

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Mandarin						Kode Dokumen																																		
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																										
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																		
BM Menulis Praktis		8820802054			T=2	P=0	ECTS=3.18	5	10 Februari 2026																																	
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																			
							MIFTACHUL AMRI																																			
Model Pembelajaran	Case Study																																									
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																									
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																									
	Matrik CPL - CPMK																																									
		CPMK																																								
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																									
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> </table>									CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																										
Deskripsi Singkat MK	Deskripsi Mata Kuliah: Pengkajian menulis huruf hanzi, seperti huruf radikal, urutan goresan, dan makna yang terkandung di dalamnya, serta menulis teks melalui pembahasan dan pelatihan di kelas.																																									
Pustaka	Utama :																																									
	1. Referensi: Wang Wei. 2007. <i>Hanyu%2iezuo I</i> . Beijing: Beijing Language University Press. Peng Li. 2011. <i>Hanzi rumen</i> . Beijing: Beijing Language University Press.																																									
	Pendukung :																																									
Dosen Pengampu	Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd.																																									
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)																																			
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																																					
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																			
1	Berlatih goresan (gurat) di dalam aksara Mandarin	Mampu berlatih dengan goresan dalam aksara Mandarin yang baik dan benar	Kriteria: 1.1. benar semua 2.2. lupa sebagian 3.3. lupa 1 dan 2 goresan 4.4. kesalahan lebih dari 3 5.5. salah semua (mempertimbangkan absensi)	Ceramah dan Tanya Jawab 2 X 50			0%																																			

2	Menguasai urutan goresan yang sebagai aturan baku penulisan aksara Mandarin	Mampu mengekspresikan (lisan & tulisan) mengurutkan sesuai dengan aturan urutan goresan dalam aksara Mandarin	Kriteria: 1.1. benar semua 2.2. lupa sebagian 3.3.lupa 1 dan 2 goresan 4.4. kesalahan lebihd ari 3 5.5. salah semua (mempertimbangkan absensi)	Ceramah dan Tanya Jawab 2 X 50			0%
3	Menguasai Radikal sebagai salah satu komponen penting dalam penulisan aksara Mandarin	Mampu menghubungkan Radikal dan urutan goresan dalam aksara Mandarin	Kriteria: 1.1. benar semua 2.2. lupa sebagian 3.3.lupa 1 dan 2 goresan 4.4. kesalahan lebihd ari 3 5.5. salah semua (mempertimbangkan absensi)	Permainan dan drill Methode 2 X 50			0%
4	Memanfaatkan Ipteks dan Media belajar mengajar lainnya sebagai alat bantu dalam penguasaan goresan, urutan goresan dan radikal dalam penulisan aksara Mandarin	1. Memanfaatkan program yang berfungsi di komputer sebagai penunjuk urutan goresan dalam menulis aksara Mandarin.2. Memanfaatkan internet untuk mencari data lengkap bahan ajar.	Kriteria: 1.1. benar semua 2.2. lupa sebagian 3.3.lupa 1 dan 2 goresan 4.4. kesalahan lebihd ari 3 5.5. salah semua (mempertimbangkan absensi)	Permainan dan Drill Methode 10 X 50			0%
5	Memanfaatkan Ipteks dan Media belajar mengajar lainnya sebagai alat bantu dalam penguasaan goresan, urutan goresan dan radikal dalam penulisan aksara Mandarin	1. Memanfaatkan program yang berfungsi di komputer sebagai penunjuk urutan goresan dalam menulis aksara Mandarin.2. Memanfaatkan internet untuk mencari data lengkap bahan ajar.	Kriteria: 1.1. benar semua 2.2. lupa sebagian 3.3.lupa 1 dan 2 goresan 4.4. kesalahan lebihd ari 3 5.5. salah semua (mempertimbangkan absensi)	Permainan dan Drill Methode 10 X 50			0%
6	Memanfaatkan Ipteks dan Media belajar mengajar lainnya sebagai alat bantu dalam penguasaan goresan, urutan goresan dan radikal dalam penulisan aksara Mandarin	1. Memanfaatkan program yang berfungsi di komputer sebagai penunjuk urutan goresan dalam menulis aksara Mandarin.2. Memanfaatkan internet untuk mencari data lengkap bahan ajar.	Kriteria: 1.1. benar semua 2.2. lupa sebagian 3.3.lupa 1 dan 2 goresan 4.4. kesalahan lebihd ari 3 5.5. salah semua (mempertimbangkan absensi)	Permainan dan Drill Methode 10 X 50			0%
7	Memanfaatkan Ipteks dan Media belajar mengajar lainnya sebagai alat bantu dalam penguasaan goresan, urutan goresan dan radikal dalam penulisan aksara Mandarin	1. Memanfaatkan program yang berfungsi di komputer sebagai penunjuk urutan goresan dalam menulis aksara Mandarin.2. Memanfaatkan internet untuk mencari data lengkap bahan ajar.	Kriteria: 1.1. benar semua 2.2. lupa sebagian 3.3.lupa 1 dan 2 goresan 4.4. kesalahan lebihd ari 3 5.5. salah semua (mempertimbangkan absensi)	Permainan dan Drill Methode 10 X 50			0%
8	Memanfaatkan Ipteks dan Media belajar mengajar lainnya sebagai alat bantu dalam penguasaan goresan, urutan goresan dan radikal dalam penulisan aksara Mandarin	1. Memanfaatkan program yang berfungsi di komputer sebagai penunjuk urutan goresan dalam menulis aksara Mandarin.2. Memanfaatkan internet untuk mencari data lengkap bahan ajar.	Kriteria: 1.1. benar semua 2.2. lupa sebagian 3.3.lupa 1 dan 2 goresan 4.4. kesalahan lebihd ari 3 5.5. salah semua (mempertimbangkan absensi)	Permainan dan Drill Methode 10 X 50			0%
9	UTS	UTS	Kriteria: UTS	UTS 2 X 50			0%

10	Menguasai goresan dan urutan goresan dasar dalam Aksara Mandarin	Mampu mengekspresikan (Lisan & Tulis) Goresan, urutan goresan dan radikal dalam 2 aksara Mandarin	Kriteria: 1.1. benar semua 2.2. lupa sebagian 3.3.lupa 1 dan 2 goresan 4.4. kesalahan lebihd ari 3 5.5. salah semua (mempertimbangkan absensi)	Permainan 6 X 50			0%
11	Menguasai goresan dan urutan goresan dasar dalam Aksara Mandarin	Mampu mengekspresikan (Lisan & Tulis) Goresan, urutan goresan dan radikal dalam 2 aksara Mandarin	Kriteria: 1.1. benar semua 2.2. lupa sebagian 3.3.lupa 1 dan 2 goresan 4.4. kesalahan lebihd ari 3 5.5. salah semua (mempertimbangkan absensi)	Permainan 6 X 50			0%
12	Menguasai goresan dan urutan goresan dasar dalam Aksara Mandarin	Mampu mengekspresikan (Lisan & Tulis) Goresan, urutan goresan dan radikal dalam 2 aksara Mandarin	Kriteria: 1.1. benar semua 2.2. lupa sebagian 3.3.lupa 1 dan 2 goresan 4.4. kesalahan lebihd ari 3 5.5. salah semua (mempertimbangkan absensi)	Permainan 6 X 50			0%
13	Menguasai goresan, urutan goresan dan radikal dasar dalam aksara Mandarin	Mampu mengekspresikan (lisan dan Tulisan) goresan, urutan goresan dan radikal dalam aksara mandarin.	Kriteria: 1.1. benar semua 2.2. lupa sebagian 3.3.lupa 1 dan 2 goresan 4.4. kesalahan lebihd ari 3 5.5. salah semua (mempertimbangkan absensi)	permainan 6 X 50			0%
14	Menguasai goresan, urutan goresan dan radikal dasar dalam aksara Mandarin	Mampu mengekspresikan (lisan dan Tulisan) goresan, urutan goresan dan radikal dalam aksara mandarin.	Kriteria: 1.1. benar semua 2.2. lupa sebagian 3.3.lupa 1 dan 2 goresan 4.4. kesalahan lebihd ari 3 5.5. salah semua (mempertimbangkan absensi)	permainan 6 X 50			0%
15	Menguasai goresan, urutan goresan dan radikal dasar dalam aksara Mandarin	Mampu mengekspresikan (lisan dan Tulisan) goresan, urutan goresan dan radikal dalam aksara mandarin.	Kriteria: 1.1. benar semua 2.2. lupa sebagian 3.3.lupa 1 dan 2 goresan 4.4. kesalahan lebihd ari 3 5.5. salah semua (mempertimbangkan absensi)	permainan 6 X 50			0%
16	UAS	UAS	Kriteria: UAS	UAS 2 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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-CPMK 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, dan metode lainnya yg setara.
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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Bahasa Mandarin



MIFTACHUL AMRI
NIDN 0005127303

UPM Program Studi S1
Pendidikan Bahasa Mandarin



NIDN

File PDF ini digenerate pada tanggal 10 Februari 2026 Jam 22:34 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

