



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S2 Pendidikan Seni Budaya

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																
Desain dan Teknologi Pembelajaran Seni Budaya	8810902004		T=2 P=0 ECTS=4.48	1	2 Oktober 2024																																
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																	
		Dr. Anik Juwariyah, M.Si.																																	
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																				
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																				
	Matrik CPL - CPMK																																				
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%; border: 1px solid black;">CPMK</td> <td colspan="3"></td> </tr> </table>						CPMK																														
	CPMK																																				
Deskripsi Singkat MK	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																				
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 25%;">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> </table>					CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
CPMK	Minggu Ke																																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																					
Deskripsi Singkat MK	Dalam perkuliahan ini dibahas hakikat dan konsep berbagai teori desain dan teknologi pembelajaran, karakteristik, proses tahapan desain dan teknologi pembelajaran, dan aplikasi desain dan teknologi dalam pembelajaran Seni Budaya																																				
Pustaka	Utama :																																				
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cees de Bont, Elke den Ouden, Rick Schifferstein, Frido Smulders, Mascha van der Voort. 2013. Advanced Design Methods For Successful Innovation . Design: United. 2. A. 2005. Creating Learning Materials For Open And Distance Learning: A Handbook for Authors and Instructional Designers . Canada: Commonwealth of Learning. 3. Soderstrom, Tor., From, Jorgen., Lovqvist, Jeanette., Tornquist, Anette. 2011. From Distance to Online Education: Educational Management in the 21st Century. Annual Conference Dublin: Umea University Sweden. 4. Rahmawati, Tutik dan Daryanto. 2015. Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik. Yogyakarta: Penerbit Gava Media. 5. Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran . Jakarta: Kencana. 6. Hamalik, Oumar. 2008. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem . Jakarta: PT. Bumi Aksara. 7. Trianto. 2008. Mendesain Pembelajaran Kontektual . Jakarta: Publiser 8. Lloyd P, Rieber. 2000. Computers, Graphics, & Learning. A: A. 9. Suryani, Nunuk., Setiawan, Achmad., Putra, Aditin. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 10. Sandjaya, Wina. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: PT Prenada Media. 11. Arifianto. 2018. Praktek Budaya: Media Digital dan Pengaruhnya. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. 																																				
	Pendukung :																																				
Dosen Pengampu	Dr. Trisakti, M.Si. Dr. Indar Sabri, S.Sn., M.Pd. Dr. Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd.																																				
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	1. Mendiskripsikan Ruang Lingkup substansi perkuliahan. 2. Menguraikan pradiigma baru tentang belajar dan pembelajaran	Kriteria: Ketepatan jawaban dan argumentasi.	Ceramah dan diskusi 4 X 50			0%
2							0%
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)	Kriteria: Jawaban tepat dan argumentasi tepat	Ceramah dan diskusi 4 X 50			0%
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)	Kriteria: Jawaban tepat dan argumentasi tepat	Ceramah dan diskusi 4 X 50			0%
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	Kriteria: Presentasi, kejelasan kajian jurnal, bahasan hasil tepat	Penugasan Kelompok (analisis jurnal), presentasi dan diskusi 4 X 50			0%
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	Kriteria: Presentasi, kejelasan kajian jurnal, bahasan hasil tepat	Penugasan Kelompok (analisis jurnal), presentasi dan diskusi 4 X 50			0%
7	UTS	Semua pertemuan 1 sampai 6	Kriteria: Ketepatan jawaban sesuai dengan argumentasi, teori dan konsep	UTA 2 X 50			0%
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	Kriteria: Ketepatan menjawab pertanyaan dan berargumentasi	Penugasan, presentasi dan diskusi 4 X 50			0%
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	Kriteria: Ketepatan menjawab pertanyaan dan berargumentasi	Penugasan, presentasi dan diskusi 4 X 50			0%
10	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	1. Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	Kriteria: Presentasi, isi makalah, ketepatan menjawab pertanyaan	Penugasan, presentasi dan diskusi 10 X 50			0%

11	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	1. Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	Kriteria: Presentasi, isi makalah, ketepatan menjawab pertanyaan	Penugasan, presentasi dan diskusi 10 X 50			0%
12	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	1. Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	Kriteria: Presentasi, isi makalah, ketepatan menjawab pertanyaan	Penugasan, presentasi dan diskusi 10 X 50			0%
13	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	1. Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	Kriteria: Presentasi, isi makalah, ketepatan menjawab pertanyaan	Penugasan, presentasi dan diskusi 10 X 50			0%
14	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	1. Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	Kriteria: Presentasi, isi makalah, ketepatan menjawab pertanyaan	Penugasan, presentasi dan diskusi 10 X 50			0%
15	Refleksi materi perkuliahan	. Dapat membuat ringkasan Ikhtisar desain dan teknologi pembelajaran, meliputi tinjauan umum atau ringkasan subjek	Kriteria: Ketepatan meringkas, kelengkapan materi perkuliahan dalam ringkasan	Penugasan dan tanya jawab 2 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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.

