

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi S2 Pendidikan IPS					Kode Dokumen																																			
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																										
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																			
Inovasi Pendidikan IPS		8712003106	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=6.72	2 7 Mei 2024																																			
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																				
		Dr. Kusnul Khotimah, M.Pd. Dr. Septina Alrianingrum, SS, M.Pd		Prof. Dr. Nasution, M.Hum, M.Ed, Ph.D		SEPTINA ALRIANINGRUM																																				
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-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	Mampu mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif pembelajaran IPS melalui riset interdisiplin atau multidisiplin dan publikasi ilmiah																																								
	CPL-7	Mampu mengembangkan pengetahuan dan teknologi IPS melalui riset interdisiplin atau multidiplin dan publikasi ilmiah																																								
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																									
	CPMK - 1	CPL-P1: Memahami konsep inovasi dalam pembelajaran IPS berbasis teori pendidikan dan teknologi terkini																																								
	CPMK - 2	CPL-P2: Menganalisis berbagai model inovasi pembelajaran IPS yang telah diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan.																																								
	CPMK - 3	CPL-K1: Mendesain model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. CPL-K2: Menerapkan strategi pembelajaran berbasis inovasi dalam perancangan pembelajaran IPS yang berbasis masalah dan kolaboratif. CPL-S1: Menunjukkan sikap kritis, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran IPS yang relevan dengan kebutuhan zaman																																								
	CPMK - 4	CPL-K2: Mahasiswa mampu memahami dan mengkritisi berbagai teori inovasi pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan IPS.																																								
	CPMK - 5	CPL-S1: Menunjukkan sikap kritis, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran IPS yang relevan dengan kebutuhan zaman																																								
	CPMK - 6	Mahasiswa mampu merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan inovasi dalam pembelajaran IPS dsn memecahkan masalah pembelajaran IPS di berbagai konteks sosial melalui pendekatan inovatif.																																								
	Matrik CPL - CPMK																																									
		<table border="1"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-2</td> <td>CPL-3</td> <td>CPL-5</td> <td>CPL-7</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-6</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>						CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-5	CPL-7	CPMK-1			✓		CPMK-2					CPMK-3			✓		CPMK-4					CPMK-5					CPMK-6				
	CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-5	CPL-7																																					
	CPMK-1			✓																																						
CPMK-2																																										
CPMK-3			✓																																							
CPMK-4																																										
CPMK-5																																										
CPMK-6																																										
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																										

		<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><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><tr><td>CPMK-5</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-6</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></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-5							✓	✓	✓					✓			CPMK-6										✓	✓	✓	✓			
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										✓	✓	✓	✓																																																																																																																												
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas konsep, model, strategi, dan implementasi inovasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dan perguruan tinggi. Fokus utama adalah pada penerapan pembelajaran berbasis teknologi, pendekatan konstruktivisme, pembelajaran berbasis masalah (PBL), dan model kolaboratif berbasis etnografi. Mahasiswa akan menganalisis berbagai inovasi yang telah diterapkan serta mengembangkan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman dan keterampilan dalam mengembangkan inovasi pendidikan di bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mahasiswa akan mempelajari berbagai teori, pendekatan, dan praktik terkini dalam inovasi pendidikan yang relevan dengan konteks sosial dan budaya di Indonesia. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan mampu merancang dan mengimplementasikan inovasi dalam pembelajaran IPS dengan berbasis teknologi dan pendekatan interdisipliner.																																																																																																																																								
Pustaka	Utama : 1. Banks, J. A. (2007). Multicultural Education: Issues and Perspectives. 2. Wiley. Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. (1980). Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education. 3. Springer. Bates, A. W. (2019). Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning. BCcampus. 4. Siemens, G. (2005). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning. 5. Anderson, C. A., & Krathwohl, D. R. (2001). A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing. Pendukung : 1. Hattie, J. (2012). Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning. Routledge. 2. Santosa, H. (2020). Inovasi Pendidikan di Era Digital. Jakarta: Pustaka Pelajar. 3. Addison Wesley Longman. Sallis, E. (2017). Total Quality Management in Education. Routledge.																																																																																																																																								
Dosen Pengampu	Prof. Drs. Nasution, M.Hum., M.Ed., Ph.D. Dr. Septina Alrianingrum, S.S., M.Pd. Dr. Kusnul Khotimah, 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	1.Mahasiswa memahami konsep dasar inovasi dalam pembelajaran IPS 2.Mahasiswa memahami dasar-dasar inovasi pendidikan.	Membuat ringkasan konsep inovasi pembelajaran	Kriteria: 7 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Ceramah interaktif, diskusi	daring gmeet 200 menit	Materi: Pengertian dan urgensi inovasi dalam pembelajaran IPS Pustaka: Banks, J. A. (2007). Multicultural Education: Issues and Perspectives. Materi: Pengertian dan urgensi inovasi dalam pembelajaran IPS Pustaka:		4%																																																																																																																																	

2	Mahasiswa menganalisis teori konstruktivisme dalam inovasi pembelajaran	Diskusi kelompok, presentasi	Kriteria: berfikir kritis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		daring 200 menit	Materi: Teori Konstruktivisme dalam IPS (Piaget, Vygotsky, Bruner) Pustaka: <i>Siemens, G. (2005). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning.</i>	4%
3	Mahasiswa memahami pembelajaran berbasis teknologi dalam IPS	Analisis implementasi digital learning	Kriteria: Studi kasus, simulasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		daring 200'	Materi: Digital learning, blended learning, flipped classroom Pustaka: <i>Siemens, G. (2005). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning.</i> Materi: Digital learning, blended learning, flipped classroom Pustaka: <i>Santosa, H. (2020). Inovasi Pendidikan di Era Digital. Jakarta: Pustaka Pelajar.</i>	5%

4	Mendesain RPP berbasis PBL	Diskusi, simulasi	Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio		daring 200'	Materi: \ Pustaka: <i>Banks, J. A. (2007). Multicultural Education: Issues and Perspectives.</i> Materi: Problem-Based Learning (PBL) dalam IPS Pustaka: Materi: Problem-Based Learning (PBL) dalam IPS Pustaka: <i>Hattie, J. (2012). Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning. Routledge.</i>	5%
5	Mahasiswa mengeksplorasi model kolaboratif berbasis etnografi dalam pembelajaran IPS	Mahasiswa dapat menerapkan model kolaboratif dalam pembelajaran IPS.	Kriteria: Mendesain pembelajaran berbasis kolaborasi Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio		daring 200'	Materi: Collaborative learning berbasis etnografi Pustaka: <i>Banks, J. A. (2007). Multicultural Education: Issues and Perspectives</i>	5%
6	Mahasiswa mengembangkan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan literasi budaya	Membuat sketsa model pembelajaran	Kriteria: Literasi budaya dalam pembelajaran IPS Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja		daring 200'	Materi: Literasi budaya dalam pembelajaran IPS Pustaka: Materi: Literasi budaya dalam pembelajaran IPS Pustaka: <i>Addison Wesley Longman. Sallis, E. (2017). Total Quality Management in Education. Routledge.</i>	7%

7	Mahasiswa mengidentifikasi tantangan dan solusi dalam implementasi inovasi pembelajaran IPS	Presentasi kasus, diskusi reflektif	Kriteria: Tantangan dan strategi implementasi inovasi di sekolah. Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio		daring 200'	Materi: Studi kasus inovasi pembelajaran di berbagai institusi Pustaka: Wiley. Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. (1980). <i>Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education</i> . Materi: Studi kasus inovasi pembelajaran di berbagai institusi Pustaka: Santosa, H. (2020). <i>Inovasi Pendidikan di Era Digital</i> . Jakarta: Pustaka Pelajar.	7%
8	Evaluasi konsep dan aplikasi inovasi pembelajaran IPS	Tes tulis dan presentasi	Bentuk Penilaian : Tes		daring 100'		15%
9	Mahasiswa mendesain proyek inovasi pembelajaran berbasis teknologi	Proposal proyek inovasi pembelajaran	Kriteria: Workshop, diskusi proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio		daring 200'	Materi: Pengembangan aplikasi dan media interaktif untuk IPS Pustaka: Siemens, G. (2005). <i>Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age</i> . <i>International Journal of Instructional Technology and Distance Learning</i> . Materi: pengembangan aplikasi dan media interaktif untuk IPS Pustaka: Anderson, C. A., & Krathwohl, D. R. (2001). <i>A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing</i> .	5%

10	Mahasiswa mengembangkan model pembelajaran berbasis AI untuk IPS	Mendesain skenario pembelajaran berbasis AI	Kriteria: Simulasi, diskusi pakar Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja		daring 200'	Materi: AI dalam pembelajaran dan pengembangan materi adaptif Pustaka: <i>Anderson, C. A., & Krathwohl, D. R. (2001). A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing.</i>	5%
11	Mahasiswa mengembangkan model pembelajaran berbasis AI untuk IPS	Menyusun modul interdisipliner	Kriteria: Studi kasus, role-playing Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio		daring 200'		5%
12		Mahasiswa mampu memanfaatkan media digital dalam pembelajaran	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		daring 200;		5%
13		merancang pembelajaran berbasis kearifan lokal.	Kriteria: Diskusi kelompok, presentasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		daring 200'	Materi: Implementasi inovasi dalam kurikulum nasional dan internasional Pustaka: <i>Wiley. Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. (1980). Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education.</i>	5%
14	Mahasiswa mengembangkan model pembelajaran berbasis komunitas dan budaya lokal	Inovasi berbasis komunitas dalam IPS	Kriteria: Studi kasus, diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif			Materi: Menyusun strategi pembelajaran berbasis komunitas Pustaka: <i>Springer. Bates, A. W. (2019). Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning. B Ccampus.</i>	4%
15	Mahasiswa mempresentasikan inovasi pembelajaran yang telah dikembangkan	Presentasi proyek akhir (mini [proyek])	Kriteria: Presentasi proyek inovasi pembelajaran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		daring 200'	Materi: proyek inovasi pembelajaran Pustaka: <i>Wiley. Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. (1980). Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education.</i>	4%

16	1.Ujian Akhir Semester (UAS) 2.Evaluasi pemahaman dan implementasi inovasi pembelajaran	menyelesaikan tes	Kriteria: berfikir kritis analisis Bentuk Penilaian : Tes		daring 100'		15%
----	--	-------------------	--	--	----------------	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	26.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	5%
3.	Penilaian Portofolio	30.5%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	6%
5.	Tes	32%
		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.