

	Universitas Negeri Surabaya S3 Pendidikan Seni					Kode Dokumen														
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																				
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan															
Cyber Pendidikan Seni			2		25 Agustus 2026															
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi															
					SETYO YANUARTUTI															
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas pemanfaatan teknologi digital dan ruang siber dalam konteks pendidikan seni pada tingkat lanjut. Mahasiswa akan mengeksplorasi konsep, teori, dan praktik cyber education, termasuk pembelajaran berbasis daring, pembelajaran berbantuan teknologi, serta pemanfaatan media sosial, platform digital, dan kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran seni. Fokus juga diberikan pada transformasi pedagogi seni melalui pendekatan digital, desain kurikulum berbasis teknologi, serta analisis dampak sosial-budaya dari digitalisasi pendidikan. Melalui pendekatan interdisipliner, mahasiswa akan dilatih untuk mengembangkan riset, inovasi, dan praktik pendidikan seni yang relevan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta kebutuhan generasi digital. Mata kuliah ini juga membekali mahasiswa dengan kemampuan merancang dan mengevaluasi model pembelajaran seni berbasis cyber yang adaptif, inklusif, dan kontekstual.																			
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																			
	CPL	Mampu menganalisis teori-teori seni, pendidikan seni, dan kebudayaan serta teori bidang ilmu lainnya yang bermanfaat untuk pengembangan pendidikan seni																		
	CPL	Mampu mengembangkan model, desain teknologi pembelajaran seni berbasis pendekatan multikulturalisme yang bermanfaat bagi praksis pendidikan seni di Indonesia																		
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																			
	CPMK-1	Mahasiswa mampu mengkritisi dan membandingkan berbagai teori seni klasik dan kontemporer dalam kaitannya dengan pendidikan seni di era digital.																		
	CPMK-2	Mahasiswa mampu merancang model pembelajaran seni berbasis teknologi digital dengan pendekatan multikultural yang adaptif terhadap keberagaman budaya lokal Indonesia.																		
	CPMK-3	Mahasiswa mampu mengevaluasi secara kritis implementasi desain pembelajaran seni berbasis teknologi dalam konteks pendidikan multikultural di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia.																		
	CPMK-4	Mahasiswa mampu menganalisis integrasi teori-teori kebudayaan dan teori ilmu sosial-humaniora dalam pengembangan kurikulum pendidikan seni yang kontekstual dan transdisipliner.																		
	Matrik CPL - CPMK																			
		<table border="1"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL</td> <td>CPL</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </table>					CPMK	CPL	CPL	CPMK-1	✓		CPMK-2	✓		CPMK-3	✓		CPMK-4	
CPMK	CPL	CPL																		
CPMK-1	✓																			
CPMK-2	✓																			
CPMK-3	✓																			
CPMK-4		✓																		

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																											
		<table><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><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><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><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><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><td></td></tr></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	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			✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓	✓																																																																																																														
Pustaka		Utama : 1. Bates, A. W. (Tony). Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning 2. Siemens, G., & Tittenberger, P. (2009). Handbook of Emerging Technologies for Learning. University of Manitoba. 3. Anderson, T. (Ed.). (2008). The Theory and Practice of Online Learning. Athabasca University Press. 4. Laurillard, D. (2012). Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology. Routledge. 5. Freedman, K. (2003). Teaching Visual Culture: Curriculum, Aesthetics, and the Social Life of Art. Teachers College Press. 6. Eisner, E. W. (2002). The Arts and the Creation of Mind. Yale University Press. 7. Martadi, M. (2019). Penguatan Pendidikan Seni Berbasis Kearifan Lokal Melalui Teknologi Digital. Jurnal Imajinasi Seni, 16(2), 101–113. 8. Martadi, M. & Suryandoko, W. (2021). Model Pembelajaran Kolaboratif Digital dalam Pendidikan Seni di Perguruan Tinggi. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 40(1), 132–146. 9. Suryandoko, W. (2021). Media Digital dan Transformasi Budaya Visual dalam Pendidikan Seni di Era Disrupsi. Jurnal Imajinasi Seni, 18(2), 45–58. Pendukung : 1. Suryandoko, W. (2021). Media Digital dan Transformasi Budaya Visual dalam Pendidikan Seni di Era Disrupsi. Jurnal Imajinasi Seni, 18(2), 45–58. 2. Suryandoko, W. (2022). Model Pembelajaran Seni Berbasis Teknologi dalam Konteks Budaya Lokal. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 41(1), 89–102. 3. Martadi, M. (2019). Penguatan Pendidikan Seni Berbasis Kearifan Lokal Melalui Teknologi Digital. Jurnal Imajinasi Seni, 16(2), 101–113. 4. Martadi, M. (2020). Transformasi Pendidikan Seni di Era Industri 4.0: Antara Peluang dan Tantangan. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 25(3), 215–228. 5. Martadi, M. & Suryandoko, W. (2021). Model Pembelajaran Kolaboratif Digital dalam Pendidikan Seni di Perguruan Tinggi. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 40(1), 132–146.																																																																																																																									
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran		Bobot Penilaian (%)																																																																																																																			
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																																																																																																																						
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																																																																																																				
1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar cyber education dan urgensinya dalam pendidikan seni.	Mahasiswa mengemukakan definisi dan relevansi cyber education.	Ketepatan konsep, kedalaman analisis, keterkaitan dengan seni.	Luring			5%																																																																																																																				
2	Menganalisis pergeseran paradigma pembelajaran konvensional ke digital.	Mahasiswa menjelaskan teori dan aplikasinya di pembelajaran seni.	Kelengkapan teori, kesesuaian contoh, logika penerapan.	Luring			5%																																																																																																																				
3	Mengevaluasi teori-teori pembelajaran dalam konteks e-learning dan hybrid.	Mahasiswa menyusun silabus pembelajaran seni berbasis daring.	Kejelasan struktur, kesesuaian format, integrasi teknologi.	luring			5%																																																																																																																				

4	Mengidentifikasi platform dan media digital untuk pembelajaran seni.	Mengidentifikasi platform dan media digital untuk pembelajaran seni.	Penguasaan platform, kreativitas penggunaan, relevansi konten.	Luring			5%
5	Mendesain strategi pembelajaran seni berbasis cyber secara konseptual	Mendesain strategi pembelajaran seni berbasis cyber secara konsep	Ketepatan model, relevansi isi, orisinalitas desain.	Luring			5%
6	Mengembangkan perangkat pembelajaran seni berbasis teknologi digital.	Mengembangkan perangkat pembelajaran seni berbasis teknologi digital	Kualitas visual, interaktivitas, keterkaitan dengan materi.	Luring			5%
7	Menganalisis literasi digital dalam pembelajaran seni tingkat lanjut.	Menganalisis literasi digital dalam pembelajaran seni tingkat lanjut.	Ketepatan pemilihan tools, orisinalitas output, relevansi konteks seni.	Luring			10%
8	Merancang penilaian pembelajaran seni dalam konteks daring.	Mahasiswa menguraikan masalah etika dan lisensi dalam pembelajaran seni digital.	Kejelasan analisis, relevansi contoh, solusi yang ditawarkan.	Luring			5%
9	Mengevaluasi penggunaan Learning Management System (LMS) di pendidikan seni.	Mengevaluasi penggunaan Learning Management System (LMS) di pendidikan seni.	Kesiapan materi, teknik penyampaian, interaktivitas.	Luring			5%
10	Menganalisis model pembelajaran berbasis riset dengan pendekatan cyber.	Menganalisis model pembelajaran berbasis riset dengan pendekatan cyber.	Kesiapan materi, teknik penyampaian, interaktivitas.				5%
11	Menyusun artikel ilmiah berbasis penelitian cyber learning dalam seni.	Menyusun artikel ilmiah berbasis penelitian cyber learning dalam seni.	Kesiapan materi, teknik penyampaian, interaktivitas.				10%
12	Mempraktikkan integrasi teknologi dalam pembelajaran seni secara kolaboratif.	Mempraktikkan integrasi teknologi dalam pembelajaran seni secara kolaboratif.	Kesiapan materi, teknik penyampaian, interaktivitas.	Luring			10%
13	Menganalisis big data dan AI dalam pembelajaran seni di era digital.	Menganalisis big data dan AI dalam pembelajaran seni di era digital.	Kesiapan materi, teknik penyampaian, interaktivitas.	luring			5%
14	Mendesain proyek inovatif pembelajaran seni berbasis teknologi.	Mendesain proyek inovatif pembelajaran seni berbasis teknologi.	Kelengkapan isu, analisis kontekstual, solusi strategis.	Luring			5%

15	Menyajikan proyek pengembangan cyber learning untuk seni dalam forum ilmiah.	Menyajikan proyek pengembangan cyber learning untuk seni dalam forum ilmiah.	Kesiapan materi, teknik penyampaian, interaktivitas.	Luring			10%
16	Merefleksikan capaian dan menyusun rencana implementasi jangka panjang.	Merefleksikan capaian dan menyusun rencana implementasi jangka panjang.	Kesiapan materi, teknik penyampaian, interaktivitas.	luring			5%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.