	Universitas Negeri Surabaya S2 Teknologi Pendidikan	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Desain Pembelajaran	8610303010		3		14 Oktober 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	Dr. H. Andi Mariono, M.Pd.	Prof. Dr. Mustaji, M.Pd	ANDI MARIONO

Deskripsi Singkat MK

Mengkaji berbagai konsep dasar desain dan pengembangan sistem pembelajaran, model-model sistem pembelajaran dan langkah-langkah pengembangan sistem pembelajaran serta praktek menyusun sistem pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
CPL-5	Memiliki kompetensi dalam menganalisis, merancang, dan mengimpelementasi solusi teknologi pendidikan yang inovatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan kinerja
CPL-8	Mampu menganalisis kesenjangan kinerja serta mengevaluasi kelayakan dan efektivitas inovasi instruksional pada program pendidikan dan pelatihan

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	Mampu mengevaluasi landasan teoretis dan model-model desain pembelajaran secara kritis untuk pengambilan keputusan profesional dalam bidang teknologi pendidikan.
CPMK-2	Mampu menyusun rancangan desain pembelajaran yang sistematis berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan konteks pembelajaran secara mendalam.
CPMK-3	Mampu mengembangkan solusi pembelajaran yang inovatif melalui integrasi teknologi serta pelaksanaan evaluasi formatif yang komprehensif.
CPMK-4	Mampu menganalisis masalah kinerja, kebutuhan pembelajaran, dan karakteristik pebelajar secara komprehensif untuk merumuskan landasan solusi teknologi pendidikan yang tepat.
CPMK-5	Mampu merancang desain instruksional yang inovatif dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip teori belajar dan tren teknologi pendidikan terkini.
CPMK-6	Mampu menganalisis kesenjangan kinerja pada konteks organisasi pendidikan dan pelatihan untuk menentukan solusi instruksional yang tepat.
CPMK-7	Mampu mengevaluasi kelayakan teknis dan pedagogis dari prototipe inovasi instruksional melalui prosedur evaluasi sistematis.
CPMK-8	Mampu mengukur efektivitas inovasi instruksional pada program pendidikan dan pelatihan untuk menjamin pencapaian tujuan pembelajaran.

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-8
CPMK-1	✔		
CPMK-2	✔		
CPMK-3	✔		
CPMK-4		✔	
CPMK-5		✔	
CPMK-6			✔
CPMK-7			✔
CPMK-8			✔

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1	✔															
CPMK-2		✔	✔	✔												
CPMK-3					✔	✔										
CPMK-4							✔	✔								
CPMK-5									✔							
CPMK-6										✔	✔	✔				
CPMK-7													✔	✔		
CPMK-8															✔	✔

Pustaka

Utama :

1. Carey, W. Dick, and Carey, L & Carey, J.O. 2015. The Systematic Design of Instruction. New Jersey: Pearson.
2. Gustafson, Kent L., Branch, Robert M., 2002, Survey of Instructional Development Models, New York: Syracuse University
3. Branch, 2009. Instructional Design: The ADDIE Approach. DepartmentofEducational Psychologyand Instructional Technology University of Georgia 604 Aderhold Hall Athens, GA 30602 USA

Pendukung :

1. Januszewski, Alan., Molenda, Michael., 2008, Educational Technology: a definition with commentary, AECT: Indiana University

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Menganalisis keterkaitan antara teori belajar dengan prosedur desain pembelajaran secara logis.	1. Ketepatan dalam menganalisis kaitan antara prinsip behaviorisme dengan prosedur penentuan tujuan pembelajaran yang terukur. 2. Ketepatan dalam menghubungkan prinsip kognitivisme dengan efektivitas pengurutan (sequencing) konten dalam desain pembelajaran. 3. Ketepatan dalam mengevaluasi relevansi teori konstruktivisme terhadap pemilihan strategi pembelajaran kolaboratif dalam prosedur desain.	Kriteria: Ketepatan analisis, kelogisan argumentasi, dan kedalaman sintesis antarmanfaat teori dengan prosedur desain. Bentuk: Tes tertulis (uraian objektif) dan lembar kerja analisis kasus.	Case-Based Method (CBM) dengan teknik diskusi kelompok dan presentasi hasil analisis perbandingan teori-prosedur.	1. Membuat peta konsep (mind map) digital yang memvisualisasikan hubungan antara elemen-elemen teori belajar dengan fase-fase dalam model desain pembelajaran ADDIE. 2. Menyusun esai kritis singkat pada Learning Management System (LMS) mengenai pengaruh pergeseran paradigma teori belajar terhadap perubahan prosedur desain pembelajaran di era digital.	1. Implementasi prinsip behaviorisme dalam perumusan tujuan instruksional dan pemberian penguatan (reinforcement). 2. Penerapan teori kognitivisme dalam pengorganisasian materi dan strategi pemrosesan informasi pada desain pesan. 3. Integrasi pandangan konstruktivisme dalam pengembangan aktivitas belajar autentik dan lingkungan belajar yang berpusat pada siswa.	5%
2	Melaksanakan analisis kebutuhan (needs assessment) dan analisis instruksional secara logis untuk mengidentifikasi masalah performansi.	1. Ketepatan dalam menjelaskan konsep dan menyusun instrumen analisis kebutuhan sesuai prosedur. 2. Ketepatan dalam melakukan dekomposisi kompetensi melalui analisis instruksional untuk mengidentifikasi masalah performansi.	Kriteria: Ketepatan prosedur, kelogisan alur berpikir, dan kesesuaian instrumen. Bentuk: Penugasan terstruktur (analisis kasus) dan portofolio instrumen.	Case-Based Method dan Diskusi Kelompok Terfokus.	1. Mengunduh dan menganalisis data sekunder mengenai masalah pembelajaran pada Learning Management System (LMS). 2. Menyusun dan mengunggah draf peta analisis instruksional berdasarkan studi kasus yang diberikan di platform daring.	1. Konsep, tujuan, dan prosedur pelaksanaan analisis kebutuhan (needs assessment). 2. Teknik analisis instruksional dan identifikasi kesenjangan (gap) performansi.	5%
3	Menentukan tujuan pembelajaran dan strategi penilaian yang valid sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang bersangkutan.	1. Ketepatan dalam menganalisis dan memetakan unit kompetensi dari standar kerja ke dalam lingkup pembelajaran. 2. Ketepatan dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur, dan berbasis kinerja sesuai standar kompetensi. 3. Ketepatan dalam menentukan metode dan instrumen penilaian yang valid untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.	Kriteria: Ketepatan analisis, keselarasan logis antara tujuan dan evaluasi, serta pemenuhan kaidah penulisan tujuan pembelajaran. Bentuk: Proyek mandiri (penyusunan dokumen rancangan tujuan dan asesmen) dan rubrik penilaian produk.	Case-based Learning dan Collaborative Learning melalui diskusi kelompok dan simulasi penyusunan rancangan pembelajaran.	1. Melakukan analisis mandiri terhadap satu unit kompetensi dari SKKNI dan mengunggah hasil pemetaannya ke dalam Learning Management System (LMS). 2. Menyusun draf tujuan pembelajaran dan rancangan instrumen penilaian terkait dalam bentuk lembar kerja digital (e-portfolio).	1. Analisis Standar Kompetensi Kerja (SKKNI/Standar Industri) sebagai dasar pengembangan kurikulum. 2. Teknik perumusan tujuan pembelajaran menggunakan kaidah ABCD (Audience, Behavior, Condition, Degree) dan Taksonomi Bloom. 3. Pengembangan strategi dan instrumen penilaian yang memiliki validitas isi serta keselarasan (alignment) dengan tujuan pembelajaran.	5%
4	Mengorganisasikan materi dan strategi pembelajaran secara kreatif untuk meningkatkan efektivitas proses belajar.	1. Ketepatan dalam menyusun hierarki dan urutan materi pembelajaran agar mudah dipahami oleh peserta didik. 2. Kesesuaian pemilihan strategi pembelajaran yang kreatif dengan karakteristik materi dan tujuan instruksional.	Kriteria: Ketepatan sistematika pengorganisasian, orisinalitas ide strategi, dan koherensi antara materi dengan metode. Bentuk: Proyek pengembangan draf desain instruksional dan presentasi rancangan.	Project-Based Learning (PjBL) yang dikombinasikan dengan diskusi kelompok dan analisis studi kasus.	1. Menyusun peta konsep (mind mapping) pengorganisasian materi pembelajaran pada sistem manajemen pembelajaran (LMS). 2. Membuat esai reflektif mengenai justifikasi pemilihan strategi pembelajaran kreatif yang diunggah ke platform digital.	1. Teknik pengorganisasian materi pembelajaran melalui pendekatan sequencing dan chunking. 2. Tipologi strategi pembelajaran aktif dan kreatif (seperti gamification, flipped classroom, dan collaborative learning).	5%
5	Mengembangkan prototipe media dan materi pembelajaran berdasarkan prinsip desain instruksional yang kreatif dan inovatif.	1. Ketepatan dalam menerapkan prinsip estetika dan visualisasi pada prototipe media. 2. Kesesuaian sistematika penyusunan materi dengan alur pembelajaran yang dirancang. 3. Keefektifan penggunaan elemen interaktif dalam mendukung keterlibatan pengguna pada prototipe.	Kriteria: Orisinalitas ide, fungsionalitas media, kreativitas visual, dan keselarasan desain dengan tujuan pembelajaran. Bentuk: Penilaian produk (prototipe), rubrik penilaian proyek, dan presentasi karya.	Project-Based Learning (PjBL) melalui kegiatan workshop mandiri, diskusi kelompok, dan asistensi pengembangan produk.	1. Mengunggah rancangan aset visual dan storyboard materi pembelajaran ke Learning Management System (LMS). 2. Mengunggah tautan akses prototipe media yang telah dikembangkan beserta laporan progres pengerjaan.	1. Prinsip visualisasi konten dan estetika desain dalam media pembelajaran. 2. Teknik penyusunan struktur dan organisasi materi pembelajaran digital. 3. Strategi integrasi elemen interaktivitas dan navigasi dalam prototipe media.	5%

6	Merancang prosedur evaluasi formatif untuk menguji kelayakan dan efektivitas rancangan pembelajaran.			Case-Based Method (CBM) yang dikombinasikan dengan diskusi kelompok dan ceramah interaktif.		evaluasi formatif untuk menguji kelayakan dan efektivitas	10%
7 dan 8	Melakukan analisis kesenjangan kinerja (gap analysis) pada konteks pendidikan maupun pelatihan.	1. Ketepatan dalam menjelaskan konsep dan urgensi dilakukannya gap analysis dalam pengembangan instruksional. 2. Kesesuaian pemilihan metode dan instrumen pengumpulan data dengan konteks masalah yang dihadapi. 3. Kedalaman dan ketajaman analisis dalam menentukan akar penyebab terjadinya kesenjangan kinerja.	Kriteria: Ketepatan identifikasi, kelogisan argumen, dan sistematisasi laporan. Bentuk: Analisis studi kasus dan pengisian lembar kerja (worksheet) analisis gap.	Case-Based Learning, diskusi kelompok, dan ceramah sinkronus.	1. Menganalisis video simulasi problematika pembelajaran untuk menemukan gap kinerja melalui forum diskusi LMS. 2. Menyusun dan mengunggah draf instrumen pengumpulan data (pedoman wawancara/observasi) untuk identifikasi masalah kinerja.	1. Konsep dasar, definisi, dan urgensi analisis kesenjangan kinerja dalam desain pembelajaran. 2. Metode dan instrumen pengumpulan data untuk mengukur kinerja aktual dan kinerja ideal. 3. Teknik identifikasi dan analisis akar penyebab (root cause analysis) kesenjangan kinerja.	10%
9	Memilih dan mengorganisasikan materi serta strategi pembelajaran yang mendukung pencapaian kompetensi tingkat tinggi (HOTS).	1. Ketepatan dalam mengidentifikasi karakteristik materi pembelajaran yang mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi. 2. Kemampuan menyusun urutan materi pembelajaran secara logis untuk memfasilitasi transisi dari LOTS ke HOTS. 3. Ketepatan dalam memilih strategi pembelajaran yang selaras dengan tuntutan kompetensi tingkat tinggi pada topik tertentu.	Kriteria: Ketepatan analisis, logisme pengorganisasian materi, dan kesesuaian pemilihan strategi. Bentuk: Portofolio rancangan materi dan lembar kerja analisis strategi pembelajaran.	Case Method dan Project-Based Learning (PjBL) melalui diskusi kelompok dan presentasi hasil rancangan.	1. Melakukan analisis kritis terhadap materi pembelajaran dalam buku teks melalui Learning Management System (LMS) untuk dikonversi menjadi materi berbasis HOTS. 2. Menyusun peta konsep (mind map) pengorganisasian materi dan justifikasi pemilihan strategi pembelajaran pada platform kolaboratif daring.	1. Konsep dan karakteristik materi pembelajaran berbasis HOTS (Analisis, Evaluasi, Kreasi). 2. Teknik pengorganisasian materi (sequencing dan layering) untuk mendukung penalaran kompleks. 3. Strategi pembelajaran aktif (Problem-Based Learning dan Project-Based Learning) dalam konteks pengembangan HOTS.	5%
10	Melakukan analisis kebutuhan (needs assessment) untuk mengidentifikasi celah antara kinerja nyata dan kinerja yang diharapkan.	1. Ketepatan dalam menjelaskan esensi dan prosedur analisis kebutuhan dalam desain pembelajaran. 2. Kemampuan menyusun instrumen pengumpulan data (observasi/wawancara/kuesioner) yang valid. 3. Ketajaman dalam mengidentifikasi dan merumuskan celah kinerja berdasarkan data yang dikumpulkan.	Kriteria: Ketepatan metodologi, validitas instrumen, dan kedalaman analisis kesenjangan. Bentuk: Laporan proyek analisis kebutuhan dan rubrik penilaian presentasi.	Case-Based Method (CBM) melalui diskusi kelompok, analisis studi kasus, dan observasi lapangan mandiri.	1. Mengunggah rancangan instrumen analisis kebutuhan ke Learning Management System (LMS) untuk diberikan umpan balik. 2. Menyusun dan mengunggah laporan komprehensif hasil analisis kesenjangan kinerja dalam format PDF ke LMS.	1. Konsep dasar, urgensi, dan langkah-langkah sistematis analisis kebutuhan. 2. Teknik dan instrumen pengumpulan data untuk identifikasi masalah kinerja. 3. Prosedur analisis kesenjangan (gap analysis) antara kondisi riil dan standar performa.	5%
11	Membedakan antara masalah kinerja yang memerlukan solusi instruksional dan masalah yang memerlukan solusi non-instruksional.	1. Ketepatan dalam mengidentifikasi faktor penyebab utama terjadinya kesenjangan kinerja dalam sebuah skenario organisasi. 2. Ketepatan dalam mengklasifikasikan masalah kinerja yang dapat diselesaikan melalui desain pembelajaran. 3. Ketepatan dalam mengklasifikasikan masalah kinerja yang memerlukan solusi di luar intervensi pembelajaran.	Kriteria: Ketepatan klasifikasi, kelogisan argumentasi analisis, dan ketajaman identifikasi masalah. Bentuk: Tes tertulis (pilihan ganda beralasan) dan lembar kerja analisis studi kasus.	Case-Based Method (CBM) dengan teknik diskusi kelompok dan pemecahan masalah.	1. Menganalisis video simulasi masalah kinerja di organisasi dan mengunggah laporan hasil analisis kategori solusi pada LMS. 2. Menyelesaikan kuis daring mengenai variabel-variabel pembeda antara kebutuhan instruksional dan non-instruksional.	1. Konsep analisis kesenjangan kinerja (performance gap) dan identifikasi penyebab masalah. 2. Karakteristik dan kriteria masalah kinerja yang bersumber dari kurangnya pengetahuan dan keterampilan (instruksional). 3. Karakteristik dan kriteria masalah kinerja yang bersumber dari faktor lingkungan, sarana, motivasi, dan kebijakan (non-instruksional).	5%
12	Merumuskan karakteristik peserta didik dan analisis konteks lingkungan pembelajaran secara mendalam.	1. Ketepatan dalam mengklasifikasikan karakteristik peserta didik berdasarkan teori perkembangan dan latar belakang individu. 2. Kedalaman analisis terhadap potensi serta hambatan pada lingkungan pembelajaran fisik maupun non-fisik.	Kriteria: Ketepatan analisis, kelengkapan data, dan orisinalitas pemikiran. Bentuk: Laporan hasil observasi dan presentasi kelompok.	Case-Based Method (CBM) melalui diskusi kelompok kecil dan observasi lapangan secara virtual.	1. Mengisi kuesioner profil peserta didik pada platform Learning Management System (LMS). 2. Menyusun draf instrumen analisis lingkungan belajar dalam format dokumen kolaboratif.	1. Tipologi dan dimensi karakteristik peserta didik (kognitif, afektif, psikomotorik, dan latar belakang sosial-kultural). 2. Teknik dan instrumen analisis konteks lingkungan pembelajaran (fasilitas, sumber daya, dan iklim belajar).	5%
13	Merancang instrumen evaluasi formatif yang mencakup kriteria kelayakan materi, desain instruksional, dan media.	1. Ketepatan dalam menentukan kriteria penilaian untuk mengukur validitas dan kedalaman substansi materi. 2. Kecermatan dalam merumuskan butir instrumen yang mengukur efektivitas strategi dan urutan pembelajaran. 3. Kesesuaian instrumen dalam mengukur aspek visual, audio, serta interaktivitas media pembelajaran.	Kriteria: Ketepatan rubrik penilaian, kelengkapan aspek evaluasi, dan validitas isi instrumen. Bentuk: Proyek (Penyusunan Lembar Evaluasi Formatif) dan Portofolio.	Project-Based Learning (PjBL) yang mencakup diskusi kelompok, simulasi penyusunan instrumen, dan kerja mandiri.	1. Mengunggah draf instrumen evaluasi formatif dalam format digital ke sistem manajemen pembelajaran (LMS). 2. Melakukan peer-review terhadap instrumen evaluasi kelompok lain melalui forum diskusi daring.	1. Kriteria evaluasi formatif pada aspek kelayakan dan akurasi konten/materi. 2. Kriteria evaluasi formatif pada aspek desain instruksional dan strategi pembelajaran. 3. Kriteria evaluasi formatif pada aspek kualitas teknis dan estetika media pembelajaran.	10%

14	Melaksanakan penilaian ahli (expert review) dan uji coba perorangan (one-to-one evaluation) untuk menilai validitas inovasi.	1. Ketepatan dalam menyusun instrumen validasi yang mencakup aspek materi, media, dan desain instruksional sesuai dengan kaidah penilaian ahli. 2. Kemampuan mempraktikkan prosedur uji coba perorangan untuk mengidentifikasi kendala teknis dan keterpahaman pengguna terhadap inovasi.	Kriteria: Ketepatan metodologi, kelengkapan instrumen, dan objektivitas pengumpulan data. Bentuk: Penilaian kinerja (rubrik) dan laporan hasil evaluasi formatif.	Project-Based Learning (PjBL) yang mencakup workshop penyusunan instrumen dan simulasi evaluasi lapangan.	1. Mengunggah draf instrumen penilaian ahli (expert review) ke Learning Management System (LMS) untuk mendapatkan umpan balik. 2. Mengunggah video singkat atau logbook pelaksanaan uji coba perorangan beserta ringkasan temuan revisi.	1. Prosedur pengembangan instrumen dan teknik koordinasi dalam penilaian ahli (expert review). 2. Protokol pelaksanaan dan teknik pengambilan data pada uji coba perorangan (one-to-one evaluation).	10%
15 dan 16	Mengembangkan desain evaluasi sumatif untuk mengukur dampak inovasi terhadap peningkatan kompetensi peserta.						

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.