	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	8810902834		T=2	P=0	ECTS=4.48	1	5 Februari 2023

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	Dr. Martadi, M.Pd	Dr. Trisakti, M.Si	ANIK JUWARIYAH

Model Pembelajaran	**Case Study**	
Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
	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-5	Mampu memecahkan permasalahan sains, teknologi atau seni di dalam bidang keilmuannya melalui pendekatan inter atau multidisipliner .
	CPL-10	Mampu mengembangkan desain, teknologi dan multimedia pembelajaran seni yang inovatif.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK - 1	Menjelaskan pradigma baru tentang belajar dan pembelajaran dan teori-teori belajar dan pembelajaran
	CPMK - 2	Menganalisis dan presentasi proses desain dan teknologi pembelajaran
	CPMK - 3	Menyusun model-model desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya
	CPMK - 4	Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya
	Matrik CPL - CPMK	

CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-5	CPL-10
CPMK-1	✔			
CPMK-2		✔		
CPMK-3			✔	
CPMK-4				✔

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

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	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.	
Pustaka	**Utama :**	

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., Putria, 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 :

1. 10. Sandjaya, Wina. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: PT Prenada Media

Dosen Pengampu	Prof. 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	1.1. Mendiskripsikan Ruang Lingkup substansi perkuliahan. 2. Menguraikan pradigma baru tentang belajar dan pembelajaran 2.2. Menjelaskan pradigma baru tentang belajar dan pembelajaran	**Kriteria:** Kejelasan jawaban dan argumentasi mahasiswa **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan diskusi 2 X 50	Ceramah dan diskusi 2x50	**Materi:** Tujuan dan ruang lingkup perkuliahan 2. Perubahan era baru abad 21 dan implikasinya terhadap desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya **Pustaka:** *Cees de Bont, Elke den Ouden, Rick Schifferstein, Frido Smulders, Mascha van der Voort. 2013. Advanced Design Methods For Successful Innovation . Design: United.*	2%
2	Pemahaman terhadap lingkup substansi perkuliahan Pemahaman paradigma baru belajar dan pembelajaran	1.1. Mendiskripsikan Ruang Lingkup substansi perkuliahan. 2. Menguraikan pradigma baru tentang belajar dan pembelajaran 2.2. Menjelaskan pradigma baru tentang belajar dan pembelajaran	**Kriteria:** Kejelasan jawaban dan argumentasi mahasiswa **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan diskusi 2 X 50	Ceramah dan diskusi 2x50	**Materi:** Tujuan dan ruang lingkup perkuliahan 2. Perubahan era baru abad 21 dan implikasinya terhadap desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya **Pustaka:** *Cees de Bont, Elke den Ouden, Rick Schifferstein, Frido Smulders, Mascha van der Voort. 2013. Advanced Design Methods For Successful Innovation . Design: United.*	2%

3	Mengidentifikasi Konsep teori-teori belajar dan pembelajaran Memahami prinsip desain dan teknologi pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instrucsional 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 (Instrucsional System Design)	**Kriteria:** Kejelasan dan ketepatan dalam menyampaikan jawaban. **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	Presentasi, Diskusi kelas, tanya jawab 2 X 50	Presentasi, Diskusi dan tanya jawab 2x50	**Materi:** . Prinsip belajar, batasan konsep dan prinsip desain pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instrucsional System Design) **Pustaka:** *Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran . Jakarta: Kencana.*	3%
4	Mengidentifikasi Konsep teori-teori belajar dan pembelajaran Memahami prinsip desain dan teknologi pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instrucsional 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 (Instrucsional System Design)	**Kriteria:** Kejelasan dan ketepatan dalam menyampaikan jawaban. **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	Presentasi, Diskusi kelas, tanya jawab 2 X 50	Presentasi, Diskusi dan tanya jawab 2x50	**Materi:** . Prinsip belajar, batasan konsep dan prinsip desain pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instrucsional System Design) **Pustaka:** *Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran . Jakarta: Kencana.*	3%
5	Menganalisis proses dan tahapan desain dan teknologi pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instrucsional System Design)	.1. Menganalisis proses desain dan teknologi pembelajaran 2. Menyusun tahapan desain dan teknologi pembelajaran	**Kriteria:** Ketepatan membuat langkah desain dan ketepatan serta kejelasan dalam langkah desain **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi, Diskusi kelas dan presentasi 2 X 50	Presentasi, Diskusi kelas dan presentasi 2x50	**Materi:** . Proses desain dan teknologi pembelajaran dan 2. Tahapan desain dan teknologi pembelajaran **Pustaka:** *Hamalik, Oumar. 2008. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem . Jakarta: PT. Bumi Aksara.*	10%
6	Menganalisis proses dan tahapan desain dan teknologi pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instrucsional System Design)	.1. Menganalisis proses desain dan teknologi pembelajaran 2. Menyusun tahapan desain dan teknologi pembelajaran	**Kriteria:** Ketepatan membuat langkah desain dan ketepatan serta kejelasan dalam langkah desain **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi, Diskusi kelas dan presentasi 2 X 50	Presentasi, Diskusi kelas dan presentasi 2x50	**Materi:** . Proses desain dan teknologi pembelajaran dan 2. Tahapan desain dan teknologi pembelajaran **Pustaka:** *Hamalik, Oumar. 2008. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem . Jakarta: PT. Bumi Aksara.*	10%

7	UTS	Membuat bahan presentasi	**Kriteria:** Kejelasan menjelaskan dan menjawab **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi dan diskusi kelas 2 X 50	Presentasi dan diskusi 2x59	**Materi:** Mengembangkan desain pembelajaran **Pustaka:** *Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran . Jakarta: Kencana.*	10%
8	Mengidentifikasi model-model desain dan teknologi pembelajaran serta dapat mengkaji sebagai sistem (Instrucsional 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	**Kriteria:** Kemampuan membandingkan dan menyusun berbagai model desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50	Penugasan, presentasi dan diskusi 2x59	**Materi:** Model pembelajaran **Pustaka:** *Cees de Bont, Elke den Ouden, Rick Schifferstein, Frido Smulders, Mascha van der Voort. 2013. Advanced Design Methods For Successful Innovation . Design: United.*	10%
9	8-9 Mengidentifikasi model-model desain dan teknologi pembelajaran serta dapat mengkaji sebagai sistem (Instrucsional 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	**Kriteria:** Kemampuan membandingkan dan menyusun berbagai model desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50	Penugasan, presentasi dan diskusi 2x59	**Materi:** Model pembelajaran **Pustaka:** *Cees de Bont, Elke den Ouden, Rick Schifferstein, Frido Smulders, Mascha van der Voort. 2013. Advanced Design Methods For Successful Innovation . Design: United.*	3%
10	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	**Kriteria:** Kemampuan membandingkan dan menyusun berbagai model desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50	Penugasan, presentasi dan diskusi 2x50	**Materi:** menyusun desain pembelajaran **Pustaka:** *Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran . Jakarta: Kencana.*	3%

11	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	**Kriteria:** Kemampuan membandingkan dan menyusun berbagai model desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50	Penugasan, presentasi dan diskusi 2x50	**Materi:** menyusun desain pembelajaran **Pustaka:** *Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran . Jakarta: Kencana.*	4%
12	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	**Kriteria:** Kemampuan membandingkan dan menyusun berbagai model desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50	Penugasan, presentasi dan diskusi 2x50	**Materi:** menyusun desain pembelajaran **Pustaka:** *Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran . Jakarta: Kencana.*	5%
13	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	**Kriteria:** Kemampuan membandingkan dan menyusun berbagai model desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50	Penugasan, presentasi dan diskusi 2x50	**Materi:** menyusun desain pembelajaran **Pustaka:** *Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran . Jakarta: Kencana.*	5%
14	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	**Kriteria:** Kemampuan membandingkan dan menyusun berbagai model desain dan teknologi pembelajaran Seni Budaya **Bentuk Penilaian** : Praktik / Unjuk Kerja	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50	Penugasan, presentasi dan diskusi 2x50	**Materi:** menyusun desain pembelajaran **Pustaka:** *Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran . Jakarta: Kencana.*	10%
15	Overview dan refleksi perkuliahan	Dapat membuat ringkasan Ikhtisar desain dan teknologi pembelajaran, meliputi tinjauan umum atau ringkasan subjek	**Kriteria:** Ketepatan dan kejelasan dalam menjawab pertanyaan **Bentuk Penilaian** : Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi, Diskusi kelas, tanya jawab 2 X 50	Presentasi, Diskusi tanya jawab 2x50	**Materi:** Pengembangan desain **Pustaka:** *Cees de Bont, Elke den Ouden, Rick Schifferstein, Frido Smulders, Mascha van der Voort. 2013. Advanced Design Methods For Successful Innovation . Design: United.*	10%

16	UAS	Ketepatan menyusun desain pembelajaran	**Kriteria:** Ketepatan penyusunan desain sesuai dengan teori dan konsep **Bentuk Penilaian** : Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi, tanya jawab 2x50	Presentasi, tanya jawab 2x50	**Materi:** Desain pembelajaran **Pustaka:** *Cees de Bont, Elke den Ouden, Rick Schifferstein, Frido Smulders, Mascha van der Voort. 2013. Advanced Design Methods For Successful Innovation . Design: United.*	10%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	50%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	50%
		100%

Catatan

1. **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.
2. **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, ketrampulan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **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.
4. **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.
5. **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.
6. **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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 8 Januari 2024

Koordinator Program Studi S2
Pendidikan Seni Budaya

ANIK JUWARIYAH
NIDN 0013046804

UPM Program Studi S2
Pendidikan Seni Budaya

NIDN 0001087905

VALID