

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Luar Biasa					Kode Dokumen																																																																																																																						
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																																												
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																																					
Pembelajaran Seni dan Keterampilan Anak Berkebutuhan Khusus	8620202392		T=2	P=0	ECTS=3.18	4	13 Desember 2025																																																																																																																					
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																																						
						KHOFIDOTUR ROFIAH																																																																																																																						
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																											
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																											
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																																																																																										
	CPL-8	Merancang kurikulum dan program layanan pendidikan khusus																																																																																																																										
	CPL-9	Terampil memberikan layanan akademik dan program kebutuhan khusus bagi PDBK																																																																																																																										
	CPL-10	Memanfaatkan media dan teknologi asistif dalam layanan pendidikan khusus																																																																																																																										
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																											
	CPMK - 1	Menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran seni dan keterampilan dalam merancang kurikulum untuk anak berkebutuhan khusus (C3)																																																																																																																										
	CPMK - 2	Menganalisis karakteristik dan kebutuhan individu PDBK untuk mengembangkan program layanan pendidikan seni yang tepat (C4)																																																																																																																										
	CPMK - 3	Mengevaluasi efektivitas media dan teknologi asistif dalam pembelajaran seni dan keterampilan bagi PDBK (C5)																																																																																																																										
	CPMK - 4	Menciptakan modifikasi dan adaptasi alat bantu seni dan keterampilan yang inovatif sesuai kebutuhan PDBK (C6)																																																																																																																										
	CPMK - 5	Menerapkan strategi pembelajaran diferensiasi dalam kegiatan seni dan keterampilan untuk PDBK (C3)																																																																																																																										
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																											
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <th style="width: 15%;">CPMK</th> <th style="width: 15%;">CPL-4</th> <th style="width: 15%;">CPL-8</th> <th style="width: 15%;">CPL-9</th> <th style="width: 15%;">CPL-10</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </table>							CPMK	CPL-4	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPMK-1	✓				CPMK-2		✓			CPMK-3			✓		CPMK-4				✓	CPMK-5				✓																																																																																							
	CPMK	CPL-4	CPL-8	CPL-9	CPL-10																																																																																																																							
	CPMK-1	✓																																																																																																																										
CPMK-2		✓																																																																																																																										
CPMK-3			✓																																																																																																																									
CPMK-4				✓																																																																																																																								
CPMK-5				✓																																																																																																																								
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <th rowspan="2" style="width: 10%;">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> </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> </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> </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> </tr> <tr> <td>CPMK-5</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-5															✓	✓
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-5															✓	✓																																																																																																												
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah pendidikan seni dan keterampilan ini merupakan mata kuliah yang memberikan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap kepada mahasiswa PLB tentang konsep dasar kesenian dan keterampilan sebagai landasan kajian teori dan praktek yang diimplementasikan dan dikembangkan berbagai teknik pembelajaran seni dan keterampilan pada aspek kognitif,afektif dan psikomotor serta dapat merancang pembelajaran seni secara terpadu untuk ABK, sehingga menjadikan mahasiswa sebagai tenaga pendidik khusus (GPK) yang professional.Perkuliahan dilaksanakan dengan sistem presentasi, diskusi, tugas proyek, dan refleksi.																																																																																																																											
Pustaka	Utama :																																																																																																																											

		1. Zaini Sudarto, Suprayitno. 2007. Pendidikan Kesenian dan Keterampilan, (Buku Ajar) PGSD FIP Unesa 2. Skeel, Dorothy J. (1995). Elementery Social Studies-Challenges for Tomorrow's World. Harcourt Brace College Publishers 3. Buku Guru Seni Budaya, 2014. Jakarta:Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 4. Utami Munandar. (2002). Kreativitas dan keberbakatan strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat . Jakarta:Rineka Cipta 5. Nindah NurAfifa. (2012). Peran seni dalam mengembangkan kreativitas siswa. 6. http://media.diknas.go.id/media/document/5465.pdf. 7. Beetlestone, Florence. (2011). Creative Learning Strategi Pembelajaran Untuk Melestarikan Kreatifitas Siswa. Bandung: Penerbit Nusa Media.					
		Pendukung :					
Dosen Pengampu							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Memahami dan menganalisis konsep dasar seni dan keterampilan sebagai ilmu murni dan ilmu terapan	1.Menjelaskan konsep dasar seni dan keterampilan. 2.Mengidentifikasi seni murni dan seni pakai . 3. Mengklasifikasikan seni dan keterampilan di masyarakat.	Kriteria: Skor 4 bila sangat baik, Skor 3 jika baik, Skor 2 jika cukup, Skor 1 jika kurang Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi resitasi studi literatur 3 X 50			5%
2	Memahami periodisasi perkembangan seni mrni dan seni pakai serta kontribusi seni dan keterampilan dalam pendidikan.	1.Menjelaskan periodisasi perkembangan seni murni dan seni pakai dalam kehidupan masyarakat. 2.Mengidentifikasi perkembangan karya seni murni dan seni pakai dan tugas-tugas perkembangan	Kriteria: Skor 4 bila sangat baik, Skor 3 jika baik, Skor 2 jika cukup, Skor 1 jika kurang Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi Presentasi 3 X 50			5%
3	Memahami periodisasi perkembangan seni musik dan seni tari serta kontribusinya dalam pendidikan.ABK	1.Menjelaskan periodisasi perkembangan seni musik dan seni tari dalam kehidupan masyarakat. 2.Mengidentifikasi perkembangan karya seni musik dan seni tari dalam pendidikan ABK	Kriteria: Skor 4 bila sangat baik, Skor 3 jika baik, Skor 2 jika cukup, Skor 1 jika kurang Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi PresentasiProblem solving 3 X 50			5%
4	Memahami periodisasi perkembangan seni musik dan seni tari serta kontribusinya dalam pendidikan.ABK	1.Menjelaskan periodisasi perkembangan seni musik dan seni tari dalam kehidupan masyarakat. 2.Mengidentifikasi perkembangan karya seni musik dan seni tari dalam pendidikan ABK	Kriteria: Skor 4 bila sangat baik, Skor 3 jika baik, Skor 2 jika cukup, Skor 1 jika kurang Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi PresentasiProblem solving 3 X 50			5%
5	Memahami Karakteristik seni gerak dan penerapannya dalam pendidikan	1.Menjelaskan karakteristik perkembangan seni gerak. 2.Mengkategorikan seni gerak sesuai dengan karakteristiknya.	Kriteria: Skor 4 bila sangat baik, Skor 3 jika baik, Skor 2 jika cukup, Skor 1 jika kurang Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi PresentasiProblem solving 2 X 50			10%

6	Memahami konsep dasar seni guna (keterampilan) dalam kehidupan masyarakat.	1. Menjelaskan konsep dasar seni guna (keterampilan). 2. Mengidentifikasi seni guna. 3. Mengklasifikasikan seni guna.	Kriteria: Skor 4 bila sangat baik, Skor 3 jika baik, Skor 2 jika cukup, Skor 1 jika kurang Bentuk Penilaian: Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah Diskusi Sesi studi literatur 3 X 50			5%
7	Mengetahui perbedaan antara seni murni dan seni guna..	1. Menerangkan perbedaan seni murni dan seni guna 2. Mencatat dan mentabulasi jenis-jenis seni murni dan seni guna.	Kriteria: Skor 4 bila sangat baik, Skor 3 jika baik, Skor 2 jika cukup, Skor 1 jika kurang Bentuk Penilaian: Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah Diskusi Sesi studi literatur 3 X 50			5%
8	UTS	UTS	Bentuk Penilaian: Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	UTS 2 X 50			5%
9	Kemampuan menerapkan unsur, prinsip, dan komposisi warna, garis, dan bidang/bentuk dalam karya seni rupa	Mengaplikasikan konsep karya seni rupa dalam bentuk komposisi warna, garis, dan bidang	Kriteria: Skor 4 bila sangat baik, Skor 3 jika baik, Skor 2 jika cukup, Skor 1 jika kurang Bentuk Penilaian: Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Model proyek Problem solving Diskusi 3 X 50			5%
10	Kemampuan menerapkan unsur, prinsip, dan komposisi dalam seni tari.	Mengalisis konsep karya seni tari dalam bentuk laporan kelompok.	Kriteria: Skor 4 bila sangat baik, Skor 3 jika baik, Skor 2 jika cukup, Skor 1 jika kurang Bentuk Penilaian: Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Model proyek Problem solving Diskusi 3 X 50			10%
11	Memahami unsur, dan prinsip, dalam seni.	1. Mendiskusikan kontribusi seni music bagi ABK. 2.5	Kriteria: Skor 4 bila sangat baik, Skor 3 jika baik, Skor 2 jika cukup, Skor 1 jika kurang Bentuk Penilaian: Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Model proyek Diskusi Problem solving Diskusi 3 X 50			5%
12	Mengaplikasikan seni music sebagai media yang relevan bagi pengembangan emosi untuk ABK.	1. Melaksanakan kajian literature tentang jenis aliran seni music Indonesia 2. Menyusun laporan kelompok melalui proses studi literature 3. Menstimulasikan seni music sebagai media terapi bagi anak berkebutuhan khusus	Kriteria: Skor 4 bila sangat baik, Skor 3 jika baik, Skor 2 jika cukup, Skor 1 jika kurang Bentuk Penilaian: Praktik / Unjuk Kerja	Model proyek Diskusi Problem solving Diskusi 3 X 50			10%

13	Memahami konsep tentang pendidikan keterampilan bagi anak berkebutuhan khusus.	1.Menjelaskan konsep pendidikan ABK 2.Mendiskusikan peran keterampilan bagi ABK	Kriteria: Skor 4 bila sangat baik, Skor 3 jika baik, Skor 2 jika cukup, Skor 1 jika kurang Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Model Pembelajaran Berbasis Proyek.Presentasi kelompokDiskusi 3 X 50			5%
14	Membuat desain keterampilan bagi anak berkebutuhan khusus.	Mengategorikan desain keterampilan ditinjau dari peran dan fungsi desain keterampilan sesuai dengan karakteristik ABK	Kriteria: Skor 4 bila sangat baik, Skor 3 jika baik, Skor 2 jika cukup, Skor 1 jika kurang Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran Berbasis Proyek 2 X 50			5%
15	Membuat keterampilan bagi anak berkebutuhan khusus.	Menciptakan bentuk keterampilan ditinjau dari peran dan fungsi desain keterampilan sesuai dengan karakteristik ABK.	Kriteria: 1.Skor 4 bila sangat baik, Skor 3 jika baik, Skor 2 jika cukup, Skor 1 jika kurang 2.5 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran Berbasis Proyek 3 X 50			5%
16	Membuat keterampilan yang memiliki karakteristik anak berkebutuhan khusus.	1.Mengategorikan bentuk keterampilan yang memiliki fungsi kompensatoris dan terapi edukasi ABK. 2.10	Kriteria: Skor 4 bila sangat baik, Skor 3 jika baik, Skor 2 jika cukup, Skor 1 jika kurang Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran Berbasis Proyek 3 X 50			10%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	39.18%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	29.18%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	31.68%
		100%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP 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.
- Sub-CPMK 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.
- 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.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok 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.