

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
BERBASIS OUTCOME-BASED EDUCATION (OBE)
MATA KULIAH: PERENCANAAN PEMBELAJARAN

Program Studi: S1 Pendidikan Ekonomi

Fakultas: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas: Universitas Lampung

Semester: 3

Bobot: 3 SKS

Status Mata Kuliah: Mata Kuliah Keahlian Kependidikan

Bentuk Pembelajaran: Kuliah, Case Method, Team-Based Project, diskusi, simulasi, presentasi, peer review, dan refleksi

Pendekatan: Student-Centered Learning (SCL), Outcome-Based Education (OBE), Higher Order Thinking Skills (HOTS)

Dosen Pengampu: Dr. Pujiati, M.Pd., dan Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.

Kode Mata Kuliah:

A. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah **Perencanaan Pembelajaran** membekali mahasiswa S1 Pendidikan Ekonomi dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap profesional dalam menganalisis kebutuhan pembelajaran serta merancang pembelajaran ekonomi yang sistematis, kontekstual, aktif, inklusif, berbasis teknologi, dan berorientasi pada capaian pembelajaran.

Mahasiswa mempelajari konsep dan prinsip perencanaan pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, analisis kebutuhan dan konteks pembelajaran, penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan alur dan perangkat pembelajaran, pemilihan model/metode/media/sumber belajar, penyusunan asesmen diagnostik-formatif-sumatif, penyusunan modul ajar/perangkat pembelajaran ekonomi, integrasi teknologi dan literasi digital, serta evaluasi dan revisi rancangan pembelajaran.

Pembelajaran dilaksanakan melalui kombinasi **Case Method** dan **Team-Based Project**. Case Method digunakan untuk menganalisis permasalahan nyata perencanaan pembelajaran ekonomi, sedangkan Team-Based Project digunakan untuk menghasilkan produk autentik berupa **Paket Perencanaan Pembelajaran Ekonomi** yang dapat digunakan dalam konteks sekolah.

Desain mata kuliah menerapkan prinsip **constructive alignment**, yaitu keselarasan antara CPL/CPMK/Sub-CPMK, aktivitas pembelajaran, bahan kajian, serta asesmen. Pendekatan OBE menempatkan capaian pembelajaran sebagai titik awal perancangan pembelajaran dan penilaian. Kajian mutakhir juga menunjukkan bahwa implementasi OBE banyak menggunakan pembelajaran berpusat pada mahasiswa, termasuk problem-based dan project-based learning.

B. LANDASAN DAN RELEVANSI

RPS ini dikembangkan dengan memperhatikan:

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
2. Peraturan mengenai penjaminan mutu pendidikan tinggi yang berlaku.
3. Kebijakan dan pedoman kurikulum Universitas Lampung.
4. Panduan Kurikulum Universitas Lampung Tahun 2025.
5. Kebijakan implementasi pembelajaran berpusat pada mahasiswa dan OBE.
6. Prinsip constructive alignment.
7. Kebutuhan kompetensi guru ekonomi abad ke-21.
8. Integrasi teknologi digital, asesmen autentik, pembelajaran aktif, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis.

Universitas Lampung telah menetapkan pengembangan kurikulum 2025 sebagai salah satu agenda penguatan relevansi kurikulum dan menyediakan dokumen panduan penyusunan kurikulum serta contoh RPS melalui LPMPP.

C. PROFIL LULUSAN

Mata kuliah ini terutama mendukung profil lulusan sebagai:

1. **Pendidik Ekonomi, Bisnis, dan Manajemen**
2. Pengembang pembelajaran ekonomi yang inovatif
3. Praktisi pendidikan
4. Pengembang bahan ajar dan media pembelajaran
5. Calon pendidik yang mampu memanfaatkan teknologi digital
6. Calon pendidik yang mampu melakukan evaluasi dan perbaikan pembelajaran

Profil tersebut relevan dengan profil lulusan yang ditampilkan Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung, khususnya pendidik ekonomi, bisnis dan manajemen serta penguatan pedagogik transformatif dan literasi digital.

D. CPL YANG DIBEBAHKAN PADA MATA KULIAH

Catatan: Kode CPL berikut merupakan formulasi operasional untuk RPS dan perlu disinkronkan dengan kode CPL resmi Kurikulum Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP Unila Tahun 2025.

Kode Capaian Pembelajaran Lulusan

CPL- Menunjukkan sikap profesional, bertanggung jawab, etis, mandiri, dan mampu
1 bekerja sama dalam pengembangan pembelajaran ekonomi.

CPL- Menguasai konsep, prinsip, teori, dan pendekatan kependidikan serta perencanaan
2 pembelajaran ekonomi.

Kode Capaian Pembelajaran Lulusan

- CPL- 3 Mampu menganalisis karakteristik peserta didik, kebutuhan pembelajaran, konteks pembelajaran, dan masalah pembelajaran ekonomi.
- CPL- 4 Mampu merancang pembelajaran ekonomi yang sistematis, kontekstual, inovatif, inklusif, dan berorientasi pada capaian pembelajaran.
- CPL- 5 Mampu memilih dan mengembangkan model, metode, media, sumber belajar, teknologi, serta asesmen yang sesuai dengan tujuan pembelajaran ekonomi.
- CPL- 6 Mampu mengomunikasikan gagasan dan produk perencanaan pembelajaran secara akademik serta bekerja secara kolaboratif.
- CPL- 7 Mampu melakukan evaluasi, refleksi, dan perbaikan berkelanjutan terhadap rancangan pembelajaran berdasarkan data dan umpan balik.

E. CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa mampu:

CPMK-1

Menjelaskan konsep, prinsip, landasan, fungsi, komponen, dan paradigma perencanaan pembelajaran dalam konteks pendidikan ekonomi.

CPMK-2

Menganalisis karakteristik peserta didik, kebutuhan belajar, konteks pembelajaran, kurikulum, serta permasalahan pembelajaran ekonomi sebagai dasar penyusunan perencanaan pembelajaran.

CPMK-3

Merancang tujuan pembelajaran, materi, strategi/model/metode, media, sumber belajar, dan aktivitas pembelajaran ekonomi yang selaras dengan capaian pembelajaran.

CPMK-4

Merancang asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif yang autentik, valid, reliabel, adil, serta selaras dengan tujuan dan aktivitas pembelajaran.

CPMK-5

Menghasilkan perangkat/paket perencanaan pembelajaran ekonomi berbasis proyek secara kolaboratif dengan memanfaatkan teknologi digital dan prinsip pembelajaran aktif.

CPMK-6

Mengevaluasi dan merevisi rancangan pembelajaran berdasarkan hasil analisis kasus, peer review, umpan balik dosen, dan refleksi pembelajaran.

CPMK-7

Mengomunikasikan dan mempertanggungjawabkan rancangan pembelajaran secara akademik, profesional, kolaboratif, dan etis.

F. SUB-CPMK

Kode	Sub-CPMK
-------------	-----------------

Sub-CPMK 1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep, tujuan, fungsi, prinsip, dan landasan perencanaan pembelajaran.
---------------	---

Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu membandingkan paradigma pembelajaran tradisional, student-centered learning, dan OBE.
---------------	---

Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu menganalisis karakteristik peserta didik dan kebutuhan belajar ekonomi.
---------------	---

Sub-CPMK 4	Mahasiswa mampu menganalisis kurikulum dan konteks pembelajaran sebagai dasar perencanaan.
---------------	--

Sub-CPMK 5	Mahasiswa mampu merumuskan tujuan pembelajaran menggunakan kata kerja operasional/HOTS.
---------------	---

Sub-CPMK 6	Mahasiswa mampu menyusun alur pembelajaran yang constructive aligned dengan capaian pembelajaran.
---------------	---

Sub-CPMK 7	Mahasiswa mampu memilih model, metode, pendekatan, strategi, dan aktivitas pembelajaran ekonomi.
---------------	--

Sub-CPMK 8	Mahasiswa mampu memilih dan mengembangkan media serta sumber belajar digital.
---------------	---

Sub-CPMK 9	Mahasiswa mampu merancang asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif.
---------------	--

Sub-CPMK 10	Mahasiswa mampu menyusun instrumen dan rubrik asesmen autentik.
----------------	---

Sub-CPMK 11	Mahasiswa mampu menganalisis kasus nyata perencanaan pembelajaran ekonomi menggunakan Case Method.
----------------	--

Sub-CPMK 12	Mahasiswa mampu merancang proyek perangkat pembelajaran ekonomi secara berkelompok.
----------------	---

Sub-CPMK 13	Mahasiswa mampu menghasilkan paket perencanaan pembelajaran ekonomi melalui Team-Based Project.
----------------	---

Sub-CPMK 14	Mahasiswa mampu melakukan peer review, evaluasi, refleksi, dan revisi perangkat pembelajaran.
----------------	---

Sub-CPMK 15	Mahasiswa mampu mempresentasikan dan mempertanggungjawabkan produk proyek secara profesional.
----------------	---

G. PEMETAAN CPL – CPMK

CPMK CPL-1 CPL-2 CPL-3 CPL-4 CPL-5 CPL-6 CPL-7

CPMK-1	✓						
CPMK-2	✓	✓					
CPMK-3	✓	✓	✓	✓			
CPMK-4	✓			✓	✓		✓
CPMK-5 ✓		✓	✓	✓	✓	✓	
CPMK-6 ✓		✓	✓	✓			✓
CPMK-7 ✓			✓		✓	✓	

H. BAHAN KAJIAN

1. Landasan Perencanaan Pembelajaran

- Pengertian perencanaan pembelajaran
- Fungsi dan manfaat
- Prinsip perencanaan pembelajaran
- Landasan filosofis, psikologis, pedagogis, sosiologis, dan yuridis
- Peran guru sebagai instructional designer

2. OBE dan Constructive Alignment

- Outcome-Based Education
- CPL, CPMK, dan Sub-CPMK
- Learning outcomes
- Curriculum mapping
- Constructive alignment
- Assessment alignment

3. Analisis Peserta Didik

- Karakteristik peserta didik
- Pengetahuan awal
- Motivasi dan minat
- Gaya/kecenderungan belajar
- Literasi digital

- Keragaman dan kebutuhan belajar

4. Analisis Kebutuhan dan Konteks

- Need assessment
- Analisis masalah pembelajaran
- Analisis konteks sekolah
- Analisis lingkungan belajar
- Analisis sumber daya

5. Analisis Kurikulum

- Struktur kurikulum
- Capaian pembelajaran
- Tujuan pembelajaran
- Materi pembelajaran
- Alur tujuan pembelajaran
- Integrasi kompetensi abad ke-21

6. Perumusan Tujuan Pembelajaran

- Taksonomi Bloom revisi
- LOTS dan HOTS
- Audience, Behavior, Condition, Degree
- SMART learning objectives
- Alignment tujuan dengan asesmen

7. Model dan Strategi Pembelajaran

- Direct instruction
- Cooperative learning
- Problem-based learning
- Project-based learning
- Inquiry/discovery
- Case Method
- Flipped classroom
- Blended learning
- Differentiated learning

8. Media dan Sumber Belajar

- Prinsip pemilihan media

- Media visual, audio, audiovisual
- Learning management system
- Open Educational Resources
- Multimedia pembelajaran
- Artificial intelligence secara etis dalam perencanaan pembelajaran

9. Perencanaan Aktivitas Pembelajaran

- Pendahuluan
- Inti
- Penutup
- Aktivitas individual
- Aktivitas kolaboratif
- Aktivitas reflektif
- Student engagement

10. Asesmen Pembelajaran

- Assessment of learning
- Assessment for learning
- Assessment as learning
- Diagnostik
- Formatif
- Sumatif
- Asesmen autentik
- Performance assessment
- Portfolio
- Project assessment

11. Rubrik Penilaian

- Analytic rubric
- Holistic rubric
- Criterion-referenced assessment
- Penyusunan indikator dan kriteria performa

12. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ekonomi

- Modul ajar
- RPP/perangkat pembelajaran sesuai kebijakan yang berlaku

- LKPD
- Bahan ajar
- Media
- Instrumen asesmen
- Rubrik

13. Evaluasi dan Revisi Rancangan

- Peer review
- Expert review
- Uji keterbacaan
- Reflective practice
- Continuous improvement

I. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Mata kuliah menggunakan kombinasi:

1. Case Method

Mahasiswa ditempatkan sebagai pengambil keputusan/pemecah masalah dalam kasus nyata pembelajaran ekonomi.

Tahapan:

1. Orientasi kasus
2. Identifikasi masalah
3. Identifikasi data/informasi yang dibutuhkan
4. Kajian literatur
5. Analisis alternatif
6. Penyusunan rekomendasi
7. Presentasi
8. Diskusi/peer critique
9. Refleksi

Penggunaan Case Method relevan karena penelitian pada konteks FKIP Universitas Lampung menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kasus dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dibanding pembelajaran konvensional. ([Jurnal FKIP Unila](#))

2. Team-Based Project

Mahasiswa bekerja dalam tim 4–5 orang untuk menghasilkan:

"Paket Perencanaan Pembelajaran Ekonomi Berbasis OBE"

Produk minimal meliputi:

1. Analisis kebutuhan peserta didik
2. Analisis konteks pembelajaran
3. Pemetaan CPL–CPMK/tujuan pembelajaran
4. Tujuan pembelajaran
5. Materi
6. Model/metode
7. Skenario pembelajaran
8. Media
9. LKPD/aktivitas peserta didik
10. Asesmen diagnostik
11. Asesmen formatif
12. Asesmen sumatif
13. Rubrik penilaian
14. Media digital
15. Refleksi dan revisi
16. Presentasi produk

Kajian internasional menunjukkan bahwa PjBL di pendidikan tinggi dapat menghasilkan luaran afektif, kognitif, dan perilaku, dan produk proyek dapat dinilai menggunakan rubrik. ([ResearchGate](#))

J. STRATEGI PEMBELAJARAN

Pembelajaran mengikuti siklus:

Orientasi → Eksplorasi → Analisis Kasus → Perancangan → Pengembangan Proyek → Peer Review → Revisi → Presentasi → Refleksi

Dosen berperan sebagai:

- fasilitator;
- pemberi scaffolding;
- pemberi umpan balik;
- reviewer;
- evaluator.

Mahasiswa berperan sebagai:

- active learner;

- problem solver;
- designer;
- collaborator;
- presenter;
- reflective practitioner.

Pendekatan active learning didukung oleh bukti meta-analisis yang menunjukkan peningkatan performa mahasiswa ketika pembelajaran aktif menggantikan kuliah tradisional dalam konteks pendidikan tinggi tertentu. ([DOI](#))

K. RENCANA PEMBELAJARAN 16 PERTEMUAN

Mg	Sub-CPMK	Bahan Kajian	Metode	Aktivitas Mahasiswa	Asesmen
1	1	Orientasi, kontrak kuliah, konsep perencanaan pembelajaran	SCL, diskusi	Mengidentifikasi pengalaman pembelajaran dan ekspektasi	Aktivitas
2	2	OBE, CPL, CPMK, Sub-CPMK, constructive alignment	Case Method	Menganalisis contoh RPS	Kuis + aktivitas
3	3	Karakteristik peserta didik	Case Method	Menganalisis profil peserta didik ekonomi	Tugas
4	4	Analisis kebutuhan dan konteks pembelajaran	Case Method	Memecahkan kasus pembelajaran ekonomi	Aktivitas + tugas
5	5	Perumusan tujuan pembelajaran dan HOTS	Workshop	Menyusun learning outcomes	Kuis
6	6	Kurikulum dan alur pembelajaran	Case Method	Analisis kurikulum dan mapping	Aktivitas
7	7	Model, metode, strategi pembelajaran	Case Method	Memilih model sesuai kasus	Tugas
8	CPMK 1–3	UTS	Tes	Ujian analisis/perancangan	UTS 15%
9	8	Media, sumber belajar, teknologi digital	Workshop	Mendesain media pembelajaran	Aktivitas

Mg	Sub-CPMK	Bahan Kajian	Metode	Aktivitas Mahasiswa	Asesmen
10	9	Asesmen diagnostik, formatif, sumatif	Case Method	Menganalisis kasus asesmen	Kuis
11	10	Rubrik dan asesmen autentik	Workshop	Membuat rubrik	Tugas
12	12	Perancangan Team-Based Project	Project-Based Learning	Pembentukan tim, project charter	Aktivitas
13	12–13	Pengembangan perangkat pembelajaran	Team-Based Project	Mengembangkan paket pembelajaran	Project
14	13–14	Peer review dan revisi	Team-Based Project	Review antar tim	Aktivitas + project
15	15	Presentasi dan uji produk	Team-Based Project	Presentasi, kritik, tanya jawab	Project
16	CPMK 4–7	UAS dan refleksi	Presentasi/refleksi/tes	UAS dan refleksi capaian pembelajaran	UAS 20%

L. RINCIAN PEMBELAJARAN PER PERTEMUAN

Pertemuan 1 – Hakikat Perencanaan Pembelajaran

Sub-CPMK: Mahasiswa mampu menjelaskan konsep, fungsi, prinsip, dan landasan perencanaan pembelajaran.

Aktivitas:

- pre-test;
- brainstorming;
- diskusi pengalaman belajar;
- mini lecture;
- refleksi.

Produk: peta konsep perencanaan pembelajaran.

Pertemuan 2 – OBE dan Constructive Alignment

Mahasiswa menganalisis hubungan:

CPL → CPMK → Sub-CPMK → Aktivitas Pembelajaran → Asesmen

Kasus:

Sebuah RPS memiliki tujuan pembelajaran HOTS tetapi seluruh asesmennya hanya berupa pilihan ganda LOTS. Identifikasi masalah dan berikan rekomendasi.

Metode: Case Method.

Pertemuan 3 – Analisis Peserta Didik

Kasus:

Guru ekonomi mengajar kelas dengan kemampuan akademik, literasi digital, dan motivasi yang sangat beragam.

Mahasiswa menganalisis:

- karakteristik;
- prior knowledge;
- learning needs;
- learning barriers;
- kebutuhan diferensiasi.

Pertemuan 4 – Analisis Kebutuhan

Mahasiswa mengidentifikasi masalah pembelajaran ekonomi yang autentik, misalnya:

- rendahnya literasi ekonomi;
- rendahnya kemampuan berpikir kritis;
- pembelajaran terlalu berpusat pada guru;
- rendahnya keterlibatan siswa;
- kesenjangan literasi digital.

Output:

Needs Analysis Report.

Pertemuan 5 – Learning Objectives

Mahasiswa menyusun tujuan pembelajaran menggunakan:

- Bloom Revised Taxonomy;
- HOTS;
- ABCD;
- SMART.

Contoh:

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik mampu **menganalisis** dampak inflasi terhadap daya beli rumah tangga menggunakan data ekonomi aktual dan menyusun rekomendasi kebijakan sederhana berdasarkan bukti.

Pertemuan 6 – Curriculum Mapping

Mahasiswa menyusun:

CPL → CPMK → Tujuan Pembelajaran → Materi → Aktivitas → Asesmen

Produk:

Curriculum Alignment Matrix.

Pertemuan 7 – Model dan Strategi Pembelajaran

Mahasiswa menganalisis kasus dan menentukan model paling tepat:

- Case Method;
- PBL;
- PjBL;
- Cooperative Learning;
- Inquiry;
- Flipped Classroom;
- Blended Learning.

Pertemuan 8 – UTS

Bentuk:

- analisis kasus;
- essay;
- penyusunan mini-design pembelajaran.

Bobot:

15%

Pertemuan 9 – Media dan Teknologi

Mahasiswa mengembangkan:

- slide interaktif;
- infografis;
- video pembelajaran;
- LKPD digital;

- LMS activity;
- media berbasis data ekonomi.

AI dapat digunakan sebagai alat bantu dengan ketentuan:

- transparansi penggunaan;
- verifikasi informasi;
- tidak menggantikan proses berpikir mahasiswa;
- menjaga integritas akademik.

Pertemuan 10 – Asesmen

Mahasiswa menyusun:

1. asesmen diagnostik;
2. asesmen formatif;
3. asesmen sumatif.

Mahasiswa juga mempelajari:

- assessment for learning;
- assessment as learning;
- assessment of learning.

Pertemuan 11 – Rubrik

Mahasiswa membuat analytic rubric untuk:

- presentasi;
- proyek;
- produk pembelajaran;
- keterampilan berpikir kritis;
- kolaborasi.

Pertemuan 12 – Project Charter

Setiap tim menyusun:

1. Nama proyek
2. Driving question
3. Masalah yang diselesaikan
4. Target peserta didik

5. Produk akhir
6. Pembagian tugas
7. Timeline
8. Sumber daya
9. Indikator keberhasilan

M. TEAM-BASED PROJECT

Judul Proyek

"Designing an OBE-Based Economics Learning Package"

Setiap tim memilih satu topik ekonomi, misalnya:

1. Inflasi dan daya beli
2. Pengangguran
3. Pertumbuhan ekonomi
4. Pendapatan nasional
5. Permintaan dan penawaran
6. Pasar
7. Kebijakan fiskal
8. Kebijakan moneter
9. Perpajakan
10. Ekonomi digital
11. Kewirausahaan
12. Literasi keuangan

N. TAHAPAN TEAM-BASED PROJECT

Tahap 1 – Identifikasi Masalah

Mahasiswa mengidentifikasi masalah pembelajaran.

Tahap 2 – Analisis Kebutuhan

Mengumpulkan informasi tentang peserta didik dan konteks.

Tahap 3 – Design

Merancang tujuan, materi, aktivitas, media, dan asesmen.

Tahap 4 – Development

Menghasilkan perangkat pembelajaran.

Tahap 5 – Peer Review

Produk dinilai oleh tim lain.

Tahap 6 – Revision

Tim memperbaiki produk berdasarkan feedback.

Tahap 7 – Presentation

Produk dipresentasikan.

Tahap 8 – Reflection

Mahasiswa menulis refleksi individu.

O. PRODUK AKHIR PROJECT

Setiap tim menghasilkan:

Paket Perencanaan Pembelajaran Ekonomi Berbasis OBE, minimal terdiri atas:

1. Cover
2. Identitas pembelajaran
3. Analisis peserta didik
4. Analisis kebutuhan
5. Analisis konteks
6. Learning outcomes
7. Tujuan pembelajaran
8. Materi
9. Model/metode
10. Skenario pembelajaran
11. Media
12. Sumber belajar
13. LKPD
14. Asesmen diagnostik
15. Asesmen formatif
16. Asesmen sumatif
17. Instrumen tes/non-tes
18. Rubrik
19. Media digital
20. Curriculum alignment matrix

21. Refleksi

22. Daftar pustaka

P. SISTEM PENILAIAN

Bobot penilaian akhir mengikuti ketentuan yang diminta:

Komponen	Bobot
Project	35%
Aktivitas Partisipatif	15%
UTS	15%
UAS	20%
Tugas	10%
Kuis	5%
TOTAL	100%

Q. RINCIAN ASESMEN

1. Project – 35%

Komponen	Bobot dalam nilai Project
Analisis kebutuhan	10%
Alignment CPL–CPMK–Tujuan–Asesmen	15%
Kualitas desain pembelajaran	20%
Materi dan aktivitas pembelajaran	15%
Media/teknologi	10%
Asesmen dan rubrik	15%
Kreativitas dan inovasi	5%
Presentasi	5%
Refleksi dan revisi	5%
Total	100%

R. RUBRIK PROJECT

Kriteria	4 – Sangat Baik	3 – Baik	2 – Cukup	1 – Kurang
Analisis kebutuhan	Berbasis data dan sangat relevan	Relevan dan cukup berbasis data	Data terbatas	Tidak berbasis data
Alignment	Sangat konsisten	Cukup konsisten	Sebagian selaras	Tidak selaras
Desain pembelajaran	Sistematis, inovatif, kontekstual	Sistematis	Cukup sistematis	Tidak sistematis
Aktivitas	Aktif, kolaboratif, HOTS	Aktif	Sebagian aktif	Pasif
Media	Relevan, kreatif, efektif	Relevan	Kurang optimal	Tidak sesuai
Asesmen	Autentik dan sangat selaras	Selaras	Sebagian selaras	Tidak selaras
Kolaborasi	Sangat efektif	Efektif	Tidak merata	Tidak ada kolaborasi
Presentasi	Sangat komunikatif dan argumentatif	Komunikatif	Cukup	Kurang
Refleksi	Mendalam dan berbasis bukti	Baik	Deskriptif	Minimal

S. AKTIVITAS PARTISIPATIF – 15%

Aktivitas partisipatif mencakup:

- diskusi;
- Case Method;
- presentasi;
- peer review;
- pertanyaan kritis;
- argumentasi;
- pemberian feedback;
- refleksi.

Rubrik:

Indikator **Bobot**

Kehadiran dan kesiapan 15%

Indikator	Bobot
Keaktifan diskusi	20%
Kualitas argumentasi	20%
Analisis kasus	20%
Peer feedback	15%
Refleksi	10%
Total	100%

T. UTS – 15%

Bentuk:

- analisis kasus;
- essay;
- mini instructional design.

Materi:

- konsep perencanaan pembelajaran;
- OBE;
- constructive alignment;
- analisis peserta didik;
- analisis kebutuhan;
- learning objectives;
- curriculum mapping;
- model pembelajaran.

U. UAS – 20%

UAS bersifat **comprehensive performance assessment**.

Mahasiswa diminta:

1. mempertanggungjawabkan rancangan pembelajaran;
2. menjelaskan dasar teoretis;
3. menunjukkan alignment;
4. menjelaskan pemilihan model;
5. mempertanggungjawabkan asesmen;

6. menjelaskan hasil peer review;
7. menjelaskan revisi;
8. melakukan refleksi terhadap capaian CPMK.

V. TUGAS – 10%

Tugas individual:

Tugas	Bobot
Analisis RPS/perangkat pembelajaran	20%
Analisis peserta didik	15%
Perumusan tujuan pembelajaran	15%
Analisis model pembelajaran	15%
Desain asesmen	20%
Refleksi	15%
Total	100%

W. KUIS – 5%

Kuis diberikan secara berkala melalui:

- LMS;
- kuis tertulis;
- concept checking;
- case-based quiz.

Materi kuis meliputi:

- OBE;
- constructive alignment;
- learning objectives;
- model pembelajaran;
- media;
- asesmen;
- rubrik.

X. STRATEGI FEEDBACK

Feedback diberikan melalui:

1. feedback langsung dosen;
2. written feedback;
3. peer assessment;
4. self-assessment;
5. consultation session;
6. revision cycle.

Siklus:

Draft → Feedback → Revision → Final Product

Hal ini penting dalam OBE karena asesmen bukan hanya untuk memberikan nilai, tetapi juga menjadi mekanisme perbaikan pencapaian learning outcomes.

Y. KRITERIA KETUNTASAN

Mahasiswa dinyatakan mencapai CPMK apabila:

1. memperoleh nilai minimal sesuai ketentuan akademik Unila;
2. mencapai minimal kategori **Baik** pada project;
3. menunjukkan ketercapaian mayoritas Sub-CPMK;
4. mampu menghasilkan perangkat pembelajaran yang memenuhi prinsip constructive alignment;
5. mampu mempertanggungjawabkan keputusan desain pembelajaran.

Z. PEMETAAN ASESMEN TERHADAP CPMK

CPMK Project Aktivitas UTS UAS Tugas Kuis

CPMK-1	✓	✓	✓	✓		
CPMK-2 ✓	✓	✓	✓	✓	✓	
CPMK-3 ✓	✓	✓	✓	✓		
CPMK-4 ✓	✓		✓	✓	✓	
CPMK-5 ✓	✓		✓			
CPMK-6 ✓	✓		✓	✓		
CPMK-7 ✓	✓		✓			

AA. PEMETAAN SUB-CPMK – PERTEMUAN

Sub-CPMK Pertemuan

Sub-CPMK 1	1
Sub-CPMK 2	2
Sub-CPMK 3	3
Sub-CPMK 4	4
Sub-CPMK 5	5
Sub-CPMK 6	6
Sub-CPMK 7	7
Sub-CPMK 8	9
Sub-CPMK 9	10
Sub-CPMK 10	11
Sub-CPMK 11	2–7, 10
Sub-CPMK 12	12
Sub-CPMK 13	13–15
Sub-CPMK 14	14–16
Sub-CPMK 15	15–16

AB. SUMBER BELAJAR UTAMA

Buku Utama

1. Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for Quality Learning at University*. 4th ed. Open University Press.
2. Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction*. 8th ed. Pearson.
3. Morrison, G. R., Ross, S. M., Morrison, J. R., & Kalman, H. K. (2019). *Designing Effective Instruction*. 8th ed. Wiley.
4. Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
5. Reigeluth, C. M., & Carr-Chellman, A. A. (Eds.). (2009). *Instructional-Design Theories and Models: Building a Common Knowledge Base*. Routledge.
6. Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of Teaching*. Pearson.
7. Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. 9th ed. McGraw-Hill.

8. Majid, A. (2013). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Remaja Rosdakarya.
9. Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
10. Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Tira Smart.

AC. ARTIKEL JURNAL INTERNASIONAL

1. Freeman et al. (2014)

Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410–8415.

Artikel ini merupakan meta-analisis besar terhadap 225 studi dan memberikan dasar empiris kuat untuk penggunaan active learning. ([DOI](#))

2. Guo et al. (2020)

Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102, 101586.

Artikel ini relevan untuk merancang asesmen project karena membahas outcome kognitif, afektif, perilaku, engagement, serta penggunaan rubrik untuk menilai produk proyek. ([ResearchGate](#))

3. Kokotsaki et al. (2016)

Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267–277.

Kajian ini menekankan karakteristik PjBL berupa student autonomy, constructive investigation, goal setting, collaboration, communication, dan reflection. ([Sage Journals](#))

4. Sjølie et al. (2026)

Sjølie, E., et al. (2026). The empirical base of student project collaboration in higher education: A mapping review. *Review of Educational Research*.

Artikel mutakhir ini dapat digunakan untuk memperkuat desain kolaborasi mahasiswa dalam Team-Based Project. ([Sage Journals](#))

5. Maia et al. (2023)

Maia, D., et al. (2023). Academic performance and perceptions of undergraduate medical students in case-based learning compared to other teaching strategies: A systematic review with meta-analysis. *Education Sciences*, 13(3), 238.

Walaupun konteksnya pendidikan kedokteran, kajian ini dapat digunakan sebagai bukti pendukung efektivitas Case-Based Learning sebagai pembelajaran aktif. ([MDPI](#))

AD. ARTIKEL JURNAL NASIONAL YANG RELEVAN

1. Widyastuti & Triana (2024)

Widyastuti, W., & Triana, M. (2024). Pembelajaran Case Method: Efektivitasnya dalam kemampuan pemecahan masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 12(1), 11–23.

Artikel ini sangat relevan karena berasal dari lingkungan FKIP Universitas Lampung dan menunjukkan efektivitas Case Method terhadap kemampuan pemecahan masalah mahasiswa. ([Jurnal FKIP Unila](#))

2. Farikah et al.

Farikah, F., Mulyani, M., Astuty, A., & Cahyaningrum, A. *Learning Case and Project-based Model Methods: Challenges and Opportunities. DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*.

Artikel ini relevan untuk memahami peluang dan tantangan implementasi Case Method dan Project-Based Learning di perguruan tinggi Indonesia. ([Jurnal UNS](#))

3. Nainggolan et al. (2025)

Nainggolan, E., Sirait, A. P., & Simanihuruk, L. (2025). Analisis implementasi Case Method & Team Based Project pada Mata Kuliah Konsep Dasar Pendidikan Luar Sekolah. *Journal of Millennial Community*.

Artikel tersebut secara langsung membahas implementasi Case Method dan Team-Based Project dalam konteks OBE pada mata kuliah kependidikan. ([Jurnal Unimed](#))

4. Pratiwi & Hidayat

Pratiwi, M. A., & Hidayat, W. R. *Implementasi Pembelajaran Berbasis Project Based Learning dan Case Method terhadap Kepuasan Belajar Mahasiswa. FOUNDASIA*.

Hasil penelitian menunjukkan hubungan positif PjBL dan Case Method dengan kepuasan belajar mahasiswa. ([UNY Journal](#))

AF. REFERENSI TAMBAHAN

1. Bloom, B. S., et al. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives*.
2. Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*.
3. Larmer, J., Mergendoller, J. R., & Boss, S. (2015). *Setting the Standard for Project Based Learning*. ASCD.
4. Hattie, J. (2009). *Visible Learning*. Routledge.
5. Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design*. ASCD.
6. Nilson, L. B. (2016). *Teaching at Its Best*. Jossey-Bass.
7. Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*.
8. Chi, M. T. H., & Wylie, R. (2014). The ICAP framework: Linking cognitive engagement to active learning outcomes. *Educational Psychologist*.

9. Biggs, J. (1996). Enhancing teaching through constructive alignment. *Higher Education*.
10. UNESCO. Dokumen terkait future of education, digital learning, dan teacher competencies.

AG. SUMBER DIGITAL

Mahasiswa diarahkan menggunakan:

- Perpustakaan Universitas Lampung
- Google Scholar
- Scopus
- Web of Science
- ERIC
- Garuda
- SINTA
- DOAJ
- ScienceDirect
- SpringerLink
- Wiley Online Library
- Taylor & Francis
- Sage Journals

Pencarian artikel menggunakan kata kunci:

"instructional planning" AND "economics education"

"lesson planning" AND "pre-service teachers"

"constructive alignment" AND "higher education"

"outcome-based education" AND "higher education"

"case-based learning" AND "higher education"

"project-based learning" AND "higher education"

"authentic assessment" AND "teacher education"

AH. STRATEGI PEMBELAJARAN ABAD KE-21

Mata kuliah secara eksplisit mengembangkan:

Kompetensi	Implementasi
Critical thinking	Analisis kasus
Problem solving	Case Method
Creativity	Desain perangkat pembelajaran
Communication	Presentasi
Collaboration	Team-Based Project
Digital literacy	Media/LMS/digital resources
Information literacy	Kajian jurnal
Self-regulated learning	Project logbook
Reflection	Reflective journal
Professional ethics	Integritas akademik

AI. INTEGRASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE

AI dapat digunakan sebagai **supporting tool**, bukan sebagai pengganti kemampuan akademik mahasiswa.

Mahasiswa dapat menggunakan AI untuk:

- brainstorming;
- menghasilkan alternatif ide;
- membantu mencari kata kunci;
- melakukan preliminary analysis;
- memberikan alternatif aktivitas pembelajaran.

Mahasiswa wajib:

1. melakukan verifikasi;
2. mencantumkan penggunaan AI;
3. mengecek akurasi referensi;
4. tidak mengklaim keluaran AI sebagai karya pribadi tanpa pengolahan;
5. mempertahankan argumentasi akademik sendiri.

AJ. LOGBOOK TEAM-BASED PROJECT

Setiap tim wajib memiliki logbook:

Minggu	Aktivitas	Anggota	Output	Kendala	Tindak Lanjut
12	Identifikasi masalah ...		Problem statement ...	...	...
13	Design	...	Draft design	...	...
14	Development	...	Prototype	...	...
15	Review	...	Revised product	...	...
16	Finalisasi	...	Final package	...	...

AK. PENILAIAN KONTRIBUSI INDIVIDU DALAM TEAM PROJECT

Karena project berbobot 35%, nilai individu tidak semata-mata menggunakan nilai kelompok.

Nilai Project Individu:

70% nilai produk kelompok + 20% peer assessment + 10% individual reflection

Peer assessment meliputi:

- kontribusi;
- tanggung jawab;
- komunikasi;
- ketepatan waktu;
- kualitas pekerjaan;
- kemampuan membantu anggota lain.

AL. PRINSIP CONSTRUCTIVE ALIGNMENT

RPS menerapkan rantai:

CPL



CPMK



Sub-CPMK



Bahan Kajian



Aktivitas Pembelajaran



Case Method / Team-Based Project



Asesmen



Feedback



Remediasi/Revisi



Ketercapaian Learning Outcomes

Constructive alignment menjadi prinsip penting dalam OBE karena tujuan pembelajaran, aktivitas belajar, dan asesmen harus saling konsisten. Literatur OBE mutakhir juga menempatkan curriculum mapping dan constructive alignment sebagai strategi utama implementasi OBE.

AM. FORMAT NILAI AKHIR

Nilai akhir mahasiswa dihitung:

$$\text{NA} = (35\% \times \text{Project}) + (15\% \times \text{Aktivitas}) + (15\% \times \text{UTS}) + (20\% \times \text{UAS}) + (10\% \times \text{Tugas}) + (5\% \times \text{Kuis})$$

Contoh:

Mahasiswa memperoleh:

- Project = 85
- Aktivitas = 80
- UTS = 78
- UAS = 82
- Tugas = 88
- Kuis = 90

Maka:

$$\text{NA} = (0,35 \times 85) + (0,15 \times 80) + (0,15 \times 78) + (0,20 \times 82) + (0,10 \times 88) + (0,05 \times 90)$$

$$\text{NA} = 83,05$$

AN. KEBIJAKAN AKADEMIK

1. Mahasiswa wajib mengikuti pembelajaran sesuai ketentuan akademik Universitas Lampung.
2. Keterlambatan tugas mengikuti kebijakan dosen/prodi.
3. Plagiarisme dan manipulasi data tidak ditoleransi.
4. Semua sumber akademik wajib dicantumkan.
5. Penggunaan AI harus transparan.
6. Setiap anggota tim wajib memiliki kontribusi yang dapat diverifikasi.
7. Produk project harus merupakan karya mahasiswa dengan sumber yang dapat dipertanggungjawabkan.

8. Mahasiswa yang belum mencapai Sub-CPMK diberikan kesempatan remediasi sesuai kebijakan akademik.