompok mahasiswa secara online 4. Memantau dan mengomentari dokumentasi multimedia di media sosial
M9 PBL	Out-class	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melanjutkan pembuatan log book/dokumentasi yang menunjukkan kemajuan penyelesaian proyek 2. Mengidentifikasi masalah atau kendala yang dihadapi dalam penyelesaian proyek 3. Merancang luaran atau produk yang dihasilkan 4. Mengunggah dokumentasi multimedia (video, animasi, dll) di media sosial 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memantau log book/dokumentasi kegiatan mahasiswa dan memberikan komentar mengenai target penyelesaian proyek 2. Memberikan arahan atau kisi-kisi penyelesaian masalah atau kendala sesuai dengan bahan kajian MK 3. Mengingatkan mahasiswa untuk membuat produk sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan 4. Memantau dan mengomentari dokumentasi multimedia di media sosial
M10 PBL	Out-class	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan atau menjelaskan spesifikasi/rincian produk yang dihasilkan 2. Mempersiapkan laporan dan tayangan yang akan dipresentasikan di kelas 3. Membuat tulisan untuk majalah online dalam bentuk reportase 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengingatkan kembali mengenai target produk yang harus dihasilkan dan memantau kemajuan setiap tim 2. Menjelaskan format laporan dan aspek-aspek yang harus dipresentasikan di kelas dalam bentuk powerpoint 3. Mengingatkan bahwa panduan penulisan reportase ada di portal softskill
M11,12 (pasca)	In-Class	Presentasi dan diskusi hasil PBL di kelas	Mengevaluasi hasil PBL dan mereviu bahan kajian/materi kuliah terkait PBL

Project Based Learning – Dokumen Isian Proyek

Program Studi S1 Agroteknologi, Universitas Gunadarma

Tahun Ajaran/.....

Informasi Mata Kuliah			
Kode MK	MP04ZZ66	Nama MK	Pengantar Arsitektur Lansekap (PAL)
Kelas	3IE01	Dosen	Herik Sugeru, S.P.
Bahan Kajian pada RPS			
Minggu ke: 1-3	Tanaman Lansekap : a. Jenis-jenis Tanaman Landscape b. Karakteristik Tanaman Sebagai Elemen Utama Landscape		
Minggu: 4-10	Teknologi dalam Arsitektur Lansekap : a. Perangkat Keras dan Aplikasi yang berguna dalam Arsitektur Lansekap. b. Instalasi dan Pengenalan Software untuk Analisa dan Desain Lansekap		
Minggu ke: 12-13	Analisis Tapak : a. Analisis fisik Tapak b. Perencanaan Tapak		
Minggu ke: 14-15	Desain Tapak : a. Perancangan Tapak berdasarkan tema-tema tertentu dengan aplikasi yang sudah dikuasai.		
Capaian Pembelajaran Khusus PBL			
Sikap	1. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; 2. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.		
Ketrampilan Umum	1. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur; 2. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data; 3. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; 4. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.		
Pengetahuan	Mampu memahami dan menjelaskan aspek-aspek dasar Arsitektur Lansekap, ruang lingkup Arsitektur Lanskep, perkembangan dan beberapa gaya dalam Arsitektur Lanskep yang kaitannya dengan kegiatan-kegiatan pengembangan wilayah dan perokonomian masyarakat setempat.		

Ketrampilan Khusus	Mampu menginterpretasikan, menganalisis, mengimplementasikan dan menghubungkan persoalan-persoalan seputar tapak dengan pendekatan ilmu dan pemahaman dasar Arsitektur Lanskap secara tepat dan benar, serta menguasai teknik, strategi, prinsip dalam sistem aplikasi perangkat digital Arsitektur Lanskap dalam membangun model drafting/drawing dan analisis spasial berdasarkan tujuan dengan menggunakan grafik komputer dalam pekerjaan perencanaan, perancangan dan pengelolaan lanskap.
---------------------------	---

Luaran, Hasil, atau Produk PBL

Terapan TIK	[√]	Purwarupa Alat/Disain	[√]	Pengabdian Masyarakat	[√]
Proposal PKM/PI	[...]	Film/Dokumenter	[√]	Survey/Riset	[√]
Wirausaha	[...]	Resensi Buku/Film	[...]	Presentasi	[√]
Luaran lain				

Tujuan, Ruang Lingkup, dan Deskripsi Proyek

A. Tujuan

Menganalisa, merancang, mendesain dan membuat konsep pengembangan area lokal dengan model pengembangan lanskap yang terintegrasi dengan bidang-bidang pengembangan lainnya.

B. Ruang Lingkup

Perkembangan zaman dan ekonomi nasional serta global menuntut daya adaptasi yang tinggi dari desa dan pengembangan sektoral agar tidak tergilas oleh roda perekonomian yang cenderung didominasi oleh sistem kapitalis. Di sisi lain, potensi dan sumber daya lokal memiliki keunggulan komparatif yang bisa dijadikan fokus dan unggulan dalam usaha-usaha peningkatan pendapatan dan ekonomi daerah di tengah persaingan ekonomi global. Tanaman sebagai elemen utama landscape dan juga menjadi salah satu komoditas ekonomi nonmigas yang berpotensi tinggi untuk dikembangkan sebagai produk bisnis bernilai ekonomi tinggi. Dengan demikian diharapkan mampu berkontribusi dalam meningkatkan perekonomian lokal.

Oleh karena itulah, ada tiga lingkup utama dalam pelaksanaan tugas PBL/PrBL mahasiswa untuk mata kuliah PAL yaitu : Analisis Tapak, Perencanaan dan Desain Tapak, dan Konsep Pengembangan Landscape yang terintegrasi dengan bidang pengembangan ekonomi lokal lainnya. Selain berfokus pada tapak khusus, tugas ini juga diarahkan untuk analisa dan pengembangan Urban Landscape secara umum.

C. Deskripsi Proyek

Kegiatan ini akan dimulai pada tapak khusus yang akan dikembangkan Gunadarma Technopark. Setelah itu kegiatan akan diarahkan untuk menganalisa dan menggali potensi landscape Desa Mulyasari yang bisa dikembangkan untuk diintegrasikan dengan bidang-bidang peningkatan ekonomi masyarakat lokal lainnya. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa hal yang akan di kaji di dalamnya, yaitu:

- a) Persebaran elemen Landscape dalam Tapak,
- b) Analisa Tapak,
- c) Perencanaan Tapak,
- d) Desain Tapak,
- e) Konsep pengembangan dan pengintegrasikan Landscape dalam rangka peningkatan ekonomi masyarakat.

Dari proses pembelajaran dan pengkajian tersebut diharapkan ada ekskalasi dengan mengambil tugas proyek untuk berbagai tapak di lingkungan masyarakat umum

seperti perumahan, gedung perkantoran, perusahaan, lokasi wisata, dll.

Informasi Sasaran/Lokasi PBL

Nama Sasaran	Gunadarma Technopark dan Masyarakat Desa			
Alamat Sasaran	Desa Mulyasari, Cikalong			
Kategori Sasaran	Kelompok Masyarakat	[√]	Perkantoran	[√]
	Usaha Kecil/Sektor Informal	[√]	Organisasi Masyarakat	[√]
	Sekolah/Sarana Pendidikan	[√]	Fasilitas Umum	[√]
	Lingkungan Alam	[√]	Obyek Wisata/Budaya/Seni	[√]
	Lainnya		
Deskripsi Sasaran (profil, geografi, demografi, dan data umum lainnya)	<p>A. Profil UG Technopark berada di Desa Mulyasari terletak di Cianjur, Jawa Barat, Indonesia. Cianjur adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Barat. Ibukotanya adalah Cianjur dengan luas 3.432,96 km².</p> <p>B. Geografi Kabupaten ini berbatasan dengan Kabupaten Bogor dan Kabupaten Purwakarta di utara, Kabupaten Bandung dan Kabupaten Garut di timur, Samudra Hindia di selatan, serta Kabupaten Sukabumi di barat. Desa Mulyasari memiliki luas daerah 523.930 ha. Desa Mulyasari berada di timur laut pusat kabupaten Cianjur. Batas Wilayah desa Mulyasari yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Batas Timur : desa Mulyasari berbatasan dengan desa Murnisari ➤ Batas Barat : desa Mulyasari berbatasan dengan desa Jamali ➤ Batas Utara : desa Mulyasari berbatasan dengan desa Bobojong ➤ Batas Selatan : desa Mulyasari berbatasan dengan desa Menteng Sari kecamatan Cikalong ➤ Terdapat 2 sungai yaitu di daerah utara (kebon kelapa) sungai Cibalagung, di daerah selatan sungai Cikole. ➤ Batas Dusun 1 yaitu : batas dari rumah bapak Dusun yang ada di RT 5 sampai pertigaan bento ➤ Batas Dusun 2 yaitu : sungai yang ada pada dusun 2 ➤ Batas Dusun 3 yaitu : pondok pesantren Darul-Ibtida sampai peternakkan ➤ Batas Dusun 4 yaitu : kulon Cibakong, Cipejeuh Kaler (tidak terdapat batas yang jelas) ➤ Rata-rata batas dusun tidak terdapat batasan yang jelas <p>C. Demografi Mayoritas penduduk Mulyasari adalah petani. Hal-hal seperti bercocok tanam sudah biasa dilakukan setiap harinya. Jenis komoditas yang banyak ditanam di Desa Mulyasari ini adalah padi, palawija, jagung, ketimun, kacang, jabon, jati, singkong, karet, kelapa, rambutan, durian.</p> <p>D. Data Umum Lainnya</p>			

	<p>1) Topografi Kontur tanah desa Mulyasari terdapat daerah yang memiliki kontur tanah yang tinggi dan ada yang rendah, tidak terlalu dekat dengan gunung ataupun bukit.</p> <p>2) Keadaan Tanah Keadaan tanah di dusun 1, dusun 2, dusun 3 dan dusun 4 : hampir sama keadaan tanahnya yaitu tanah merah dan pada musim hujan selalu berlumpur.</p> <p>3) Pemanfaatan Lahan Lahan di desa Mulyasari sebagian besar dimanfaatkan untuk pemukiman, pabrik, perkebunan dan pertanian.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Perkebunan : terdapat perkebunan duren dan rambutan yang cukup besar di dusun 4, sedangkan untuk dusun lainnya warga hanya menanam dalam skala kecil dan hampir di setiap rumah warga ada tanaman seperti rambutan, duren dan palawija. ○ Pabrik : ada 2 pabrik industri triplex di dusun 4. ○ Pertanian : lahan pertanian terbesar ada di dusun 4 dan rata-rata di setiap dusun ada lahan pertanian dalam skala kecil-menengah. <p>4) Aksesibilitas</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Akses perjalanan dari dusun 1 ke dusun 2 berjarak sekitar 1 km ➢ Akses perjalanan dari dusun 2 ke dusun 3 berjarak sekitar 1 km ➢ Akses perjalanan dari dusun 3 ke dusun 4 berjarak sekitar 3 km ➢ Akses jalan sebagian besar di semen oleh warga sendiri <p>5) Potensi Bencana Bencana yang cukup berpotensi di desa Mulyasari adalah angin kencang. Rata-rata di setiap dusun tidak berpotensi bencana besar, di dusun 4 pada musim kemarau kekurangan air bersih, di dusun 3 menurut penuturan warga berpotensi longsor sawah.</p>
--	---

Kegiatan/Ketrampilan dasar yang harus dikuasai sebelumnya oleh Mahasiswa		
1.	Mengakses PBL Online	tersedia Panduan/User Guide di pbl.gunadarma.ac.id
2.	Mengakses portal <i>softskill</i>	Di softskill.gunadarma.ac.id untuk melihat beberapa tips atau tutorial ketrampilan dasar yang mendukung PBL
2.	Menulis di E-Magazine Fakultas	Tersedia Panduan menulis majalah online di masing-masing fakultas
3.	Tips Peliputan/Reportase	Tersedia panduan teknik penulisan dengan format reportase di softskill.gunadarma.ac.id
4.	Dokumentasi Multimedia	Tersedia panduan mengunggah video ke Youtube dan Sosial media lainnya di softskill.gunadarma.ac.id
5.	Teknik presentasi multimedia	Tersedia tutorial pembuatan tayangan multimedia dengan <i>Power Point</i> di softskill.gunadarma.ac.id
6.	Pembuatan video/Film pendek	Tersedia cara pembuatan <i>story board</i> dan tips pembuatan film pendek di softskill.gunadarma.ac.id
7.	Teknik mewawancarai	Tersedia teknik mewawancarai narasumber atau sumber berita di softskill.gunadarma.ac.id
8.	Teknik fotografi untuk pemula	Tersedia teknik fotografi untuk pemula di softskill.gunadarma.ac.id
Informasi Kelompok Mahasiswa		
Ketua	1.	NPM:
Anggota	2.	NPM:

	3.	NPM:	
	4.	NPM:	
	5.	NPM:	

Jakarta,/.....

Ketua Kelompok Mahasiswa,

Dosen Pengampu,

(.....)

(.....)

LOG BOOK/LEARNING ACTIVITY

Ketua		<i>Formulir dapat diperbanyak untuk kelompok mahasiswa yang aktif dan produktif melaksanakan PBL</i>		
Anggota				

No.	Waktu (DD/MM/YY)	Kegiatan	Hasil Pembelajaran	Kendala/Kesulitan yang Dihadapi

Keterangan:

1. File (softcopy) dari formulir ini diberikan ke mahasiswa untuk dicetak dan diisi oleh mahasiswa secara manual
2. Selain yang manual, setiap kelompok mahasiswa mengisi log book/learning activity untuk versi online di <http://pbl.gunadarma.ac.id>

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 : Keterampilan dalam Membuat Desain Tapak/Taman

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard
Penyiapan Alat dan Bahan	Lengkap (100%), sesuai kebutuhan	Lengkap (90%), sesuai kebutuhan	Cukup lengkap (80%), sesuai kebutuhan	Kurang lengkap (70%), belum sesuai kebutuhan	Tidak lengkap ($\leq 50\%$), tidak sesuai kebutuhan
Keterampilan Kerja	Sangat terampil, cepat dan runtut	Terampil, cukup cepat dan runtut	Cukup terampil, kecepatan sedang dan cukup runtut	Kurang terampil, kecepatan rendah dan kurang runtut	Tidak terampil, lambat dan tidak sesuai prosedur
Inovasi dan Kreativitas	Sangat tinggi	Tinggi	Cukup tinggi	Rendah	Sangat rendah
<i>Communication and Explanation Skills</i>	Bahasa baik dan mudah dipahami, komunikasi sangat baik, mampu menjelaskan produk/inovasi/prosedur pengoperasian alat/mesin dengan gamblang (95-100%)	Bahasa baik dan mudah dipahami, komunikasi baik, penjelasan produk/inovasi/prosedur pengoperasian alat/mesin 90%	Bahasa cukup baik dan cukup mudah dipahami, komunikasi cukup baik, penjelasan produk/inovasi/prosedur pengoperasian alat/mesin 80%.	Bahasa kurang baik dan kurang mudah dipahami, komunikasi kurang baik, penjelasan produk/inovasi/prosedur pengoperasian alat/mesin 70%	Bahasa tidak baik dan tidak mudah dipahami, komunikasi tidak baik, penjelasan produk/inovasi/prosedur pengoperasian alat/mesin $\leq 70\%$
Hasil praktik (desain tapak 2D, desain tapak 3D, video animasi rendering, analisis kelayakan tapak)	Keberhasilan di atas $\geq 95\%$, kualitas sangat baik	Keberhasilan 90-95%, kualitas baik	Keberhasilan 85-80%, kualitas standar	Keberhasilan 75-80%, kualitas standar	Keberhasilan $\leq 75\%$, kualitas dibawah standar
Hasil Akhir Produk (inovasi atau proyek kolaborasi)	Keberhasilan inovasi di atas $\geq 95\%$, kualitas sangat baik	Keberhasilan inovasi 90-95%, kualitas baik	Keberhasilan inovasi 85-80%, kualitas standar	Keberhasilan inovasi 75-80%, kualitas standar	Keberhasilan inovasi $\leq 75\%$, kualitas dibawah

					standar
SKOR	95 – 100	90 – 95	80 – 85	75 – 80	70 – 75

KRITERIA 4 : 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