



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Sekolah Pascasarjana
Program Studi S2 Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

		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-6							✓										
		CPMK-7								✓									
		CPMK-8									✓	✓							
		CPMK-9										✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah Wastra Nusantara pada jenjang S2 membahas tentang kekayaan warisan tekstil Indonesia yang meliputi sejarah, teknik pembuatan, motif, dan filosofi di balik kain tradisional Nusantara. Mahasiswa akan mempelajari berbagai aspek wastra Nusantara dari berbagai daerah di Indonesia serta keterkaitannya dengan budaya, seni, dan sejarah. Tujuan mata kuliah ini adalah untuk mendalamai pemahaman tentang keberagaman wastra Nusantara, meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya Indonesia, serta mengembangkan keterampilan dalam menganalisis, menginterpretasi, dan melestarikan warisan tekstil Nusantara.																	
Pustaka	Utama :		1. Assegaf, M. S. (2020). Songket: Seni tenun tradisional Indonesia. Bentang Pustaka. 2. Amir, M. F. (2021). Batik: Warisan budaya Indonesia. Gramedia Pustaka Utama. 3. Dewi, T. (2022). Tenun ikat Nusantara: Kekayaan budaya dari Sabang sampai Merauke. Kompas Gramedia.																
	Pendukung :																		
Dosen Pengampu		Prof. Dr. Ratna Suhartini, M.Si. Dr. Irma Russanti, S.Pd., M.Ds.																	
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian				Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]				Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)								
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)												
1	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis berbagai jenis wastra dari berbagai daerah di Indonesia untuk memahami keunikan dan fungsi sosial budayanya.	1.analisis jenis wastra 2.pemahaman keunikan wastra 3.pemahaman fungsi sosial budaya	Kriteria: Rubrik Penilaian Aktifitas Partisipatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Masalah. 50	Diskusi daring tentang analisis wastra Indonesia	Materi: Pengenalan Jenis-Jenis Wastra Indonesia, Analisis Keunikan Wastra, Fungsi Sosial Budaya Wastra Pustaka: Handbook Perkuliahahan	5%												
2	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis berbagai jenis wastra dari berbagai daerah di Indonesia untuk memahami keunikan dan fungsi sosial budayanya.	1.analisis jenis wastra 2.pemahaman keunikan wastra 3.pemahaman fungsi sosial budaya	Kriteria: Rubrik Penilaian Aktifitas Partisipatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Masalah.	Diskusi daring tentang analisis wastra Indonesia	Materi: Pengenalan Jenis-Jenis Wastra Indonesia, Analisis Keunikan Wastra, Fungsi Sosial Budaya Wastra Pustaka: Handbook Perkuliahahan	5%												
3	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis berbagai jenis wastra dari berbagai daerah di Indonesia untuk memahami keunikan dan fungsi sosial budayanya.	1.analisis jenis wastra 2.pemahaman keunikan wastra 3.pemahaman fungsi sosial budaya	Kriteria: Rubrik Penilaian Aktifitas Partisipatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Masalah.	Diskusi daring tentang analisis wastra Indonesia	Materi: Pengenalan Jenis-Jenis Wastra Indonesia, Analisis Keunikan Wastra, Fungsi Sosial Budaya Wastra Pustaka: Handbook Perkuliahahan	5%												

4	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis berbagai jenis wastra dari berbagai daerah di Indonesia untuk memahami keunikan dan fungsi sosial budayanya.	1.analisis jenis wastra 2.pemahaman keunikan wastra 3.pemahaman fungsi sosial budaya	Kriteria: Rubrik Penilaian Aktifitas Partisipatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Masalah.	Diskusi daring tentang analisis wastra Indonesia	Materi: Pengenalan Jenis-Jenis Wastra Indonesia, Analisis Keunikan Wastra, Fungsi Sosial Budaya Wastra Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
5	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis berbagai jenis wastra dari berbagai daerah di Indonesia untuk memahami keunikan dan fungsi sosial budayanya.	1.analisis jenis wastra 2.pemahaman keunikan wastra 3.pemahaman fungsi sosial budaya	Kriteria: Rubrik Penilaian Aktifitas Partisipatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Masalah.	Diskusi daring tentang analisis wastra Indonesia	Materi: Pengenalan Jenis-Jenis Wastra Indonesia, Analisis Keunikan Wastra, Fungsi Sosial Budaya Wastra Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
6	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan desain wastra yang inovatif, menggabungkan elemen tradisional dan modern, serta mampu memenuhi kebutuhan pasar global.	1.Integrasi elemen tradisional dan modern dalam desain wastra 2.Kreativitas dalam menghasilkan desain wastra inovatif 3.Relevansi desain wastra dengan kebutuhan pasar global	Kriteria: Rubrik Penilaian Aktifitas Partisipatif & Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang konsep desain wastra yang menggabungkan elemen tradisional dan modern, Penugasan membuat sketsa desain wastra inovatif	Materi: Sejarah dan nilai-nilai tradisional dalam wastra Nusantara, Tren desain wastra global, Teknik menggabungkan elemen tradisional dan modern Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
7	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan desain wastra yang inovatif, menggabungkan elemen tradisional dan modern, serta mampu memenuhi kebutuhan pasar global.	1.Integrasi elemen tradisional dan modern dalam desain wastra 2.Kreativitas dalam menghasilkan desain wastra inovatif 3.Relevansi desain wastra dengan kebutuhan pasar global	Kriteria: Rubrik Penilaian Aktifitas Partisipatif & Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang konsep desain wastra yang menggabungkan elemen tradisional dan modern, Penugasan membuat sketsa desain wastra inovatif	Materi: Sejarah dan nilai-nilai tradisional dalam wastra Nusantara, Tren desain wastra global, Teknik menggabungkan elemen tradisional dan modern Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
8	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan desain wastra yang inovatif, menggabungkan elemen tradisional dan modern, serta mampu memenuhi kebutuhan pasar global.	1.Integrasi elemen tradisional dan modern dalam desain wastra 2.Kreativitas dalam menghasilkan desain wastra inovatif 3.Relevansi desain wastra dengan kebutuhan pasar global	Kriteria: Rubrik Penilaian Aktifitas Partisipatif & Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang konsep desain wastra yang menggabungkan elemen tradisional dan modern, Penugasan membuat sketsa desain wastra inovatif	Materi: Sejarah dan nilai-nilai tradisional dalam wastra Nusantara, Tren desain wastra global, Teknik menggabungkan elemen tradisional dan modern Pustaka: Handbook Perkuliahan	10%

9	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan desain wastra yang inovatif, menggabungkan elemen tradisional dan modern, serta mampu memenuhi kebutuhan pasar global.	1.Integrasi elemen tradisional dan modern dalam desain wastra 2.Kreativitas dalam menghasilkan desain wastra inovatif 3.Relevansi desain wastra dengan kebutuhan pasar global	Kriteria: Rubrik Penilaian Aktifitas Partisipatif & Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang konsep desain wastra yang menggabungkan elemen tradisional dan modern, Penugasan membuat sketsa desain wastra inovatif	Materi: Sejarah dan nilai-nilai tradisional dalam wastra Nusantara, Tren desain wastra global, Teknik menggabungkan elemen tradisional dan modern Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
10	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan desain wastra yang inovatif, menggabungkan elemen tradisional dan modern, serta mampu memenuhi kebutuhan pasar global.	1.Integrasi elemen tradisional dan modern dalam desain wastra 2.Kreativitas dalam menghasilkan desain wastra inovatif 3.Relevansi desain wastra dengan kebutuhan pasar global	Kriteria: Rubrik Penilaian Aktifitas Partisipatif & Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang konsep desain wastra yang menggabungkan elemen tradisional dan modern, Penugasan membuat sketsa desain wastra inovatif	Materi: Sejarah dan nilai-nilai tradisional dalam wastra Nusantara, Tren desain wastra global, Teknik menggabungkan elemen tradisional dan modern Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
11	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan desain wastra yang inovatif, menggabungkan elemen tradisional dan modern, serta mampu memenuhi kebutuhan pasar global.	1.Integrasi elemen tradisional dan modern dalam desain wastra 2.Kreativitas dalam menghasilkan desain wastra inovatif 3.Relevansi desain wastra dengan kebutuhan pasar global	Kriteria: Rubrik Penilaian Aktifitas Partisipatif & Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang konsep desain wastra yang menggabungkan elemen tradisional dan modern, Penugasan membuat sketsa desain wastra inovatif	Materi: Sejarah dan nilai-nilai tradisional dalam wastra Nusantara, Tren desain wastra global, Teknik menggabungkan elemen tradisional dan modern Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
12	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan desain wastra yang inovatif, menggabungkan elemen tradisional dan modern, serta mampu memenuhi kebutuhan pasar global.	1.Integrasi elemen tradisional dan modern dalam desain wastra 2.Kreativitas dalam menghasilkan desain wastra inovatif 3.Relevansi desain wastra dengan kebutuhan pasar global	Kriteria: Rubrik Penilaian Aktifitas Partisipatif & Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang konsep desain wastra yang menggabungkan elemen tradisional dan modern, Penugasan membuat sketsa desain wastra inovatif	Materi: Sejarah dan nilai-nilai tradisional dalam wastra Nusantara, Tren desain wastra global, Teknik menggabungkan elemen tradisional dan modern Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
13	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan desain wastra yang inovatif, menggabungkan elemen tradisional dan modern, serta mampu memenuhi kebutuhan pasar global.	1.Integrasi elemen tradisional dan modern dalam desain wastra 2.Kreativitas dalam menghasilkan desain wastra inovatif 3.Relevansi desain wastra dengan kebutuhan pasar global	Kriteria: Rubrik Penilaian Aktifitas Partisipatif & Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang konsep desain wastra yang menggabungkan elemen tradisional dan modern, Penugasan membuat sketsa desain wastra inovatif	Materi: Sejarah dan nilai-nilai tradisional dalam wastra Nusantara, Tren desain wastra global, Teknik menggabungkan elemen tradisional dan modern Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%

14	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan desain wastra yang inovatif, menggabungkan elemen tradisional dan modern, serta mampu memenuhi kebutuhan pasar global.	1.Integrasi elemen tradisional dan modern dalam desain wastra 2.Kreativitas dalam menghasilkan desain wastra inovatif 3.Relevansi desain wastra dengan kebutuhan pasar global	Kriteria: Rubrik Penilaian Aktifitas Partisipatif & Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang konsep desain wastra yang menggabungkan elemen tradisional dan modern, Penugasan membuat sketsa desain wastra inovatif	Materi: Sejarah dan nilai-nilai tradisional dalam wastra Nusantara, Trend desain wastra global, Teknik menggabungkan elemen tradisional dan modern Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
15	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan desain wastra yang inovatif, menggabungkan elemen tradisional dan modern, serta mampu memenuhi kebutuhan pasar global.	1.Integrasi elemen tradisional dan modern dalam desain wastra 2.Kreativitas dalam menghasilkan desain wastra inovatif 3.Relevansi desain wastra dengan kebutuhan pasar global	Kriteria: Rubrik Penilaian Aktifitas Partisipatif & Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang konsep desain wastra yang menggabungkan elemen tradisional dan modern, Penugasan membuat sketsa desain wastra inovatif	Materi: Sejarah dan nilai-nilai tradisional dalam wastra Nusantara, Trend desain wastra global, Teknik menggabungkan elemen tradisional dan modern Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
16	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan desain wastra yang inovatif, menggabungkan elemen tradisional dan modern, serta mampu memenuhi kebutuhan pasar global.	1.Integrasi elemen tradisional dan modern dalam desain wastra 2.Kreativitas dalam menghasilkan desain wastra inovatif 3.Relevansi desain wastra dengan kebutuhan pasar global	Kriteria: Rubrik Penilaian Aktifitas Partisipatif & Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang konsep desain wastra yang menggabungkan elemen tradisional dan modern, Penugasan membuat sketsa desain wastra inovatif	Materi: Sejarah dan nilai-nilai tradisional dalam wastra Nusantara, Trend desain wastra global, Teknik menggabungkan elemen tradisional dan modern Pustaka: Handbook Perkuliahan	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	40.84%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50.84%
3.	Penilaian Portofolio	3.34%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	5%
		100%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrumpan umum 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, ketrumpan umum, ketrumpan 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.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.

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 proposisional 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 24 Desember 2024

Koordinator Program Studi S2
Pendidikan Teknologi Dan
Kejuruan



HERU ARIZAL
NIDN 0026078508

UPM Program Studi S2
Pendidikan Teknologi Dan
Kejuruan



File PDF ini digenerate pada tanggal 1 Februari 2026 Jam 01:23 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa