



PENDIDIKAN PROFESI GURU DALAM JABATAN (PPG DALJAB) 2021

Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Perancangan Pembelajaran)

Oleh:

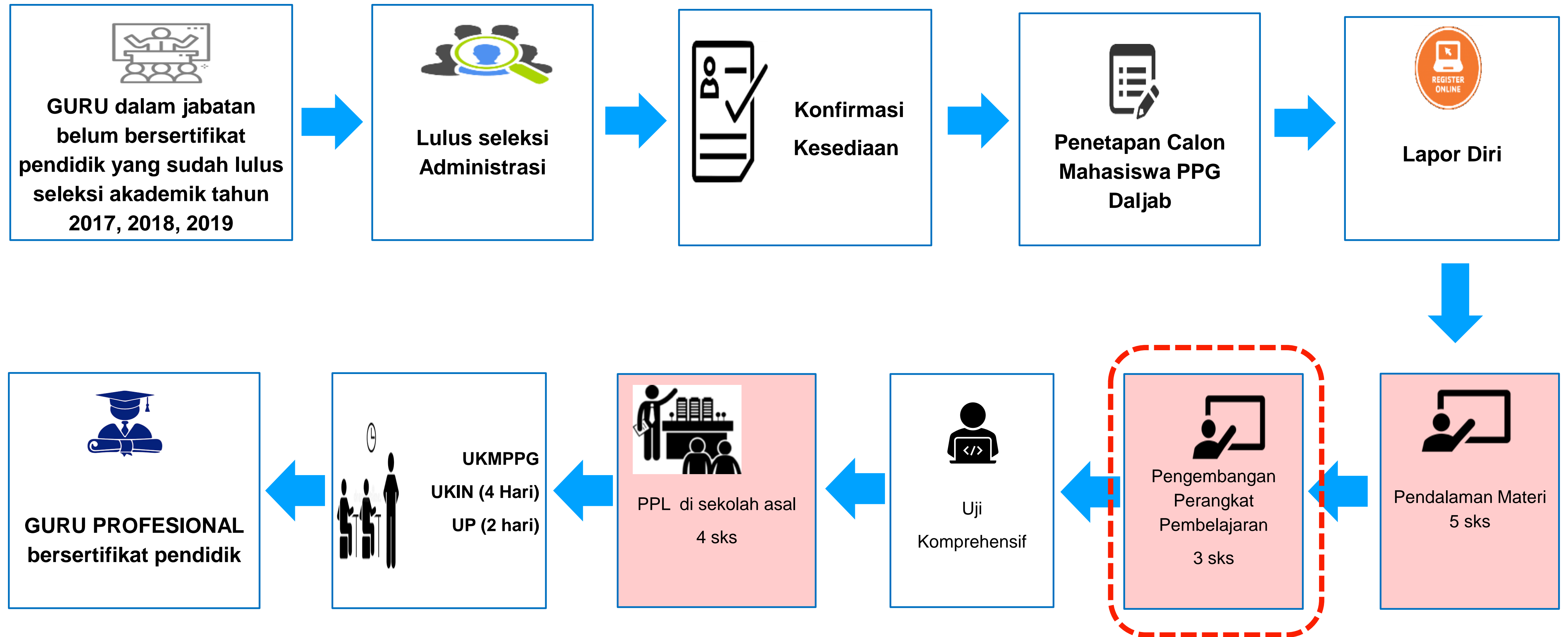
Riyadi dan Agus Setiawan

OUTLINE

- ❑ **1: Tahapan Penyelenggaraan PPG Dalam Jabatan 2021**
- ❑ **2: Tahapan Pengembangan Perangkat Pembelajaran dan Perbedaan dengan PPG Daljab 2021**
- ❑ **3: Aktivitas Pengembangan Perangkat Pembelajaran**
- ❑ **4: Kebutuhan Dosen**
- ❑ **5: Lembar Kerja dan Petunjuk Tugas**
- ❑ **6: Tagihan**
- ❑ **7: Penilaian**



Tahapan Penyelenggaraan PPG Dalam Jabatan 2021



PERBEDAAN PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PPG DALJAB 2020 VS 2021

URAIAN	PPG DALJAB 2020	PPG DALJAB 2021
Nama Aktivitas	Pengembangan Perangkat Pembelajaran	Perancangan Pembelajaran
Durasi waktu	20 Hari Efektif	13 Hari Efektif
Tahapan Kegiatan dalam LMS	<p>2 Tahapan (Pengembangan Perangkat dan Reviu Perangkat)</p> <p>a. Pengembangan perangkat (pengembangan perangkat dan video praktik pembelajaran)</p> <p>b. Reviu perangkat (reviu perangkat, presentasi perangkat, <i>new model peerteaching</i>, refleksi, dan RTL)</p>	<p>1 Tahapan:</p> <p>Terdiri dari 5 Kegiatan (identifikasi masalah, rancangan kegiatan, peerteaching, refleksi, dan RTL)</p>
Tagihan	Mahasiswa: 3 sheet Perangkat pembelajaran (RPP, bahan ajar, LKPD, Media, dan evaluasi), video <i>new model peerteaching</i> , diskusi di LMS, dan 7 form LK di LMS	Mahasiswa: 3 sheet perancangan pembelajaran (rencana kegiatan, bahan ajar, LKPD, media, dan penilaian) diskusi di LMS, 3 form LK di LMS
	Dosen: 4 LK, form penilaian, dan mengisi diskusi di LMS	Dosen: form penilaian di LMS (proses dan kinerja) dan diskusi di LMS
SDM	3 Dosen dan 3 Guru Pamong/rombel	3 Dosen dan 3 Guru Pamong/rombel (3 kelompok belajar)
Model Pembelajaran	Tidak spesifik	<i>Problem based learning</i> dan <i>project based learning</i>

Beban Belajar dan Waktu

PPG DALJAB
TAHUN 2020



**Pengembangan
Perangkat Pembelajaran
3 sks
20 hari**

PPG DALJAB
TAHUN 2021



**Perancangan
Pembelajaran
3 sks
14 hari**

Beban belajar dalam menit=

$3 \text{ sks} \times 16 \text{ TM} \times 100 \text{ menit} = 4.800$
menit

Beban belajar dalam JP=

$4.800 \text{ menit} / 50 \text{ menit} = 96 \text{ JP}$

Beban belajar dalam hari=

$96 \text{ JP} / 7 \text{ JP} = 13,7 \rightarrow 14 \text{ hari}$



RASIONAL

1. Guru professional harus mampu mengembangkan perangkat pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas/lab/bengkel
2. Perangkat pembelajaran paling tidak terdiri dari: rencana Kegiatan/RPP, bahan ajar, media pembelajaran, LKPD, dan instrumen penilaian.
3. Pembelajaran yang baik harus dipersiapkan secara lengkap semua perangkat pembelajaran oleh guru atau kelompok guru bidang studi
4. Perangkat pembelajaran disusun berdasarkan identifikasi masalah-masalah pembelajaran yang ditemukenali dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pengembangan Perangkat Pembelajaran adalah kegiatan penyusunan dokumen perancangan pembelajaran melalui kuliah dengan memanfaatkan hasil pendalaman materi keprofesian, pedagogi, dan bidang studi dalam bentuk lokakarya. Proses pembelajaran pengembangan perangkat pembelajaran melalui pendekatan *TPACK* berbasis platform revolusi industri terkini dengan menerapkan model *problem based learning* dan *project based learning*.



Tahapan Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Perancangan Pembelajaran)

1



Identifikasi
Masalah dan
Rencana Aksi

2



Penyusunan
Dokumen
Rancangan
Pembelajaran

3



Peerteaching

4



Refleksi

5



Rencana Tindak
Lanjut



AKTIVITAS PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN

Identifikasi Masalah dan Rencana Aksi



Diawali dan diakhir dengan vicon masing-masing 2 JP dilanjutkan dg diskusi di LMS.
(*synchronous* 7 JP)

AKTIVITAS MAHASISWA

1. Melakukan observasi kelas/visual/audiovisual, audio, laporan, atau isu/kasus pembelajaran dan sumber informasi lainnya, untuk menemukenali permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas/sekolah nya masing-masing sesuai dengan mapel yang diampu.
2. Melakukan analisis kompetensi atau capaian pembelajaran mata pelajaran yang akan diampu, untuk menemukenali permasalahan dalam pencapaian kompetensi pembelajaran.
3. Berdiskusi, berkonsultasi, atau studi referensi untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab permasalahan dan kaitannya dengan capaian pembelajaran.
4. Memetakan seluruh permasalahan pembelajaran ke dalam format analisis penyebab permasalahan yang ditemukan.

AKTIVITAS DOSEN/GURU PAMONG

1. Memberikan arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan observasi, identifikasi masalah pembelajaran, analisis kompetensi, dan kontek pembelajaran berbasis masalah
2. Guru Pamong memberikan masukan dan bimbingan untuk menemukenali permasalahan-permasalahan pembelajaran.
3. Memandu diskusi dan memberikan saran/masukan terhadap permasalahan pembelajaran dan analisis kompetensi

AKTIVITAS PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN

Identifikasi Masalah dan Rencana Aksi



Diawali dan diakhir dengan vicon masing-masing 2 JP dilanjutkan dg diskusi di LMS.
(*synchronous* 7 JP)

AKTIVITAS MAHASISWA

1. Pencarian informasi, desain, gagasan, metode, bahan kajian, alat, atau resources lainnya yang diperlukan untuk mendukung solusi dari permasalahan yang ditemukan.
2. Berdiskusi dengan mahasiswa lainnya dan dipandu oleh dosen dan Guru Pamong untuk mendapatkan pendukung/bahan kajian sebagai dasar pengambilan keputusan dalam menentukan solusi yang tepat.
3. Merumuskan alternatif solusi secara komprehensif dengan melibatkan banyak sumber, metode atau persepstif/teori lainnya.

AKTIVITAS DOSEN/GURU PAMONG

1. Memandu diskusi dalam menyusun bahan kajian sebagai dasar untuk memecahkan permasalahan pembelajaran dan pencapaian kompetensinya.
2. Memberikan saran atau masukan dalam mendapatkan data/sumber kajian dari berbagai sumber, baik modul maupun sumber lain yang valid

AKTIVITAS PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN

Identifikasi Masalah dan Rencana Aksi



Diawali dan diakhir dengan vicon masing-masing 2 JP dilanjutkan dg diskusi di LMS.
(*synchronous* 7 JP)

AKTIVITAS MAHASISWA

1. Berdiskusi secara aktif antarmahasiswa, berkonsultasi dengan dosen dan serta studi referensi untuk mengidentifikasi beberapa alternatif solusi terhadap permasalahan pembelajaran, dan menetapkan solusi hipotetik.
2. Merumuskan solusi pembelajaran yang akan dijadikan rencana aksi.
3. Menyelesaikan pengisian format identifikasi masalah pembelajaran, analisis kompetensi dan alternatif solusi ke dalam LMS.

AKTIVITAS DOSEN/GURU PAMONG

1. Memandu dan memantau diskusi dalam mengidentifikasi masalah dan alternatif solusi yang tepat sebagai dasar untuk memecahkan permasalahan pembelajaran dan pencapaian kompetensinya.
2. Memberikan saran atau masukan dalam menentukan alternatif solusi permasalahan pembelajaran

AKTIVITAS PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN

Menyusun Dokumen
Rancangan Pembelajaran



Setiap hari diawali dan diakhir dengan vicon masing-masing 2 JP dilanjutkan mengerjakan tugas proyek.
(*synchronous* setiap hari @ 7 JP)

AKTIVITAS MAHASISWA

1. Merancang pembelajaran sesuai dengan masalah dan solusi hipotetik yang telah dirumuskan.
2. Menyusun dokumen rancangan pembelajaran sesuai dengan hasil analisis dalam bentuk: rencana kegiatan, bahan ajar, LKPD, Media, dan instrumen penilaian.
3. Berdiskusi secara aktif dengan sesama mahasiswa, berkonsultasi dengan dosen dan tentang rancangan pembelajaran yang telah dibuat.
4. Menghasilkan rancangan proyek (rancangan pembelajaran) yang akan diujicobakan/dilatihkan dalam *peerteaching*.

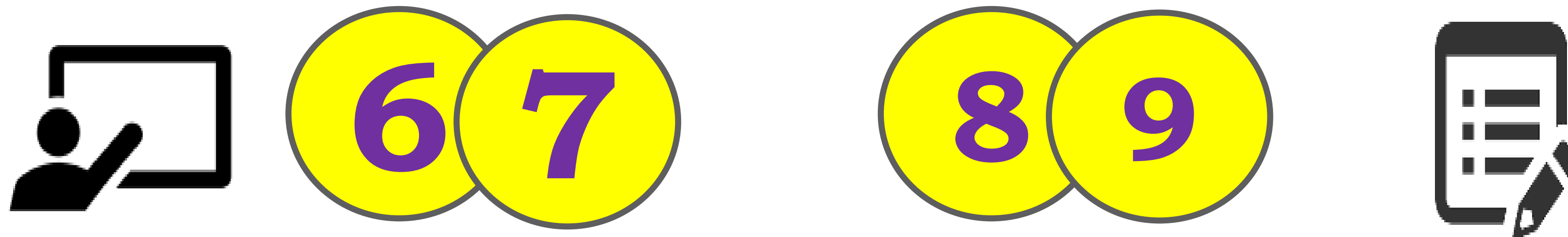
AKTIVITAS DOSEN/GURU PAMONG

1. Memberikan arahan langkah-langkah penyusunan/perancangan pembelajaran berdasarkan hasil observasi, identifikasi, dan analisis kompetensi sebelumnya.
2. Diskusi tentang permasalahan dan kesulitan yang dihadapi dalam menyusun rancangan pembelajaran
3. Memberikan masukan dan saran terhadap rancangan pembelajaran, khususnya dalam penerapan TPACK, konsep HOTS, dan stimulasi keterampilan hidup abad 21 atau (*critical thinking, creativity, collaboration, communication*) kedalam pembelajarann.

AKTIVITAS PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN

Menyusun Dokumen
Rancangan Pembelajaran

Diawali dan diakhir dengan vicon masing-masing 2 JP
dilanjutkan dg diskusi di LMS.
(*synchronous* setiap hari @ 7 JP)

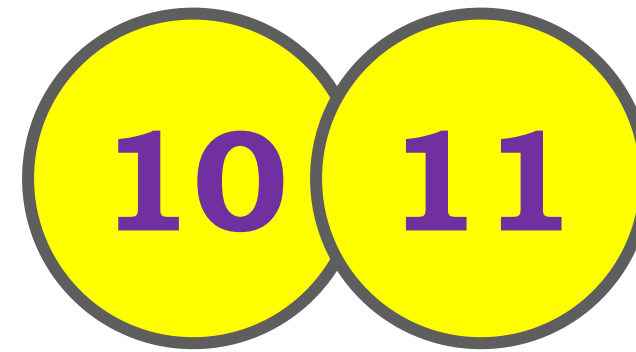


AKTIVITAS BERULANG SETIAP 2 HARI

- Hari ke 6-7 = Dokumen Perangkat Pembelajaran Kasus 2
- Hari ke 8-9 = Dokumen Perangkat Pembelajaran Kasus 3

AKTIVITAS PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN

Peerteaching



- Mahasiswa secara bergantian latihan mengajar dengan teman sejawat sebagai siswa melalui vicon.
- Dilakukan perekaman video (*synchronous* setiap hari @ 7 JP)

AKTIVITAS MAHASISWA

1. Mempraktikkan dokumen rancangan pembelajaran yang telah disusun dalam kegiatan *peerteaching*. Mahasiswa dapat memilih salah satu dari tiga set dokumen yang telah disusun.
2. Melakukan refleksi terhadap rancangan pembelajaran dan latihan mengajar yang dilakukan dengan meminta masukan sesama mahasiswa dan dosen serta guru pamong.

AKTIVITAS DOSEN/GURU PAMONG

1. Memberikan pengantar mekanisme pelaksanaan *peerteaching*
2. Melakukan pengamatan/observasi *peerteaching*
3. Memberikan saran dan masukan terhadap kekurangan dan kelebihan dalam latihan mengajar

AKTIVITAS PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN

Refleksi



12

Diawali dan diakhir dengan vicon masing-masing 2 JP dilanjutkan dg diskusi di LMS.
(*synchronous* 7 JP)

AKTIVITAS MAHASISWA

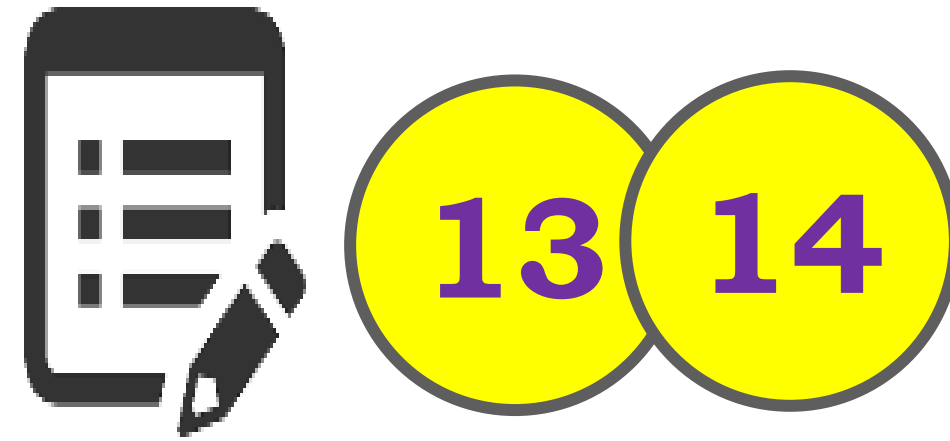
1. Melakukan refleksi terhadap kendala dan hambatan baik dalam observasi, identifikasi, rancangan pembelajaran, dan pelaksanaan *peerteaching*
2. Diskusi untuk mendapatkan hasil refleksi sebagai bahan untuk pengembangan diri.
3. review dan validasi rancangan pembelajaran yang telah disusun berdasarkan hasil refleksi

AKTIVITAS DOSEN/GURU PAMONG

1. memberikan arahan dan langkah-langkah dalam penyampaian refleksi
2. diskusi hasil pelaksanaan penyusunan rancangan dan latihan pembelajaran
3. memberikan catatan dan masukan terhadap kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan lokakarya pengembangan perangkat pembelajaran, sebagai bahan untuk menyusun rencana tindak lanjut dalam pelaksanaan PPL

AKTIVITAS PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN

Rencana Tindak Lanjut



Diawali dan diakhir dengan vicon masing-masing 2 JP dilanjutkan dg diskusi di LMS.
(*synchronous* 7 JP)

AKTIVITAS MAHASISWA

1. Melengkapi dan finalisasi rancangan pembelajaran sebagai bahan untuk pelaksanaan praktik pembelajaran di sekolah/kelas.
2. Menyusun rencana tindak lanjut (termasuk jadwal melaksanakan PPL di sekolah masing-masing)

AKTIVITAS DOSEN/GURU PAMONG

1. Memberikan catatan terhadap rancangan pembelajaran yang meliputi: rencana kegiatan, bahan ajar, media, LKPD dan instrumen penilaian
2. Diskusi hasil rancangan pembelajaran yang memenuhi kriteria dalam penerapan TPACK, berbasis HOTS, dan *problem based learning*.
3. Memantau tagihan yang harus dilengkapi di LMS



KEBUTUHAN DOSEN DAN GURU PAMONG

1. 1 rombongan dibagi menjadi 3 kelompok
2. Setiap kelompok didampingi 1 orang dosen dan 1 orang guru pamong (jumlah dosen = 3 orang, guru pamong = 3 orang)

PERSYARATAN DOSEN:

- a. Berkualifikasi akademik paling rendah magister atau yang setara.
- b. Berlatar belakang di bidang pendidikan/non pendidikan yang sesuai dengan bidang keilmuan/keahlian yang diampu.
- c. Memiliki jabatan fungsional akademik paling rendah Lektor.
- d. Memiliki sertifikat pendidik/sertifikat lain dan atau dapat menunjukkan keahlian yang spesifik.
- e. Diutamakan memiliki pengalaman mengajar di sekolah.
- f. Menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi
- g. Telah mengikuti seluruh tahapan kegiatan penyegaran PPG Dalam Jabatan.

PERSYARATAN GURU PAMONG:

- a. Memiliki kualifikasi pendidikan sekurang-kurangnya sarjana atau sarjana terapan yang sama atau serumpun dengan bidang studi.
- b. Bertugas pada Satuan Pendidikan taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, sekolah menengah kejuruan, atau sekolah luar biasa.
- c. Memiliki sertifikat pendidik sesuai dengan bidang yang diampu.
- d. Memiliki jabatan fungsional serendah-rendahnya guru madya dan diutamakan guru yang memiliki jabatan fungsional guru utama.
- e. Diutamakan memiliki pengalaman sebagai Guru Pamong, dibuktikan dengan surat keterangan atau sertifikat sebagai Guru Pamong.
- f. Menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- g. Telah mengikuti kegiatan penyegaran PPG Dalam Jabatan



LEMBAR KERJA 2.1 Format Identifikasi Masalah dan Rencana Aksi

No	Data Observasi	Identifikasi Masalah	Rumusan Masalah	Rencana Aksi/Solusi	Keterangan
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
1					
2					
3					
4					
5					

LEMBAR KERJA 2.2 Lembar Observasi pelaksanaan *Peerteaching*

No	Aspek yang Diobservasi	Catatan Masukan/Saran
1	Pendahuluan	
2	Inti	
3	Penutup	

LEMBAR KERJA 2.3 Refleksi

No	Aktivitas/kegiatan	Hasil Refleksi
1	Pengalaman apa yang diperoleh saat mengikuti pengembangan perangkat pembelajaran ini?	
2	Apa yang menjadi pembelajaran terbaik dari kegiatan pengembangan perangkat pembelajaran ini?	
3	Apa saja kekurangan dari kegiatan pengembangan perangkat pembelajaran ini?	
4	Apa saja kekurangan dari kegiatan pelaksanaan peerteaching?	
5	Apa saja kelebihan/kekuatan dari pengembangan perangkat pembelajaran?	
6	Apa saja kelebihan/kekuatan dari kegiatan pelaksanaan peerteaching?	
7	Apakah pengembangan perangkat pembelajaran membuat mahasiswa menyadari kekuatan dan kelemahan diri masing-masing?	
8	Apakah pembimbingan yang dilakukan dosen dan Guru Pamong dalam pengembangan Perangkat pembelajaran menginspirasi dalam melakukan perbaikan?	

PANDUAN PROYEK: Dokumen Rancangan Pembelajaran

Latar Belakang	<p>Gambaran guru profesional yang telah ditetapkan dalam capaian pembelajaran dan diturunkan dalam tujuh kompetensi dijadikan acuan dalam pembelajaran PPG di LPTK. Tujuh kompetensi yang dijabarkan kembali ke dalam CPBS menjadi dasar dalam pengelolaan pembelajaran di masing-masing bidang studi PPG, sehingga akan memudahkan implementasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Melalui mata kuliah pengembangan perangkat pembelajaran, kompetensi yang hendak dicapai disesuaikan dengan model pembelajaran yang tepat. Dalam rangka pelaksanaan pembelajaran ini, maka diperlukan panduan dalam memenuhi tugas proyek perancangan pembelajaran yang menjadi tugas utama dalam penyelesaian pembelajaran dalam mata kuliah ini</p>
Tujuan	<ol style="list-style-type: none">1. Merencanakan kegiatan pembelajaran2. Menyusun bahan-bahan dan pendukung pembelajaran lainnya3. Menyiapkan media pembelajaran4. Menyusun instrumen penilaian pembelajaran5. Melakukan ujicoba rancangan pembelajaran di kelas mikro (kelas teman sejawat)
Deskripsi Tugas	<p>Rancangan pembelajaran adalah model/desain yang akan digunakan sebagai acuan/bahan mengajar/menyampaikan materi ajar baik dalam kelas atau bengkel/laboratorium yang lengkap meliputi rencana kegiatan, bahan ajar, media, LKPD dan instrumen penilaian hasil belajar. Rancangan pembelajaran yang didesain berdasarkan 3 kasus atau lebih yang telah ditemukan dalam analisis kebutuhan.</p>
Hasil yang diharapkan	<p>Rancangan pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Rencana kegiatan berdasarkan 3 kasus yang di temukan di kelas/bengkel/lab (daring/luring)2. Bahan ajar sesuai materi dalam rencana kegiatan mengajar3. Media pembelajaran4. LKPD5. Instrumen penilaian berbasis HOTS <p>Catatan: Produk yang dihasilkan sebanyak 3 sheet dokumen rancangan pembelajaran</p>
Waktu Penyelesaian	<p>Waktu yang disediakan selama 14 hari efektif</p>
Bentuk Produk	<p>Dokumen rancangan pembelajaran (Form rancangan pembelajaran: rencana kegiatan, bahan ajar, LKPD, media, dan instrumen penilaian menyesuaikan dengan yang disediakan oleh LPTK masing-masing)</p>

TAGIHAN KINERJA



1. LK 2.1 Identifikasi masalah dan rencana aksi
2. LK 2.2 Lembar Observasi Pelaksanaan *Peerteaching*
3. LK 2.3 Refleksi
4. Video hasil Rekaman *peerteaching*
5. Dokumen rancangan pembelajaran sebanyak 3 sheet, masing2 terdiri dari: rencana Kegiatan/RPP, bahan ajar, media, LKPD, dan instrumen penilaian.

Kriteria dan Rubrik Penilaian Pengembangan Perangkat

1. Proses pengembangan

- a. Keaktifan/partisipasi pada diskusi dan kehadiran di LMS dan vicon
- b. Kejujuran
- c. Kedisiplinan
- d. Tanggungjawab
- e. Kerjasama

$$\text{Nilai Proses (NPr)} = \frac{\text{Jumlah Nilai Proses}}{25} \times 100\%$$

2. Produk pengembangan Perangkat

- a. Rencana Kegiatan (RPP)
- b. Bahan ajar
- c. Media pembelajaran
- d. LKPD
- e. Instrumen penilaian

$$\text{Nilai Produk (NPd)} = \frac{\text{Jumlah Nilai Produk}}{25} \times 100\%$$



Kriteria dan Rubrik Penilaian Pengembangan Perangkat

3. Peerteaching

No	Aspek yang Diobservasi	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Keterampilan membuka pelajaran	1	2	3	4	5
2	Keterampilan menarik perhatian dan memotivasi peserta didik	1	2	3	4	5
3	Kedalaman dan keluasan materi (termasuk tidak ada miskonsepsi)	1	2	3	4	5
4	Kelengkapan materi (Kebulatan konsep)	1	2	3	4	5
5	Kebenaran konsep/prosedur	1	2	3	4	5
6	Keterampilan menggunakan metode, model, dan pendekatan pembelajaran	1	2	3	4	5
7	Menerapkan pembelajaran yang mendidik dengan pendekatan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) berbasis platform revolusi industri 4.0	1	2	3	4	5
8	Keterampilan mengembangkan variasi interaksi	1	2	3	4	5
9	Keterampilan mengelola kelas	1	2	3	4	5
10	Keterampilan memanfaatkan waktu	1	2	3	4	5
11	Keterampilan mengorganisasi sumber belajar dan/atau bahan ajar	1	2	3	4	5
12	Kemampuan menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran	1	2	3	4	5
13	Keterampilan menggunakan media pembelajaran	1	2	3	4	5
14	Mengintegrasikan kemampuan critical thinking, creative thinking, reflective thinking dan decision making ke dalam kegiatan belajar melalui inquiry based activities	1	2	3	4	5
15	Volume dan intonasi suara	1	2	3	4	5
16	Penggunaan bahasa yang baik dan benar lisan dan tulis (sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan)	1	2	3	4	5
17	Kemampuan mengembangkan cara berpikir tingkat tinggi (HOTS)	1	2	3	4	5
18	Kemampuan menggunakan analogi/metafora	1	2	3	4	5
19	Kemampuan penggunaan komunikasi nonverbal (gestur)	1	2	3	4	5
20	Kemampuan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan	1	2	3	4	5
21	Kesantunan berpakaian dan/atau berpenampilan	1	2	3	4	5
22	Keterampilan melakukan penilaian proses	1	2	3	4	5
23	Keterampilan melakukan penilaian hasil belajar berbasis HOTS	1	2	3	4	5
24	Kemampuan memberikan penguatan (reinforcement) dan punishment	1	2	3	4	5
25	Keterampilan menutup pelajaran	1	2	3	4	5
Jumlah Nilai						

$$\text{Nilai Peerteaching (NPt)} = \frac{\text{Jumlah nilai peerteaching}}{125} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \{(0,3 \times \text{NPr}) + (0,4 \times \text{NPd}) + (0,3 \times \text{NPt})\}$$

Keterangan.

- a. NPr = Nilai proses pengembangan
- b. NPd = Nilai produk rancangan
- c. NPt = Nilai *peerteaching*
- d. NA = Nilai akhir



Kriteria dan Rubrik Penilaian Komprehensif

Uji komprehensif untuk setiap mahasiswa dilakukan selama 1 JP (50 menit) oleh 2 orang Dosen Prodi PPG yang keahliannya sesuai.

No	Indikator Penilaian	1	2	3	4	5
1	Penguasaan materi bidag studi esensial					
2	Penguasaan materi bidangng studi <i>advanced material</i>					
3	Penguasaan materi pedagogik					
4	Penguasaan materi berbasis HOTS					
5	Penguasaan materi terintegrasi dengan TPACK (Kesiapan melaksanakan PPL)					
Jumlah nilai						

Keterangan:

1. Sangat kurang baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

$$\text{Nilai Komprehensif (NK)} = \frac{\text{Jumlah nilai diperoleh}}{25} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Akhir Komprehensif (NAK)} = \frac{\text{nilai dosen 1} + \text{nilai dosen 2}}{2}$$





Terima kasih