

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

 UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA	MATA KULIAH DESAIN PENGEMBANGAN KELEMBAGAAN MASYARAKAT		
	PROGRAM STUDI S1 ILMU PEMERINTAHAN		
	Nomor	Tgl. Disusun	Revisi
	<i>RPS-S1IP-129</i>	<i>1 Februari 2022</i>	<i>00</i>
	Disetujui, Ketua Program Studi		Dosen Pengampu,
 Muhammad Zuhdan, S.IP , M.A. NIK. 190302318	Wakil Rektor Bidang Kurikulum 	 <u>Muhammad Zuhdan, S.IP, M.A.</u> NIK. 190302318	

 UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI S1-PRODI ILMU PEMERINTAHAN MATA KULIAH DESAIN PENGEMBANGAN KELEMBAGAAN MASYARAKAT (IP-129)	Nomor	RPS-S1IP-129
		Tgl. Disusun	1 FEBRUARI 2022
		Revisi	00
		Halaman	Hal. 2 dari 8

1. IDENTITAS MATA KULIAH

Program Studi	S1-ILMU PEMERINTAHAN		Semester	Genap (2)
Nama Mata Kuliah	DESAIN PENGEMBANGAN KELEMBAGAAN MASYARAKAT		Bobot SKS	4 SKS (1 Teori dan 3 praktek)
Kode Mata Kuliah	IP-129		Dosen Pengampu	Muhammad Zuhdan, S.IP,M.A
Komponen Penilaian	Teori	Praktikum	Penilaian Acuan Patok (PAP)	▪ > 81% : A ▪ ≥ 61 < 80 : B ▪ ≥ 41 < 60 : C ▪ ≥ 21 < 40 : D ▪ ≥ 0 < 20 : E
	• UTS : 20 % • UAS : 30 % • Kehadiran & Partisipasi : 20 %	• Tugas Kelompok : 10 % - Tugas Kuis/Individu : 20 %		

2. GAMBARAN UMUM/DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang konsep, teori, komponen, unsur-unsur, proses, bentuk/model, strategi dan beragam praktek desain pengembangan kelembagaan masyarakat. Disamping itu, mata kuliah ini juga memberikan pemahaman teoritik dan praktik kepada mahasiswa terkait desain pengembangan kelembagaan masyarakat di era digital. Metode pembelajaran kuliah ini beragam mulai dari ceramah, diskusi kelompok, kertas kerja analisis, membuat model aksebiliatas antar stakeholder, model pengembangan visi kepemimpinan kelembagaan masyarakat, model jejaring kelembagaan masyarakat ,menonton film, maupun praktik magang lapangan. Perkuliahan ini diselenggarakan sebanyak 30 kali pertemuan dengan komposisi, 28 kali pertemuan untuk kuliah dan 2 kali pertemuan untuk ujian tengah semester dan ujian akhir semester.

3. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN PADA LULUSAN

Profil-Akademisi, Peneliti, Jurnalis, NGO, pengusaha, konsultan bisnis, politisi, pejabat pemerintah (ASN & BUMN), perusahaan nasional, perusahaan multinasional

1. Mahasiswa mampu menunjukkan kemampuan deskriptif, analisis dan praktik desain pengembangan kelembagaan masyarakat di era digital
2. Mahasiswa mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
3. Mahasiswa mampu menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.

Profil - Mengaplikasikan ilmunya sebagai akademisi, peneliti, NGO, Politisi, konsultan politik, pengusaha muda, pejabat pemerintah, ASN maupun BUMN :

Setelah menempuh mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan menguasai konsep teoritis dalam penelitian dan inovasi sosial dalam pengembangan ilmu pemerintahan.

4. CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu menguasai pemahaman teoritik, kemampuan analisis, kemampuan analisis terkait desain pengembangan kelembagaan masyarakat, yakni :

1. Mahasiswa mampu menunjukan kompetensi pengetahuan dalam menjelaskan konsep dan teori desain pengembangan kelembagaan masyarakat di era digital
2. Mahasiswa mampu menunjukan kompetensi beretika bisnis yang bagus dalam desain pengembangan kelembagaan masyarakat di era digital
3. Mahasiswa mampu menunjukan kompetensi keahlian dalam pengembangan kelembagaan masyarakat di era digital

5. PRASYARAT DAN PENGETAHUAN AWAL



Tidak ada

6. UNIT-UNIT PEMBELAJARAN SECARA SPESIFIK

MINGGU KE	KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	MATERI PEMBELAJARAN	METODE PEMBELAJARAN	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	INDIKATOR	BOBOT PENILAIAN
1	Mahasiswa diharapkan mampu memahami pembahasan Silabus dan Kontrak Belajar	Silabus Pembelajaran	Ceramah dan Diskusi	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dalam menjelaskan arah silabus dan kontrak belajar	5
2	Mampu memahami konsep dasar desain pengembangan kelembagaan masyarakat (DPKM)	1. Memahami definisi DPKM 2. Memahami nilai dan karakteristik DPKM 3. Memahami beragam model DPKM 4. Memahami perbedaan DPKM dengan lembaga-lembaga private 5. Memahami contoh-contoh DPKM	Ceramah dan Diskusi	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam menjelaskan konsep dasar, nilai, dan karakteristik DPKM	5



3	Mampu memahami masalah sosial, analisis sosial, dan teori perubahan sosial	Memahami masalah social Memahami analisis sosial Memahami teori perubahan social	Ceramah dan Diskusi	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam menjelaskan masalah sosial, analisis sosial dan teori perubahan sosial	5
4	Mampu memahami teori, konsep, model, dan contoh desain pengembangan kelembagaan masyarakat	Mengidentifikasi kegagalan pengembangan kelembagaan masyarakat konvensional Memahami teori DPKM Memahami konsep DPKM di era digital Memahami model inovasi DPKM di era digital Memahami gambaran DPKM di era digital	Ceramah dan Diskusi	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam mengidentifikasi kegagalan kelembagaan masyarakat konvensional dan menemukan inovasi DPKM di era digital	5
5	Mampu memahami konsep dan bentuk-bentuk lembaga masyarakat		Ceramah dan Diskusi	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam menjelaskan konsep dan	5



					bentuk-bentuk lembaga masyarakat	
6	Mampu memahami konsep dan bentuk-bentuk lembaga masyarakat	Memahami konsep dan bentuk-bentuk lembaga masyarakat	Ceramah dan diskusi	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam menjelaskan konsep dan bentuk-bentuk lembaga masyarakat	5
7	Mampu menyusun profil kelembagaan masyarakat-bacth 1	Praktek menyusun profil kelembagaan masyarakat-bact 2	Ceramah, diskusi, dan praktik	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam praktik menyusun profil lembaga masyarakat	5
8	UJIAN TENGAH SEMESTER					
9	Mampu menyusun profil kelembagaan masyarakat-bacth 2	Praktek menyusun profil kelembagaan masyarakat-batch 2	Ceramah, diskusi, dan praktik	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam praktik menyusun profil lembaga masyarakat	5
	Mampu menyusun profil kelembagaan masyarakat-bacth 3	Praktek menyusun profil kelembagaan masyarakat-batch 3	Ceramah, diskusi, dan praktik	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam praktik menyusun profil lembaga masyarakat	



10	Mampu menyusun AD/ART dan beragam kebijakan terkait kelembagaan masyarakat—batch 1	Praktek Menyusun AD/ART dan beragam kebijakan terkait kelembagaan masyarakat—batch 1	Ceramah. Diskusi, dan praktek	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam praktik menyusun <i>AD ART lembaga masyarakat</i>	5
11	Mampu menyusun AD/ART dan beragam kebijakan terkait kelembagaan masyarakat—batch 2	Praktek Menyusun AD/ART dan beragam kebijakan terkait kelembagaan masyarakat—batch 2	Ceramah. Diskusi, dan praktek	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam praktik menyusun <i>AD ART lembaga masyarakat</i>	5
12	Mampu menyusun AD/ART dan beragam kebijakan terkait kelembagaan masyarakat—batch 3	Praktek Menyusun AD/ART dan beragam kebijakan terkait kelembagaan masyarakat—batch 3	Ceramah. Diskusi, dan praktek	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam praktik menyusun <i>AD ART lembaga masyarakat</i>	5
13	Mampu mengembangkan model aksebilitas antar stakeholder berbasis digital—batch 1	Praktek menyusun model aksebilitas antar stakeholder lembaga masyarakat di era digital—batch 1	Ceramah, Diskusi, dan praktik	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam praktik menyusun model aksebilitas antar stakeholder lembaga masyarakat di era digital	5



14	Mampu mengembangkan model akseibilitas antar stakeholder berbasis digital-bacth 2	Praktek menyusun model aksebillitas antar stakeholder lembaga masyarakat di era digital-bact 2	Ceramah, Diskusi, dan praktik	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam praktik menyusun model akseibilitas antar stakeholder lembaga masyarakat di era digital	5
15	Mampu mengembangkan model akseibilitas antar stakeholder berbasis digital-bacth 3	Praktek menyusun model aksebillitas antar stakeholder lembaga masyarakat di era digital-bact 3	Ceramah, Diskusi, dan praktik	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam praktik menyusun model akseibilitas antar stakeholder lembaga masyarakat di era digital	5
16	Mampu mengembangkan model visi kepemimpinan lembaga masyarakat berbasis digital-bact 1	Praktek menyusun visi kepemimpinan lembaga masyarakat di era digital-batct 1	Ceramah, praktik, dan diskusi	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam praktik visi kepemimpinan lembaga masyarakat di era digital	5
17	Mampu mengembangkan model visi kepemimpinan lembaga masyarakat berbasis digital-batch 2	Praktek menyusun visi kepemimpinan lembaga masyarakat di era digital-batch 2	Ceramah, praktik, dan diskusi	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam praktik visi kepemimpinan lembaga masyarakat di era digital	



18	Mampu mengembangkan model visi kepemimpinan lembaga masyarakat berbasis digital -batch 3	Praktek menyusun visi kepemimpinan lembaga masyarakat di era digital-batch 3	Ceramah, praktik, dan diskusi	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam praktik visi kepemimpinan lembaga masyarakat di era digital	5
19	Mampu mengembangkan model jejaring antar stakeholder lembaga masyarakatar berbasis digital -bachth 1	Praktek menyusun model jejaring antar stakeholder lembaga masyarakatar berbasis digital -bachth 1	Presentasi per mahasiswa	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam menyusun model jejaring antar stakeholder lembaga masyarakatar berbasis digital	5
	Mampu mengembangkan model jejaring antar stakeholder lembaga masyarakatar berbasis digital -bachth 2	Praktek menyusun model jejaring antar stakeholder lembaga masyarakatar berbasis digital -bachth 2	Presentasi per mahasiswa	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam menyusun model jejaring antar stakeholder lembaga masyarakatar berbasis digital	5
	Mampu mengembangkan model jejaring antar stakeholder lembaga masyarakatar berbasis digital -bachth 3	Praktek menyusun model jejaring antar stakeholder lembaga masyarakatar berbasis digital -batch 3	Presentasi per mahasiswa	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam menyusun model jejaring antar stakeholder lembaga masyarakatar berbasis digital	5
20	Mampu Mempresentasikan model pengembangan aksebilitas antar stakeholder berbasis digital -bachth 1	Presentasi model aksebilitas antar stakeholder berbasis digital -bachth 1	Presentasi per mahasiswa	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam mempresentasikan model aksebilitas antar stakeholder berbasis digital	5



21	Mampu Mempresentasikan model pengembangan akseibilitas antar stakeholder berbasis digital -batch 2	Presentasi model akseibilitas antar stakeholder berbasis digital -batch 2	Presentasi per mahasiswa	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam mempresentasikan model akseibilitas antar stakeholder berbasis digital	
22	Mampu Mempresentasikan model kepemimpinan visi kelembagaan masyarakat berbasis digital-batch 1	Presentasi model kepemimpinan visi kelembagaan masyarakat berbasis digital-batch 1	Presentasi per mahasiswa	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam mempresentasikan model visi kepemimpinan berbasis digital	5
23	Mampu mempresentasikan model kepemimpinan visi kelembagaan masyarakat berbasis digital -batch 2	Presentasi model kepemimpinan visi kelembagaan masyarakat berbasis digital-batch 2	Presentasi per mahasiswa	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam mempresentasikan model visi kepemimpinan berbasis digital	5
24	Mampu empresentasikan model pengembangan jejaring antar lembaga masyarakat berbasis digital-batch 1	Presentasi model pengembangan jejaring antar lembaga masyarakat berbasis digital-batch 1	Presentasi per mahasiswa	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam mempresentasikan model pengembangan jejaring antar lembaga masyarakat berbasis digital	5
25	Mampu mempresentasikan model pengembangan jejaring antar lembaga masyarakat berbasis digital-batch 2	Presentasi model pengembangan jejaring antar lembaga masyarakat berbasis digital-batch 2	Presentasi per mahasiswa	Ketepatan dan Penguasaan	Ketepatan dan penguasaan dalam mempresentasikan model pengembangan jejaring antar lembaga masyarakat berbasis digital	5



UNIVERSITAS
AMIKOM
YOGYAKARTA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI S1-PRODI ILMU PEMERINTAHAN
MATA KULIAH DESAIN PENGEMBANGAN KELEMBAGAAN MASYARAKAT (IP-129)

Nomor	RPS-S1IP-129
Tgl. Disusun	1 FEBRUARI 2022
Revisi	00
Halaman	Hal. 2 dari 8

5. REFERENSI

 UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI S1-PRODI ILMU PEMERINTAHAN MATA KULIAH DESAIN PENGEMBANGAN KELEMBAGAAN MASYARAKAT (IP-129)	Nomor	RPS-S1IP-129
		Tgl. Disusun	1 FEBRUARI 2022
		Revisi	00
		Halaman	Hal. 2 dari 8

Referensi Wajib

1. [Prisching, M.](#) (1989), "Evolution and Design of Social Institutions in Austrian Theory", *Journal of Economic Studies*, Vol. 16 No. 2. <https://doi.org/10.1108/01443588910143964>

Referensi Pendukung

<https://bpb-eu-w2.wpmucdn.com/mypad.northampton.ac.uk/dist/2/6385/files/2016/09/institutions-and-their-design-1lq693t.pdf>. Diakses 28 Januari 2022

6. TUGAS/AKTIVITAS DAN PENILAIAN

TUGAS/AKTIVITAS	KEMAMPUAN YANG DINILAI/DIEVALUASI	WAKTU PELAKSANAAN	BOBOT	KRITERIA PENILAIAN	INDIKATOR PENILAIAN	
Tugas kelompok dalam bentuk pembuatan model aksebilitas antar stakeholder, visi kepemimpinan lembaga masyarakat, dan jejaring kelembagaan berbasis	Tingkat penyusunan dan pembuatan berbasis infografik, video, ataupun poster dan konten digital yang bisa didisplay lewat platform media sosial	Pertemuan 7-28	25%	Ketepatan Penjelasan dan Kelengkapan Konsep	Kejelasan Konsep	10-40 Poin
					Kebenaran Konsep	10-40 Poin
				Partisipasi, Kemampuan Komunikasi, Logika dan Persuasi	Dukungan terhadap anggota kelompok	10-40 Poin
					Komunikasi Verbal dan Persuasi	10-40 Poin



digital yang kemudian dipresentasikan					Logika	10-40 Poin
					Gaya Presentasi	10-40 Poin
				Isi & Organisasi Penulisan	Isi	10-40 Poin
					Organisasi Penulisan	10-40 Poin
Evaluasi dalam bentuk review tugas	Tingkat pemahaman terhadap materi yang berikan pada pertemuan sebelumnya	Pertemuan ke- 26, 27, 28	25%	Ketepatan Penjelasan dan Kelengkapan Konsep	Kejelasan Konsep	10-40 Poin
					Kebenaran Konsep	10-40 Poin
				Kemampuan Logika dan Persuasi	Sistematika berpikir	10-40 Poin
					Logika	10-40 Poin
				Isi Penulisan	Isi	10-40 Poin
Simulasi konsep	- Tingkat penguasaan terhadap pengorganisasian tulisan dan mempresentasikannya dari sumber-sumber bahan belajar. - Tanggungjawab terhadap tugas yang telah dibagi pada masing-masing	Pertemuan ke-29	25%	Ketepatan Penjelasan dan Kelengkapan Konsep dan Teori	Kejelasan Konsep/Teori	10-40 Poin
					Kebenaran Konsep/Teori	10-40 Poin
				Partisipasi, Kemampuan Komunikasi, Logika dan Persuasi	Dukungan terhadap anggota kelompok	10-40 Poin



	anggota setiap kelompok untuk mengumpulkan tugas • Tingkat penguasaan materi makalah				Komunikasi Verbal dan Persuasi	10-40 Poin
					Logika	10-40 Poin
					Gaya Presentasi	10-40 Poin
				Isi & Organisasi Penulisan	Isi	10-40 Poin
					Organisasi Tulisan	10-40 Poin
Aplikasi konsep dalam bentuk simulasi	• Tingkat penguasaan pengetahuan • Tingkat penguasaan terhadap pengorganisasian tulisan/karya dan mempresentasikannya • Tanggungjawab terhadap tugas yang telah dibagi pada masing-masing anggota setiap kelompok • Tingkat penguasaan materi makalah/karya	Pertemuan ke-7-28	25%	Ketepatan Penjelasan dan Kelengkapan Konsep dan Teori	Kejelasan Konsep/Teori	10-40 Poin
					Kebenaran Konsep/Teori	10-40 Poin
					Dukungan terhadap anggota kelompok	10-40 Poin
				Partisipasi, Kemampuan Komunikasi, Logika dan Persuasi	Komunikasi Verbal dan Persuasi	10-40 Poin
					Logika	10-40 Poin
					Gaya Presentasi	10-40 Poin
				Isi & Organisasi Penulisan	Isi	10-40 Poin
					Organisasi Tulisan	10-40 Poin

 UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI S1-PRODI ILMU PEMERINTAHAN MATA KULIAH DESAIN PENGEMBANGAN KELEMBAGAAN MASYARAKAT (IP-129)	Nomor	RPS-S1IP-129
		Tgl. Disusun	1 FEBRUARI 2022
		Revisi	00
		Halaman	Hal. 2 dari 8

Evaluasi Materi	Mengevaluasi materi mulaidari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir	Pertemuan ke-26,27,28		Evaluasi	Evaluasi	Evaluasi
-----------------	---	-----------------------	--	----------	----------	----------