



<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Desain dan Teknologi Pembelajaran Seni adalah mata kuliah yang membahas prinsip dan teknik perancangan pembelajaran seni berbasis teknologi dengan pendekatan model pembelajaran case study. Mahasiswa akan diajak untuk menganalisis dan merancang solusi pembelajaran seni yang relevan dengan kebutuhan zaman melalui studi kasus nyata, seperti integrasi teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa, musik, atau tari. Mata kuliah ini juga menekankan pentingnya pembelajaran sepanjang hayat, sehingga mahasiswa diajak untuk memahami bahwa pembelajaran seni tidak berhenti di ruang kelas, melainkan terus berkembang melalui eksplorasi teknologi dan penerapan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan ini, diharapkan mahasiswa mampu menciptakan inovasi pembelajaran seni yang adaptif, inklusif, dan berkelanjutan.						
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cees de Bont, Elke den Ouden, Rick Schifferstein, Frido Smulders, Mascha van der Voort. 2013. <i>Advanced Design Methods For Successful Innovation</i>. Design: United.</li> <li>2. A. 2005. <i>Creating Learning Materials For Open And Distance Learning: A Handbook for Authors and Instructional Designers</i>. Canada: Commonwealth of Learning.</li> <li>3. Soderstrom, Tor., From, Jorgen., Lovqvist, Jeanette., Tornquist, Anette. 2011. <i>From Distance to Online Education: Educational Management in the 21st Century</i>. Annual Conference Dublin: Umea University Sweden.</li> <li>4. Rahmawati, Tutik dan Daryanto. 2015. <i>Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik</i>. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.</li> <li>5. Sanjaya, Wina. 2008. <i>Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran</i>. Jakarta: Kencana.</li> <li>6. Hamalik, Oumar. 2008. <i>Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem</i>. Jakarta: PT. Bumi Aksara.</li> <li>7. Trianto. 2008. <i>Mendesain Pembelajaran Kontektual</i>. Jakarta: Publisier</li> <li>8. Lloyd P, Rieber. 2000. <i>Computers, Graphics, &amp; Learning</i>. A: A.</li> <li>9. Suryani, Nunuk., Setiawan, Achmad., Putria, Aditin. 2018. <i>Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya</i>. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.</li> <li>10. Sandjaya, Wina. 2012. <i>Media Komunikasi Pembelajaran</i>. Jakarta: PT Prenada Media.</li> <li>11. Arifianto. 2018. <i>Praktek Budaya: Media Digital dan Pengaruhnya</i>. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.</li> </ol>					
	<b>Pendukung :</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 10. Sandjaya, Wina. 2012. <i>Media Komunikasi Pembelajaran</i>. Jakarta: PT Prenada Media</li> </ol>					
	<b>Dosen Pengampu</b>	Dr. Trisakti, M.Si. Dr. Martadi, M.Sn.					
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	Pemahaman terhadap lingkup substansi perkuliahan Pemahaman paradigma baru belajar dan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Mendiskripsikan Ruang Lingkup substansi perkuliahan.</li> <li>2. Menguraikan pradigma baru tentang belajar dan pembelajaran</li> <li>2.2. Menjelaskan pradigma baru tentang belajar dan pembelajaran</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Kejelasan jawaban dan argumentasi mahasiswa</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah dan diskusi 2 X 50	Ceramah dan diskusi 2x50	<p><b>Materi:</b> Tujuan dan ruang lingkup perkuliahan</p> <p>2. Perubahan era baru abad 21 dan implikasinya terhadap desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya</p> <p><b>Pustaka:</b> Cees de Bont, Elke den Ouden, Rick Schifferstein, Frido Smulders, Mascha van der Voort. 2013. <i>Advanced Design Methods For Successful Innovation</i>. Design: United.</p>	2%
2	Pemahaman terhadap lingkup substansi perkuliahan Pemahaman paradigma baru belajar dan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Mendiskripsikan Ruang Lingkup substansi perkuliahan.</li> <li>2. Menguraikan pradigma baru tentang belajar dan pembelajaran</li> <li>2.2. Menjelaskan pradigma baru tentang belajar dan pembelajaran</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Kejelasan jawaban dan argumentasi mahasiswa</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah dan diskusi 2 X 50	Ceramah dan diskusi 2x50	<p><b>Materi:</b> Tujuan dan ruang lingkup perkuliahan</p> <p>2. Perubahan era baru abad 21 dan implikasinya terhadap desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya</p> <p><b>Pustaka:</b> Cees de Bont, Elke den Ouden, Rick Schifferstein, Frido Smulders, Mascha van der Voort. 2013. <i>Advanced Design Methods For Successful Innovation</i>. Design: United.</p>	2%

3	Mengidentifikasi Konsep teori-teori belajar dan pembelajaran Memahami prinsip desain dan teknologi pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instruksional System Design) Mengidentifikasi model-model desain pembelajaran	1. Menguraikan Konsep hakekat belajar, teori-teori belajar dan pembelajaran 2. Menguraikan prinsip belajar, pengertian, konsep dan prinsip desain pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instruksional System Design)	<b>Kriteria:</b> Kejelasan dan ketepatan dalam menyampaikan jawaban. <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi, Diskusi kelas, tanya jawab 2 X 50	Presentasi, Diskusi dan tanya jawab 2x50	<b>Materi:</b> . Prinsip belajar, batasan konsep dan prinsip desain pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instruksional System Design) <b>Pustaka:</b> <i>Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran . Jakarta: Kencana.</i>	2%
4	Mengidentifikasi Konsep teori-teori belajar dan pembelajaran Memahami prinsip desain dan teknologi pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instruksional System Design) Mengidentifikasi model-model desain pembelajaran	1. Menguraikan Konsep hakekat belajar, teori-teori belajar dan pembelajaran 2. Menguraikan prinsip belajar, pengertian, konsep dan prinsip desain pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instruksional System Design)	<b>Kriteria:</b> Kejelasan dan ketepatan dalam menyampaikan jawaban. <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Presentasi, Diskusi kelas, tanya jawab 2 X 50	Presentasi, Diskusi dan tanya jawab 2x50	<b>Materi:</b> . Prinsip belajar, batasan konsep dan prinsip desain pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instruksional System Design) <b>Pustaka:</b> <i>Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran . Jakarta: Kencana.</i>	2%
5	Menganalisis proses dan tahapan desain dan teknologi pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instruksional System Design)	.1. Menganalisis proses desain dan teknologi pembelajaran 2. Menyusun tahapan desain dan teknologi pembelajaran	<b>Kriteria:</b> Ketepatan membuat langkah desain dan ketepatan serta kejelasan dalam langkah desain <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Presentasi, Diskusi kelas dan presentasi 2 X 50	Presentasi, Diskusi kelas dan presentasi 2x50	<b>Materi:</b> . Proses desain dan teknologi pembelajaran dan 2. Tahapan desain dan teknologi pembelajaran <b>Pustaka:</b> <i>Hamalik, Oumar. 2008. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem . Jakarta: PT. Bumi Aksara.</i>	2%
6	Menganalisis proses dan tahapan desain dan teknologi pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instruksional System Design)	.1. Menganalisis proses desain dan teknologi pembelajaran 2. Menyusun tahapan desain dan teknologi pembelajaran	<b>Kriteria:</b> Ketepatan membuat langkah desain dan ketepatan serta kejelasan dalam langkah desain <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Presentasi, Diskusi kelas dan presentasi 2 X 50	Presentasi, Diskusi kelas dan presentasi 2x50	<b>Materi:</b> . Proses desain dan teknologi pembelajaran dan 2. Tahapan desain dan teknologi pembelajaran <b>Pustaka:</b> <i>Hamalik, Oumar. 2008. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem . Jakarta: PT. Bumi Aksara.</i>	2%

7	UTS	Membuat bahan presentasi	<b>Kriteria:</b> Kejelasan menjelaskan dan menjawab  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi dan diskusi kelas 2 X 50	Presentasi dan diskusi 2x59	<b>Materi:</b> Mengembangkan desain pembelajaran <b>Pustaka:</b> <i>Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran . Jakarta: Kencana.</i>	15%
8	Mengidentifikasi model-model desain dan teknologi pembelajaran serta dapat mengkaji sebagai sistem (Instruksional System Design) 1. Menganalisis model-model desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya 2. Menyusun model-model desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya . Model-model desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya Penugasan, presentasi dan diskusi Buku 7, 8, 9 2 x 50" Kemampuan membandingkan dan menyusun berbagai model desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya	. Menganalisis model-model desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya 2. Menyusun model-model desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	<b>Kriteria:</b> Kemampuan membandingkan dan menyusun berbagai model desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50	Penugasan, presentasi dan diskusi 2x59	<b>Materi:</b> Model pembelajaran <b>Pustaka:</b> <i>Cees de Bont, Elke den Ouden, Rick Schifferstein, Frido Smulders, Mascha van der Voort. 2013. Advanced Design Methods For Successful Innovation . Design: United.</i>	5%
9	8-9 Mengidentifikasi model-model desain dan teknologi pembelajaran serta dapat mengkaji sebagai sistem (Instruksional System Design) 1. Menganalisis model-model desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya 2. Menyusun model-model desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya . Model-model desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya Penugasan, presentasi dan diskusi Buku 7, 8, 9 2 x 50" Kemampuan membandingkan dan menyusun berbagai model desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya	. Menganalisis model-model desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya 2. Menyusun model-model desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	<b>Kriteria:</b> Kemampuan membandingkan dan menyusun berbagai model desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50	Penugasan, presentasi dan diskusi 2x59	<b>Materi:</b> Model pembelajaran <b>Pustaka:</b> <i>Cees de Bont, Elke den Ouden, Rick Schifferstein, Frido Smulders, Mascha van der Voort. 2013. Advanced Design Methods For Successful Innovation . Design: United.</i>	5%
10	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	<b>Kriteria:</b> Kemampuan membandingkan dan menyusun berbagai model desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50	Penugasan, presentasi dan diskusi 2x50	<b>Materi:</b> menyusun desain pembelajaran <b>Pustaka:</b> <i>Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran . Jakarta: Kencana.</i>	5%

11	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	<b>Kriteria:</b> Kemampuan membandingkan dan menyusun berbagai model desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50	Penugasan, presentasi dan diskusi 2x50	<b>Materi:</b> menyusun desain pembelajaran <b>Pustaka:</b> <i>Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran . Jakarta: Kencana.</i>	5%
12	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	<b>Kriteria:</b> Kemampuan membandingkan dan menyusun berbagai model desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50	Penugasan, presentasi dan diskusi 2x50	<b>Materi:</b> menyusun desain pembelajaran <b>Pustaka:</b> <i>Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran . Jakarta: Kencana.</i>	5%
13	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	<b>Kriteria:</b> Kemampuan membandingkan dan menyusun berbagai model desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50	Penugasan, presentasi dan diskusi 2x50	<b>Materi:</b> menyusun desain pembelajaran <b>Pustaka:</b> <i>Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran . Jakarta: Kencana.</i>	5%
14	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	<b>Kriteria:</b> Kemampuan membandingkan dan menyusun berbagai model desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50	Penugasan, presentasi dan diskusi 2x50	<b>Materi:</b> menyusun desain pembelajaran <b>Pustaka:</b> <i>Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran . Jakarta: Kencana.</i>	8%
15	Overview dan refleksi perkuliahan	Dapat membuat ringkasan lkhtisar desain dan teknologi pembelajaran, meliputi tinjauan umum atau ringkasan subjek	<b>Kriteria:</b> Ketepatan dan kejelasan dalam menjawab pertanyaan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Presentasi, Diskusi kelas, tanya jawab 2 X 50	Presentasi, Diskusi tanya jawab 2x50	<b>Materi:</b> Pengembangan desain <b>Pustaka:</b> <i>Cees de Bont, Elke den Ouden, Rick Schifferstein, Frido Smulders, Mascha van der Voort. 2013. Advanced Design Methods For Successful Innovation . Design: United.</i>	5%

16	UAS	Ketepatan menyusun desain pembelajaran	<b>Kriteria:</b> Ketepatan penyusunan desain sesuai dengan teori dan konsep  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi, tanya jawab 2x50	Presentasi, tanya jawab 2x50	<b>Materi:</b> Desain pembelajaran <b>Pustaka:</b> Cees de Bont, Elke den Ouden, Rick Schifferstein, Frido Smulders, Mascha van der Voort. 2013. <i>Advanced Design Methods For Successful Innovation</i> . Design: United.	30%
----	-----	--	---	------------------------------	------------------------------	--	-----

#### Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	53%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	47%
		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.
- 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 8 Januari 2024

Koordinator Program Studi S2  
Pendidikan Seni Budaya



Prof. Dr. Anik Juwariyah, M.Si.  
NIDN 0013046804

UPM Program Studi S2  
Pendidikan Seni Budaya



Dr. Indar Sabri, S.Sn., M.Pd.  
NIDN 0001087905

**VALID**