



**Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Vokasi  
Program Studi D4 Administrasi Negara**

Kode  
Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan										
Pengambilan Keputusan	6330103054	Ilmu Administrasi	T=1	P=2	ECTS=4.77	5	29 Agustus 2022										
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi											
	Noviyanti, S.AP, M.Pol.sc, Dr. Haryo Kunto Wibisono		Noviyanti, S.AP, M.Pol.sc			Dr. Weni Rosdiana, S.Sos., M.AP.											
Model Pembelajaran	Case Study																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
	CPMK - 1	Mampu menjelaskan konsep-konsep dan metode yang digunakan dalam pengambilan keputusan secara bertanggungjawab dan mandiri															
	CPMK - 2	Mampu memberikan analisis terhadap aspek rasionalisasi dalam mengambil keputusan yang tepat pada penyelesaian masalah sektor publik berdasarkan hasil analisis informasi dan data															
	CPMK - 3	Mampu mengidentifikasi tipologi masalah dalam mengambil keputusan yang tepat pada penyelesaian masalah sektor publik berdasarkan hasil analisis informasi dan data															
	CPMK - 4	Mampu merancang kerangka berpikir menggunakan metode analisis masalah dalam mengambil keputusan yang tepat pada penyelesaian masalah sektor publik berdasarkan hasil analisis informasi dan data secara etis, integritas, dan partisipatif serta bertanggungjawab															
	CPMK - 5	Mampu merancang kerangka berpikir menggunakan metode analisis desain alternatif solusi dan keputusan dalam mengambil keputusan yang tepat pada penyelesaian masalah sektor publik berdasarkan hasil analisis informasi dan data secara etis, integritas, dan partisipatif serta bertanggungjawab															
	CPMK - 6	Mampu menghitung dan memberikan alternatif solusi permasalahan dengan metode cost-benefit analysis dalam mengambil keputusan secara etis, integritas, dan partisipatif serta bertanggungjawab berdasarkan kajian yang telah dilakukan															
	CPMK - 7	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah pada sektor publik, berdasarkan metode pengambilan keputusan dan hasil analisis informasi dan data secara etis, integritas, dan partisipatif serta bertanggungjawab															
	CPMK - 8	Mampu menguasai teknik pengambilan keputusan strategik dalam mengambil keputusan yang tepat pada penyelesaian masalah sektor publik berdasarkan hasil analisis informasi dan data secara etis, integritas, dan partisipatif serta bertanggungjawab															
	CPMK - 9	Mampu merancang dikresi keputusan dalam mengambil keputusan yang tepat pada penyelesaian masalah sektor publik berdasarkan hasil analisis informasi dan data secara etis, integritas, dan partisipatif serta bertanggungjawab															
Matrik CPL - CPMK																	
							<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>CPMK</td></tr> <tr><td>CPMK-1</td></tr> <tr><td>CPMK-2</td></tr> <tr><td>CPMK-3</td></tr> <tr><td>CPMK-4</td></tr> <tr><td>CPMK-5</td></tr> <tr><td>CPMK-6</td></tr> <tr><td>CPMK-7</td></tr> <tr><td>CPMK-8</td></tr> <tr><td>CPMK-9</td></tr> </table>	CPMK	CPMK-1	CPMK-2	CPMK-3	CPMK-4	CPMK-5	CPMK-6	CPMK-7	CPMK-8	CPMK-9
CPMK																	
CPMK-1																	
CPMK-2																	
CPMK-3																	
CPMK-4																	
CPMK-5																	
CPMK-6																	
CPMK-7																	
CPMK-8																	
CPMK-9																	
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
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah ini berisikan muatan tentang latar belakang suatu keputusan yang harus diambil, tujuan dan fungsi pengambilan keputusan, jenis-jenis keputusan, dasar pengambilan sebuah keputusan, faktor-faktor yang mempengaruhi pengambilan sebuah keputusan, pembuatan diagram pohon keputusan, proses pengambilan sebuah keputusan berdasarkan parameter keputusan, pengambilan keputusan dalam situasi ketidak-pastian, program linier untuk memaksimalkan dan meminimalkan suatu fungsi, situasi keputusan dengan sasaran ganda, aneka metode pembobotan, meminimalkan penyimpangan terhadap sasaran, situasi keputusan persaingan murni dan tidak murni, situasi keputusan serba rumit, pembagian resiko, pendekatan optimalisasi pareto, pengambilan keputusan kelompok. Tahap selanjutnya memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk menerapkan konsep-konsep dasar MSDM yang dituangkan dalam pembuatan makalah serta mempresentasikan dengan menggunakan media Power-Point. Mata kuliah ini menggunakan pendekatan ekspositori dan eksplanatori.																
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Braybrooke, David and Charles E. Lindblom. 1963. A Strategy of Decision. New York: The Free Press</li> <li>2. Gerring, John. 2007. Case Study Research: Principles and Practices, Cambridge: Cambridge University Press.</li> <li>3. 1989. Siagian, SP. Pengambilan Keputusan. Bandung: Angkasa</li> <li>4. Moch.Idochi Anwar, dkk. 1991. Teori dan Keterampilan Pengambilan Keputusan. Bandung. Dananjaya Group,</li> <li>5. Salusu, J., 2000, Pengambilan Keputusan Stratejik untuk Organisasi Publik dan Organisasi Non Profit, Jakarta. Grasindo.</li> </ol>															
	<b>Pendukung :</b>																
<b>Dosen Pengampu</b>	Dr. Agus Prastyawan, S.Sos., M.Si. Yuni Lestari, S.AP., M.AP. Dr. Haryo Kunto Wibisono, S.AP., M.AP. Noviyanti, S.AP., M.AP.																
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	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar teori pengambilan keputusan, latar belakang suatu keputusan dibuat.	- Menjelaskan pengertian pengambilan keputusan - Menjelaskan latar belakang pengambilan sebuah keputusan	<b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipasif	- Kuliah mimbar - Tanya jawab. - Diskusi 2 X 50			0%										
2	Mahasiswa mampu mendeskripsikan tujuan dan fungsi, dan mengidentifikasi jenis-jenis keputusan.	- Menjelaskan tujuan dan fungsi dalam pengambilan keputusan - Mengidentifikasi jenis-jenis keputusan		- Kuliah mimbar - Tanya jawab. - Diskusi 2 X 50			0%										
3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dasar-dasar pengambilan keputusan	Menjelaskan dasar-dasar pengambilan keputusan		- Kuliah mimbar - Tanya jawab. - Diskusi - Simulasi dengan games tentang decision making. 2 X 50			0%										

4	Mahasiswa mampu menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan	Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan		- Presentasi Kelompok - Tanya jawab. - Diskusi - Simulasi dengan games tentang decision making. 4 X 50			0%
5	Mahasiswa mampu menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan	Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan		- Presentasi Kelompok - Tanya jawab. - Diskusi - Simulasi dengan games tentang decision making. 4 X 50			0%
6	Mahasiswa mampu menjelaskan proses pengambilan keputusan	- Menjelaskan proses pengambilan keputusan - Menjelaskan bagaimana sebuah keputusan diambil berdasarkan berbagai situasi.		- V-learning Unesa-Zoom-Whatsapp 2 X 50			0%
7	Menjelaskan pohon keputusan sebagai langkah-langkah pengambilan keputusan	- Menjelaskan konsep dasar diagram pohon keputusan (tree diagram). - Menjelaskan cara pembuatan diagram pohon keputusan (tree diagram)		- V-learning Unesa-Zoom-Whatsapp 2 X 50			0%
8	UJIAN TENGAH SEMESTER	INDIKATOR PERTEMUAN 1-7		- V-learning Unesa-Google Form-Whatsapp 2 X 30			0%
9	Mahasiswa mampu menjelaskan kriteria pengambilan keputusan bagi situasi masa depan yang tidak pasti tanpa menggunakan probabilitas & menggunakan probabilitas	1. Menganalisis ketidakpastian situasi yang dihadapi 2. Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan tiap pilihan keputusan dengan dan tanpa menggunakan probabilitas 3. Mengidentifikasi berbagai macam informasi yang berguna bagi pengambilan keputusan		- V-learning Unesa-Zoom-Whatsapp 2 X 50	ceramah-diskusi 2x 50		0%
10	Mahasiswa mampu menjelaskan program linier sebagai salah satu strategi pengambilan keputusan	Mampu menghitung dan memberikan alternatif solusi permasalahan dengan metode SWOT analysis dalam mengambil keputusan secara etis, integritas, dan partisipatif serta bertanggungjawab berdasarkan kajian yang telah dilakukan		- V-learning Unesa-Zoom-Whatsapp 2 X 50			0%
11	Menjelaskan penggunaan metode-metode yang berhubungan dengan pembobotan, meminimalkan penyimpangan, dan metode penyisihan dengan baik.	1. Menganalisis penyebab penyimpangan 2. Mengidentifikasi metode penyisihan yang sesuai.		- V-learning Unesa-Zoom-Whatsapp 2 X 50			0%

12	Mahasiswa mampu menjelaskan manfaat aneka situasi dan memilih dengan tepat tipe keputusan yang diambil.	1. Menjelaskan situasi keputusan persaingan murni dan tidak murni. 2. Mengidentifikasi situasi persaingan yang melibatkan 2 tokoh atau lebih.		- V-learning Unesa- Kuliah Mimbar- Diskusi 4 X 50			0%
13	Mahasiswa mampu menjelaskan manfaat aneka situasi dan memilih dengan tepat tipe keputusan yang diambil.	1. Menjelaskan situasi keputusan persaingan murni dan tidak murni. 2. Mengidentifikasi situasi persaingan yang melibatkan 2 tokoh atau lebih.		- V-learning Unesa- Whatsapp- Kuliah Mimbar- Diskusi 4 X 50			0%
14	Mahasiswa mampu menjelaskan strategi yang dipakai dalam menghadapi situasi keputusan yang serba rumit dan taktis	1. Menganalisis situasi keputusan serba rumit. 2. Memanfaatkan alam sebagai peserta dan mampu melakukan koalisi.		- V-learning Unesa- Zoom- Whatsapp 2 X 50			0%
15	Mahasiswa mampu menjelaskan cara pembagian risiko dan mampu membuat keputusan kelompok dengan baik	- Menjelaskan pembagian resiko dan pengambilan keputusan kelompok - Menganalisis penyelesaian permasalahan tujuan ganda Mengidentifikasi solusi yang layak dan kemudian dipilih yang paling mendekati optimal		- V-learning Unesa- Zoom- Whatsapp 2 X 50			0%
16	UJIAN AKHIR SEMESTER	INDIKATOR 1-15		- V-learning- Google Form 2 X 45			0%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

#### Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

