



**UNIVERSITAS PGRI WIRANEGARA**  
**FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI**  
**PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS**

**RPS**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	TglPenyusunan
Design and Instructional Technology		KEPRODIAN	2 sks (teori+Praktek)	6	4 Februari 2022
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>
	<b>Dr. Yudi Hari R, M.Pd</b>		Ana Ahsana El Sulukiyah, S.Pd., M.Pd		Ana Ahsana El Sulukiyah, S.Pd., M.Pd
<b>CAPAIAN PEMBELAJARAN</b>	<b>CPL-PRODI yangdibebankanpada MK</b>				
	<b>S8</b>	menginternalisasinilai, norma, dan etika akademik;			
	<b>KU1</b>	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya			
	<b>KK8</b>	mampu melaksanakan kegiatan penilaian proses dan hasil belajar yang sahih, andal, objektif, dan praktis (sesuai dengan karakteristik pembelajaran bahasa Inggris), yang meliputi: a) penentuan aspek-aspek proses dan hasil belajar yang penting untuk dinilai dan dievaluasi; b) penentuan prosedur sesuai dengan tujuan penilaian dan evaluasi; c) pengembangan teknik dan instrumen penilaian dan evaluasi; d) pelaksanaan penilaian dan evaluasi sesuai prosedur, teknik, dan instrumen yang ditentukan; e) pelaksanaan proses moderasi penilaian; f) analisis hasil penilaian proses dan hasil belajar untuk berbagai tujuan; dan pengadministrasian penilaian proses dan hasil belajar secara berkesinambungan			
	<b>P7</b>	menguasai konsep umum, prinsip, metode, dan teknik: a) perencanaan pembelajaran, b) penilaian dan evaluasi proses dan hasil pembelajaran, c) analisis, adaptasi dan pengembangan materi dan media pembelajaran, d) pendampingan peserta			

	<b>P10</b>	didik, dan e) penelitian pendidikan, menguasai konsep pengembangan keterampilan abad 21 yang menumbuhkan HOTS ( <i>Higher Order Thinking Skills</i> ) yang meliputi <i>Communication, Collaboration, Critical Thinking, Creative Thinking, Computational Logic, Compassion, dan Civic Responsibility</i> )
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
	CPMK1 (Sikap)	menginternalisasikan nilai, norma, dan etika akademik;
	CPMK2 (K.U. umum)	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	CPMK 3 (Pengetahuan)	Menguasai konsep tentang Men design pembelajaran Menguasai Konsep tentang teknologi Pembelajaran Menguasai konsep tentang model dalam pembelajaran Menguasai konsep tentang strategi dalam pembelajaran Menguasai konsep tentang memadukan design dan teknolog dalam pembelajaran Menguasai berbagai macam design pembelajaran baik dalam Visual, dan nonvisual (Luring/daring) Menguasai konsep strategi dan teknik dalam mengimplementasikan design dalam pembelajaran
	CPMK4 (K. Khusus)	Mampu memadukan konsep tentang dsign strategi, dan teknik serta teknologi dalam pembelajaran Mampu men design pembelajaran dan teknologi yang sesuai dengan pembelajaran di lingkungan belajar
	<b>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>	
	Sub-CPMK1	Mampu menguraikan pentingnya teknologi pembelajaran dalam pembelajaran
	Sub-CPMK2	Mampu menjelaskan dan menguraikan berbagai ragam design dan model yang diimplementasikan dalam pembelajaran
	Sub-CPMK3	Mampu menjelaskan dan menguraikan lebih lanjut berbagai ragam strategi dalam pembelajaran
	Sub-CPMK4	Mampu menguraikan berbagai ragam materi materi pembelajaran yang harus dibelajarkan
	Sub-CPMK5	Mampu menjelaskan berbagai macam teknologi dan media pembelajaran baik secara visual ataupun nonvisual
	Sub-CPMK6	Mampu men design design, teknologi dan strategi yang sesuai dalam lingkungan belajar dalam pembelajaran
	Sub-CPMK7	Mampu mengimplementasikan pemanfaatan perancangan dan teknologi pembelajaran dalam pembelajaran
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah ini dirancang untuk memberikan pengetahuan tentang proses mendesign dan merencanakan pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi kependidikan yang profesional. Mahasiswa diharapkan untuk dapat memilih, mengembangkan, mendesign dan mengimplementasikan Design, strategi, materi, dengan teknologi yang sesuai di dalam pembelajaran. Bahan Kajian: 1) Strategi Belajar, 2) Model Belajar, 3) Design, 4) Instructional Technology. Pada akhir matakuliah ini, mahasiswa dapat mengimplementasikan pembelajaran menggunakan elemen bahan kajian secara lengkap dan detail. Pembelajaran dilakukan secara hybrid yakni dengan tatap muka (luring) dan daring dengan menerapkan metode ceramah, diskusi, dan penugasan. Evaluasi capaian	

	hasil belajar akan dilakukan dengan asesmen kehadiran 10%, partisipasi/ keaktifan dalam diskusi kelas 15%, Penugasan 25% (case method), UTS 25% (team-based project), dan UAS 25%.						
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Design Pembelajaran</li> <li>2. Strategi Pembelajaran</li> <li>3. Instructional Technology</li> <li>4. Media Pembelajaran</li> <li>5. Materi Belajar</li> <li>6. Model Pembelajaran</li> </ol>						
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>						
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Instructional Technology for teaching and learning</b></li> <li>2. <b>Model dan Design dalam pembelajaran</b></li> </ol>						
	<b>Pendukung :</b>						
<b>Dosen Pengampu</b>	Yudi Hari R						
<b>Matakuliahsyarat</b>	Tuliskan mata kuliah prasyarat, jika ada						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	BobotPenilaian (%)
		Indikator	Kriteria&Teknik	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1-2	Mampu menguraikan pentingnya teknologi pembelajaran dalam merancang pembelajaran	<b>Ketepatan dalam</b> menguraikan pentingnya teknologi pembelajaran dalam merancang pembelajaran	Ongoing assessment	<b>BP: Kuliah (2x50 menit)</b> <b>MP: Discovery learning, socratic method and discussion</b> <b>PM:</b>		Instructional Technology for teaching and learning dan Model and design of teaching	5%

				TM: 2x 60 menit TT: 2 x 60 menit			
3-4	Mampu menjelaskan dan menguraikan berbagai ragam design dan instructional technology yang diimplementasikan dalam pembelajaran	<b>Ketepatan dalam</b> menjelaskan dan menguraikan berbagai ragam design dan instructional technology yang diimplementasikan dalam pembelajaran	Ongoing assessment	BP: Kuliah (2x50 menit) MP: Discovery learning, socratic method and discussion PM: TM: 2x 60 menit TT: 2 x 60 menit		Instructional Technology for teaching and learning dan Model and design of teaching	5%
5-6	Mampu menjelaskan dan menguraikan lebih lanjut berbagai ragam strategi dalam pembelajaran	<b>Ketepatan dalam</b> menguraikan lebih lanjut berbagai ragam strategi dalam pembelajaran	Ongoing assessment	BP: Kuliah (2x50 menit) MP: Discovery learning, socratic method and discussion PM: TM: 2x 60 menit TT: 2 x 60 menit		Instructional Technology for teaching and learning dan Model and design of teaching	5%
7-8	Mampu menguraikan berbagai ragam materi materi pembelajaran yang harus dibelajarkan	<b>Ketepatan dalam</b> menguraikan berbagai ragam materi materi pembelajaran yang harus dibelajarkan	Ongoing assessment	BP: Kuliah (2x50 menit) MP: Discovery learning, socratic method and discussion PM: TM: 2x 60 menit TT: 2 x 60 menit		Instructional Technology for teaching and learning dan Model and design of teaching	5%
9	<b>Evaluasi Tengah Semester / UjianTengan Semester</b>						15%

<b>10-11</b>	Mampu menjelaskan berbagai macam instructional technology baik secara visual ataupun nonvisual	Ketepatan dalam menguraikan berbagai macam instructional technology baik secara visual ataupun nonvisual	Ongoing assessment	<b>BP: Kuliah (2x50 menit) MP: Discovery learning, socratic method and discussion PM: TM: 2x 60 menit TT: 2 x 60 menit</b>		Instructional Technology for teaching and learning dan Model and design of teaching	<b>5%</b>
<b>12-13</b>	Mampu merancang dan strategi yang sesuai dengan teknologi dalam lingkungan belajar dalam pembelajaran	Ketepatan dalam menentukan media dan strategi yang sesuai dengan teknologi dalam lingkungan belajar dalam pembelajaran	Ongoing assessment	<b>BP: Kuliah (2x50 menit) MP: Discovery learning, socratic method and discussion PM: TM: 2x 60 menit TT: 2 x 60 menit</b>		Instructional Technology for teaching and learning dan Model and design of teaching	<b>15%</b>
<b>14-15</b>	Mampu mengimplementasikan pemanfaatan instructional technology dalam pembelajaran	Ketepatan dalam mengimplementasikan pemanfaatan instructional technology dalam pembelajaran	Ongoing assessment	<b>BP: Kuliah (2x50 menit) MP: Discovery learning, socratic method and discussion PM: TM: 2x 60 menit TT: 2 x 60 menit</b>		Instructional Technology for teaching and learning dan Model and design of teaching	<b>5%</b>
<b>16</b>	<b>Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester</b>						<b>35%</b>

**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 terdiridari 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 bahasan 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 yang setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahasan yang 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.

