


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)



MATA KULIAH	: PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN SEJARAH
SEMESTER	: 114 TAHUN AKADEMIK: 2020/2021
BOBOT	: 3 SKS
DOSEN/TIM DOSEN PENGAMPU	: DR. CORRY IRIANI ROCHALINA, M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2021**

	<h2>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)</h2>
---	--

Universitas	: Universitas Negeri Jakarta
Fakultas	: Pascasarjana
Program Studi	: S2 Pendidikan Sejarah
Mata Kuliah	: Pengembangan Desain Pembelajaran Sejarah
Bobot sks	: 3 SKS
Kode Mata Kuliah	:
Kode Seksi	:
Bentuk/Sifat	: (1) Teori (2) Praktek
Pra-Syarat (jika ada)	:
Semester	: 4 (empat)
Periode Kuliah	: 1 Maret – 31 Juni 2021
Jumlah Pertemuan	: 16 pertemuan*) @150 menit
Jadwal Kuliah	: Rabu, 08.00 - 10.30
Ruang Kuliah	: -

*) coret yang tidak perlu

A. DESKRIPSI MATAKULIAH

Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Sejarah adalah mata kuliah inti keilmuan di Program Studi S1 Pendidikan Sejarah dan merupakan mata kuliah wajib. Pada mata kuliah ini akan dibahas tentang konsep sistem, prinsip pembelajaran dan implikasinya pada perencanaan pembelajaran, identifikasi kebutuhan belajar, tujuan pembelajaran, peta kompetensi, identifikasi karakteristik awal mahasiswa, tes acuan patokan, pemilihan dan pengembangan materi, pemilihan dan pengembangan media pembelajaran. Setelah menyelesaikan mata kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu merancang pembelajaran sejarah yang selaras secara konstruktif.

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) YANG DIBEBANKAN DALAM MATAKULIAH

Ranah	Capaian Pembelajaran Lulusan
Sikap	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan
Keterampilan umum	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
Pengetahuan	Mengerti dan memahami asas dan prinsip dasar ilmu pendidikan, meliputi strategi, metode, perencanaan serta evaluasi.
Keterampilan Khusus	Menguasai perancangan sistem pembelajaran (metode, pendekatan dan pemetaan kompetensi) sesuai dengan kebutuhan.

C. BAHAN KAJIAN/POKOK BAHASAN

BAHAN KAJIAN/POKOK BAHASAN	SUB-BAHAN KAJIAN/SUB-POKOK BAHASAN
Penilaian Kebutuhan	Konsp Penilaian
	Langkah Melaksanakan Penilaian Kebutuhan
	Laporan Penilaian Kebutuhan
Analisis Tujuan Instruksional	Konsep Tujuan Instruksional
	Identifikasi Tujuan Instruksional
	Kriteria ideal tujuan instruksional
	Prosedur analisis tujuan Instruksional
Analisis Karakteristik Peserta Didik	Konsep peserta didik dan populasi target
	Karakteristik Peserta Didik
	Prosedur Analisis Karakteristik Peserta Didik
	Prosedur Analisis Konteks Belajar
Sasaran Kinerja	Konsep Sasaran Kinerja
	Kriteria Rumusan Sasaran Kinerja
	Langkah Merumuskan Sasaran Kinerja
Instrumen Penilaian	Konsep Penilaian
	Jenis Penilaian
Lingkungan Belajar	Konsep Online Learning
	Bentuk Blended Learning
	Campuran Blended Learning
	Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran
Strategi Instruksional	Konsep Strategi Instruksional
	Strategi Instruksional Menurut Gagne
	Strategi Instruksional Menurut Dick & Carey
	Srategi Instruksional Menurut David T. Merrill
Model Pembelajaran	Pembelaajaran Generatif
	Pembelajaran Kooperatif
	Pembelajaran Bermain Peran
Materi Instruksional	Konsep Materi
	Teori Beban Kognitif Dalam Pengembangan Materi Instruksional
	Teori Multimedia Dalam Pengembangan Materi Instruksional
	Struktur Materi

	Langkah Pengembangan Materi Instruksional
Evaluasi Formatif	Konsep Evaluasi Formatif
	Tinjauan Ahli Materi dalam Rangka Evaluasi Formatif
	Tinjauan Ahli Antar-Desain Tatap Muka
Revisi Materi Instruksional	Konsep Revisi materi
	Pelaksanaan Revisi Materi Instruksional
Evaluasi Sumatif	Konsep evaluasi sumatif
	Cakupan dan Kriteria Evaluasi sumatif

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN (METODE)

Project-based learning

E. MEDIA PEMBELAJARAN

Tuliskan media pembelajaran yang digunakan dalam matakuliah ini.

Perangkat Keras	Perangkat Lunak
1. LCD Projector	4. Google Meet
2. Notebook/Dekstop Computer	5. Google Classroom
3. Jaringan Internet (LAN/WIFI)	6. Quizizz

F. TUGAS (TAGIHAN)

- Laporan bacaan dan slide presentasi.
- Rancangan strategi pembelajaran.
- Skenario pembelajaran.

G. PENILAIAN

- Komponen dan bobot penilaian dalam persentase:
(Komponen dan bobot penilaian terkait dengan CPMK yang ada dalam butir **B**).
 - Sikap 10 %
 - Keterampilan umum 10 %
 - Keterampilan khusus 40 %
 - Pengetahuan 40 %
- Strategi penilaian:
 - Tes berbentuk kuis.
 - Non-tes terdiri dari laporan bacaan, presentasi, dan portofolio.
- Instrumen:
 - Tes berbentuk kuis (PG)
 - Rubrik penilaian: (1) laporan bacaan; (2) presentasi; (3) tugas.
- Kriteria penilaian/kelulusan
Mahasiswa dikategorikan lulus mata kuliah ini apabila memiliki nilai akhir minimal C berdasarkan rentang penilaian berikut ini:

Tingkat Penguasaan (%)	Huruf	Angka	Keterangan
86 – 100	A	4,0	Lulus
81 – 85	A-	3,7	Lulus
76 – 80	B+	3,3	Lulus
71 – 75	B	3,0	Lulus
66 – 70	B-	2,7	Lulus

Tingkat Penguasaan (%)	Huruf	Angka	Keterangan
61 – 65	C+	2,3	Lulus
56 – 60	C	2,0	Lulus
51 – 55	C-	1,7	Belum Lulus
46 – 50	D	1,0	Belum Lulus
0 – 45	E	0,0	Belum Lulus

H. KEBIJAKAN PERKULIAHAN

- a. Kehadiran : *Mahasiswa yang tidak hadir, baik dengan pemberitahuan atau tidak, lebih dari 20% dari total pertemuan dianggap tidak lulus dan mendapat nilai E.*
- b. Keterlambatan : *• Keterlambatan masuk kelas selama menit diizinkan mengikuti perkuliahan, bila kelas dimulai pukul 8.*
• Keterlambatan masuk kelas lebih dari 1-15 menit tidak diizinkan mengikuti perkuliahan, bila kelas dimulai pukul 9 dan seterusnya.
• Keterlambatan penyerahan tugas selama 1-7 hari dari tenggat waktu yang ditetapkan akan mendapat pengurangan nilai sebanyak 20 poin dari total 1-100 poin.
• Keterlambatan penyerahan tugas selama lebih dari 7 hari dari tenggat waktu yang ditetapkan akan mendapatkan nilai 0.)
- c. Tidak mengikuti ujian/tidak menyerahkan tugas : *Mahasiswa yang tidak mengikuti ujian atau tidak menyerahkan tugas tanpa pemberitahuan akan diberikan nilai D pada ujian/tugas tersebut.*
- d. Kecurangan akademik : *Mahasiswa wajib mematuhi standar aturan dan kebijakan tentang kejujuran akademik dan menghindari tindakan plagiarisme dan kecurangan dalam ujian. Tindakan plagiarisme dan kecurangan dalam ujian akan diberikan nilai E pada ujian tersebut.*
- e. Etika di dalam kelas luring : *• Mahasiswa tidak diperkenankan mengenakan pakaian yang memperlihatkan aurat (ketat/transparan).*
• Mahasiswa tidak menggunakan alat komunikasi untuk keperluan yang tidak terkait dengan pembelajaran.
• Mahasiswa tidak membuat kegaduhan yang mengganggu ketertiban pembelajaran.
- f. Etika di dalam kelas daring : *• Mahasiswa tidak diperkenankan mengenakan pakaian yang memperlihatkan aurat (ketat/transparan).*
• Mahasiswa wajib menampilkan identitas diri dalam bentuk tulisan, citra, atau video.

I. SUMBER (REFERENSI)

Referensi Utama:

- [1] W. Dick, L. Carey, and J. O. Carey, *The Systematic Design of Instruction*, 6nd ed. New York: Pearson Higher Education, 2015.
- [2] S. A. Ambrose, M. Lovett, M. W. Bridges, M. DiPietro, and M. K. Norman, *How learning works : seven research-based principles for smart teaching*. 2013.
- [3] M. P. Driscoll, *Psychology of Learning For Instruction*. 2014.
- [4] L. W. Anderson and D. R. Krathwohl, *A taxonomy for learning teaching and assessing_ a revision of Bloom `s taxonomy of educational objectives-Longman (2001)*. 2001.
- [5] R. E. Mayer, "Applying the Science of Learning: Evidence-Based Principles for the Design of Multimedia Instruction," *Am. Psychol.*, vol. 63, no. 8, pp. 760–769, Nov. 2008, doi: 10.1037/0003-066X.63.8.760.
- [6] R. E. Mayer, *Multimedia learning, second edition*. Cambridge University Press, 2009.
- [7] R. C. Clark and R. E. Mayer, *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*, 4nd Editio. San Francisco: Wiley, 2016.

Referensi Pendukung

- 1. Anderson, Lorin W., and Robert B. Burns. "Values , Evidence , and Mastery Learning." *Review of Educational Research*, vol. 57, no. 2, 2015, pp. 215–23.
- 2. Mayer, Richard E. "Applying the Science of Learning: Evidence-Based Principles for the Design of Multimedia Instruction." *American Psychologist*, vol. 63, no. 8, Nov. 2008, pp. 760–69, doi:10.1037/0003-066X.63.8.760.
- 3. Horn, Michael, and Staker Heather. *Blended: Using Disruptive Innovation to Improve Schools*. 1st ed., Wiley, 2015, doi:10.1017/CBO9781107415324.004.
- 4. Clark, Ruth Colvin, and Richard E. Mayer. *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. 4nd Editio, Wiley, 2016, doi:10.1017/CBO9781107415324.004.
- 5. Fiorella, Logan, and Richard E. Mayer. "Learning as a Generative Activity: Eight Learning Strategies That Promote Understanding." Cambridge University Press, Cambridge University Press, 2015, doi:.1037//0033-2909.126.1.78.



**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS ILMU SOSIAL
PROGRAM STUDI S1 OENDIDIKAN SEJARAH**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATAKULIAH (MK)	KODE MATAKULIAH	BOBOT (SKS)	SEMESTER	TANGGAL PENYUSUNAN
Pengembangan Desain Pembelajaran Sejarah	-	3 SKS	4	7 April 2021
DOSEN PENGAMPU MATAKULIAH	KOORDINATOR PROGRAM STUDI	OTORISASI/PENGAWASAN/ GPJM FAKULTAS	WAKIL DEKAN I	TANGGAL REVISI
Dr. Nurzengky Ibrahim, M.Pd Dr. Corry I. Rochalina, M.Pd	Dr. Kurniawati, S.Pd., M.Si			

CPL-Program Studi yang Dibebankan pada Matakuliah	
CPL-1	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
CPL-2	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
CPL-3	Membuat keputusan yang tepat dan dapat mempertanggung-jawabkan penyelesaian tugasnya secara maksimal di dalam bidang pendidikan sejarah, dan sejarah melalui pendekatan monodisipliner.
CPL-4	Memilih dan menerapkan pendekatan dan model pembelajaran, bahan ajar, dan penilaian untuk kepentingan pembelajaran;
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	
CPMK-1	Melaksanakan analisis kebutuhan yang memuat kesenjangan kinerja aktual dan kinerja yang diharapkan.
CPMK-2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi tujuan instruksional yang sesuai dengan kebutuhan.
CPMK-3	Mahasiswa mampu melaporkan hasil analisis peserta didik dan konteks sesuai kriteria dan format.
CPMK-4	Mampu menuliskan sasaran kinerja yang memuat unsur kondisi, perilaku, dan kriteria.
CPMK-5	Mampu mengembangkan instrumen penilaian yang sesuai dengan sasaran kinerja.
CPMK-6	Mampu membedakan karakteristik lingkungan belajar tatap muka, blended, dan online learning.
CPMK-7	Mampu merencanakan strategi instruksional di berbagai lingkungan belajar yang selaras dengan sasaran kinerja
CPMK-8	Mampu menyusun rancangan aktivitas belajar sesuai dengan model pembelajaran generatif, kooperatif, dan sosiodrama.
CPMK-9	Mampu mengembangkan materi instruksional yang selaras dengan prinsip beban kognitif dan multimedia.
CPMK-10	Mahasiswa mampu melaksanakan evaluasi formatif secara simulatif.
CPMK-11	Mampu melaksanakan revisi atas materi instruksional berdasarkan hasil analisis data evaluasi formatif.

CPMK-12	Mampu merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif.
Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	
Sub CPMK-1.1	Menjelaskan konsep penilaian
Sub CPMK-1.2	Menjelaskan langkah melaksanakan penilaian kebutuhan
Sub CPMK-1.2	Menjelaskan struktur laporan penilaian kebutuhan
Sub CPMK-2.1	Menjelaskan konsep konsep tujuan instruksional
Sub CPMK-2.2	Menjelaskan identifikasi tujuan instruksional
Sub CPMK-2.3	Menjelaskan kriteria ideal rumusan tujuan instruksional
Sub CPMK-2.4	Menjelaskan prosedur analisis tujuan instruksional
Sub CPMK-3.1	Menjelaskan konsep peserta didik dan populasi target dalam analisis karakteristik peserta didik
Sub CPMK-3.2	Menjelaskan dimensi dari karakteristik peserta didik yang perlu dipertimbangkan dalam analisis karakteristik peserta didik
Sub CPMK-3.3	Menjelaskan prosedur analisis karakteristik peserta didik
Sub CPMK-3.4	Menjelaskan prosedur analisis konteks belajar
Sub CPMK-4.1	Menjelaskan konsep sasaran kinerja
Sub CPMK-4.2	Menjelaskan kriteria rumusan sasaran kinerja
Sub CPMK-4.3	Menjelaskan langkah untuk merumuskan sasaran kinerja
Sub CPMK-5.1	Menjelaskan konsep penilaian
Sub CPMK-5.2	Menjelaskan jenis penilaian
Sub CPMK-6.1	Menjelaskan konsep online learning dan tatap muka
Sub CPMK-6.2	Menjelaskan empat bentuk blended learning
Sub CPMK-6.3	Menjelaskan campuran empat bentuk blended learning
Sub CPMK-6.4	Menjelaskan fitur-fitur dalam Google Classroom untuk pembelajaran online learning
Sub CPMK-7.1	Menjelaskan konsep strategi instruksional
Sub CPMK-7.2	Menjelaskan komponen strategi instruksional yang ditawarkan Gagne

Sub CPMK-1.2	✓											
Sub CPMK-2.1		✓										
Sub CPMK-2.2		✓										
Sub CPMK-2.3		✓										
Sub CPMK-2.4		✓										
Sub CPMK-3.1			✓									
Sub CPMK-3.2			✓									
Sub CPMK-3.3			✓									
Sub CPMK-3.4			✓									
Sub CPMK-4.1				✓								
Sub CPMK-4.2				✓								
Sub CPMK-4.3				✓								
Sub CPMK-5.1					✓							
Sub CPMK-5.2					✓							
Sub CPMK-6.1						✓						
Sub CPMK-6.2						✓						
Sub CPMK-6.3						✓						
Sub CPMK-6.4						✓						
Sub CPMK-7.1							✓					
Sub CPMK-7.2							✓					
Sub CPMK-7.3							✓					
Sub CPMK-7.4							✓					
Sub CPMK-8.1								✓				
Sub CPMK-8.2								✓				

RINCIAN RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pekan Ke-	CPMK	Indikator	Materi Perkuliahan/Pokok Bahasan	Metode	Moda Pembelajaran		Penilaian		Referensi
					Luring	Daring	Strategi	Kriteria dan Rubrik	

Pekan Ke-	Sub-CPMK	Indikator	Materi Perkuliahan/Pokok Bahasan	Metode	Moda Pembelajaran		Penilaian		Referensi
					Luring	Daring	Strategi	Kriteria dan Rubrik	
1	Menjelaskan konsep penilaian	Menjelaskan konsep penilaian	Penilaian Kebutuhan	Project-Based Learning	√	√	Penilaian projek	Lampiran 1	Modul
	Menjelaskan langkah melaksanakan penilaian kebutuhan	Menjelaskan langkah melaksanakan penilaian kebutuhan							
	Menjelaskan struktur laporan	Menjelaskan struktur laporan							

	penilaian kebutuhan	penilaian kebutuhan							
2	Menjelaskan konsep konsep tujuan instruksional	Menjelaskan konsep konsep tujuan instruksional	Analisis Tujuan Instruksional	Project-Based Learning	√	√	Penilaian projek	Lampiran 1	Modul
	Menjelaskan identifikasi tujuan instruksional	Menjelaskan identifikasi tujuan instruksional							
	Menjelaskan kriteria ideal rumusan tujuan instruksional	Menjelaskan kriteria ideal rumusan tujuan instruksional							
	Menjelaskan prosedur analisis tujuan instruksional	Menjelaskan prosedur analisis tujuan instruksional							
3	Menjelaskan konsep peserta didik dan populasi target dalam analisis karakteristik peserta didik	Menjelaskan konsep peserta didik dan populasi target dalam analisis karakteristik peserta didik	Analisis Karakteristik Peserta Didik	Project-Based Learning	√	√	Penilaian projek	Lampiran 1	Modul
	Menjelaskan dimensi dari karakteristik	Menjelaskan dimensi dari karakteristik							

	peserta didik yang perlu dipertimbangkan dalam analisis karakteristik peserta didik	peserta didik yang perlu dipertimbangkan dalam analisis karakteristik peserta didik							
	Menjelaskan prosedur analisis karakteristik peserta didik	Menjelaskan prosedur analisis karakteristik peserta didik							
	Menjelaskan prosedur analisis konteks belajar	Menjelaskan prosedur analisis konteks belajar							
4	Menjelaskan konsep sasaran kinerja	Menjelaskan konsep sasaran kinerja	Sasaran Kinerja	Project-Based Learning	√	√	Penilaian projek	Lampiran 1	Modul
	Menjelaskan kriteria rumusan sasaran kinerja	Menjelaskan kriteria rumusan sasaran kinerja							
	Menjelaskan langkah untuk merumuskan sasaran kinerja	Menjelaskan langkah untuk merumuskan sasaran kinerja							

5	Menjelaskan konsep penilaian	Menjelaskan konsep penilaian	Instrumen Penilaian	Project-Based Learning	√	√	Penilaian projek	Lampiran 1	Modul
	Menjelaskan jenis penilaian	Menjelaskan jenis penilaian							
6	Menjelaskan konsep online learning dan tatap muka	Menjelaskan konsep online learning dan tatap muka	Lingkungan Belajar	Project-Based Learning	√	√	Penilaian projek	Lampiran 1	Modul
	Menjelaskan empat bentuk blended learning	Menjelaskan empat bentuk blended learning							
	Menjelaskan campuran empat bentuk blended learning	Menjelaskan campuran empat bentuk blended learning							
	Menjelaskan fitur-fitur dalam Google Classroom untuk pembelajaran online learning	Menjelaskan fitur-fitur dalam Google Classroom untuk pembelajaran online learning							
7	Menjelaskan konsep strategi instruksional	Menjelaskan konsep strategi instruksional	Strategi Instruksional	Project-Based Learning	√	√	Penilaian projek	Lampiran 1	Modul

	Menjelaskan komponen strategi instruksional yang ditawarkan Gagne	Menjelaskan komponen strategi instruksional yang ditawarkan Gagne							
	Menjelaskan kompinen strategi instruksional yang ditawarkan oleh Dick & Carey	Menjelaskan kompinen strategi instruksional yang ditawarkan oleh Dick & Carey							
	Menjelaskan strategi instruksional yang ditawarkan oleh David T. Merill	Menjelaskan strategi instruksional yang ditawarkan oleh David T. Merill							
8	UTS	UTS							
9	Menjelaskan konsep model pembelajaran	Menjelaskan konsep model pembelajaran	Model Pembelajaran	Project-Based Learning	√	√	Penilaian projek	Lampiran 1	Modul
	Menjelaskan komponen	Menjelaskan komponen							

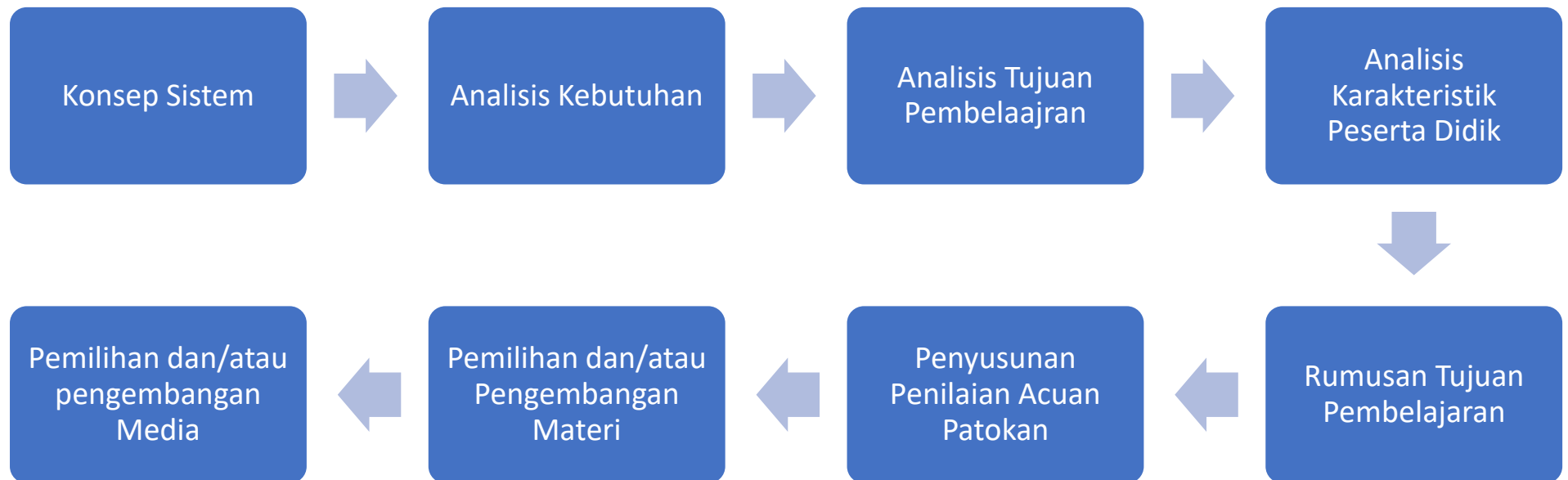
	model pembelajaran generatif	model pembelajaran generatif							
	Menjelaskan komponen model pembelajaran kooperatif	Menjelaskan komponen model pembelajaran kooperatif							
	Menjelaskan komponen model pembelajaran bermain peran	Menjelaskan komponen model pembelajaran bermain peran							
10-11	Menjelaskan konsep materi instruksional	Menjelaskan konsep materi instruksional	Materi instruksional	Project-Based Learning	√	√	Penilaian proyek	Lampiran 1	Modul
	Menjelaskan implikasi teori beban kognitif dalam pengembangan materi instruksional	Menjelaskan implikasi teori beban kognitif dalam pengembangan materi instruksional							
	Menjelaskan implikasi teori multimedia dalam pengembangan	Menjelaskan implikasi teori multimedia dalam pengembangan							

	materi instruksional	materi instruksional							
	Menjelaskan struktur materi dalam pengembangan materi instruksional	Menjelaskan struktur materi dalam pengembangan materi instruksional							
	Menjelaskan langkah pengembangan materi instruksional	Menjelaskan langkah pengembangan materi instruksional							
11-13	Menjelaskan konsep dan tujuan evaluasi formatif	Menjelaskan konsep dan tujuan evaluasi formatif	Evaluasi formatif	Project-Based Learning	√	√	Penilaian projek	Lampiran 1	Modul
	Menjelaskan tujuan tinjauan ahli materi dalam rangka evaluasi formatif	Menjelaskan tujuan tinjauan ahli materi dalam rangka evaluasi formatif							
	Menjelaskan tujuan tinjauan ahli desain-antarmuka dalam rangka	Menjelaskan tujuan tinjauan ahli desain-antarmuka dalam rangka							

	evaluasi formatif	evaluasi formatif							
14-15	Menjelaskan konsep revisi materi instruksional	Menjelaskan konsep revisi materi instruksional	Evaluasi Sumatif	Project-Based Learning	√	√	Penilaian proyek	Lampiran 1	Modul
	Menjelaskan pelaksanaan revisi materi instruksional dalam pengembangan materi instruksional	Menjelaskan pelaksanaan revisi materi instruksional dalam pengembangan materi instruksional							
	Menjelaskan konsep evaluasi sumatif	Menjelaskan konsep evaluasi sumatif							
	Menjelaskan cakupan dan kriteria evaluasi sumatif	Menjelaskan cakupan dan kriteria evaluasi sumatif							
16	UAS	UAS							

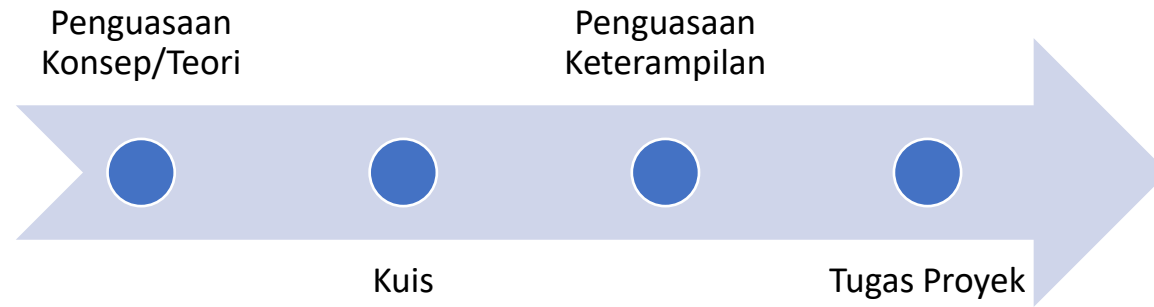
LAMPIRAN**Lampiran 1. Tabel Revisi/Catatan Perubahan RPS**

Tanggal Penyusunan	Tanggal Revisi	Tim Perevisi	Isi Revisi

Lampiran 2. Peta konsep

Lampiran 3. Modul

Modul terlampir

Lampiran 4. Skenario Implementasi Metode Pembelajaran

Lampiran 5. Rincian Tugas dan Instrumen Penilaian

TUGAS 1

Untuk membantu Anda dalam melaksanakan penilaian kebutuhan, silahkan selesaikan tugas berikut:

Nama Tugas	Tugas Proyek 1
Tagihan	Laporan Penilaian Kebutuhan
Rincian	Anda diminta untuk melaksanakan penilaian kebutuhan dan menyusunnya dalam suatu Laporan Penilaian Kebutuhan.
Langkah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ajukan permohonan kepada Kepala Sekolah untuk melaksanakan wawancara dengan guru sejarah? 2. Hubungi guru sejarah yang bersangkutan dan buatlah kesepakatan wawancara. 3. Laksanakan wawancara, buat dokumentasi wawancara dan rekam (record) kegiatan wawancara. 4. Transkrip wawancara. 5. Susun laporan penilaian kebutuhan sesuai dengan format (Lihat contoh: Gambar 1.4).
Batas waktu	H-2 (2 hari sebelum pertemuan berikutnya)
File	PDF
Alamat pengiriman	desaininstruksional_ps2ps@gmail.com
Kriteria Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laporan dilengkapi dengan lampiran: (1) Surat Permohonan; (2) Foto pelaksanaan wawancara; (3) Transkrip wawancara. BOBOT NILAI : 30 POINT. 2. Laporan mengikuti format. BOBOT NILAI: 10 POINT. 3. Laporan ditulis dalam huruf Tahoma 11 pt, ukuran A4, margin atas, bawah, kiri, kanan 3 cm, spasi 1.12 spasi, rata kiri-kanan. BOBOT NILAI: 10 POINT. 1. 4. Deskripsi laporan lengkap, lugas, dan logis. BOBOT NILAI: 50 POINT.

TUGAS 2

Dinas Museum dan Purbakala DKI Jakarta, memiliki program untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa di tingkat SMA. Anda diminta untuk merancang suatu kegiatan *fieldtrip*. Sebelum Anda merancang kegiatan, Anda harus melakukan analisis tujuan instruksional. Silahkan pelajari sumber referensi dan rumusan tujuan instruksionalnya:

RUMUSAN TUJUAN INSTRUKSIONAL

TUGAS 3

Pada tugas 1 Anda diminta untuk melaksanakan analisis tujuan instruksional untuk program kesadaran sejarah pelajara SMA dan Anda telah menyusun rumusan tujuan instruksional.

Pada langkah berikutnya, Anda perlu melaksanakan analisis peserta didik (populasi siswa yang akan mengikuti kegiatan tersebut). Pada latihan, Anda telah menyusun instrumen angket motivasi dan tingkat pengetahuan sebelumnya. Lakukan penyebaran angket dan susun laporannya.

TUGAS 4

Silahkan Anda pilih salah satu KD di tingkat SMP atau SMA sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 044 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Mengnah, lalu laksanakan analisis KD berdasarkan kerangka IKOPEJARU.

TUGAS 5

Berdasarkan soal latihan, silahkan buat soal di dalam aplikasi Quizizz.

TUGAS 6

Buatlah aktivitas belajar di setiap topik dengan struktur sebagai berikut:

Topik 1

Aktivitas Yang Akan Digunakan	Objek Yang Digunakan*
Siswa mengunduh dan mempelajari materi	Materi (Material)
Siswa mendiskusikan isu	Pertanyaan (Questions)
Siswa mengumpulkan tugas	Tugas (Assignment)

*: pada Google Classroom

dan simulasikan dengan model *Flipped Learning*.

TUGAS 7

Buatlah 3 eksemplar RPP, masing-masing mencerminka strategi instruksional dari Gagne, Merrill, dan van Merrienboer, dengan format sebagai berikut:

Tujuan Pembelajaran
Aktivitas Belajar
Penilaian

TUGAS 8

Buatlah 3 eksemplar RPP, masing-masing mencerminka strategi instruksional dari model pembelajaran generatif, kooperatif, dan sosiodrama, dengan format sebagai berikut:

Tujuan Pembelajaran
Aktivitas Belajar
Penilaian

TUGAS 9

Berdasarkan jawaban pada latihan, silahkan Anda buat contoh suatu materi instruksional yang memenuhi prinsip sesuai teori beban kognitif dan teori multimedia, dengan melengkapi format berikut:

Teori	Prinsip	Contoh	Lampiran

 Multimedia

 Beban Kognitif

TUGAS 10

Berdasarkan latihan dan materi yang telah Anda kembangkan, lakukan evaluasi formatif dengan urutan langkah berikut:

1. Pilih tiga orang siswa;
2. Minta siswa untuk mempelajari materi;
3. Berikan angket penilaian;
4. Lakukan wawancara;
5. Laporkan hasil evaluasi dengan format berikut:

Komponen	Peserta Didik 1	Peserta Didik 2	Peserta Didik 3	Perbaikan Yang Harus Dilakukan
Tujuan				
Deskripsi Materi				
Latihan				

Berdasarkan hasil perbaikan, selanjutnya lakukan evaluasi ahli materi dengan langkah sebagai berikut:

1. Ajukan permohonan kepada ahli;
2. Berikan draft materi yang telah diperbaiki dan instrumen penilaian;

3. Konfirmasi waktu untuk wawancara;
4. Lakukan wawancara;
5. Laporkan hasil evaluasi dengan format berikut:

Komponen Materi Instruksional	Kelengkapan	Keakuratan	Ketepatan
Tujuan			
Materi			
Latihan			

TUGAS 11

Setelah Anda melaksanakan evaluasi formatif, susunlah daftar tindakan perbaikan yang harus dilakukan dalam format berikut:

A. Tindakan Perbaikan Hasil Evaluasi Peserta Didik

Komponen	Peserta Didik 1	Peserta Didik 2	Peserta Didik 3	Perbaikan Yang Harus Dilakukan
Tujuan				
Deskripsi Materi				
Latihan				

B. Tindakan Perbaikan Hasil Evaluasi Ahli Materi

Komponen Materi Instruksional	Kelengkapan	Keakuratan	Ketepatan	Langkah Perbaikan
Tujuan				
Materi				
Latihan				

TUGAS 12

Setelah melaksanakan pembelajaran, laporkan evaluasi formatif dengan langkah format sebagai berikut:

Tujuan Pembelajaran	Rata-Rata Pengetahuan Awal	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Kesenjangan Belajar