



UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
Fakultas Ilmu Pendidikan
Program Studi S1 Teknologi Pendidikan

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN	8620304214		4		3 Juni 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK	Ketua PRODI	
	

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	1. Sikap				
	2. Keterampilan Umum				
	3. Keterampilan Khusus				
	4. Pengetahuan				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
1.					
2. Mahasiswa menguasai berbagai konsep dasar desain sistem pembelajaran, prinsip dan pengembangan desain sistem pembelajaran dalam situasi pembelajaran dan pelatihan. baik di					
3. sekolah maupun di luar sekolah (diklat).					

Deskripsi Singkat MK
 Mengkaji berbagai konsep dasar desain sistem pembelajaran, model-model sistem pembelajaran, dan langkah-langkah-langkah pengembangan desain sistem pembelajaran serta praktik penyusunan model pengembangan desain sistem pembelajaran baik berupa Silabus maupun RPP sebagai implementasi kurikulum berbasis kompetensi di tingkat satuan pendidikan tertentu (sekolah dan luar sekolah/diklat).

Pustaka

Utama :

1. Abdul Majid. 2006 Perencanaan Pembelajaran:Bandung: PT Remja Roesdakarya.
2. Abbie H. Brown; Timothy D. Green. 2010. The Essentials of Instructional Design. Oxon: Pearson
3. Atwi Suparman. 2012. Desain Instruksional Modern:Jakarta: Erlangga.
4. Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015).New York: Pearson.
5. Lamijan Hadi Susarno. 2016. Desain Sistem Pembelajaran. Surabaya: CV.Bintang..
6. Masnur Muslich. 2008. KTSP: Dasar Pemahaman Dan Pengembangan Pedoman Bagi Pengelola Lembaga Pendidikan, Pengawas Sekolah, Kepala Sekolah, Komite Sekolah, Dewan Sekolah, dan Guru. Jakarta: Bumi Aksara.
7. Morrison Gary R, Ross, Steven M, Kemp, Jerrold E. 2001. Designing Efective Instruction. Third Edition. New York: John Wiley & Sons, Inc.
8. Slavin, R. E. (2018).New York: Pearson.

Dosen Pengampu : FAJAR ARIANTO
 MUSTAJI

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 mendiskripsikan landasan teori desain pembelajaran	Menjelaskan landasan teori desain pembelajaran berkembang Memperjelas model desain/pengembangan instruksional Mendiskripsikan teori sistem umum mempengaruhi desain pembelajaran Menjelaskan pendekatan postmodern historis dan filosofis mempengaruhi desain pembelajaran	Unjuk kerja	Discovery Inquiry		1. Abbie H. Brown; Timothy D. Green. 2010. The Essentials of Instructional Design. Oxon: Pearson 2. Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015).New York: Pearson. 3. Slavin, R. E. (2018).New York: Pearson.	

2	Mahasiswa mampu mengimplementasikan pemahaman tentang proses berfikir dan belajar dalam pengembangan desain pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu merancang pembelajaran dengan memahami bagaimana orang berpikir 2.Mampu memperjelas perspektif historis dan terkini tentang pemikiran dan proses berfikir dalam pembelajaran desain telah dipengaruhi oleh filsafat dan psikologi pendidikan 3.Mampu memperjelas sudut pandang yang dimiliki desainer pembelajaran terkait pemikiran dan proses berfikir 4.mendeskripsikan pentingnya perancang pembelajaran untuk memahami bagaimana orang belajar 5.Menjelaskan jenis-jenis pembelajaran 	unjuk kerja	Online discovery learning		<ol style="list-style-type: none"> 1.Abbie H. Brown; Timothy D. Green. 2010. The Essentials of Instructional Design. Oxon: Pearson 2.Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015).New York: Pearson. 3.Slavin, R. E. (2018).New York: Pearson.
3	Mahasiswa mampu memperjelas prinsip, proses, dan praktik analisis kebutuhan, dalam menentukan jenis perubahan yang harus dilakukan	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu menjelaskan tentang analisis kebutuhan dalam desain pembelajaran 2.mampu menentukan rekomendasi paha ahli dalam analisis kebutuhan? 3.Mampu menentukan langkah-langkah apa yang harus diikuti oleh perancang pembelajaran untuk melakukan analisis kebutuhan yang berhasil 4.Mampu menentukan hasil akhir dari analisis kebutuhan 5.Mampu menentukan evaluasi efektivitas analisis kebutuhan 	unjuk kerja	Project based learning		<ol style="list-style-type: none"> 1.Abbie H. Brown; Timothy D. Green. 2010. The Essentials of Instructional Design. Oxon: Pearson 2.Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015).New York: Pearson.
4	Mahasiswa mampu Menyusun analisis tugas sebagai dasar untuk mengembangkan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu menentukan Informasi penting apa yang dikumpulkan sebagai hasil dari melakukan analisis tugas 2.Mahasiswa mampu menentukan rekomendasi dari dalam menentukan analisis tugas 3.Mahasiswa mampu menentukan analisis tugas 4.Mahasiswa mampu menentukan evaluasi efektivitas analisis tugas 	unjuk kerja	Project based learning		<ol style="list-style-type: none"> 1.Abbie H. Brown; Timothy D. Green. 2010. The Essentials of Instructional Design. Oxon: Pearson 2.Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). The Systematic Design of Instruction. New York: Pearson. 3.Slavin, R. E. (2018). Educational Psychology : theory and practice . New York: Pearson.
5	Mahasiswa mampu menjelaskan analisis peserta didik sebagai dasar penyusunan tujuan pembelajaran	Mampu menentukan karakteristik peserta didik sebagai dasar dalam desain pembelajaran. Mampu mengidentifikasi dan mengolah data peserta didik Mampu menentukan analisis pembelajar dengan akurat	Penugasan	Project based learning		<ol style="list-style-type: none"> 1.Abbie H. Brown; Timothy D. Green. 2010. The Essentials of Instructional Design. Oxon: Pearson 2.The Essentials of Instructional Design. Oxon: Pearson
6	Mahasiswa mampu menyusun tujuan pembelajaran yang terkait dengan kegiatan pembelajaran dalam mendesain pembelajaran	Mampu membedakan antara tujuan umum dan tujuan pembelajaran Mampu menyusun tujuan pembelajaran	Penugasan	project based learning		<ol style="list-style-type: none"> 1.Abbie H. Brown; Timothy D. Green. 2010. The Essentials of Instructional Design. Oxon: Pearson 2.Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015).New York: Pearson.

7	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip, proses, dan praktik pengorganisasian pembelajaran, untuk menentukan ruang lingkup dan urutan kegiatan yang akan dilakukan peserta didik.	Mampu mengorganisir materi dan aktivitas belajar dalam mendesain pembelajaran Mahasiswa mampu mengidentifikasi kurikulum terkait dalam pengembangan desain pembelajaran Mampu menentukan yang dimaksud peristiwa pembelajaran dan pengalaman belajar Mampu menentukan metode dalam pembelajaran	Penugasan	Project based learning		1. Abbie H. Brown; Timothy D. Green. 2010. The Essentials of Instructional Design. Oxon: Pearson 2. Lamijan Hadi Susarno. 2016. Desain Sistem Pembelajaran. Surabaya: CV. Bintang.. 3. Morrison Gary R, Ross, Steven M, Kemp, Jerrold E. 2001. Designing Effective Instruction. Third Edition. New York: John Wiley & Sons, Inc.	
8	UTS	UTS					
9	Mahasiswa mampu mengidentifikasi berbagai lingkungan belajar dan kegiatan pembelajaran yang dapat dimasukkan ke dalam desain instruksional	Mampu mengidentifikasi lingkungan belajar Mampu menentukan aktivitas belajar Mampu menentukan kegiatan pembelajaran yang tepat dan efektif	Penugasan	Project based learning		1. Abbie H. Brown; Timothy D. Green. 2010. The Essentials of Instructional Design. Oxon: Pearson 2. The Essentials of Instructional Design. Oxon: Pearson	
10	menentukan prinsip, proses, dan praktik mengevaluasi prestasi pelajar.	Mampu membedakan evaluasi dan penilaian Mampu mendeskripsikan peran evaluasi dalam proses desain pembelajaran Mampu mengembangkan evaluasi pembelajaran Mampu menentukan keberhasilan dari evaluasi pembelajaran	Penugasan	Project based learning		1. Abbie H. Brown; Timothy D. Green. 2010. The Essentials of Instructional Design. Oxon: Pearson 2. The Essentials of Instructional Design. Oxon: Pearson	
11	Mahasiswa mengembangkan dan menentukan evaluasi pembelajaran didasarkan pada prinsip-prinsip evaluasi	Mampu menentukan perbedaan evaluasi formatif dan sumatif Mampu menentukan keberhasilan dari evaluasi formatif dan evaluasi sumatif Mampu menentukan evaluasi yang efektif dan efisien dalam desain pembelajaran	Penugasan	Project based learning		1. Abbie H. Brown; Timothy D. Green. 2010. The Essentials of Instructional Design. Oxon: Pearson 2. Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). New York: Pearson. 3. Slavin, R. E. (2018). New York: Pearson.	
12	Mahasiswa mampu menentukan keberhasilan produk dan proses desain instruksional	Mampu menentukan perbedaan evaluasi formatif dan sumatif Mampu menentukan keberhasilan dari evaluasi formatif dan evaluasi sumatif Mampu menentukan evaluasi yang efektif dan efisien dalam desain pembelajaran	Penugasan	project based learning		1. Abbie H. Brown; Timothy D. Green. 2010. The Essentials of Instructional Design. Oxon: Pearson 2. Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). New York: Pearson. 3. Slavin, R. E. (2018). New York: Pearson.	
13	Mahasiswa mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan prinsip, strategi pembelajaran, dan tujuan	Mampu mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran Mampu menentukan media yang tepat berdasarkan pada tujuan pembelajaran Mampu memproduksi media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam desain pembelajaran	Penugasan	Project based learning		1. Abbie H. Brown; Timothy D. Green. 2010. The Essentials of Instructional Design. Oxon: Pearson 2. The Essentials of Instructional Design. Oxon: Pearson	
14	Mahasiswa mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan prinsip, strategi pembelajaran, dan tujuan	Mampu mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran Mampu menentukan media yang tepat berdasarkan pada tujuan pembelajaran Mampu memproduksi media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam desain pembelajaran	Penugasan	Project based learning		1. Abbie H. Brown; Timothy D. Green. 2010. The Essentials of Instructional Design. Oxon: Pearson 2. The Essentials of Instructional Design. Oxon: Pearson	

15	Mahasiswa mampu menghasilkan desain pembelajaran yang efektif dan efisien	Mampu menyusun desain pembelajaran berdasarkan pada tahapan model pengembangan Mampu menentukan tujuan pembelajaran Mampu menentukan evaluasi pembelajaran Mampu menentukan strategi/metode yang tepat Mampu menentukan evaluasi yang tepat	Penugasan	Project based learning		1. Abbie H. Brown; Timothy D. Green. 20 2. The Essentials of Instructional Design. Oxon: Pearson	
16							

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-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.
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=Tapat Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.