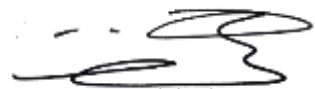
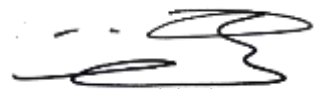
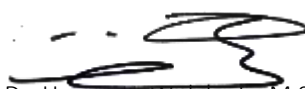


	UNIVERSITAS NUSA CENDANA PROGRAM PASCASARJANA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL					--/--/--/ P, S2-PIPS PPS Undana
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Desain Pembelajaran	MIPS2125	PIPS	T=2	P=0	III	4 – 1 – 2024
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator PRODI	
 Dr. Karolus Kopong Medan, M.Hum NIP. 19620422 199003 1 001	 Dr. Andreas Ande, M.Si NIP. 19621010 198903 1 004  Dr. Hamza H. Wulakada, M.Si NIP. 19810307 200912 1002		 Dr. Hikmah, M.Pd NIP. 19610409 198803 1002		 Dr. Hamza H. Wulakada, M.Si NIP. 19810307 200912 1002	
Capaian Pembelajaran	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL-1	Mahasiswa menunjukkan pemahaman komprehensif mengenai konsep, teori, model, pendekatan, dan prinsip Desain Pembelajaran.				
	CPL-2	Mahasiswa mampu menjelaskan secara sistematis, kritis, dan argumentatif mengenai teori dan praktik Desain Pembelajaran.				
	CPL-3	Mahasiswa memiliki kemampuan mengomunikasikan gagasan desain pembelajaran secara ilmiah, logis, sistematis, dan berbasis bukti.				
	CPL-4	Mahasiswa mampu mendiseminasikan gagasan pengembangan desain pembelajaran kepada masyarakat akademik dan praktisi pendidikan.				
	CPL-5	Mahasiswa terampil merancang bahan ajar, perangkat pembelajaran, dan desain pembelajaran inovatif, kontekstual, dan aplikatif.				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK	1. Menganalisis konsep, teori, model, pendekatan, dan prinsip Desain Pembelajaran 2. Menyajikan deskripsi ilmiah mengenai konsep dan praktik Desain Pembelajaran secara sistematis dan argumentative 3. Menganalisis kontribusi dan implikasi Desain Pembelajaran terhadap peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran IPS 4. Menguji potensi implementasi Desain Pembelajaran dalam konteks riil kelas, sekolah, dan masyarakat (termasuk konteks lokal NTT)				
CPL  Sub-CPMK						
Menunjukkan sikap toleransi, etika, integritas, dan tanggung jawab akademik dalam proses perancangan pembelajaran.						

	Mampu memanfaatkan teknologi informasi untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan desain pembelajaran.
	Mampu menerapkan metode, strategi, model, dan teknologi Desain Pembelajaran secara tepat dan efektif.
	Mampu mengidentifikasi dan menganalisis masalah pembelajaran kontemporer serta merancang solusi desain pembelajaran yang relevan.
	Mampu merancang dan melaksanakan penelitian pengembangan desain pembelajaran serta melakukan analisis hasilnya.
	Mampu merancang sistem pembelajaran yang mempertimbangkan aspek sosial, budaya, ekonomi, etika, keberlanjutan, dan konteks lokal–global (termasuk NTT).
	Mampu menyusun ide, hasil pemikiran, dan argumen ilmiah mengenai desain pembelajaran serta mengomunikasikannya melalui media akademik.
	Mampu merencanakan, mengoordinasi, dan mengevaluasi proyek desain pembelajaran secara individu maupun kolaboratif lintas disiplin.
	Memiliki wawasan kontemporer, komitmen pembelajaran berkelanjutan, dan jiwa kewirausahaan dalam pengembangan desain pembelajaran.
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Desain Pembelajaran membahas konsep, teori, prinsip, model, dan pendekatan dalam merancang proses pembelajaran yang efektif, inovatif, inklusif, dan berbasis capaian pembelajaran (Outcome-Based Education). Kajian meliputi analisis kebutuhan belajar, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi dan skenario pembelajaran, pemilihan media dan teknologi pembelajaran, penyusunan bahan ajar, serta perancangan asesmen autentik. Mata kuliah ini juga menekankan penerapan desain pembelajaran pada konteks pendidikan IPS, serta relevansinya dengan isu kontemporer seperti digitalisasi pembelajaran, literasi abad 21, pembelajaran berbasis masalah, diferensiasi, dan keberlanjutan pendidikan. Selain itu, mahasiswa dibekali kemampuan mengembangkan desain pembelajaran yang sensitif terhadap konteks sosial–budaya, geografis, dan karakteristik lokal Nusa Tenggara Timur (NTT), serta mampu mengimplementasikan dan mengevaluasi desain pembelajaran secara ilmiah dan reflektif.

Pert	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran	Penilaian		Bentuk Pembelajaran		Sub-CPMK [sebagai kemampuan akhir yang diharapkan]	Bobot Penilaian
		Indikator	Kriteria & bentuk	Luring	Daring		
1	Kontrak Kuliah & Pengantar Desain Pembelajaran	Memahami ruang lingkup, urgensi & peran desain pembelajaran	Non-tes, ketepatan analisis	Ceramah dan Duskusi	https://edlink.id/setup	Memahami capaian & posisi kajian desain pembelajaran	5%
2	Paradigma Pembelajaran Abad 21 & OBE	Memahami keterkaitan OBE – CPL – CPMK – SubCPMK	Non-tes & refleksi	Ceramah dan Duskusi	https://edlink.id/setup	Mampu menjelaskan kerangka OBE	5%
3	Analisis Kebutuhan Pembelajaran (Needs Assessment)	Ketepatan identifikasi kebutuhan & masalah belajar	Penugasan analisis kasus	Duskusi dan PBL	https://edlink.id/setup	Mampu menganalisis kebutuhan pembelajaran	10%
4	Analisis Peserta Didik, Karakteristik Lokal & Konteks NTT	Relevansi analisis profil peserta didik	Presentasi & simulasi	Duskusi dan PBL	https://edlink.id/setup	Mampu menafsirkan karakteristik peserta didik & konteks sosial budaya	15%
5	Analisis Tujuan Pembelajaran & Penyusunan Learning Outcome	Ketepatan merumuskan CPL–CPMK	Penugasan dan Kuis	Discovery learning, kolaboratif	https://edlink.id/setup	Mampu merumuskan tujuan pembelajaran berbasis outcome	5%
6	Model Desain Pembelajaran (ADDIE, Dick & Carey, Kemp, ASSURE)	Ketepatan komparasi teori & penerapan	Presentasi Kelompok	Discovery learning, kolaboratif	https://edlink.id/setup	Mampu memilih model desain yang relevan	5%
7	Perancangan Strategi, Metode & Pendekatan Pembelajaran	Inovasi dan relevansi strategi	Penugasan & presentasi	Discovery learning, kolaboratif	https://edlink.id/setup	Mampu merancang strategi pembelajaran kontekstual	5%
8	Ujian Tengah Semester	Evaluasi I	Tes tertulis	Tes tertulis	https://edlink.id/setup	Ketuntasan awal	50
9	Perancangan Media Pembelajaran Digital & Non-Digital	Kreativitas & efektivitas media	Penugasan proyek media	Discovery learning, kolaboratif	https://edlink.id/setup	Mampu merancang media pembelajaran efektif	5%
10	Desain Sumber Belajar Kontekstual & Berbasis Lokal NTT	Relevansi dengan konteks daerah	Penilaian Tugas dan Diskusi	Discovery learning	https://edlink.id/setup	Mampu mengintegrasikan kearifan lokal	5%
11	Perancangan RPP, Modul & Bahan Ajar	Ketepatan struktur desain pembelajaran	Penugasan	Ceramah dan Diskusi	https://edlink.id/setup	Mampu menyusun perangkat pembelajaran	5%

12	Desain Pembelajaran Inovatif: PBL, STEM, Blended Learning	Ketepatan memilih pendekatan inovatif	Non Tes dan Simulasi	Ceramah dan Diskusi	https://edlink.id/setup	Mampu menerapkan model inovatif	5%
13	Integrasi Literasi Digital, Karakter, Numerasi & HOTS	Relevansi integrasi dengan kebutuhan belajar	Non Tes dan Studi Kasus	Dinamika kelompok	https://edlink.id/setup	Mampu mengintegrasikan nilai strategis pendidikan	5%
14	Implementasi Desain Pembelajaran (Micro Teaching/Simulasi)	Kejelasan implementasi & komunikasi	Observasi kinerja & rubrik	Diskusi	https://edlink.id/setup	Mampu mengimplementasikan desain pembelajaran	10%
15	Evaluasi Desain Pembelajaran & Perbaikan (Feedback Cycle)	Kemampuan refleksi & revisi desain	Penilaian dan Reviuw	PBL dan kolaboratif	https://edlink.id/setup	Mampu melakukan evaluasi & perbaikan desain	15%
16	Ujian Akhir Semester	Evaluasi Akhir	Tes Tertulis dan Penugasan		https://edlink.id/setup	Ketuntasan Akhir	100%

RENCANA EVALUASI

Basis Evaluasi	Bobot	Komponen Evaluasi	Instrumen	Deskripsi
Aktivitas dan Partisipasi	10	Diskusi dan Laporan kelompok	Lembatan pemantauan	Aktif, kritis dan partisipatif dalam pembelajaran; bertanya, memberi argumen, dan menjawab pertanyaan terkait teori & praktik desain pembelajaran
Kolaborasi dan Kerjasama	15	Kerjasama team	Lembatan pemantauan	Responsif, mampu bekerjasama, menghargai pendapat orang lain, dan terbuka menerima masukan
Solusi dan Konstruktif	10	Laporan	Lembatan pemantauan	Inovatif dalam memberikan gagasan desain pembelajaran, mampu memberikan solusi konstruktif pada permasalahan pembelajaran
Hasil Proyek	15	Reportase kasus	Lembatan pemantauan	Disiplin waktu, rujukan akademik yang sahih, sistematis, relevan, dan mengikuti alur desain pembelajaran (misal ADDIE/ASSURE)
Kognitif/Pengetahuan	10	Tugas	Lembaran Tugas, panduan penilaian dan kunci jawaban	Menghasilkan tugas yang tepat, sesuai instruksi, logis, dan tuntas berdasarkan teori
	5	Kuis	Lembaran Kuis, panduan penilaian dan kunci jawaban	Aktif, disiplin, dan mampu merespons persoalan konsep & praktik desain pembelajaran
	15	Ujian Tengah Semester	Lembaran Ujian, panduan penilaian dan kunci jawaban	Menyelesaikan soal sesuai Sub-CPMK, mengaitkan teori dengan praktik, berbasis rujukan ilmiah
	20	Ujian Akhir Semester	Lembaran Ujian, panduan penilaian	Mampu menjelaskan, menganalisis, dan mengaplikasikan

			dan kunci jawaban	konsep desain pembelajaran sesuai Sub-CPMK dengan argumentasi ilmiah terbaru
--	--	--	-------------------	--

REFERENSI

Buku:

1. " Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction* (8th ed.). Pearson.
2. Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
3. Morrison, G. R., Ross, S. M., Kalman, H., & Kemp, J. E. (2019). *Designing effective instruction* (8th ed.). Wiley.
4. Reigeluth, C. M., & Carr-Chellman, A. A. (Eds.). (2009). *Instructional-design theories and models: Building a common knowledge base* (Vol. 3). Routledge.
5. Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of instructional design* (5th ed.). Wadsworth.
6. Molenda, M. (2015). *Instructional technology and media for learning*. Allyn & Bacon.
7. Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. (2019). *Instructional media and technologies for learning*. Pearson.
8. Smith, P. L., & Ragan, T. J. (2005). *Instructional design* (3rd ed.). Wiley.
9. Merrill, M. D. (2013). *First principles of instruction: Identifying and designing effective, efficient, and engaging instruction*. Pfeiffer.
10. Means, B., Bakia, M., & Murphy, R. (2014). *Learning online: What research tells us about whether, when and how*. Routledge.
11. Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
12. Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university* (4th ed.). Open University Press.
13. Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer.
14. Silberman, M. (2016). *Active learning: 101 strategies to teach any subject*. Allyn & Bacon.
15. Smaldino, S. E., Lowthers, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional technology and media for learning*. Pearson.
16. Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Wacana Prima.
17. Uno, H. B., & Mohammad, N. (2014). *Belajar dengan pendekatan PAIKEM*. Bumi Aksara.
18. Darmawan, D. (2018). *Teknologi pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
19. Dewi, K. (2020). *Desain pembelajaran abad 21*. Rajawali Pers.

Artikel Ilmiah:

1. Anderson, T., & Dron, J. (2011). Three generations of distance education pedagogy. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 12(3), 80–97.
2. Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, M. (2020). The difference between emergency remote teaching and online learning. *Educause Review*, 1–12.
3. Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Bakia, M., & Jones, K. (2013). The effectiveness of online and blended learning: A meta-analysis of the empirical literature. *Teachers College Record*, 115(3), 1–47.
4. Merrill, M. D. (2002). First principles of instruction. *Educational Technology Research and Development*, 50(3), 43–59. <https://doi.org/10.1007/BF02505024>
5. Reigeluth, C. M., Beatty, B., & Myers, R. (Eds.). (2016). Emerging theories of learning and instruction. *Educational Technology*, 1–23.
6. Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2006). Evaluating training programs: The four levels. *Berrett-Koehler Publishers*.
7. Latchem, C. (2014). Informal learning and non-formal education for development. *Journal of Learning for Development*, 1(1), 1–13.
8. Nguyen, T. (2015). The effectiveness of online learning: Beyond no significant difference and future horizons. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 11(2), 309–319.

9. Herrington, J., Reeves, T. C., & Oliver, R. (2014). Authentic learning environments. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, 401–412.
10. Hoops, L. D., & Yu, S. (2022). Designing instruction for diverse learners in higher education. *Journal of Instructional Design*, 45(1), 15–28.
11. Richey, R. C., & Klein, J. (2014). Design and development research. *Educational Technology Research and Development*, 52, 38–42.
12. Bates, T. (2015). Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning.
13. Sun, Y., & Chen, X. (2016). Online education and its effective practice: A research review. *Journal of Information Technology Education Research*, 15, 157–190.
14. Haryanto, D., & Yulianti, S. (2020). Desain pembelajaran berbasis OBE di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 145–160.
15. Lawa, N., & Ndolu, Y. (2021). Pengembangan model pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal NTT. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 55–68.