

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas PSDKU Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Kampus Kabupaten Magetan)					Kode Dokumen																																																																																																																						
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																																											
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																																					
Perencanaan Pembelajaran Inovatif di SD	8624302022	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=0	P=0	ECTS=0	3	23 Januari 2026																																																																																																																					
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																																						
	Muh Syauqi Malik, M.Pd., Delia Indrawati, S.Pd., M.Pd.		Muh Syauqi Malik, M.Pd.			DELIA INDRAWATI																																																																																																																						
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																											
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																											
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan																																																																																																																										
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																																																																																										
	CPL-5	Menganalisis penerapan keilmuan kependidikan dasar dengan mengedepankan pendidikan inklusi berbasis teknologi dan kearifan lokal.																																																																																																																										
	CPL-10	Menunjukkan pengetahuan dan keterampilan pedagogik terkait merancang, melaksanakan, mengevaluasi pembelajaran di SD dengan memanfaatkan TIK, kearifan lokal, dan hasil penelitian.																																																																																																																										
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																											
	CPMK - 1	Memiliki kemampuan untuk 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 - 2	Menguasai konsep kurikulum, pendekatan, strategi, model, metode, teknik, bahan ajar, media dan sumber belajar, sebagai guru kelas khususnya pada muatan lima bidang utama di sekolah dasar dengan menyesuaikan perkembangan peserta didik SD																																																																																																																										
	CPMK - 3	Memiliki kemampuan untuk menerapkan prinsip dan teori pendidikan melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar secara bertanggungjawab.																																																																																																																										
	CPMK - 4	Memiliki kemampuan untuk menganalisis, merekonstruksi, dan memodifikasi kurikulum, pendekatan, strategi, model, metode, teknik, bahan ajar, media, dan sumber belajar yang inovatif sebagai guru kelas di sekolah dasar secara mandiri.																																																																																																																										
	CPMK - 5	Memiliki kemampuan untuk merancang dan melaksanakan evaluasi proses dan hasil pembelajaran di sekolah dasar secara berkelanjutan.																																																																																																																										
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																											
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-2</th> <th>CPL-4</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-10</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>							CPMK	CPL-2	CPL-4	CPL-5	CPL-10	CPMK-1				✓	CPMK-2			✓		CPMK-3	✓				CPMK-4		✓			CPMK-5		✓																																																																																									
	CPMK	CPL-2	CPL-4	CPL-5	CPL-10																																																																																																																							
	CPMK-1				✓																																																																																																																							
CPMK-2			✓																																																																																																																									
CPMK-3	✓																																																																																																																											
CPMK-4		✓																																																																																																																										
CPMK-5		✓																																																																																																																										
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																												
<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> <th>9</th> <th>10</th> <th>11</th> <th>12</th> <th>13</th> <th>14</th> <th>15</th> <th>16</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table>							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	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													✓	✓	✓	✓																																																																																																												
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan Pemahaman mahasiswa tentang konsep perencanaan dan pengembangan instruksional, model-model pengembangan instruksional, peranan teori belajar dalam perencanaan, model, pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran, media pembelajaran, LKPD, evaluasi pembelajaran, analisis kurikulum serta implementasinya dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Mata kuliah ini memuat Pendidikan Karakter, NAPZA, dan anti korupsi, dan mendukung SDGs (4) Pendidikan Berkualitas dan (9) Industri, Inovasi dan Infrastruktur																																																																																																																											
Pustaka	Utama :																																																																																																																											

- Sasson, I. (2022). Innovative Learning Spaces: Class Management And Universal Design For Learning. <i>Learning Environments Research</i>, 25(3), 725-739, ISSN 1387-1579, https://doi.org/10.1007/s10984-021-09393-8 - Asiyah, S. (2021). The effect of professional development, innovative work and work commitment on quality of teacher learning in elementary schools of Indonesia. <i>Eurasian Journal of Educational Research</i>, 2021(95), 227-246, ISSN 1302-597X, https://doi.org/10.14689/EJER.2021.95.13 - Yunitasari, D. (2025). Innovative Learning: Problem-Based Learning Enhances Character and Learning Outcomes in Elementary Schools. <i>Educational Process International Journal</i>, 16, ISSN 2147-0901, https://doi.org/10.22521/edupij.2025.16.202 - Vathi-Sarava, P. (2021). Instructional Effectiveness of Elementary Education University Students: Innovative Approaches to Learning through the Learning Theory of Biopedagogism. <i>International Journal of Learning in Higher Education</i>, 28(1), 113-126, ISSN 2327-7955, https://doi.org/10.18848/2327-7955/CGP/V28I01/113-126 - Sepúlveda, A. (2021). Learning to study texts: Innovative activities to enrich textbook reading practices in elementary education. <i>Pensamiento Educativo</i>, 58(2), ISSN 0717-1013, https://doi.org/10.7764/PEL.58.2.2021.6 - Jayanegara, A. (2024). Innovative learning methods of Islamic education subject in Indonesia: a meta-analysis. <i>International Journal of Evaluation and Research in Education</i>, 13(2), 1148-1158, ISSN 2252-8822, https://doi.org/10.11591/ijere.v13i2.26364 - Malik, M. S. (2020). Technological Innovation in Integration and Interconnection of Science in Islamic Higher Education. <i>Sunan Kalijaga International Journal on Islamic Educational Research</i>, 4(2), Article 2. - Mariana, N., Firmandani, F. A., & Indrawati, D. (2018, Juli 7). Labour Issues as a Context in Designing Mathematics Activity for Counting Strategy. <i>MISEIC 2018</i>. https://miseic.conference.unesa.ac.id/index.php/ocs/miseic2018/paper/view/1361 - Malik, M. S., & Nugraheni, A. S. (2020). Strategi Interactive Digital Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Bacaan pada Anak Slow Learner. <i>EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru</i>, 12(2), Article 2. - Indrawati, D., Habibie, R. K., Budiyo, & Zuhdi, U. (2024). What Factors are Barriers and Enablers to Implementing Differentiated Mathematics Instruction in Elementary Schools? <i>Jurnal Elementaria Edukasia</i>, 7(4), 3270–3281. https://doi.org/10.31949/jee.v7i4.11993 - Morgan, D. E. (2024). Zotero As a Teaching Tool for Independent Study Courses, Honors Contracts, and Undergraduate Research Mentoring. <i>Journal of Microbiology & Biology Education</i>, 25(3), e00132-24. https://doi.org/10.1128/jmbe.00132-24							
Pendukung :							
- Reyes-Ruiz, G. (2022). Flipped Learning Augmented reality as an innovative and efficient technology for language learning in a Flipped Learning pedagogical model. <i>Pixel Bit Revista De Medios Y Educacion</i>(65), 7-38, ISSN 1133-8482, https://doi.org/10.12795/pixelbit.93478 - Yuan, J. (2025). Innovative ongoing support within a multifaceted computational thinking professional learning program improves teachers' self-efficacy and classroom practices. <i>Computers and Education</i>, 225, ISSN 0360-1315, https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105174 - Vidigor, H.E. (2022). Coping with teaching in innovative learning spaces: challenges, insights and practices. <i>Learning Environments Research</i>, 25(3), 707-724, ISSN 1387-1579, https://doi.org/10.1007/s10984-021-09396-5 - Asmainnisah, F., Nafiah, K., Setiawati, D. A., & Malik, M. S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Media Interaktif Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Aprokmasi dan Sifat Segibanyak. <i>MADROSATUNA : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah</i>, 5(2), 64–73. - Tantiyah, T. A., & Indrawati, D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Duba Berbasis Google Site Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Pembagian Kelas III Sekolah Dasar. <i>Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar</i>, 13(1), 252–266. - Chikmah, L., Azhari, A., & Malik, M. S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Hand Out Berbasis Kode QR Dalam Materi Pengumpulan Data Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. <i>FASHLUNA</i>, 4(1), Article 1. https://doi.org/10.47625/fashluna.v4i1.418							
Dosen Pengampu		Delia Indrawati, S.Pd., M.Pd. Muh Syauqi Malik, 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 mampu menjelaskan konsep dasar pembelajaran inovatif, termasuk hakikat, prinsip, dan pentingnya inovasi dalam konteks pendidikan dasar.	- Mahasiswa mampu menjelaskan definisi, ciri-ciri, dan prinsip dasar pembelajaran inovatif dalam konteks sekolah dasar. - Mahasiswa dapat membedakan pembelajaran inovatif dengan pembelajaran konvensional berdasarkan pendekatan, media, dan hasil belajar. - Mahasiswa mampu mengidentifikasi tantangan dan peluang implementasi pembelajaran inovatif di SD berdasarkan konteks lokal.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis& kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio, Tes	tanya jawab, diskusi, tukar gagasan, penugasan	Kuliah sinkronus melalui Google Meet, diskusi dan tanya jawab	Materi: konsep dasar pembelajaran inovatif, termasuk hakikat, prinsip, dan pentingnya inovasi dalam konteks pendidikan dasar. Pustaka: Sasson, I. (2022). <i>Innovative Learning Spaces: Class Management And Universal Design For Learning. Learning Environments Research</i> , 25(3), 725-739, ISSN 1387-1579, https://doi.org/.....	5%

2	Mahasiswa mampu menganalisis prinsip-prinsip pembelajaran inovatif dari berbagai pendekatan dan model, serta membandingkannya dengan pembelajaran konvensional	1. Mahasiswa mampu menganalisis prinsip-prinsip pembelajaran inovatif seperti student-centered learning dan active engagement. 2. Mahasiswa memaparkan bagaimana prinsip-prinsip tersebut mendukung perkembangan kognitif dan sosial peserta didik SD. 3. Mahasiswa membuat tabel perbandingan antara prinsip pembelajaran inovatif dan praktik pembelajaran yang masih konvensional di kelas SD.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis & kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	tanya jawab, diskusi, tukar gagasan, penugasan	Kuliah sinkronus melalui Google Meet, diskusi dan tanya jawab	Materi: prinsip-prinsip pembelajaran inovatif Pustaka: Asiyah, S. (2021). <i>The effect of professional development, innovative work and work commitment on quality of teacher learning in elementary schools of Indonesia</i>. <i>Eurasian Journal of Educational Research</i>, 2021(95), 227-246, ISSN 1302-597X, https://doi.org/...	5%
3	Mahasiswa mampu mendeskripsikan dan mendesain model pembelajaran inovatif (Blended Learning dan Flipped Classroom)	1. Mahasiswa mendeskripsikan karakteristik dan struktur model pembelajaran Blended Learning dan Flipped Classroom. 2. Mahasiswa mampu merancang aktivitas pembelajaran sederhana berbasis model Flipped Classroom untuk mata pelajaran SD. 3. Mahasiswa menilai kelayakan penerapan model Blended Learning di konteks sekolah dasar terkait infrastruktur teknologi dan kesiapan guru.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis & kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	tanya jawab, diskusi, tukar gagasan, penugasan	Kuliah sinkronus melalui Google Meet, diskusi dan tanya jawab	Materi: mendesain model pembelajaran inovatif (Blended Learning dan Flipped Classroom) Pustaka: Yunitasari, D. (2025). <i>Innovative Learning: Problem-Based Learning Enhances Character and Learning Outcomes in Elementary Schools</i>. <i>Educational Process International Journal</i>, 16, ISSN 2147-0901, https://doi.org/...	5%
4	Mahasiswa mampu mendeskripsikan dan mendesain model pembelajaran inovatif (Gamification dan STEM)	1. Mahasiswa mampu mendeskripsikan konsep dasar gamification dan STEM dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. 2. Mahasiswa mampu mendesain aktivitas pembelajaran sederhana yang mengintegrasikan gamification (misalnya: sistem poin, level, badge) pada topik pelajaran SD. 3. Mahasiswa mampu merancang proyek sederhana berbasis pendekatan STEM yang mengintegrasikan sains, teknologi, rekayasa, dan matematika secara holistik.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis & kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	tanya jawab, diskusi, tukar gagasan, penugasan	Kuliah sinkronus melalui Google Meet, diskusi dan tanya jawab	Materi: model pembelajaran inovatif (Gamification dan STEM) Pustaka: Asmainnisah, F., Nafiah, K., Setiawati, D. A., & Malik, M. S. (2022). <i>Pengembangan Bahan Ajar Media Interaktif Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Aproxiasi dan Sifat Segibanyak</i>. <i>MADROSATUNA : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah</i>, 5(2), 64–73.	5%

5	Mahasiswa mampu mendesain model-model pembelajaran inovatif (PJBL, PBL)	1.Mahasiswa mampu membedakan antara Problem-Based Learning (PBL) dan Project-Based Learning (PJBL) dalam konteks pembelajaran di SD. 2.Mahasiswa mampu mendesain kegiatan pembelajaran berbasis PBL/PJBL yang relevan dengan lingkungan sekitar siswa SD. 3.Mahasiswa mampu mengelola tahapan pembelajaran berbasis PBL/PJBL (identifikasi masalah → perencanaan → eksplorasi → presentasi) secara terstruktur dan sesuai kapasitas peserta didik.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis& kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	tanya jawab, diskusi, tukar gagasan, penugasan	Kuliah sinkronus melalui Google Meet, diskusi dan tanya jawab	Materi: mendesain model-model pembelajaran inovatif (PJBL, PBL) Pustaka: Vathi-Sarava, P. (2021). <i>Instructional Effectiveness of Elementary Education University Students: Innovative Approaches to Learning through the Learning Theory of Biopedagogism</i>. <i>International Journal of Learning in Higher Education</i>, 28(1), 113-126, ISSN 2327-7955, https://doi.org/...	5%
6	Mahasiswa mampu mendesain model-model pembelajaran inovatif (Inquiry, Discovery Learning)	1.Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dasar pembelajaran berbasis inquiry dan discovery learning serta relevansinya dengan perkembangan kognitif anak SD. 2.Mahasiswa mampu mendesain pertanyaan penuntun (guiding questions) untuk memfasilitasi proses eksplorasi dan penemuan oleh siswa. 3.Mahasiswa mampu merancang aktivitas pembelajaran di mana siswa dapat menguji hipotesis, mengamati fenomena, dan menarik kesimpulan secara mandiri.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis& kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	tanya jawab, diskusi, tukar gagasan, penugasan	Kuliah sinkronus melalui Google Meet, diskusi dan tanya jawab	Materi: mendesain model-model pembelajaran inovatif (Inquiry, Discovery Learning) Pustaka: Jayanegara, A. (2024). <i>Innovative learning methods of Islamic education subject in Indonesia: a meta-analysis</i>. <i>International Journal of Evaluation and Research in Education</i>, 13(2), 1148-1158, ISSN 2252-8822, https://doi.org/...	5%
7	Mahasiswa mampu mendesain model-model pembelajaran inovatif (Berderensiasi, Deep Learning)	1.Mahasiswa mampu mendeskripsikan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi (differentiated instruction) dan pembelajaran mendalam (deep learning) dalam konteks kelas multikemampuan di SD. 2.Mahasiswa mampu mendesain aktivitas pembelajaran yang memperhatikan perbedaan tingkat kemampuan, gaya belajar, dan minat siswa (diferensiasi). 3.Mahasiswa mampu merancang strategi pembelajaran yang mendorong pemahaman mendalam, bukan sekadar menghafal, melalui refleksi, pemetaan konsep, dan koneksi antar materi.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis& kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	tanya jawab, diskusi, tukar gagasan, penugasan	Kuliah sinkronus melalui Google Meet, diskusi dan tanya jawab	Materi: model-model pembelajaran inovatif (Berderensiasi, Deep Learning) Pustaka: Malik, M. S. (2020). <i>Technological Innovation in Integration and Interconnection of Science in Islamic Higher Education</i>. <i>Sunan Kalijaga International Journal on Islamic Educational Research</i>, 4(2), Article 2. Materi: model-model pembelajaran inovatif (Berderensiasi, Deep Learning) Pustaka: Mariana, N., Firmandani, F. A., & Indrawati, D. (2018, Juli 7). <i>Labour Issues as a Context in Designing Mathematics Activity for Counting Strategy</i>. <i>MISEIC 2018</i>. https://miseic.conference.unesa.ac.id/...	5%

8	UTS	Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis & kinerja (presentasi), Penilaian proyek	Kriteria: Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penugasan	Penugasan	Materi: Materi yang telah dipelajari Pustaka: Chikmah, L., Azhari, A., & Malik, M. S. (2023). <i>Pengembangan Bahan Ajar Hand Out Berbasis Kode QR Dalam Materi Pengumpulan Data Kelas V Madrasah Ibtidaiyah</i> . FASHLUNA, 4(1), Article 1. https://doi.org/...	10%
9	Mahasiswa mampu menganalisis dan memecahkan permasalahan nyata di Sekolah Dasar terkait keterbatasan inovasi dalam pembelajaran, dengan pendekatan berbasis solusi	1. Mahasiswa mampu menganalisis permasalahan pembelajaran di sekolah dasar secara mendalam, berdasarkan data dan konteks nyata. 2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan relevansi inovasi pembelajaran (learning innovation) dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. 3. Mahasiswa mampu merancang solusi pembelajaran berbasis inovasi yang berbasis pada kebutuhan nyata di sekolah dasar.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis & kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	tanya jawab, diskusi, tukar gagasan, penugasan	Kuliah sinkronus melalui Google Meet, diskusi dan tanya jawab	Materi: menganalisis dan memecahkan permasalahan nyata di Sekolah Dasar terkait keterbatasan inovasi dalam pembelajaran Pustaka: Malik, M. S., & Nugraheni, A. S. (2020). <i>Strategi Interactive Digital Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Bacaan pada Anak Slow Learner</i> . EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru, 12(2), Article 2.	5%
10	Mahasiswa mampu menerapkan software reference manager seperti Zotero untuk melacak dan mengelola sitasi dari berbagai sumber referensi yang digunakan sebagai dasar teoretis dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran inovatif di SD	1. Mahasiswa mampu mengimpor referensi dari berbagai sumber daring (misalnya, Google Scholar) ke dalam Zotero. 2. Mahasiswa dapat menyisipkan sitasi dari Zotero ke dalam draf rencana pembelajaran sesuai dengan gaya sitasi yang ditentukan (misalnya, APA Style). 3. Mahasiswa mampu membuat daftar pustaka secara otomatis yang terformat dengan benar.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis & kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	tanya jawab, diskusi, tukar gagasan, penugasan	Kuliah sinkronus melalui Google Meet, diskusi dan tanya jawab	Materi: Menerapkan software reference manager seperti Zotero Pustaka: Morgan, D. E. (2024). <i>Zotero As a Teaching Tool for Independent Study Courses, Honors Contracts, and Undergraduate Research Mentoring</i> . Journal of Microbiology & Biology Education, 25(3), e00132-24. https://doi.org/...	5%
11	Mahasiswa mampu mengembangkan LKPD dan media pembelajaran inovatif yang interaktif, menarik, dan mendukung pembelajaran peserta didik SD.	1. Mahasiswa mampu merancang Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan media pembelajaran inovatif yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa SD. 2. Mahasiswa mampu mengintegrasikan elemen desain visual, bahasa sederhana, serta stimulasi pemikiran kritis dalam media pembelajaran yang dibuat. 3. Mahasiswa mampu memastikan bahwa media dan LKPD dapat mendukung pembelajaran yang fleksibel, inklusif, dan berkesinambungan.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis & kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	tanya jawab, diskusi, tukar gagasan, penugasan	Kuliah sinkronus melalui Google Meet, diskusi dan tanya jawab	Materi: mengembangkan LKPD dan media pembelajaran inovatif Pustaka: Indrawati, D., Habibie, R. K., Budiyo, & Zuhdi, U. (2024). <i>What Factors are Barriers and Enablers to Implementing Differentiated Mathematics Instruction in Elementary Schools?</i> Jurnal Elementaria Edukasia, 7(4), 3270–3281. https://doi.org/...	5%

12	Mahasiswa mampu mengembangkan bahan ajar dan instrumen asesmen pembelajaran inovatif yang valid, reliabel, dan mendukung penilaian berbasis proses dan hasil.	1.Mahasiswa menyusun paket pembelajaran inovatif secara utuh (rencana pelaksanaan pembelajaran bahan ajar instrumen asesmen). 2.Mahasiswa memastikan konsistensi antara tujuan, metode, materi, dan penilaian dalam paket pembelajaran. 3.Mahasiswa mengumpulkan umpan balik dari teman sekelas dan melakukan revisi berdasarkan masukan.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis& kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	tanya jawab, diskusi, tukar gagasan, penugasan	Kuliah sinkronus melalui Google Meet, diskusi dan tanya jawab	Materi: mengembangkan bahan ajar dan instrumen asesmen pembelajaran inovatif Pustaka: Yuan, J. (2025). <i>Innovative ongoing support within a multifaceted computational thinking professional learning program improves teachers' self-efficacy and classroom practices. Computers and Education, 225, ISSN 0360-1315, https://doi.org/...</i>	5%
13	Mahasiswa mampu mengimplementasikan perangkat pembelajaran inovatif dalam simulasi pembelajaran kelas (seperti mock class atau practice teaching).	1.Mahasiswa mempraktikkan perangkat pembelajaran inovatif dalam simulasi kelas (role play). 2.Mahasiswa mencatat respon mahasiswa yang terlibat dalam simulasi terhadap inovasi yang diterapkan. 3.Mahasiswa mengevaluasi efektivitas implementasi pembelajaran inovatif berdasarkan indikator keberhasilan kelas. 4.Implementasi SDGs (4) Pendidikan Berkualitas dan (9) Industri, Inovasi dan Infrastruktur	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis& kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	tanya jawab, diskusi, tukar gagasan, penugasan	Kuliah sinkronus melalui Google Meet, diskusi dan tanya jawab	Materi: mengimplementasikan perangkat pembelajaran inovatif Pustaka: Vidergor, H.E. (2022). <i>Coping with teaching in innovative learning spaces: challenges, insights and practices. Learning Environments Research, 25(3), 707-724, ISSN 1387-1579, https://doi.org/...</i>	5%
14	Mahasiswa mampu mempresentasikan dan mempertahankan desain produk inovatif dengan jelas, percaya diri, dan responsif terhadap pertanyaan dari dosen dan teman sekelas	1.Mahasiswa menyampaikan desain produk pembelajaran secara jelas, menarik, dan sistematis dalam presentasi. 2.Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan kritis dari dosen atau teman sejawat terkait kebaruan, kelayakan, dan keberlanjutan desain. 3.Mahasiswa menunjukkan pemahaman mendalam tentang dasar filosofis dan secara teknis dari desain pembelajaran yang diusulkan.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis& kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	tanya jawab, diskusi, tukar gagasan, penugasan	Kuliah sinkronus melalui Google Meet, diskusi dan tanya jawab	Materi: mengimplementasikan perangkat pembelajaran inovatif Pustaka: Asmainnisah, F., Nafiah, K., Setiawati, D. A., & Malik, M. S. (2022). <i>Pengembangan Bahan Ajar Media Interaktif Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Aproxmasi dan Sifat Segibanyak. MADROSATUNA : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 5(2), 64–73.</i>	5%

15	Mahasiswa mampu mengevaluasi perangkat pembelajaran inovatif secara kritis dan merancang pembaruan berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi	1. Mahasiswa menganalisis kelebihan dan kekurangan produk pembelajaran inovatif yang dibuat. 2. Mahasiswa mengusulkan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik dari pihak lain. 3. Mahasiswa membandingkan desain awal dengan hasil akhir, serta merefleksikan proses pembelajaran yang dijalani.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis & kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	tanya jawab, diskusi, tukar gagasan, penugasan	Kuliah sinkronus melalui Google Meet, diskusi dan tanya jawab	Materi: mengevaluasi perangkat pembelajaran inovatif Pustaka: Tantiyah, T. A., & Indrawati, D. (2025). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dupa Berbasis Google Site Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Pembagian Kelas III Sekolah Dasar</i>. <i>Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar</i>, 13(1), 252–266. Materi: mengevaluasi perangkat pembelajaran inovatif Pustaka: Chikmah, L., Azhari, A., & Malik, M. S. (2023). <i>Pengembangan Bahan Ajar Hand Out Berbasis Kode QR Dalam Materi Pengumpulan Data Kelas V Madrasah Ibtidaiyah</i>. <i>FASHLUNA</i>, 4(1), Article 1. https://doi.org/...	5%
16	UAS	Penilaian proyek	Kriteria: Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk			Materi: Pengembangan media dan bahan ajar Inovatif Pustaka: Tantiyah, T. A., & Indrawati, D. (2025). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dupa Berbasis Google Site Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Pembagian Kelas III Sekolah Dasar</i>. <i>Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar</i>, 13(1), 252–266.	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	16.69%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	52.51%
3.	Penilaian Portofolio	15.02%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	14.18%
5.	Tes	1.67%
		100%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 28 September 2025

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
(Kampus Kabupaten Magetan)



DELIA INDRAWATI
NIDN 0011128701

UPM Program Studi S1 Pendidikan
Guru Sekolah Dasar (Kampus
Kabupaten Magetan)



NIDN 0009029802

