

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Vokasi Program Studi S2 Industri Kreatif					Kode Dokumen																								
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																														
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																							
Pengembangan Ide Kreatif	6013503002		T=1	P=2	ECTS=6.72	1	8 Desember 2025																							
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																								
						INDARTI																								
Model Pembelajaran	Project Based Learning																													
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																													
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																												
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																												
	CPL-5	Menguasai teori, konsep, dan metodologi riset terapan dalam industri kreatif, serta prinsip desain, estetika, tren, budaya, dan teknologi sebagai dasar untuk menciptakan inovasi produk/jasa kreatif yang berdaya saing global dan berkelanjutan																												
	CPL-7	Mampu melakukan riset untuk mengembangkan produk kreatif yang mengintegrasikan elemen-elemen budaya lokal Nusantara dengan teknologi untuk menghasilkan karya terapan di bidang industri kreatif yang inovatif dan berdaya saing																												
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																													
	CPMK - 1	CPMK1: Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar pengembangan ide kreatif dan urgensinya.																												
	CPMK - 2	CPMK2: Mahasiswa mampu menerapkan metode kreatif (creative thinking, brainstorming, design thinking) dalam pengembangan ide.																												
	CPMK - 3	CPMK3: Mahasiswa mampu menerapkan metode kreatif (creative thinking, brainstorming, design thinking) dalam pengembangan ide.																												
	CPMK - 4	CPMK4: Mahasiswa mampu menghasilkan ide kreatif dalam bentuk visualisasi, prototipe, proposal, serta mengomunikasikannya melalui pitching.																												
	Matrik CPL - CPMK																													
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-3</td> <td>CPL-4</td> <td>CPL-5</td> <td>CPL-7</td> </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> </table>					CPMK	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-7	CPMK-1	✓				CPMK-2		✓			CPMK-3			✓		CPMK-4			
CPMK	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-7																										
CPMK-1	✓																													
CPMK-2		✓																												
CPMK-3			✓																											
CPMK-4				✓																										
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																														

		<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></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></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																																																																																																																						
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Pengembangan Ide Kreatif memberikan pemahaman dan keterampilan dalam menggali, mengembangkan, dan mengomunikasikan ide kreatif melalui pendekatan creative thinking, design thinking, dan problem solving. Mahasiswa dilatih untuk menganalisis tren, memanfaatkan kearifan lokal, serta mengintegrasikan teknologi digital dalam pengembangan ide kreatif yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat																																																																																																																					
Pustaka	Utama :																																																																																																																					
	1. [1] Kelley, T., & Kelley, D. (2013). Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All. Crown Business. 2. [2] Brown, T. (2009). Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society. Harper Business. 3. [3] Michalko, M. (2006). Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques. Ten Speed Press.																																																																																																																					
	Pendukung :																																																																																																																					
	1. [4] Cross, N. (2011). Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work. Berg. 2. [5] Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2011). Designing for Growth: A Design Thinking Tool Kit for Managers. Columbia University Press.																																																																																																																					
Dosen Pengampu	Dr. Deny Arifiana, S.Pd., M.A.																																																																																																																					
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			Kriteria: Tes formatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes		Daring /online1 150 menit			Materi: Konsep dasar pengembangan ide kreatif Pustaka: [1] Kelley, T., & Kelley, D. (2013). Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All. Crown Business.	0%																																																																																																													
2			Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja		Daring / Online 150 menit			Materi: Faktor keberhasilan & kegagalan ide kreatif Pustaka: [2] Brown, T. (2009). Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society. Harper Business.	5%																																																																																																													

3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	2.5%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	2.5%
		5%

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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

