



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi S1 Pendidikan IPS

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																				
Pengembangan Bahan Ajar	8420702065	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	3	19 Desember 2025																																																																																																				
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																					
	Dr. Sugiantoro, M.Pd., Dr. Asnimawati, M.Pd		Dr. Nuansa Bayu Segara, S.Pd., M.Pd.			NUANSA BAYU SEGARA																																																																																																					
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																										
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																										
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan																																																																																																									
	CPL-6	Menguasai konsep teoritis pedagogik sebagai landasan dalam praksis perencanaan, implementasi proses, pelaksanaan penilaian dan evaluasi pembelajaran IPS yang inovatif dan adaptif sesuai dengan kurikulum sekolah.																																																																																																									
	CPL-8	Memiliki kecakapan multiliterasi dengan optimalisasi teknologi informasi yang berkelanjutan untuk menunjang bidang keahliannya agar kompetitif di tataran lokal dan global.																																																																																																									
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																										
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu memahami berbagai konsep bahan ajar.																																																																																																									
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu merumuskan prosedur pengembangan bahan ajar.																																																																																																									
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu merancang bahan ajar berbasis teks yang sesuai dengan kurikulum terbaru.																																																																																																									
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu merancang bahan ajar berbasis teks IT yang sesuai dengan kurikulum terbaru.																																																																																																									
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																										
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-2</th> <th>CPL-6</th> <th>CPL-8</th> <th colspan="4"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td colspan="4"></td> </tr> </tbody> </table>						CPMK	CPL-2	CPL-6	CPL-8					CPMK-1	✓							CPMK-2		✓						CPMK-3			✓					CPMK-4			✓																																																																
	CPMK	CPL-2	CPL-6	CPL-8																																																																																																							
	CPMK-1	✓																																																																																																									
	CPMK-2		✓																																																																																																								
	CPMK-3			✓																																																																																																							
CPMK-4			✓																																																																																																								
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																											
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <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> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td> </tr> </tbody> </table>						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	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										✓			✓	✓	✓	✓																																																																																											
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan landasan teori dan keterampilan praktis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi materi pembelajaran yang baik secara pedagogis, relevan secara budaya, dan adaptif terhadap teknologi. Penekanan diberikan pada pengintegrasian kearifan lokal dan teknologi yang sedang berkembang, termasuk Kecerdasan Buatan, ke dalam sumber daya pembelajaran. Mahasiswa akan mengeksplorasi prinsip-prinsip desain pembelajaran, adaptasi terhadap konteks multikultural, dan strategi untuk memastikan materi yang inklusif dan menarik bagi peserta didik yang beragam. Mata kuliah ini mendorong kreativitas, pemikiran kritis, dan praktik reflektif dalam menghasilkan materi yang memenuhi standar kurikulum dan kebutuhan peserta didik.																																																																																																										
Pustaka	Utama :																																																																																																										

		<ol style="list-style-type: none"> Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. (2012). Pengembangan bahan ajar. Direktorat UPI, Bandung, 4(11), 1-13. Kosasih, E. Pengembangan bahan ajar. Bumi Aksara, 2021. Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). The Systematic Design of Instruction. Pearson. Widodo, S. T., & Hadi, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Kearifan Lokal. Pustaka Pelajar. Supriatna, N. (2021). Inovasi Pembelajaran IPS di Era Digital. Rajawali Pers. Sunarto, S. & Sapriya. (2020). Strategi Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Multikultural. Remaja Rosdakarya. 					
		Pendukung :					
		<ol style="list-style-type: none"> Kemendikbud RI (2022). Pedoman Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Kurikulum Merdeka. Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (2021). Standar Pengembangan Bahan Ajar IPS di Sekolah. Gunawan, R. (2024). Bahan Ajar Interaktif untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah. Penerbit Andi. 					
Dosen Pengampu		Dr. Sugiantoro, M.Pd. Dr. Asnimawati, M.Pd. Dr. Kusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. Dr. Durrotun Nafisah, S.Pd., M.Pd.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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 mampu memahami konsep bahan ajar teks.	Mampu merumuskan definisi dan mengklasifikasikan berbagai jenis bahan ajar.	Kriteria: Formatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk mendefinisikan konsep bahan ajar. Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk merumuskan berbagai jenis bahan ajar. 2 X 50	Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk mendefinisikan konsep bahan ajar. Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk merumuskan berbagai jenis bahan ajar.	Materi: Konsep bahan ajar Pustaka: <i>Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. (2012). Pengembangan bahan ajar. Direktorat UPI, Bandung, 4(11), 1-13.</i>	5%
2	Mahasiswa mampu memahami konsep bahan ajar non teks.	Mampu merumuskan definisi dan mengklasifikasikan berbagai jenis bahan ajar.	Kriteria: Formatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk mendefinisikan konsep bahan ajar. Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk merumuskan berbagai jenis bahan ajar. 2 X 50	Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk mendefinisikan konsep bahan ajar. Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk merumuskan berbagai jenis bahan ajar.	Materi: Konsep bahan ajar Pustaka: <i>Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. (2012). Pengembangan bahan ajar. Direktorat UPI, Bandung, 4(11), 1-13.</i>	5%
3	Mahasiswa mampu memahami konsep bahan ajar berbasis IT.	Mampu merumuskan definisi dan mengklasifikasikan berbagai jenis bahan ajar.	Kriteria: Formatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk mendefinisikan konsep bahan ajar. Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk merumuskan berbagai jenis bahan ajar. 2 X 50	Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk mendefinisikan konsep bahan ajar. Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk merumuskan berbagai jenis bahan ajar.	Materi: Bahan Ajar berbasis IT Pustaka: <i>Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. (2012). Pengembangan bahan ajar. Direktorat UPI, Bandung, 4(11), 1-13.</i>	5%
4	Mahasiswa mampu merumuskan prosedur pengembangan bahan ajar.	Mampu mengurutkan prosedur pengembangan bahan ajar.	Kriteria: Formatif Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk merumuskan jenis-jenis pengembangan bahan ajar. Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk mengurutkan pengembangan bahan ajar. 2 X 50	Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk merumuskan jenis-jenis pengembangan bahan ajar. Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk mengurutkan pengembangan bahan ajar.	Materi: Struktur Pengembangan Bahan Ajar Pustaka: <i>Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. (2012). Pengembangan bahan ajar. Direktorat UPI, Bandung, 4(11), 1-13.</i>	5%

5	Mahasiswa mampu merumuskan prosedur pengembangan bahan ajar.	Mampu mengurutkan prosedur pengembangan bahan ajar.	Kriteria: Formatif Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk merumuskan jenis-jenis pengembangan bahan ajar. Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk mengurutkan pengembangan bahan ajar. 2 X 50	Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk merumuskan jenis-jenis pengembangan bahan ajar. Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk mengurutkan pengembangan bahan ajar.	Materi: Prosedur Pengembangan bahan ajar Pustaka: <i>Supriatna, N. (2021). Inovasi Pembelajaran IPS di Era Digital. Rajawali Pers.</i>	5%
6	Mahasiswa mampu merumuskan prosedur pengembangan bahan ajar.	Mampu mengurutkan prosedur pengembangan bahan ajar.	Kriteria: Formatif Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk merumuskan jenis-jenis pengembangan bahan ajar. Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk mengurutkan pengembangan bahan ajar. 2 X 50	Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk merumuskan jenis-jenis pengembangan bahan ajar. Mahasiswa melakukan penelusuran sumber untuk mengurutkan pengembangan bahan ajar.	Materi: Prosedur Pengembangan Bahan Ajar Pustaka: <i>Kosasih, E. Pengembangan bahan ajar. Bumi Aksara, 2021.</i>	5%
7	Mahasiswa mampu merancang bahan ajar berbasis teks yang sesuai dengan kurikulum terbaru.	Mahasiswa menentukan Capaian Pembelajaran IPS dan merancang modul yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS	Kriteria: Formatif Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Mahasiswa menentukan Capaian Pembelajaran IPS Mahasiswa merancang modul yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS 2 X 50	Mahasiswa menentukan Capaian Pembelajaran IPS Mahasiswa merancang modul yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS 2 X 50	Materi: Merancang bahan ajar berbasis teks Pustaka: <i>Gunawan, R. (2024). Bahan Ajar Interaktif untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah. Penerbit Andi.</i>	5%
8	Mahasiswa mampu merancang bahan ajar modul yang sesuai dengan kurikulum terbaru.	Mahasiswa menentukan Capaian Pembelajaran IPS dan merancang modul yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS	Kriteria: Formatif Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Tes	Mahasiswa menentukan Capaian Pembelajaran IPS Mahasiswa merancang modul yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS 2 X 50	Mahasiswa menentukan Capaian Pembelajaran IPS Mahasiswa merancang modul yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS		10%
9	Mahasiswa mampu merancang bahan ajar modul yang sesuai dengan kurikulum terbaru.	Mahasiswa menentukan Capaian Pembelajaran IPS dan merancang modul yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS	Kriteria: Formatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Mahasiswa menentukan Capaian Pembelajaran IPS Mahasiswa merancang modul yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS 2 X 50	Mahasiswa menentukan Capaian Pembelajaran IPS Mahasiswa merancang modul yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS 2 X 50	Materi: Merancang bahan ajar modul Pustaka: <i>Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. (2012). Pengembangan bahan ajar. Direktorat UPI, Bandung, 4(11), 1-13.</i>	5%
10	Mahasiswa mampu merancang bahan ajar modul yang sesuai dengan kurikulum terbaru.	Mahasiswa menentukan Capaian Pembelajaran IPS dan merancang modul yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS	Kriteria: Formatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Mahasiswa menentukan Capaian Pembelajaran IPS Mahasiswa merancang modul yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS 2 X 50	Mahasiswa menentukan Capaian Pembelajaran IPS Mahasiswa merancang modul yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS 2 X 50	Materi: Merancang bahan ajar sesuai kurikulum Pustaka: <i>Kosasih, E. Pengembangan bahan ajar. Bumi Aksara, 2021.</i>	5%

11	Mahasiswa mampu merevisi bahan ajar modul yang sesuai dengan kurikulum terbaru.	Mahasiswa menentukan Capaian Pembelajaran IPS dan merancang modul yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS	Kriteria: Formatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Mahasiswa merevisi modul yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS 2 X 50	Mahasiswa merevisi modul yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS 2 X 50	Materi: Merevisi Bahan Ajar Modul sesuai kurikulum Pustaka: <i>Supriatna, N. (2021). Inovasi Pembelajaran IPS di Era Digital. Rajawali Pers.</i>	5%
12	Mahasiswa mampu merancang LKPD berbasis IT yang sesuai dengan kurikulum terbaru.	Mahasiswa menentukan Capaian Pembelajaran IPS dan merancang LKPD yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS	Kriteria: Formatif Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Mahasiswa menentukan CP Pembelajaran IPS Mahasiswa mendesain LKPD yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS 2 X 50	Mahasiswa menentukan CP Pembelajaran IPS Mahasiswa mendesain LKPD yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS 2 X 50	Materi: Merancang bahan ajar berbasis IT Pustaka: <i>Supriatna, N. (2021). Inovasi Pembelajaran IPS di Era Digital. Rajawali Pers.</i>	5%
13	Mahasiswa mampu merancang LKPD berbasis IT yang sesuai dengan kurikulum terbaru.	Mahasiswa menentukan Capaian Pembelajaran IPS dan merancang LKPD yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS	Kriteria: Formatif Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Mahasiswa menentukan CP Pembelajaran IPS Mahasiswa mendesain LKPD yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS 2 X 50	Mahasiswa menentukan CP Pembelajaran IPS Mahasiswa mendesain LKPD yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS 2 X 50	Materi: Merancang bahan ajar berbasis IT Pustaka: <i>Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. (2012). Pengembangan bahan ajar. Direktorat UPI, Bandung, 4(11), 1-13.</i>	5%
14	Mahasiswa mampu mengembangkan desain LKPD berbasis IT yang sesuai dengan kurikulum terbaru.	Mahasiswa menentukan Capaian Pembelajaran IPS dan merancang LKPD yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS	Kriteria: Formatif Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Mahasiswa menentukan CP Pembelajaran IPS Mahasiswa merevisi desain LKPD yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS 2 X 50	Mahasiswa menentukan CP Pembelajaran IPS Mahasiswa merevisi desain LKPD yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS 2 X 50	Materi: Mengembangkan LKPD berbasis IT Pustaka: <i>Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. (2012). Pengembangan bahan ajar. Direktorat UPI, Bandung, 4(11), 1-13.</i>	5%
15	Mahasiswa mampu mengembangkan desain LKPD berbasis IT yang sesuai dengan kurikulum terbaru.	Mahasiswa menentukan Capaian Pembelajaran IPS dan merancang LKPD yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS	Kriteria: Formatif Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Mahasiswa menentukan CP Pembelajaran IPS Mahasiswa merevisi desain LKPD yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS 2 X 50	Mahasiswa menentukan CP Pembelajaran IPS Mahasiswa merevisi desain LKPD yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS 2 X 50	Materi: Mengembangkan bahan ajar berbasis IT Pustaka: <i>Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. (2012). Pengembangan bahan ajar. Direktorat UPI, Bandung, 4(11), 1-13.</i>	5%
16	Mahasiswa mampu mengembangkan desain LKPD berbasis IT yang sesuai dengan kurikulum terbaru.	Mahasiswa menentukan Capaian Pembelajaran IPS dan merancang LKPD yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS	Kriteria: Formatif Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Mahasiswa menentukan CP Pembelajaran IPS Mahasiswa merevisi desain LKPD yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS 2 X 50	Mahasiswa menentukan CP Pembelajaran IPS Mahasiswa merevisi desain LKPD yang sesuai dengan CP pembelajaran IPS 2 X 50	Materi: Konsep bahan ajar Pustaka: <i>Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. (2012). Pengembangan bahan ajar. Direktorat UPI, Bandung, 4(11), 1-13.</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	25%

2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
3.	Penilaian Portofolio	20%
4.	Tes	5%
		100%

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 9 Januari 2024

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan IPS



NUANSA BAYU SEGARA
NIDN 0408018801

UPM Program Studi S1
Pendidikan IPS



NIDN 0008088304

File PDF ini digenerate pada tanggal 19 Desember 2025 Jam 02:40 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

