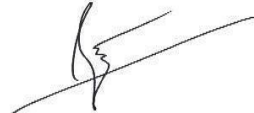




**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (sks)	SEMESTER		Tgl Penyusunan
Desain Pembelajaran	MWP12032	WAJIB PRODI	T = 3	P = 0	4	1 Maret 2024
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK		Ketua PROD		
	 Dr. Hj. Marwati Abd Malik. M.Pd.	-		 Asrinan, S.Pd.,M.Pd		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL-Pengetahuan (PP3, PP6, PP7)	Menguasai konsep, prinsip, dan model desain pembelajaran.				
	CPL-Keterampilan Khusus (KK1, KK7)	Mampu merancang desain pembelajaran yang sistematis, efektif, dan kontekstual.				
	CPL-Sikap (S1–S10)	Bertanggung jawab, kreatif, dan menjunjung etika akademik serta nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyah.				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK1	1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan urgensi desain pembelajaran.				

		(CPL: PP3, PP6).
	CPMK2	2. Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik. (CPL: PP3, KK7).
	CPMK3	3. Mahasiswa mampu menerapkan model desain pembelajaran. (CPL: PP6, PP7, KK7).
	CPMK4	4. Mahasiswa mampu menyusun perangkat desain pembelajaran secara sistematis. (CPL: KK1, KK7).
	CPMK5	5. mahasiswa mampu mengevaluasi an merevisi desain pembelajaran
	Kemampun akhir tiap tahapan belajar (sub-CPMK)	
	Sub-CPMK1	Menganalisis kebutuhan pembelajaran.
	Sub-CPMK2	Menganalisis karakteristik peserta didik.
	Sub-CPMK3	Menerapkan model desain pembelajaran (ADDIE, Dick & Carey).
	Sub-CPMK4	Menyusun tujuan dan strategi pembelajaran.
	Sub-CPMK5	Mengembangkan perangkat desain pembelajaran.
	Sub-CPMK6	Melakukan evaluasi dan revisi desain pembelajaran.
	Deskripsi Singkat MK	
	Mata kuliah Desain Pembelajaran membahas konsep, prinsip, dan model desain pembelajaran yang digunakan untuk merancang proses pembelajaran secara sistematis. Mahasiswa dilatih menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, menyusun tujuan, strategi, media, serta evaluasi pembelajaran sehingga menghasilkan desain pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna.	

Bahan Kajian :Materi Pembelajaran	1. Konsep dan prinsip desain pembelajaran 2. Analisis kebutuhan pembelajaran 3. Analisis karakteristik peserta didik 4. Model desain pembelajaran (ADDIE, Dick & Carey) 5. Perumusan tujuan pembelajaran 6. Strategi, metode, dan media pembelajaran 7. Evaluasi dan revisi desain pembelajaran
Pustaka	Utama:
	1. Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. The Systematic Design of Instruction. 2. Branch, R. M. Instructional Design: The ADDIE Approach. 3. Smaldino, S. Instructional Technology and Media for Learning
	Pendukung :
	1. Modul Desain Pembelajaran Kurikulum Merdeka. 2. Jurnal desain dan teknologi pembelajaran. 3. Desain Pembelajaran English for Math Berbasis Blended Learning (https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/author/view/4345667?utm_source=chatgpt.com) 4. Peningkatan Kapasitas Guru dalam Menyusun Modul Ajar Kurikulum Merdeka (https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/18244?utm_source=chatgpt.com)
Dosen Pengampu	Dr. Hj. Marwati Abd. Malik, S.Pd., M.Pd.
Mata Kuliah Syarat	1. Belajar dan Pembelajaran 2. Strategi Pembelajaran Matematika
Integrasi Nilai-Nilai Al Islam Kemuhammadiyah	1. Tanggung jawab dan amanah dalam merancang pembelajaran. 2. Kreativitas sebagai bentuk ikhtiar. 3. Refleksi (muhasabah) dalam perbaikan desain. 4. Etika akademik dan kolaborasi.

Mg ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, dan Penugasan Mahasiswa [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria dan Teknik	Pembelajaran Lurung (Offline)	Pembelajaran Daring (Online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Memahami konsep desain pembelajaran	Menjelaskan pengertian dan urgensi	Esai, diskusi	Ceramah, diskusi	-	Konsep desain pembelajaran	5
2	Memahami prinsip desain pembelajaran	Menguraikan prinsip desain	Tugas ringkasan	Diskusi	-	Prinsip desain pembelajaran	5
3	Menganalisis kebutuhan pembelajaran	Menyusun analisis kebutuhan	Tugas	Studi kasus	-	Analisis kebutuhan	5
4	Menganalisis karakteristik peserta didik	Mengidentifikasi karakteristik siswa	Tugas	Diskusi	-	Karakteristik peserta didik	5

5	Memahami model ADDIE	Menjelaskan tahapan ADDIE	Kuis	Ceramah, diskusi	-	Model ADDIE	5
6	Memahami model Dick & Carey	Menjelaskan tahapan model	Kuis	Ceramah, diskusi	-	Model Dick & Carey	5
7	Merumuskan tujuan pembelajaran	Menyusun tujuan pembelajaran	Penilaian produk	Workshop	-	Tujuan pembelajaran	5
8	Evaluasi Tengah Semester						15
9	Menentukan strategi pembelajaran	Menyusun strategi pembelajaran	Tugas	Diskusi	-	Strategi pembelajaran	5
10	Menentukan metode pembelajaran	Menentukan metode yang tepat	Tugas	Diskusi	-	Metode pembelajaran	5

11	Menentukan media pembelajaran	Menentukan media yang sesuai	Tugas	Diskusi	-	Media pembelajaran	5
12	Mengembangkan desain pembelajaran	Menyusun desain awal	Penilaian produk	Workshop	-	Pengembangan desain	5
13	Merevisi desain pembelajaran	Melakukan revisi desain	Penilaian produk	Workshop	-	Revisi desain	5
14	Mempresentasikan desain pembelajaran	Menyajikan desain	Presentasi	Seminar kelas	-	Presentasi desain	5
15	Refleksi desain pembelajaran	Menyusun refleksi	Laporan refleksi	Diskusi reflektif	-	Refleksi desain	5
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						20

A. Komponen Penilaian

1. Kehadiran dan partisipasi : 10%
2. Tugas dan penugasan : 25%
3. Proyek/perangkat ajar : 30%
4. UTS : 15%
5. UAS : 20% Total : 100%

Total = 100%

B. Rumus Nilai Akhir

$$\text{Nilai Akhir} = (10\% \times \text{KP}) + (20\% \times \text{TM}) + (20\% \times \text{PP}) + (15\% \times \text{UTS}) + (20\% \times \text{UAS}) + (15\% \times \text{RS})$$