


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

 UNESA Universitas Negeri Surabaya	UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN PROGRAM STUDI S2 TEKNOLOGI PENDIDIKAN	Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK
Desain Pembelajaran	8610302010	BOBOT (sks)
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK
		Ketua PRODI
		Dr. Andi Mariono, M.Pd.
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK	
	CPL-S7	Mampu mewujudkan karakter "Cerdas, Religius, Berakhlak Mulia, Mandiri, Profesional dan Memiliki Keunggulan" dalam perilaku keseharian
	CPL-P1	Menguasai konsep, struktur dan materi pada keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast
	CPL-KK3	Memecahkan masalah berdasarkan metode studi kasus (<i>case method</i>) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (<i>team based project</i>) dalam bidang teknologi Pendidikan, dengan mengedepankan literasi digital
	CPL-KU6	Mampu menghasilkan outcome dalam bentuk kinerja dan komitmen yang tinggi sebagai tugas sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
CPMK-S..	Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya serta mampu bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya.	
CPMK-P..	Mampu menggunakan prinsip dan/teori yang berkaitan dengan etika praktik penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses dan sumber belajar untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja serta mampu mengembangkan pengetahuan, teknologi, dan/atau seni di bidang teknologi pendidikan atau praktek profesionalnya melalui riset, hingga menghasilkan karya inovatif dan teruji.	



	CPMK-KK...	Memahami sistem, proses dan sumber belajar serta mampu melakukan evaluasi formatif (formatif evaluation) untuk melakukan perbaikan pembelajaran dan evaluasi sumatif (sumatif evaluation) untuk menentukan keefektifan, efisiensi, dan kemenarikan pembelajaran.																														
	CPMK-KU..	Berfikir secara logis dan analitis untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi secara profesional.																														
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																															
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar desain pembelajaran																														
	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu menjelaskan peranan desain pembelajaran																														
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu membedakan istilah desain dengan pengembangan dalam konteks desain pembelajaran																														
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu mendeskripsikan berbagai model desain pembelajaran																														
	Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu melakukan analisis kebutuhan pembelajaran																														
	Korelasi antara CPL/CPMK terhadap Sub-CPMK																															
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Sub-CPM K1</th> <th>Sub-CPM K2</th> <th>Sub-CPM K3</th> <th>Sub-CPM K4</th> <th>Sub-CPM K5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-S..</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-P...</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-KK...</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>√</td> </tr> <tr> <td>CPMK-KU...</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Sub-CPM K1	Sub-CPM K2	Sub-CPM K3	Sub-CPM K4	Sub-CPM K5	CPMK-S..						CPMK-P...	√	√	√	√		CPMK-KK...					√	CPMK-KU...					
	Sub-CPM K1	Sub-CPM K2	Sub-CPM K3	Sub-CPM K4	Sub-CPM K5																											
CPMK-S..																																
CPMK-P...	√	√	√	√																												
CPMK-KK...					√																											
CPMK-KU...																																
Deskripsi Singkat MK	Mengkaji berbagai konsep dasar desain pembelajaran, model dan langkah-langkah desain pembelajaran serta praktik penyusunan desain pembelajaran baik berupa silabus maupun rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai implementasi kurikulum berbasis kompetensi di tingkat satuan pendidikan tertentu.																															
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dasar desain pembelajaran 2. Desain dengan pengembangan dalam konteks desain pembelajaran 3. Model desain pembelajaran 4. Contoh penerapan desain pembelajaran 5. Komponen awal desain pembelajaran 6. Berbagai macam istilah desain pengembangan 																															

	7. Istilah desain dengan pengembangan dalam konteks desain pembelajaran 8. Berbagai model desain pembelajaran 9. Analisis berbagai kajian tentang kebutuhan belajar						
Pustaka	Utama :						
	1. Arends, R. 2004. <i>Learning to Teach</i> . New York: Mc Graw-Hill 2. Dick, W. and Carey, L. 2001. <i>The Systematic Design of Instruction</i> . New York: Harper Collin Publisher 3. Hill, Susan & Hill, Tim. 1993. <i>The Collaborative Classroom: a guide co-operative learning</i> . Australia. Eleanor Curtain Publissing. 4. Reigeluth C.M. 1999. <i>Instructional Design Theories and Models: Anew Paradigm of Instructional Theory</i> . New Jersey: Luaren Elrbaum Associate 5. Willis, J. (2000). <i>The Maturing of Constructivist Instructional Design: Some Basic Principles that Can Guide Practice</i> . Educational Tehcnology, Jan-Peb.Nov-Des. 5-14						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu	Prof. Dr. Mustaji, M.Pd.						
Matakuliah syarat	-						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Pembelajaran Luring (<i>offline</i>)	Pembelajaran Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)

1-2	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar desain pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan pengertian desain pembelajaran Mampu menjelaskan fungsi desain pembelajaran Mampu menjelaskan tujuan desain pembelajaran 	<p>Kriteria Penilaian:</p> <p>A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99)</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <p>Observasi dan Partisipasi Tes Tertulis</p>		<p>Bentuk & Metode Pembelajaran:</p> <p>Kuliah Responsi</p> <p>Big Grup Discussion / Tanya Jawab</p> <p>(TM: 1x (2x50"))</p> <p>Penugasan:</p> <p>Pembagian Kelompok Presentasi menjadi 6 Kelompok oleh PJ</p> <p>Persiapan Pembuatan Makalah dan Power Point Presentasi Kelompok</p>	Materi Pembelajaran 1	5%
3-4	Mahasiswa mampu menjelaskan peranan desain pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan peran penting desain pembelajaran Mampu mendiskripsikan 	<p>Kriteria Penilaian:</p> <p>A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85</p>	<p>Bentuk & Metode Pembelajaran:</p> <p>Kuliah Responsi</p>			

		komponen awal desain pembelajaran	<p>(3,7 - 3,79) B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99)</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <p>Observasi dan Partisipasi Bahan Presentasi: Makalah + PPT Unjuk Kerja (Kelompok)</p>	Penyajian Presentasi Kelompok / Tanya Jawab (TM: 1x (2x50"))		Materi Pembelajaran 2	6%
5-6	Mampu membedakan istilah desain dengan pengembangan dalam konteks desain pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan istilah desain pengembangan 	<p>Kriteria Penilaian:</p> <p>A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85</p>	<p>Bentuk & Metode Pembelajaran:</p> <p>Kuliah Responsi</p>			

		<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan istilah desain dengan pengembangan dalam konteks desain pembelajaran 	<p>(3,7 - 3,79) B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99)</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <p>Observasi dan Partisipasi Bahan Presentasi: Makalah + PPT Unjuk Kerja (Kelompok) Hasil Poin Akumulasi Kuis</p>	<p>Big Grup Discussion / Tanya Jawab</p> <p>Bermain Kuis (Aplikasi Kahoot)</p> <p>(TM: 1x (2x50"))</p>		Materi Pembelajaran 3	6%
7-8	Mampu mendiskripsikan berbagai model desain pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mendiskripsikan berbagai model 	<p>Kriteria Penilaian:</p> <p>A = 86 - 100</p>		Bentuk & Metode Pembelajaran:		

		<p>desain pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> Dapat memberikan contoh dari berbagai model desain pembelajaran 	<p>(3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79)</p> <p>B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99)</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <p>Observasi dan Partisipasi</p>		<p>Kuliah Responsi</p> <p>Big Grup Discussion / Tanya Jawab</p> <p>(TM: 1x (2x50"))</p>	<p>Materi Pembelajaran 4 s/d Materi Pembelajaran 7</p>	<p>2%</p>
9	Penilaian Tengah Semester (PTS)						15%
10-13	<p>Mampu mendiskripsikan berbagai model desain pembelajaran</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mendiskripsikan berbagai model desain pembelajaran 	<p>Kriteria Penilaian:</p> <p>A = 86 - 100 (3,8 - 4,00)</p> <p>A- = 80 - 85</p>		<p>Bentuk & Metode Pembelajaran:</p> <p>Praktik Lapangan</p>		

		<ul style="list-style-type: none"> Dapat memberikan contoh dari berbagai model desain pembelajaran 	<p>(3,7 - 3,79)</p> <p>B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69)</p> <p>B = 70 - 74 (3,5 - 3,59)</p> <p>B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49)</p> <p>C = 50 - 64 (3,00 - 3,39)</p> <p>D = 25 - 50 (2,00 - 2,99)</p> <p>E = < 25 (0 - 1,99)</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <p>Monitoring Progress Observasi Lingkungan Persekolahan untuk melakukan Uji Reliabilitas Instrumen Tes</p>		<p>Project Based Learning</p> <p>(TM: 1x (2x50”))</p> <p>Penugasan:</p> <p>Mengirimkan Laporan Progres berupa hasil konsultasi dengan guru dari pihak sekolah terkait atas hendak dilaksanakannya Uji Reliabilitas Instrumen Tes</p>	Materi Pembelajaran 8	7%
14-15	Mahasiswa mampu melakukan analisis kebutuhan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Mampu melakukan analisis kebutuhan belajar 	<p>Kriteria Penilaian:</p> <p>A = 86 - 100 (3,8 - 4,00)</p> <p>A- = 80 - 85</p>		<p>Bentuk Metode & Pembelajaran:</p> <p>Kuliah Responsi</p>	Materi Pembelajaran 9 s/d Materi Pembelajaran 10	

			<p>(3,7 - 3,79)</p> <p>B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69)</p> <p>B = 70 - 74 (3,5 - 3,59)</p> <p>B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49)</p> <p>C = 50 - 64 (3,00 - 3,39)</p> <p>D = 25 - 50 (2,00 - 2,99)</p> <p>E = < 25 (0 - 1,99)</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <p>Observasi dan Partisipasi</p>		<p>Big Grup Discussion / Tanya Jawab</p> <p>(TM: 1x (2x50"))</p> <p>Penugasan:</p> <p>Project Based Learning Melakukan Analisis Butir Soal pada Instrumen Tes Objektif secara Berkelompok</p>		<p>7%</p>
16.	Penilaian Akhir Semester (PAS) Soal Esay EAS						15%

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. **Teknik 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. **PB**=Proses Belajar, **PT**=Penugasan Terstruktur, **KM**=Kegiatan Mandiri.

Portofolio Penilaian & Evaluasi Ketercapaian CPL Mahasiswa

Mg	CPL	CPMK (CLO)	Sub-CPMK (LLO)	Indikator	Bentuk Soal - Bobot(%)*)	Bobot (%) Sub-CPMK	Nilai Mhs (0-100)	$\Sigma((\text{Nilai Mhs}) \times (\text{Bobot}\%)*))$	Ketercapaian CPL pd MK (%)
1	CPL-P1	CPMK-P	Sub-CPMK 1	I-1.1 I-1.2	Partisipasi Tes Tulis	2 3	5		
2	CPL-P1	CPMK-P	Sub-CPMK 2	I-2.1 I-2.2	Unjuk Kerja Kelompok + Penyajian Presentasi	2 2 2	6		
3	CPL-P1	CPMK-P	Sub-CPMK 3	I-3.1 I-3.2	Unjuk Kerja Kelompok + Penyajian Presentasi Kuis	2 2 2	6		
4	CPL-P1	CPMK-P	Sub-CPMK 4	I-4.1 I-4.2 I-4.3	Partisipasi	2	2		
5	CPL-KK3	CPMK-KK	Sub-CPMK 5	I-5.1 I-5.2	Partisipasi	2	2		
6	CPL-KK3	CPMK-KK	Sub-CPMK 5	I-6.1 I-6.2	Partisipasi	2	2		
7	CPL-KK3	CPMK-KK	Sub-CPMK 5	I-7.1 I-7.2 I-7.3	Partisipasi	2	2		
8	Evaluasi Tengah Semester (ETS)								

9	CPL-KK3	CPMK-KK	Sub-CPMK 6	I-9.1	Laporan Desain Sistem Pembelajaran	7	7			
10	CPL-KU6	CPMK-KU	Sub-CPMK 7	I-10.1 I-10.2 I-10.3	Laporan Desain Sistem Pembelajaran	7	7			
11	CPL-KU6	CPMK-KU	Sub-CPMK 7	I-11.1 I-11.2	Laporan Desain Sistem Pembelajaran	7	7			
12	CPL-KU6	CPMK-KU	Sub-CPMK 7	I-12.1 I-12.2	Laporan Desain Sistem Pembelajaran	7	7			
13	CPL-KU6	CPMK-KU	Sub-CPMK 7	I-13.1 I-13.2	Laporan Desain Sistem Pembelajaran	7	7			
14	CPL-KU6	CPMK-KU	Sub-CPMK 7	I-14.1 I-14.2 I-14.3	Laporan Desain Sistem Pembelajaran	5	5			
15	CPL-S7	CPMK-S	Sub-CPMK 8	I-15.1 I-15.2	Laporan Desain Sistem Pembelajaran	2 3	5			
16	Evaluasi Akhir Semester (EAS)									
Total bobot (%)							100			
Nilai akhir mahasiswa ($\sum(\text{Nilai Mhs}) \times (\text{Bobot}\%)$)										

Catatan: CLO = Courses Learning Outcomes, LLC = Lesson Learning Outcomes