



**Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Program Studi S1 Psikologi**

Kode Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>			<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>
Psikologi Eksperimen	7320103082		T=3	P=0	ECTS=4.77	5	29 September 2024
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>			<b>Koordinator Program Studi</b>	
	.....		.....			Yohana Wuri Satwika, S.Psi., M.Psi.	
<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning						
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	Matrik CPL - CPMK						
		CPMK					
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah ini membahas tentang psikologi eksperimen yang meliputi sejarah, karakteristik, desain, validitas internal dan eksternal, kode etik penelitian eksperimen, analisis data dan pelaporan penelitian eksperimen psikologi. Pendalaman materi juga dilakukan melalui penyusunan rancangan eksperimen sederhana dan melakukan eksperimen dalam bidang psikologi pendidikan, perkembangan, sosial, industri & organisasi, dan klinis						
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>						
	1. Seniati, L., Yulianto, A., Setiadi, B. N. 2005. Psikologi Eksperimen. Jakarta : Indeks 2. Latipun. 2006. Psikologi Eksperimen. Malang : UMM Press 3. Jannah, M., 2016. Psikologi Eksperimen. Surabaya : Unesa University Press						
	<b>Pendukung :</b>						
<b>Dosen Pengampu</b>	Dr. Miftakhul Jannah, S.Psi., M.Si., Psikolog Ni Wayan Sukmawati Puspitadewi, S.Psi., M.Psi.						
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	Menerapkan kontrak belajarMemahami garis besar materi mengenai psikologi eksperimen	1.Dapat memahami dan menerapkan kontrak belajar 2.Dapat memahami dan menguraikan garis besar materi mengenai psikologi eksperimen	<b>Kriteria:</b> Keaktifan di kelasMampu dalam membuat rancangan eksperimenMampu melakukan eksperimen sederhanaMampu membuat laporan hasil eksperimen	Contextual Instruction (CI)Problem Based Learning and Inquiry (PBL) 3 X 50			0%
2	Menguasai konsep, ilmu pengetahuan, metode ilmiah dan eksperimen dalam bidang psikologi.	Dapat menjelaskan konsep tentang ilmu pengetahuan, metode ilmiah dan eksperimen dalam bidang psikologi.	<b>Kriteria:</b> Keaktifan di kelasMampu dalam membuat rancangan eksperimenMampu melakukan eksperimen sederhanaMampu membuat laporan hasil eksperimen	Small Group Discussion (SGD) Problem Based Learning and Inquiry (PBL)Discovery Learning(DL) 3 X 50			0%
3	Memahami sejarah psikologi eksperimen	Dapat menjelaskan mengenai sejarah psikologi eksperimen	<b>Kriteria:</b> Keaktifan di kelasMampu dalam membuat rancangan eksperimenMampu melakukan eksperimen sederhanaMampu membuat laporan hasil eksperimen	Small Group Discussion (SGD)Discovery Learning(DL) 3 X 50			0%
4	Memahami materi mengenai karakteristik eksperimen	Dapat menjelaskan mengenai karakteristik eksperimen	<b>Kriteria:</b> Keaktifan di kelasMampu dalam membuat rancangan eksperimenMampu melakukan eksperimen sederhanaMampu membuat laporan hasil eksperimen	Discovery Learning(DL) 3 X 50			0%
5	Menguasai materi tentang tahap-tahap eksperimen	Dapat menjelaskan ahap-tahap eksperimen : persiapan, pelaksanaan, pelaporan.	<b>Kriteria:</b> Keaktifan di kelasMampu dalam membuat tahap-tahap eksperimen.	Contextual Instruction (CI)Problem Based Learning and Inquiry (PBL)Small Group Discussion (SGD) Problem Based Learning and Inquiry (PBL)Role-Play and Simulation (RPS)Case Study (CS)Discovery Learning(DL) 3 X 50			0%
6	Menguasai konsep tentang validitas internal dan validitas eksternal eksperimen	Mahasiswa mampu menjelaskan dan membedakan antara validitas internal dan validitas eksternal eksperimen	<b>Kriteria:</b> Keaktifan di kelasMampu dalam membuat rancangan untuk meningkatkan validitas internal dan eksternal eksperimen	Contextual Instruction (CI)Problem Based Learning and Inquiry (PBL)Small Group Discussion (SGD) Problem Based Learning and Inquiry (PBL)Role-Play and Simulation (RPS)Case Study (CS)Discovery Learning(DL) 3 X 50			0%

7	Memahami tentang kode etik penelitian	Dapat memahami dan menjelaskan kode etik penelitian	<b>Kriteria:</b> Keaktifan di kelas Mampu dalam memahami kode etik penelitian	Contextual Instruction (CI) Problem Based Learning and Inquiry (PBL) Small Group Discussion (SGD) Problem Based Learning and Inquiry (PBL) Role-Play and Simulation (RPS) Case Study (CS) Discovery Learning (DL) 3 X 50			0%
8	UTS	UTS	<b>Kriteria:</b> Hasil evaluasi UTS	UTS 3 X 50			0%
9	Menguasai teknik analisis data	1. Memahami teknik analisis data 2. Menerapkan teknik analisis data	<b>Kriteria:</b> Keaktifan di kelas Mampu dalam membuat analisis data eksperimen	Contextual Instruction (CI) Problem Based Learning and Inquiry (PBL) Small Group Discussion (SGD) Problem Based Learning and Inquiry (PBL) Role-Play and Simulation (RPS) Case Study (CS) Discovery Learning (DL) 3 X 50			0%
10	Menguasai konsep dasar desain eksperimen	1. Mampu menjelaskan dasar desain eksperimen 2. mampu memilih desain yang tepat untuk eksperimen berdasarkan subjek dan treatment	<b>Kriteria:</b> Keaktifan di kelas Mampu dalam membuat rancangan eksperimen	Contextual Instruction (CI) Problem Based Learning and Inquiry (PBL) Small Group Discussion (SGD) Problem Based Learning and Inquiry (PBL) Role-Play and Simulation (RPS) Case Study (CS) Discovery Learning (DL) 3 X 50			0%
11	Menguasai desain eksperimen satu kelompok	memahami dan menerapkan desain eksperimen satu kelompok	<b>Kriteria:</b> 1. Keaktifan di kelas Mampu dalam membuat rancangan eksperimen satu kelompok 2. Mampu melakukan eksperimen sederhana satu kelompok	Contextual Instruction (CI) Problem Based Learning and Inquiry (PBL) Small Group Discussion (SGD) Problem Based Learning and Inquiry (PBL) Role-Play and Simulation (RPS) Case Study (CS) Discovery Learning (DL) 3 X 50			0%

12	Memahami konsep desain eksperimen 1 : dua kelompok	Dapat memahami dan menerapkan desain eksperimen I : dua kelompok	<b>Kriteria:</b> Keaktifan di kelasMampu dalam membuat rancangan eksperimen	Contextual Instruction (CI)Problem Based Learning and Inquiry (PBL)Small Group Discussion (SGD) Problem Based Learning and Inquiry (PBL)Role-Play and Simulation (RPS)Case Study (CS)Discovery Learning(DL) 3 X 50			0%
13	Menguasai konsep desain eksperimen I : Between dan within subject	Dapat menjelaskan dan menerapkan desain eksperimen I : between dan within subject	<b>Kriteria:</b> Keaktifan di kelasMampu dalam membuat rancangan eksperimen	Contextual Instruction (CI)Problem Based Learning and Inquiry (PBL)Small Group Discussion (SGD) Problem Based Learning and Inquiry (PBL)Role-Play and Simulation (RPS)Case Study (CS)Discovery Learning(DL) 3 X 50			0%
14	Memahami konsep desain eksperimen I : faktorial	Dapat memahami desain eksperimen I : desain faktorial	<b>Kriteria:</b> Keaktifan di kelasMampu dalam membuat rancangan eksperimen desain faktorial	Contextual Instruction (CI)Problem Based Learning and Inquiry (PBL)Small Group Discussion (SGD) Problem Based Learning and Inquiry (PBL)Role-Play and Simulation (RPS)Case Study (CS)Discovery Learning(DL) 3 X 50			0%
15	Memahami konsep desain eksperimen I : quasi eksperimen dan satu kasus / subjek	memahami dan menerapkan desain eksperimen I : quasi dan satu kasus / subjek	<b>Kriteria:</b> Keaktifan di kelasMampu dalam membuat rancangan eksperimen	Contextual Instruction (CI)Problem Based Learning and Inquiry (PBL)Small Group Discussion (SGD) Problem Based Learning and Inquiry (PBL)Role-Play and Simulation (RPS)Case Study (CS)Discovery Learning(DL) 3 X 50			0%

16	Laporan hasil penelitian eksperimen	mampu merancang merancang laporan eksperimen	<b>Kriteria:</b> Keaktifan di kelas Mampu dalam membuat rancangan eksperimen Mampu melakukan eksperimen sederhana Mampu membuat laporan hasil eksperimen	Contextual Instruction (CI) Problem Based Learning and Inquiry (PBL) Small Group Discussion (SGD) Problem Based Learning and Inquiry (PBL) Role-Play and Simulation (RPS) Case Study (CS) Discovery Learning (DL) 3 X 50			0%
----	-------------------------------------	--	--	---	--	--	----

**Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning**

No	Evaluasi	Persentase
		0%

**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.