

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

	UNIVERSITAS TOMPOTIKA LUWUK FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Basic Word Skill	BKI406	Matakuliah Wajib	T=2	P=0	1 - B	01-02-2024
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ka PRODI	
	Nadya Septiani Rahman, S.Pd., M.Pd.				Moh. Rafi'i, S.S., M.Pd.	
Capaian Pembelajaran	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL2	Mampu menerapkan konsep teoritis bidang pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan lingkup pekerjaan yang berhubungan dengan bahasa Inggris, kesusasteraan Inggris, kebudayaan Inggris, dan pengajaran bahasa Inggris.				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK	Mahasiswa mampu menguasai keterampilan dasar kosakata Bahasa Inggris secara efektif untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam konteks akademik dan sehari-hari.				
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar MK (CPMK)					
	SubCPMK1	Mampu memahami dan menggunakan kosakata dasar yang berkaitan dengan angka, waktu, tanggal, negara, dan kebangsaan dalam konteks komunikasi sehari-hari.				
	SubCPMK2	Mampu mendeskripsikan perasaan, emosi, dan karakteristik fisik maupun personal seseorang dengan kosakata yang tepat.				
	SubCPMK3	Mampu menerapkan kosakata yang relevan untuk memberikan arahan, mendeskripsikan tempat umum, bagian bangunan, serta benda-benda di bandara dalam percakapan dan situasi praktis.				
	SubCPMK4	Mampu menyampaikan pendapat, menyetujui atau tidak setuju dalam diskusi, serta melakukan percakapan sehari-hari terkait makanan, pakaian, uang, dan lingkungan pendidikan.				

	<table><tr><th colspan="4">Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK</th></tr><tr><td></td><td>CPL3 (%)</td><td>Bobot penilaian (%)</td><td>Jumlah Minggu</td></tr><tr><td>SubCPMK1</td><td>20</td><td>20</td><td>2</td></tr><tr><td>SubCPMK2</td><td>20</td><td>20</td><td>2</td></tr><tr><td>SubCPMK3</td><td>25</td><td>25</td><td>4</td></tr><tr><td>SubCPMK4</td><td>35</td><td>35</td><td>6</td></tr><tr><td></td><td></td><td>100</td><td></td></tr></table>	Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK					CPL3 (%)	Bobot penilaian (%)	Jumlah Minggu	SubCPMK1	20	20	2	SubCPMK2	20	20	2	SubCPMK3	25	25	4	SubCPMK4	35	35	6			100	
Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK																													
	CPL3 (%)	Bobot penilaian (%)	Jumlah Minggu																										
SubCPMK1	20	20	2																										
SubCPMK2	20	20	2																										
SubCPMK3	25	25	4																										
SubCPMK4	35	35	6																										
		100																											
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan dasar dalam merancang dan menghasilkan produk desain kreatif berbasis aplikasi digital yang mendukung kebutuhan komunikasi visual dan inovasi pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari cara menggunakan alat desain seperti Canva untuk membuat logo, Curriculum Vitae (CV), serta mengembangkan aplikasi interaktif seperti Kahoot dan kamus interaktif sederhana. Melalui pembelajaran ini, mahasiswa diharapkan dapat menghasilkan produk yang kreatif dan relevan untuk bidang Bahasa dan Kebudayaan Inggris.																												
Bahan Kajian: Materi pembelajaran	1. Pengenalan Kosakata Dasar ○ Konsep dasar kosakata dalam komunikasi sehari-hari. ○ Prinsip-prinsip pembentukan kosakata (kolokasi, sinonim, antonim). 2. Penggunaan Kosakata dalam Konteks ○ Membuat kalimat sederhana dengan kosakata dasar. ○ Praktik menggunakan kosakata dalam situasi sehari-hari (waktu, tanggal, negara, dan kebangsaan). 3. Penerapan Kosakata dalam Diskusi dan Percakapan ○ Diskusi terkait tema sehari-hari (makanan, pakaian, sekolah, pekerjaan). ○ Simulasi percakapan praktis, seperti memberi arahan, mendeskripsikan tempat, atau menyampaikan pendapat. 4. Aplikasi Kosakata dalam Proyek Kreatif ○ Membuat deskripsi diri (profil pribadi) menggunakan kosakata dasar. ○ Role-play dalam konteks profesional (pemandu arah, pelayan restoran, atau staf bandara).																												
Pustaka	Utama: 1. Oxford University Press. (2015). <i>Basic Word Skills</i>. Oxford: Oxford University Press. 2. McCarthy, M., & O'Dell, F. (2017). <i>English Vocabulary in Use: Elementary</i>. Cambridge: Cambridge University Press. 3. Redman, S. (2003). <i>English Vocabulary in Use: Pre-Intermediate and Intermediate</i>. Cambridge: Cambridge University Press. Pendukung: 1. Schmitt, N. (2010). <i>Researching Vocabulary: A Vocabulary Research Manual</i>. Palgrave Macmillan. 2. Nation, I. S. P. (2001). <i>Learning Vocabulary in Another Language</i>. Cambridge: Cambridge University Press.																												
Dosen Pengampu	Nadya Septiani Rahman, S.Pd., M.Pd.																												
Matakuliah syarat																													

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Teknik & Kriteria				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	(8)
1,2	Sub CPMK-1: Mampu memahami dan menggunakan kosakata dasar yang berkaitan dengan angka, waktu, tanggal, negara, dan kebangsaan dalam konteks komunikasi sehari-hari.	1.1 Ketepatan dalam memahami kosakata terkait angka. 1.2 Ketepatan dalam menggunakan kosakata angka dalam kalimat sehari-hari.	Teknik non-tes: Observasi dan analysis materi Teknik tes: Tes lisan pengucapan angka	Case study - Menganalisis kesalahan pada soal cerita terkait angka. [PB:1mgx(2sksx50")]	Pembelajaran melalui LMS. [PB:1mgx (2sksx50")]	Referensi: Oxford University Press. (2015). <i>Basic Word Skills</i> . Oxford: Oxford University Press. McCarthy, M., & O'Dell, F. (2017). <i>English Vocabulary in Use: Elementary</i> . Cambridge: Cambridge University Press.	20%
			Kriteria: Pedoman Penilaian (Rubrik)	Tugas Terstruktur 1: Menyebutkan angka yang ditampilkan Kegiatan Mandiri: Mengamati dan mengidentifikasi angka dalam Bahasa Inggris [PT: 2mgx(2sksx60")][KM: 2x(2x60")]			
3	Sub CPMK-1: Mampu memahami dan menggunakan kosakata dasar yang berkaitan dengan angka, waktu, tanggal, negara, dan kebangsaan dalam konteks komunikasi sehari-hari.	1.3 Ketepatan dalam memahami kosakata terkait waktu dan tanggal 1.4 Ketepatan dalam menggunakan waktu dan tanggal dalam kalimat atau konteks komunikasi	Teknik non-test: Observasi dan analysis materi Teknik test: Menjawab pertanyaan tentang waktu dan tanggal. Kriteria: Rubrik Analitik dan Persepsi	Case Study Menulis kalimat dengan waktu dan tanggal berdasarkan situasi yang diberikan [PB:1mgx(2sksx50")] • Tugas Terstruktur: Menulis kalimat dengan waktu dan tanggal berdasarkan situasi yang diberikan Kegiatan Mandiri: Mengamati dan mengidentifikasi angka dalam Bahasa Inggris [PT:2mgx(2sksx60")][KM:2x(2x60")]	Diskusi asinkron; e-Learning: eCampus Untika, LMS Sinole	- Struktur dan elemen CV. - Panduan desain CV dengan Canva. Referensi: Canva Pty Ltd. (n.d.). Canva: Visual Suite for Everyone.	20%

5-7	Sub CPMK-3: Mampu memanfaatkan platform Kahoot dalam mendesain dan mengaplikasikan pembelajaran interaktif yang inovatif.	3.1 Ketepatan dalam membuat kuis interaktif menggunakan Kahoot. 3.2 Kreativitas dalam mengintegrasikan kuis dengan pembelajaran	Teknik non-test: Observasi diskusi dan kreativitas. Teknik test: Pengaplikasian Kahoot dalam Peer-Teaching	Case Method 1. Mahasiswa berperan utama untuk memecahkan sebuah masalah atau kasus yang ditemukan pada kelas angkatan dibawahnya. 2. Mahasiswa melakukan analisis terhadap masalah untuk mendesign kuit pada Kahoot. 3. Mahasiswa melakukan Peer-Teaching untuk mengaplikasikan kuis Kahoot yang sudah dibuat [PB: 1mgx(2sksx50")] Tugas Terstruktur: - Membuat kuis di Kahoot dengan tema pembelajaran bahasa Inggris (10 pertanyaan). - Menguji kuis kepada kelompok kecil di kelas.. Kegiatan Mandiri: - Mengidentifikasi lima fitur Kahoot yang relevan untuk pembelajaran. - Menulis laporan (1 halaman) tentang cara menggunakan fitur tersebut. [PT: 2mgx(2sksx60") [KM: 2x(2x60")]	• Diskusi asinkron; e-Learning: eCampus Untika, LMS Sinole	Penggunaan Kahoot untuk pembelajaran interaktif.	25%
-----	---	--	---	--	--	--	------------

8	UTS / Evaluasi Tengah Semester: Melakukan validasi hasil penilaian, ketercapaian pembelajaran, serta evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya					
9,15	Sub CPMK-4: Mampu mengembangkan aplikasi interaktif berupa kamus bahasa daerah dengan Bahasa Inggris sebagai Bahasa instruksi.	4.1 Ketepatan dalam menyusun konten kamus interaktif. 4.2 Kreativitas dalam desain dan tampilan aplikasi.	Teknik non-test: Observasi proses pengembangan aplikasi. Teknik test: Penilaian aplikasi yang dibuat (rubrik holistik).	Diskusi kelompok, presentasi hasil aplikasi [PB:2mgx(2sksx50")]	Diskusi asinkron; e-Learning: eCampus Untika, LMS Sinole [PB:2mgx(2sksx50")]	Prinsip dasar pengembangan aplikasi interaktif. Panduan desain aplikasi sederhana. Referensi: Lupton, E. (2014). <i>Thinking with Type</i> .
				Tugas Terstruktur: Menyusun daftar kosakata untuk kamus interaktif. Membuat desain awal aplikasi menggunakan MIT App Inventor. Kegiatan Mandiri: Menganalisis tiga aplikasi kamus bahasa Inggris yang ada di pasaran. Membuat laporan singkat (1 halaman) tentang fitur yang dapat diadaptasi. [PT:2mgx(2sksx60")] [KM:2x(2sksx60")]		
16	EAS / Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa					
Total bobot penilaian						100%

PENILAIAN

No	Komponen Penilaian	Bobot %	Deskripsi
1	Aktivitas partisipatif	32	Mahasiswa berpartisipasi dengan cara berdiskusi secara aktif, dimana mayoritas aktivitas dilakukan oleh mahasiswa. aktivitas yang dilakukan melalui analisis terhadap kasus untuk melahirkan solusi atau respon. Diskusi kelompok dilakukan oleh mahasiswa untuk mematangkan solusi atau tindakan yang dilakukan.
2	Hasil proyek	34	Mahasiswa secara berkelompok mengerjakan proyek yang selama jangka waktu yang ditentukan, yaitu 5 (lima) pertemuan. Proyek yang dirancang oleh mahasiswa, yaitu rancangan atau strategi pembelajaran bahasa Inggris di wilayah pesisir. Pada pertemuan ke-15, mahasiswa melakukan presentasi/karya akhir rancangan sebagai proyek yang dikerjakan.
3	Tugas Terstruktur	24	Tugas diberikan kepada mahasiswa untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam menginterpretasi materi yang diberikan. Tugas terstruktur yang dilakukan oleh mahasiswa berupa menyusun dan merancang solusi atau tindakan, membuat prediksi, mendiskusikan secara kolaboratif untuk membentuk konsep teoritis terkait materi yang dibahas.
4	Kuis	10	Kuis diberikan kepada mahasiswa untuk mengukur kemampuan konseptual secara keseluruhan terhadap capaian pembelajaran terkait keterampilan menyimak. Bentuk kuis yang diberikan berupa tindakan terhadap suatu laporan singkat (<i>respond to the short report</i>).
5	Ujian Tengah Semester	0	Ujian Tengah Semester (UTS) dilakukan dalam bentuk evaluasi hasil penilaian pada pertemuan sebelumnya, bagaimana ketercapaian pembelajaran matakuliah, serta evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran untuk bahan ajar atau materi pembelajaran berikutnya. Aktivitas yang dilakukan pada pertemuan ini antara dosen dan mahasiswa berbentuk diskusi, evaluasi, dan sharing kemajuan dan hambatan dalam pemenuhan capaian pembelajaran matakuliah.
6	Ujian Akhir Semester	0	Ujian Akhir Semester (UAS) dilakukan sebagai evaluasi akhir bagi mahasiswa untuk menentukan penilaian akhir terhadap semua aktivitas perkuliahan, keseluruhan capaian pembelajaran, serta penilaian hasil proyek mahasiswa. Pertemuan ini juga menentukan kelulusan matakuliah mahasiswa.