



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Sekolah Pascasarjana
Program Studi S2 Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Teori Belajar	8310102066		T=2	P=0	ECTS=4.48	2	30 Januari 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			Prof. Dr. Ir. Achmad Imam Agung, M.Pd.	

Model Pembelajaran	Case Study
---------------------------	------------

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK	
	CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya
	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-7	Memiliki pengetahuan yang luas di bidang pengetahuan umum, sosial dan humaniora
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK - 1	Mahasiswa dapat menerapkan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran dalam merancang kegiatan pembelajaran yang efektif di bidang teknologi dan kejuruan (C3)
	CPMK - 2	Mahasiswa dapat menganalisis berbagai teori belajar dan memilih yang paling tepat untuk diterapkan dalam konteks pendidikan teknologi dan kejuruan (C4)
	CPMK - 3	Mahasiswa dapat mengevaluasi efektivitas penerapan teori belajar dalam praktik pendidikan teknologi dan kejuruan berdasarkan hasil penelitian terkini (C5)
	CPMK - 4	Mahasiswa dapat menciptakan metode pembelajaran baru yang inovatif berdasarkan kombinasi dari berbagai teori belajar yang ada (C6)
	CPMK - 5	Mahasiswa dapat menerapkan nilai-nilai etika dan kebangsaan dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran (C3)
	CPMK - 6	Mahasiswa dapat menganalisis dampak sosial dan kultural dari penerapan teori belajar tertentu dalam konteks pendidikan teknologi dan kejuruan (C4)
	CPMK - 7	Mahasiswa dapat mengevaluasi dan mengkritisi teori belajar yang digunakan dalam konteks multikultural dan multireligius (C5)
	CPMK - 8	Mahasiswa dapat mengintegrasikan pengetahuan umum, sosial, dan humaniora dalam pengembangan teori belajar yang sesuai untuk pendidikan teknologi dan kejuruan (C6)

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-1	CPL-3	CPL-7
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								✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

Deskripsi Singkat MK Mengkaji dan menganalisis konsep-konsep Teori-teori Belajar yang meliputi: Pengertian teori-teori belajar, teori belajar perilaku, teori belajar kognitif, teori belajar sosial, teori belajar constructive, dan teori belajar humanis, sistem pemrosesan informasi, . Materi disajikan dengan metode diskusi, dan presentasi kelas, dan model pembelajaran berbasis proyek.

Pustaka

Utama :

1. Arends, Richard I. 2014. Learning to Teach (Seventh Edition) . New York: McGraw-Hill Companies.
2. Ormrod, J. E. (2020). Human Learning (8th ed.). Pearson
3. Schunk, D. H. (2019). Learning Theories: An Educational Perspective (8th ed.). Pearson

Pendukung :

1. Dahar, R.W. 1996. Teori-teori Belajar . Jakarta: Erlangga
2. Hergenhahn, B.R. And Olson, Matthew. 2008. Theories of Learning (Seventh Edition). New York: Prentice Hall

Dosen Pengampu Dr. Meini Sondang Sumbawati, M.Pd.
Dr. Theodorius Wiyanto Wibowo, M.Pd.
Prof. Dr. Ir. Achmad Imam Agung, 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 diharapkan mampu mengaplikasikan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran untuk merancang kegiatan pembelajaran yang efektif di bidang teknologi dan kejuruan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan konsep belajar 2. Mendeskripsikan teori belajar sebelum dan sesudah abad ke 20 3. Partisipasi dan tanya jawab 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan konsep belajar, maks skor 10 2. Mendeskripsikan teori belajar sebelum dan sesudah abad ke 20, maks skor 10 3. Partisipasi dan tanya jawab, maks skor 50 <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Luring: Presentasi konsep belajar dan penemuan teori belajar, menelusur sumber informasi dan tanya jawab, diskusi, dan refleksi		<p>Materi: Definisi belajar: Perubahan perilaku, belajar dan pengalaman, belajar dan kematangan</p> <p>Pustaka: Dahar, R.W. 1996. Teori-teori Belajar . Jakarta: Erlangga</p>	5%
2	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran dalam merancang kegiatan pembelajaran yang efektif di bidang teknologi dan kejuruan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan evolusi teori belajar perilaku 2. Mengidentifikasi prinsip-prinsip belajar perilaku 3. Menganalisis kekuatan dan kelemahan teori-teori belajar perilaku 4. Partisipasi 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan evolusi teori belajar perilaku, skor maks 10 2. Mengidentifikasi prinsip-prinsip belajar perilaku, skor maks 10 3. Menganalisis kekuatan dan kelemahan teori-teori belajar perilaku, skor maks 10 4. Partisipasi, skor maks 50 <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Penugasan menelusur sumber informasi, diskusi, merangkum materi, presentasi klasikal, dan refleksi		<p>Materi: evolusi teori belajar perilaku</p> <p>Pustaka: Arends, Richard I. 2014. Learning to Teach (Seventh Edition) . New York: McGraw-Hill Companies.</p>	5%

3	Mampu memahami teori belajar perilaku	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan prinsip-prinsip teori belajar perilaku 2. Mengidentifikasi contoh-contoh belajar perilaku 3. Menganalisis kekuatan dan kelemahan teori-teori belajar perilaku 4. Mengevaluasi penerapan teori belajar perilaku dalam pembelajaran 5. Partisipasi 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan prinsip-prinsip teori belajar perilaku, maks skor 10 2. Mengidentifikasi contoh-contoh belajar perilaku, maks skor 10 3. Menganalisis kekuatan dan kelemahan teori-teori belajar perilaku, maks skor 10 4. Mengevaluasi penerapan teori belajar perilaku dalam pembelajaran, maks skor 10 5. Partisipasi <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Penugasan menelusur sumber informasi dan diskusi, presentasi klasikal, dan refleksi		<p>Materi: prinsip-prinsip teori belajar perilaku Pustaka: <i>Arends, Richard I. 2014. Learning to Teach (Seventh Edition) . New York: McGraw-Hill Companies.</i></p>	5%
4	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran dalam merancang kegiatan pembelajaran yang efektif di bidang teknologi dan kejuruan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan teori Gestalt 2. Menjelaskan konsep perkembangan Jean Piaget 3. Menjelaskan hubungan konsep teori kognitif dengan konsep kognitif Bloo 4. Menjelaskan implementasi dalam asesmen sesuai dengan prinsip HOTS (High Order Thinking System) 5. Partisipasi 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan teori Gestalt, maks skor 10 2. Menjelaskan konsep perkembangan Jean Piaget, maks skor 10 3. Menjelaskan hubungan konsep teori kognitif dengan konsep kognitif Bloom, maks skor 10 4. Menjelaskan implementasi dalam asesmen sesuai dengan prinsip HOTS (High Order Thinking System), maks skor 20 <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Penugasan, menganalisis dan mengevaluasi sumber informasi, membuat rangkuman, diskusi-presentasi klasikal dan refleksi		<p>Materi: Tingkat-tingkat perkembangan intelektual (tingkat sensori motor, tingkat pra-operasional, tingkat operasional konkret, tingkat operasional formal), dan teori kognitif menurut Bloom (C1-C6) Pustaka: <i>Arends, Richard I. 2014. Learning to Teach (Seventh Edition) . New York: McGraw-Hill Companies.</i></p>	5%
5	Mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep-konsep dasar teori belajar, mampu menganalisis kelebihan dan kelemahan setiap teori belajar, serta mampu memilih teori belajar yang paling sesuai untuk diterapkan dalam konteks pendidikan teknologi dan kejuruan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. menjelaskan bagaimana proses observasi 2. menjelaskan faktor- faktor teori belajar sosial 	<p>Kriteria: menjelaskan bagaimana proses observasi, maks skor 10</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Tugas mandiri, presentasi sesuai materi, sumber informasi, membuat rangkuman, diskusi, dan refleksi		<p>Materi: teori belajar sosial Pustaka: <i>Arends, Richard I. 2014. Learning to Teach (Seventh Edition) . New York: McGraw-Hill Companies.</i></p>	5%
6	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis berbagai teori belajar dan memilih yang paling tepat untuk diterapkan dalam konteks pendidikan teknologi dan kejuruan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. analisis teori belajar 2. pemilihan teori belajar yang tepat 	<p>Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi.	Diskusi daring tentang penerapan teori belajar dalam kasus nyata, Penyusunan portofolio analisis teori belajar	<p>Materi: Pengenalan berbagai teori belajar, Analisis teori belajar dalam konteks pendidikan teknologi dan kejuruan, Strategi pemilihan teori belajar yang tepat Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%

7	Mahasiswa diharapkan mampu mengidentifikasi dan mengevaluasi penerapan teori belajar dalam konteks pendidikan teknologi dan kejuruan.	<ol style="list-style-type: none"> 1.efektivitas penerapan teori belajar 2.analisis berdasarkan penelitian terkini 3.kemampuan evaluasi 	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi, Studi Kasus, Penugasan Individu dan Kelompok.	Diskusi Online, Penugasan Individu Online	Materi: Teori Belajar dalam Pendidikan Teknologi, Penerapan Teori Belajar dalam Praktik Pendidikan Kejuruan, Penelitian Terkini dalam Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
8	Mahasiswa diharapkan mampu mengintegrasikan pengetahuan umum, sosial, dan humaniora dalam pengembangan teori belajar yang sesuai untuk pendidikan teknologi dan kejuruan.	<ol style="list-style-type: none"> 1.integrasi pengetahuan umum 2.integrasi pengetahuan sosial 3.integrasi pengetahuan humaniora 	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Diskusi kelompok dan presentasi.	Diskusi daring tentang integrasi pengetahuan dalam teori belajar	Materi: Teori belajar dalam konteks pendidikan teknologi dan kejuruan, Integrasi pengetahuan umum, sosial, dan humaniora Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
9	Mahasiswa diharapkan mampu mengintegrasikan pengetahuan umum, sosial, dan humaniora dalam pengembangan teori belajar yang sesuai untuk pendidikan teknologi dan kejuruan.	<ol style="list-style-type: none"> 1.integrasi pengetahuan umum 2.integrasi pengetahuan sosial 3.integrasi pengetahuan humaniora 	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi kelompok dan presentasi.	Diskusi daring tentang integrasi pengetahuan dalam teori belajar	Materi: Teori belajar dalam konteks pendidikan teknologi dan kejuruan, Integrasi pengetahuan umum, sosial, dan humaniora Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
10	Mahasiswa diharapkan mampu mengintegrasikan pengetahuan umum, sosial, dan humaniora dalam pengembangan teori belajar yang sesuai untuk pendidikan teknologi dan kejuruan.	<ol style="list-style-type: none"> 1.integrasi pengetahuan umum 2.integrasi pengetahuan sosial 3.integrasi pengetahuan humaniora 	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi kelompok dan presentasi.	Diskusi daring tentang integrasi pengetahuan dalam teori belajar	Materi: Teori belajar dalam konteks pendidikan teknologi dan kejuruan, Integrasi pengetahuan umum, sosial, dan humaniora Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
11	Mahasiswa diharapkan mampu mengintegrasikan pengetahuan umum, sosial, dan humaniora dalam pengembangan teori belajar yang sesuai untuk pendidikan teknologi dan kejuruan.	<ol style="list-style-type: none"> 1.integrasi pengetahuan umum 2.integrasi pengetahuan sosial 3.integrasi pengetahuan humaniora 	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi kelompok dan presentasi.	Diskusi daring tentang integrasi pengetahuan dalam teori belajar	Materi: Teori belajar dalam konteks pendidikan teknologi dan kejuruan, Integrasi pengetahuan umum, sosial, dan humaniora Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
12	Mahasiswa diharapkan mampu mengintegrasikan pengetahuan umum, sosial, dan humaniora dalam pengembangan teori belajar yang sesuai untuk pendidikan teknologi dan kejuruan.	<ol style="list-style-type: none"> 1.integrasi pengetahuan umum 2.integrasi pengetahuan sosial 3.integrasi pengetahuan humaniora 	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi kelompok dan presentasi.	Diskusi daring tentang integrasi pengetahuan dalam teori belajar	Materi: Teori belajar dalam konteks pendidikan teknologi dan kejuruan, Integrasi pengetahuan umum, sosial, dan humaniora Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

13	Mahasiswa diharapkan mampu mengintegrasikan pengetahuan umum, sosial, dan humaniora dalam pengembangan teori belajar yang sesuai untuk pendidikan teknologi dan kejuruan.	1.integrasi pengetahuan umum 2.integrasi pengetahuan sosial 3.integrasi pengetahuan humaniora	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi kelompok dan presentasi.	Diskusi daring tentang integrasi pengetahuan dalam teori belajar	Materi: Teori belajar dalam konteks pendidikan teknologi dan kejuruan, Integrasi pengetahuan umum, sosial, dan humaniora Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
14	Mahasiswa diharapkan mampu mengintegrasikan pengetahuan umum, sosial, dan humaniora dalam pengembangan teori belajar yang sesuai untuk pendidikan teknologi dan kejuruan.	1.integrasi pengetahuan umum 2.integrasi pengetahuan sosial 3.integrasi pengetahuan humaniora	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi kelompok dan presentasi.	Diskusi daring tentang integrasi pengetahuan dalam teori belajar	Materi: Teori belajar dalam konteks pendidikan teknologi dan kejuruan, Integrasi pengetahuan umum, sosial, dan humaniora Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
15	Mahasiswa diharapkan mampu mengintegrasikan pengetahuan umum, sosial, dan humaniora dalam pengembangan teori belajar yang sesuai untuk pendidikan teknologi dan kejuruan.	1.integrasi pengetahuan umum 2.integrasi pengetahuan sosial 3.integrasi pengetahuan humaniora	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi kelompok dan presentasi.	Diskusi daring tentang integrasi pengetahuan dalam teori belajar	Materi: Teori belajar dalam konteks pendidikan teknologi dan kejuruan, Integrasi pengetahuan umum, sosial, dan humaniora Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
16	Mahasiswa diharapkan mampu mengintegrasikan pengetahuan umum, sosial, dan humaniora dalam pengembangan teori belajar yang sesuai untuk pendidikan teknologi dan kejuruan.	1.integrasi pengetahuan umum 2.integrasi pengetahuan sosial 3.integrasi pengetahuan humaniora	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi kelompok dan presentasi.	Diskusi daring tentang integrasi pengetahuan dalam teori belajar	Materi: Teori belajar dalam konteks pendidikan teknologi dan kejuruan, Integrasi pengetahuan umum, sosial, dan humaniora Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	2.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	92.5%
3.	Penilaian Portofolio	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 25 Desember 2024

Koordinator Program Studi S2
Pendidikan Teknologi Dan
Kejuruan



Prof. Dr. Ir. Achmad Imam
Agung, M.Pd.
NIDN 0018066802

UPM Program Studi S2
Pendidikan Teknologi Dan
Kejuruan



Dr. Farid Baskoro, S.T., M.T.
NIDN 0023058603

File PDF ini digenerate pada tanggal 30 Januari 2025 Jam 04:35 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

