



UNIVERSITAS TEKNOLOGI SUMBAWA
FAKULTAS SEKOLAH PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INOVASI

Kode Dokumen
012/SPMI/FM/PP/2021

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (SKS)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
System Thinking	MMI03	MK Wajib Prodi	3 (TM 3*50) + (PT 3*60) + (BM 3*60)	I	26 Agustus 2026
OTORISASI/PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator MK	Ka PRODI	
	 MIFTAHUL ARZAK, S.I.Kom., M.A.		 MIFTAHUL ARZAK, S.I.Kom., M.A.		Dr. Sofyan Haryadi, M.Si
Capaian Pembelajaran	CPL-PRODI yang dibebankan pada Mata Kuliah				
	CPL2 (P2)	Menguasai konsep dan prinsip-prinsip: Manajemen Inovasi dengan metode perencanaan, rekayasa kebutuhan, perancangan, pengimplementasian, pengujian, dan peluncuran yang baku dan ilmiah.			
	CPL3 (KK2)	Mampu menganalisa, merencanakan, dan membangun kolega dalam dunia kerja yang memenuhi kualitas baik secara teknis dan manajerial			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan pendekatan berpikir sistem, kompleksitas, interrelationship, feedback, reinforcing loop, balancing loop, delay, mental model, causal loop, dan leverage point dalam memahami sistem dan persoalan inovasi.			
	CPMK2	Mahasiswa mampu menganalisis masalah kompleks secara holistik dengan mengidentifikasi keterkaitan antar elemen, hubungan sebab-akibat, feedback, pola perilaku, dan struktur sistem dalam konteks Manajemen Inovasi.			
	CPMK3	Mahasiswa mampu mengevaluasi titik ungkit (leverage point) dan merumuskan alternatif intervensi inovasi berdasarkan pemahaman terhadap struktur dan dinamika sistem.			
	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)				
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan pendekatan Systems Thinking, sistem, kompleksitas, dan interrelationship dalam memahami persoalan inovasi.			
	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu menjelaskan mekanisme feedback, reinforcing loop, balancing loop, delay, mental model, causal loop, dan leverage point dalam suatu sistem.			
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi keterkaitan antar elemen, hubungan sebab-akibat, dan feedback dalam menganalisis masalah kompleks di bidang Manajemen Inovasi.			

	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu menganalisis masalah kompleks secara holistik dengan menggunakan mental model, causal loop, reinforcing loop, balancing loop, dan delay untuk memahami pola perilaku dan struktur sistem.					
	Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu mengevaluasi leverage point pada struktur dan dinamika sistem untuk menentukan titik intervensi yang strategis dalam menyelesaikan masalah inovasi.					
	Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu merumuskan alternatif intervensi atau solusi inovasi berdasarkan hasil analisis sistem, hubungan sebab-akibat, feedback, dan leverage point.					
	Tabel Kolerasi CPMK Terhadap Sub-CPMK						
		Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK4	Sub-CPMK5	Sub-CPMK6
	CPMK1	☒	☒	☐	☐	☐	☐
	CPMK2	☐	☐	☒	☒	☐	☐
	CPMK3	☐	☐	☐	☐	☒	☒
Deskripsi MK Singkat	Mata kuliah ini membahas cara memahami persoalan kompleks sebagai suatu sistem yang terdiri atas berbagai elemen yang saling berhubungan, termasuk hubungan sebab-akibat, feedback loop, reinforcing loop, balancing loop, delay, mental model, dan leverage point. Tujuannya adalah membangun kemampuan mahasiswa melihat masalah inovasi secara holistik dan sistematis sebelum menentukan intervensi atau solusi.						
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Pengantar Berpikir Sistem (Systems Thinking) 2. Struktur dan Sistem (Feedback Loops) 3. Alat Bantu Berpikir Sistem 4. Berpikir Sistem dalam Ekosistem Media						
Pustaka	Utama	1. Senge, P. M. (2006). The fifth discipline: The art and practice of the learning organization (Rev. ed.). Doubleday. 2. Sterman, J. D. (2000). Business dynamics: Systems thinking and modeling for a complex world. McGraw-Hill. 3. Coyle, R. G. (1996). System dynamics modelling: A practical approach. Chapman & Hall. 4. Cangara, H. (2021). Pengantar ilmu komunikasi (Ed. ke-5). Rajagrafindo Persada.					
	Pendukung	1. Mulyana, D., & Aisha, S. (2023). Ilmu komunikasi: Suatu pengantar. Remaja Rosdakarya. 2. Wiryanto. (2004). Pengantar ilmu komunikasi. Grasindo. 3. Vardiansyah, D. (2004). Pengantar ilmu komunikasi: Pendekatan taksonomi konseptual. Ghalia Indonesia. 4. Effendy, O. U. (2009). Ilmu komunikasi: Teori dan praktek. Remaja Rosdakarya.					
Dosen Pengampuh	Dr. Miftahul Arzak, S.Ikom., MA						
Mata Kuliah Syarat	-						

MG Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran: Penugasan Mahasiswa:		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	(8)

1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan pendekatan Systems Thinking, sistem, kompleksitas, dan interrelationship dalam memahami persoalan inovasi.	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian sistem, mengidentifikasi bagian/elemen sistem, serta menjelaskan keterhubungan antarbagian.	Kriteria: ketepatan konsep dan kemampuan memberikan contoh Bentuk: diskusi, tanya jawab, kuis.	Bentuk: Kuliah - Diskusi [(TM 3x50)] Metode: Diskusi Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(PT 3x60)]	Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(BM 3x60)]	Apa itu Sistem? Konsep sistem dan pengaplikasian sistem di dunia nyata.	3
2	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan pendekatan Systems Thinking, sistem, kompleksitas, dan interrelationship dalam memahami persoalan inovasi.	Mahasiswa mampu menjelaskan alasan penggunaan Systems Thinking dalam memahami persoalan yang memiliki keterkaitan dan kompleksitas.	Kriteria: ketepatan menjelaskan hubungan dan kompleksitas Bentuk: diskusi dan latihan kasus.	Bentuk: Kuliah - Diskusi [(TM 3x50)] Metode: Diskusi Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(PT 3x60)]	Bentuk: Diskusi Metode: Diskusi Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(BM 3x60)]	Mengapa Mempelajari System Thinking? Gambaran Systems Thinking, pengaplikasian di dunia nyata, dan contoh soal.	3
3	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan pendekatan Systems Thinking, sistem, kompleksitas, dan interrelationship dalam memahami persoalan inovasi.	Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar Systems Thinking untuk membaca suatu isu dan membangun struktur sederhana.	Kriteria: ketepatan penerapan konsep dan argumentasi. Bentuk: game, kuis, diskusi kelompok.	Bentuk: Diskusi [(TM 3x50)] Metode: Presentasi Mahasiswa dalam Kelas Tugas:	Bentuk: Diskusi Metode: Diskusi Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(BM 3x60)]	Game & Kuis 1: memahami dan mengaplikasikan Systems Thinking.	3

				Analisis kasus. [(PT 3x60)]			
4	Mahasiswa mampu menjelaskan mekanisme feedback, reinforcing loop, balancing loop, delay, mental model, causal loop, dan leverage point dalam suatu sistem.	Mampu mengidentifikasi fenomena, pola, struktur sistem, model mental, dan paradigma serta menjelaskan keterkaitannya.	Kriteria: ketepatan identifikasi dan hubungan antarlapisan. Bentuk: analisis kasus dan diskusi.	Bentuk: Kuliah - Diskusi [(TM 3x50)] Metode: Diskusi Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(PT 3x60)]	Bentuk: Diskusi Metode: Diskusi Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(BM 3x60)]	Fenomena dalam Systems Thinking: Fenomena → Pola → Struktur Sistem → Model Mental → Paradigma.	3
5	Mahasiswa mampu mengidentifikasi keterkaitan antar elemen, hubungan sebab-akibat, dan feedback dalam menganalisis masalah kompleks di bidang Manajemen Inovasi.	Mampu menjelaskan karakteristik berpikir linear dan sistemik serta mengidentifikasi cara pandang sistemik.	Kriteria: ketepatan perbandingan dan argumentasi. Bentuk: latihan dan diskusi.	Bentuk: Kuliah - Diskusi [(TM 3x50)] Metode: Diskusi Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(PT 3x60)]	Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(BM 3x60)]	Berpikir Linear dan Sistemik.	3
6	Mahasiswa mampu mengidentifikasi keterkaitan antar elemen, hubungan sebab-akibat, dan feedback dalam menganalisis masalah kompleks di bidang Manajemen Inovasi.	Mampu membedakan hubungan korelasi dan kausal serta menjelaskan logika sebab-akibat.	Kriteria: ketepatan menentukan korelasi/kausalitas dan alasan Bentuk: kuis dan analisis kasus.	Bentuk: Kuliah - Diskusi [(TM 3x50)] Metode: Diskusi Kelompok	Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi Kelompok Tugas: Analisis	Korelasi dan Kausal: Korelasi vs kausalitas.	3

				Tugas: Analisis kasus. [(PT 3x60)]	kasus. [(BM 3x60)]		
7	Mahasiswa mampu mengidentifikasi keterkaitan antar elemen, hubungan sebab-akibat, dan feedback dalam menganalisis masalah kompleks di bidang Manajemen Inovasi.	Mampu mengintegrasikan berpikir sistemik, korelasi, kausalitas, dan analisis pola dalam kasus.	Kriteria: ketepatan analisis dan argumentasi. Bentuk: game dan kuis.	Bentuk: Diskusi [(TM 3x50)] Metode: Presentasi Mahasiswa dalam Kelas Tugas: Analisis kasus. [(PT 3x60)]	Bentuk: Diskusi Metode: Presentasi Mahasiswa dalam Kelas Tugas: Analisis kasus. [(BM 3x60)]	Game & Kuis 2: penguatan konsep berpikir sistemik, korelasi dan kausalitas.	3
8	Ujian Tengah Semester						25
9	Mahasiswa mampu menganalisis masalah kompleks secara holistik dengan menggunakan mental model, causal loop, reinforcing loop, balancing loop, dan delay untuk memahami pola perilaku dan struktur sistem.	Mampu mengidentifikasi perspektif yang berbeda dalam melihat sistem dan menjelaskan hubungan antarperspektif.	Kriteria: keluasan perspektif dan ketepatan analisis. Bentuk: analisis kasus dan diskusi.	Bentuk: Kuliah [(TM 3x50)] Metode: Diskusi Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(PT 3x60)]	Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(BM 3x60)]	Perspektif dalam Systems Thinking: melihat masalah secara luas, saling terhubung, dan dari berbagai sudut pandang	3
10	Mahasiswa mampu menganalisis masalah kompleks secara holistik dengan menggunakan mental model, causal loop, reinforcing loop,	Mampu menjelaskan feedback, interrelationship, delay, reinforcing loop, balancing loop, flow, stock, leverage point, dan system	Kriteria: ketepatan konsep. Bentuk: kuis, diskusi, latihan identifikasi.	Bentuk: Kuliah [(TM 3x50)] Metode:	Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi Kelompok	Language & Set of Tools: Feedback, Interrelationship, Delay, Reinforcing Loop, Balancing Loop, Flow, Stock, Leverage Point,	3

	balancing loop, dan delay untuk memahami pola perilaku dan struktur sistem.	archetypes serta fungsi tools.		Diskusi Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(PT 3x60)]	Tugas: Analisis kasus. [(BM 3x60)]	System Archetypes, Causal Loop Diagram, dan Stock and Flow Diagram.	
11	Mahasiswa mampu menganalisis masalah kompleks secara holistik dengan menggunakan mental model, causal loop, reinforcing loop, balancing loop, dan delay untuk memahami pola perilaku dan struktur sistem.	Mampu mengintegrasikan perspektif, language, dan tools dalam membaca suatu persoalan sebagai sistem.	Kriteria: kemampuan mengintegrasikan konsep. Bentuk: game, kuis, analisis kasus.	Bentuk: Diskusi [(TM 3x50)] Metode: Presentasi Mahasiswa dalam Kelas Tugas: Analisis kasus. [(PT 3x60)]	Bentuk: Diskusi Metode: Diskusi Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(BM 3x60)]	Game & Kuis 3: integrasi Perspective, Language, dan Set of Tools.	3
12	Mahasiswa mampu mengevaluasi leverage point pada struktur dan dinamika sistem untuk menentukan titik intervensi yang strategis dalam menyelesaikan masalah inovasi.	Mampu menentukan variabel, arah hubungan, polaritas (+/-), Reinforcing Loop (R), Balancing Loop (B), dan Delay.	Kriteria: ketepatan hubungan kausal, polaritas dan loop Bentuk: latihan CLD dan analisis kasus.	Bentuk: Kuliah [(TM 3x50)] Metode: Diskusi Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(PT 3x60)]	Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(BM 3x60)]	Causal Loop Diagram: hubungan kausal, polaritas, Causal Loop, Reinforcing, Balancing dan Delay.	3
13	Mahasiswa mampu merumuskan alternatif intervensi atau solusi inovasi berdasarkan hasil analisis sistem,	problem, pola perilaku, variabel, dan struktur sistem sebagai dasar pembuatan model. Mampu membaca grafik,	Kriteria: ketepatan membaca pola dan merumuskan problem.	Bentuk: Kuliah [(TM 3x50)]	Bentuk: Diskusi Metode: Diskusi	Dasar Penyusunan Model Causal Loop Diagram: Grafik → Grafik Prediksi → Grafik yang Diinginkan	3

	hubungan sebab-akibat, feedback, dan leverage point.	membandingkan prediksi dengan kondisi yang diinginkan, menentukan problem, serta menggunakan Where? How? Why?	Bentuk: analisis grafik dan kasus.	Metode: Diskusi Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(PT 3x60)]	Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(BM 3x60)]	→ Problem → Struktur Sistem → Pola Perilaku.	
14	Mahasiswa mampu merumuskan alternatif intervensi atau solusi inovasi berdasarkan hasil analisis sistem, hubungan sebab-akibat, feedback, dan leverage point.	Mampu menentukan persoalan spesifik, variabel penting, rentang waktu, batas model, agregasi, reference mode, penamaan variabel, kemungkinan akibat, goal driving loop, dan membedakan keadaan aktual dengan keadaan yang diinginkan.	Kriteria: ketepatan konseptualisasi dan kelengkapan rancangan CLD. Bentuk: tugas penyusunan rancangan CLD.	Bentuk: Kuliah [(TM 3x50)] Metode: Diskusi Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(PT 3x60)]	Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(BM 3x60)]	Pedoman Pembuatan Causal Loop Diagram: proses konseptualisasi, identifikasi variabel, batas model, reference mode, penamaan variabel, kemungkinan akibat, goal driving loop, aktual vs diinginkan.	3
15	Mahasiswa mampu merumuskan alternatif intervensi atau solusi inovasi berdasarkan hasil analisis sistem, hubungan sebab-akibat, feedback, dan leverage point.	Mampu menyusun model, menjelaskan hubungan antarvariabel, R/B, delay, serta menjelaskan sistem dan keterkaitan di dalamnya.	Kriteria: ketepatan model, konsistensi hubungan, kemampuan analisis dan presentasi. Bentuk: proyek/praktikum, presentasi dan evaluasi.	Bentuk: Kuliah [(TM 3x50)] Metode: Diskusi Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(PT 3x60)]	Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi Kelompok Tugas: Analisis kasus. [(BM 3x60)]	Analisis System Thinking: analisis grafik, grafik yang diinginkan, dan cara menganalisis Systems Thinking.	6
16	Ujian Akhir Semester						30

Cacatan :

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.

2. 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, keterampilan umum, keterampilan khusus dan pengetahuan.
3. CPL 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.
4. Sub-CP 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.
5. 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.
6. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolak ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. Bentuk penilaian: tes dan non-tes.
8. 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.
9. 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.
10. Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. Bobot penilaian adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb, dan totalnya 100%.
12. TM = tatap muka, PT = penugasan terstruktur, BM = belajar mandiri.

Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Bobot	Deskripsi (Bahasa Indonesia)	Deskripsi (Bahasa Inggris)
Aktifitas/Partisipatif	Case Method	0%	-	-
Hasil Proyek	Project Based Learning	0%	-	-
Kognitif/Pengetahuan	Presensi	42%	Kehadiran	Attendant
	Tugas	0%	-	-
	Quiz	3%	Kuis	Quiz
	Praktikum	0%	-	-
	UTS	25%	Ujian Tengah Semester	Midterm Exam
	UAS	30%	Ujian Akhir Semester	Final Exam

Rencana evaluasi mata kuliah ini terdiri dari 3 baris evaluasi, yaitu :

1. **Aktifitas Prartisipatif** : dihitung sebagai *case method*
2. **Hasil Project** : dihitung sebagai *project based learning*
3. **Kognitif atau Pengetahuan** : memiliki beberapa komponen evaluasi sendiri, yaitu tugas, kuis, UTS, dan UAS.

Pedoman Kriteria Penilaian

Penilaian hasil belajar dinyatakan dengan hurup yaitu menggunakan hurup A, A-, B+, B, B-, C+, C, D, dan E. Pelaksanaan penilaian dilaksanakan dengan cara memperoleh hasil dan nilai akhir yang terdiri dari berbagai nilai ujian dengan pembobotan tertentu dikonversikan kedalam nilai huruf. Nilai lulusan minimal setiap mata kuliah adalah C. dan hasil Tugas Akhir minimal C. Untuk melakukan konversi nilai angka ke dalam nilai huruf dan bobot nilai huruf digunakan pedoman sebagai berikut :

No.	Nilai	Nilai Mutu	Angka Mutu	Kategori
1	85 - 100	A	4.00	Sangat Istimewa
2	80 - 84,99	A-	3.75	Istimewa
3	75 - 79,99	B+	3.50	Sangat Baik
4	70 - 74,99	B	3.00	Baik
5	65 - 69,99	B-	2.75	Hampir Baik
6	60 - 64,99	C+	2.50	Lebih Dari Cukup
7	50 - 59,99	C	2.00	Cukup
8	40 - 49,99	D	1	Kurang
9	<40	E	0	Gagal