

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah	Kode MK	Rumpun MK	Bobot (sks)	Semester	Tanggal Penyusunan
Belajar dan Pembelajaran	SD419	Mata Kuliah Keahlian Prodi	2	4	Februari 2024
Belajar dan Pembelajaran	Dosen Pengembang RPS  Yanti Yandri Kusuma., M.Pd.		Dosen Pengampu MK  Yanti Yandri Kusuma, M.Pd		Ketua Prodi  Muhammad Syahrul Rizal, M.Pd
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL Prodi	a. Sikap: 1. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; 2. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; b. Pengetahuan: 1. Menguasai prinsip dan teori pendidikan di sekolah dasar. c. Keterampilan Umum: 1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif, dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya. d. Keterampilan Khusus: 1. Mampu menerapkan prinsip dan teori pendidikan melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar secara bertanggung jawab. 2. Mampu menerapkan konsep tentang karakteristik perkembangan peserta didik baik perkembangan fisik, psikologis, dan sosial melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar.			
	CP-MK	1. Mahasiswa mampu memahami konsep, teori dan ciri belajar dan pembelajaran 2. Mahasiswa mampu secara kritis mampu menerapkan teori pembelajaran berupa model, metode, pendekatan dan teknik mengajar. 3. Mahasiswa mampu menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri			
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Belajar dan Pembelajaran salah satu bentuk kajian yang memberikan pemahaman dan penerapan konsep, asas, prinsip, pendekatan, strategi/model, metode, dan teknik belajar dan pembelajaran di sekolah dasar.				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	1. Konsep dan Teori Belajar dan Pembelajaran. 2. Asas, prinsip, dan penerapannya tentang belajar dan pembelajaran. 3. Pendekatan pembelajaran dan simulasi penerapannya. 4. Pendekatan pembelajaran dan simulasi penerapannya. 5. Pendekatan pembelajaran dan simulasi penerapannya. 6. Rumpun-rumpun Model Pembelajaran dan simulasi penerapannya. 7. Rumpun-rumpun Model Pembelajaran dan simulasi penerapannya. 8. Ujian Tengah Semester (UTS) 9. Rumpun-rumpun Model Pembelajaran dan simulasi penerapannya. 10. Metode Pembelajaran dan simulasi penerapannya.				

	11. Metode Pembelajaran dan simulasi penerapannya.				
	11. Metode Pembelajaran dan simulasi penerapannya. 12. Teknik Pembelajaran dan simulasi penerapannya. 13. Keterampilan Dasar Mengajar dan simulasi penerapannya. 14. Keterampilan Dasar Mengajar dan simulasi penerapannya. 15. Simulasi didalam Kelas 16. Ujian Akhir Semester (UAS)				
Pustaka	a. Udin S.W. 1996/1997. <i>Belajar dan Pembelajaran</i> . Jakarta: Depdikbud. b. Syaeful S. 2006. <i>Konsep dan Makna Pembelajaran</i> . Bandung: Alfabeta. c. Moejiono, Dimyati. 1992/1993. <i>Strategi Belajar Mengajar</i> . Jakarta: Depdikbud. d. Hasibuan, Moejiono. 1988. <i>Proses Belajar Mengajar</i> . Bandung: Remaja Karya.				
Media Pembelajaran	1. Hardware : Laptop, White Board, Infokus. dll 2. Software : Microsoft Office (Power point, dll) Video Pembelajaran.				
Team Teaching					
Matakuliah Prasyarat	-				
Minggu Ke-	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub-CP MK)	Indikator	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Kriteria, Bentuk dan Bobot Penilaian
1	Mahasiswa dapat memahami tujuan, ciri belajar dan pembelajaran serta dapat menguraikan teori belajar.	a. Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian, tujuan, ciri belajar dan pembelajaran. b. Mahasiswa dapat menjelaskan unsur, fungsi dinamis belajar dan pembelajaran. c. Mahasiswa dapat menguraikan teori belajar.	Konsep dan Teori Belajar dan Pembelajaran. 1. Pengertian, tujuan, ciri belajar dan pembelajaran. 2. Unsur-unsur, fungsi dinamis belajar dan pembelajaran. 3. Teori Belajar	- Ceramah - Tanya jawab - Diskusi	- Keterampilan proses - Sikap
2	Mahasiswa mampu memahami asas, prinsip, dan penerapannya dalam belajar dan pembelajaran.	a. Mahasiswa dapat menjelaskan asas, prinsip belajar dan pembelajaran. b. Mahasiswa dapat menerapkan asas, prinsip belajar dan pembelajaran.	Asas, prinsip, dan penerapannya tentang belajar dan pembelajaran. 1. Asas, prinsip belajar dan pembelajaran. 2. Penerapan asas, prinsip belajar dan pembelajaran.	- Menganalisis sumber - Tanya jawab - Diskusi	- Keterampilan proses - Tugas - Sikap

3	Mahasiswa mampu memahami pendekatan pembelajaran, dan melaksanakan simulasi penerapannya.	a. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep, ciri pendekatan pembelajaran. b. Mahasiswa dapat menjelaskan jenis-jenis pendekatan pembelajaran (Konstruktivisme).	Pendekatan pembelajaran dan simulasi penerapannya. 1. Konsep, dan ciri pendekatan pembelajaran. 2. Jenis-jenis pendekatan pembelajaran (Konstruktivisme).	- Kooperatif - Tanya jawab - Diskusi - Simulasi - Mengajar beregu	- Keterampilan proses - Tugas - Sikap
4	Mahasiswa mampu memahami pendekatan pembelajaran, dan melaksanakan simulasi penerapannya.	a. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep, ciri pendekatan pembelajaran. b. Mahasiswa dapat menjelaskan jenis-jenis pendekatan pembelajaran (Kontekstual).	Pendekatan pembelajaran dan simulasi penerapannya. 1. Konsep, dan ciri pendekatan pembelajaran. 2. Jenis-jenis pendekatan pembelajaran (Kontekstual).	- Kooperatif - Tanya jawab - Diskusi - Simulasi - Mengajar beregu	- Keterampilan proses - Tugas - Simulasi - Sikap
	Mahasiswa mampu memahami pendekatan pembelajaran,	a. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep, ciri pendekatan pembelajaran.	Pendekatan pembelajaran dan simulasi penerapannya.	- Kooperatif - Tanya jawab	- Keterampilan proses - Tugas
5	dan melaksanakan simulasi penerapannya.	b. Mahasiswa dapat menjelaskan jenis-jenis pendekatan pembelajaran (Pendekatan Sains, Teknologi dan Masyarakat).	1. Konsep, dan ciri pendekatan pembelajaran. 2. Jenis-jenis pendekatan pembelajaran (Pendekatan Sains, Teknologi dan Masyarakat).	- Diskusi - Simulasi - Mengajar beregu	- Simulasi - Sikap
6	Mahasiswa mampu memahami rumpun-rumpun model pembelajaran, dan melaksanakan simulasi penerapannya.	a. Mahasiswa dapat menjelaskan model pemrosesan informasi, dan menerapkannya dalam pembelajaran.	Rumpun-rumpun Model Pembelajaran dan simulasi penerapannya. 1. Pemrosesan Informasi.	- Kooperatif - Tanya jawab - Diskusi - Simulasi - Mengajar beregu	- Keterampilan proses - Tugas - Simulasi - Sikap
7	Mahasiswa mampu memahami rumpun-rumpun model pembelajaran, dan melaksanakan simulasi penerapannya.	a. Mahasiswa dapat menjelaskan model interaksi sosial, dan menerapkannya dalam pembelajaran. b. Mahasiswa dapat menjelaskan model pribadi, dan menerapkannya dalam pembelajaran.	Rumpun-rumpun Model Pembelajaran dan simulasi penerapannya. 1. Interaksi sosial. 2. Pribadi	- Kooperatif - Tanya jawab - Diskusi - Simulasi - Mengajar beregu	- Keterampilan proses - Tugas - Simulasi - Sikap
8	Ujian Tengah Semester				
9	Mahasiswa mampu memahami rumpun-rumpun model pembelajaran, dan melaksanakan simulasi penerapannya.	a. Mahasiswa menjelaskan model perilaku, dan menerapkannya dalam pembelajaran di SD.	Rumpun-rumpun Model Pembelajaran dan simulasi penerapannya. 1. Perilaku	- Kooperatif - Tanya jawab - Diskusi - Simulasi - Mengajar beregu - Analisis	- Keterampilan proses - Tugas - Simulasi - Sikap

10	Mahasiswa mampu memahami metode pembelajaran, dan melaksanakan simulasi penerapannya.	a. Mahasiswa dapat membedakan metode ceramah, Tanya jawab, diskusi dan menerapkannya dalam pembelajaran. b. Mahasiswa membedakan metode sosiodrama, penemuan, latihan, dan menerapkannya dalam pembelajaran di SD.	Metode Pembelajaran dan simulasi penerapannya. a. ceramah, Tanya jawab, diskusi. b. Sosiodrama, penemuan dan latihan.	- Kooperatif - Tanya jawab - Diskusi - Simulasi - Mengajar beregu - Analisis	- Keterampilan proses - Tugas - Simulasi - Sikap
11	Mahasiswa mampu memahami metode pembelajaran, dan melaksanakan simulasi penerapannya.	a. Mahasiswa dapat membedakan metode tugas, kerja kelompok, karyawisata, dan menerapkannya dalam pembelajaran.	Metode Pembelajaran dan simulasi penerapannya. a. Tugas, kerja kelompok, dan karyawisata.	- Kooperatif - Tanya jawab - Diskusi - Simulasi - Mengajar beregu	- Keterampilan proses - Tugas - Simulasi - Sikap
				- Analisis	

12	Mahasiswa mampu memahami metode pembelajaran, dan melaksanakan simulasi penerapannya.	a. Mahasiswa dapat membedakan metode demonstrasi, eksperimen, simulasi, dan menerapkannya dalam pembelajaran.	Metode Pembelajaran dan simulasi penerapannya. a. Demonstrasi, eksperimen, dan simulasi.	- Kooperatif - Tanya jawab - Diskusi - Simulasi - Mengajar beregu - Analisis	- Keterampilan proses - Tugas - Simulasi - Sikap
----	---	---	---	---	---

13	Mahasiswa mampu memahami Teknik pembelajaran, dan melaksanakan simulasi penerapannya.	Mahasiswa dapat menjelaskan teknik pembelajaran, dan menerapkannya di sekolah dasar.	Teknik Pembelajaran dan simulasi penerapannya. a. Teknik Pembelajaran	- Kooperatif - Tanya jawab - Diskusi - Simulasi - Mengajar beregu - Analisis	- Keterampilan proses - Tugas - Simulasi - Sikap
----	---	--	--	---	---

14	Mahasiswa mampu memahami keterampilan dasar mengajar, dan melaksanakan simulasi penerapannya.	Mahasiswa dapat membedakan keterampilan bertanya, menjelaskan, member penguatan, mengelola kelas dan menerapkannya dalam pembelajaran.	Keterampilan Dasar Mengajar dan simulasi penerapannya. a. Keterampilan Bertanya, menjelaskan, memberi penguatan, dan mengelola kelas.	- Kooperatif - Tanya jawab - Diskusi - Simulasi - Mengajar beregu - Analisis	- Keterampilan proses - Tugas - Simulasi - Sikap
----	---	--	--	---	---

15	Mahasiswa mampu memahami keterampilan dasar mengajar, dan melaksanakan simulasi penerapannya.	Mahasiswa dapat membedakan keterampilan membuka, menutup, mengajar kelompok kecil, membimbing diskusi kelompok kecil, dan menerapkannya dalam pembelajaran.	Keterampilan Dasar Mengajar dan simulasi penerapannya. b. Keterampilan membuka, menutup, mengajar kelompok kecil, dan membimbing diskusi kelompok kecil.	- Kooperatif - Tanya jawab - Diskusi - Simulasi - Mengajar beregu - Analisis	- Keterampilan proses - Tugas - Simulasi - Sikap
16	Ujian Akhir Semester				