



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S3 Pendidikan Seni

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																				
Cyber Pendidikan Seni		8801002019		T=2	P=0	ECTS=5.04	2	23 Desember 2025																																																																																																				
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																					
		TIM MBKM		TIM MBKM			SETYO YANUARTUTI																																																																																																					
Model Pembelajaran	Case Study																																																																																																											
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																											
	CPL-6	Mampu menganalisis teori-teori seni, pendidikan seni, dan kebudayaan serta teori bidang ilmu lainnya yang bermanfaat untuk pengembangan pendidikan seni																																																																																																										
	CPL-7	Mampu mengembangkan model, desain teknologi pembelajaran seni berbasis pendekatan multikulturalisme yang bermanfaat bagi praksis pendidikan seni di Indonesia																																																																																																										
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																											
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu mengkritisi dan membandingkan berbagai teori seni klasik dan kontemporer dalam kaitannya dengan pendidikan seni di era digital.																																																																																																										
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu menganalisis integrasi teori-teori kebudayaan dan teori ilmu sosial-humaniora dalam pengembangan kurikulum pendidikan seni yang kontekstual dan transdisipliner.																																																																																																										
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu merancang model pembelajaran seni berbasis teknologi digital dengan pendekatan multikultural yang adaptif terhadap keberagaman budaya lokal Indonesia.																																																																																																										
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu mengevaluasi secara kritis implementasi desain pembelajaran seni berbasis teknologi dalam konteks pendidikan multikultural di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia.																																																																																																										
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																											
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-6</td><td>CPL-7</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td>✓</td><td></td></tr></table>							CPMK	CPL-6	CPL-7	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓	CPMK-3	✓		CPMK-4	✓																																																																																						
CPMK	CPL-6	CPL-7																																																																																																										
CPMK-1	✓																																																																																																											
CPMK-2		✓																																																																																																										
CPMK-3	✓																																																																																																											
CPMK-4	✓																																																																																																											
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																												
	<table><tr><th rowspan="2">CPMK</th><th colspan="16">Minggu Ke</th></tr><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th></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 ini membahas pemanfaatan teknologi digital dan ruang siber dalam konteks pendidikan seni pada tingkat lanjut. Mahasiswa akan mengeksplorasi konsep, teori, dan praktik cyber education, termasuk pembelajaran berbasis daring, pembelajaran berbantuan teknologi, serta pemanfaatan media sosial, platform digital, dan kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran seni. Fokus juga diberikan pada transformasi pedagogi seni melalui pendekatan digital, desain kurikulum berbasis teknologi, serta analisis dampak sosial-budaya dari digitalisasi pendidikan. Melalui pendekatan interdisipliner, mahasiswa akan dilatih untuk mengembangkan riset, inovasi, dan praktik pendidikan seni yang relevan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta kebutuhan generasi digital. Mata kuliah ini juga membekali mahasiswa dengan kemampuan merancang dan mengevaluasi model pembelajaran seni berbasis cyber yang adaptif, inklusif, dan kontekstual.																																																																																																											

Deskripsi Singkat MK

Mata kuliah ini membahas pemanfaatan teknologi digital dan ruang siber dalam konteks pendidikan seni pada tingkat lanjut. Mahasiswa akan mengeksplorasi konsep, teori, dan praktik cyber education, termasuk pembelajaran berbasis daring, pembelajaran berbantuan teknologi, serta pemanfaatan media sosial, platform digital, dan kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran seni. Fokus juga diberikan pada transformasi pedagogi seni melalui pendekatan digital, desain kurikulum berbasis teknologi, serta analisis dampak sosial-budaya dari digitalisasi pendidikan. Melalui pendekatan interdisipliner, mahasiswa akan dilatih untuk mengembangkan riset, inovasi, dan praktik pendidikan seni yang relevan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta kebutuhan generasi digital. Mata kuliah ini juga membekali mahasiswa dengan kemampuan merancang dan mengevaluasi model pembelajaran seni berbasis cyber yang adaptif, inklusif, dan kontekstual.

Pustaka	Utama :	
		1. Bates, A. W. (Tony). Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning 2. Siemens, G., & Tittenberger, P. (2009). Handbook of Emerging Technologies for Learning. University of Manitoba. 3. Anderson, T. (Ed.). (2008). The Theory and Practice of Online Learning. Athabasca University Press. 4. Laurillard, D. (2012). Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology. Routledge. 5. Freedman, K. (2003). Teaching Visual Culture: Curriculum, Aesthetics, and the Social Life of Art. Teachers College Press. 6. Eisner, E. W. (2002). The Arts and the Creation of Mind. Yale University Press. 7. Martadi, M. (2019). Penguatan Pendidikan Seni Berbasis Kearifan Lokal Melalui Teknologi Digital. Jurnal Imajinasi Seni, 16(2), 101–113. 8. Martadi, M. & Suryandoko, W. (2021). Model Pembelajaran Kolaboratif Digital dalam Pendidikan Seni di Perguruan Tinggi. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 40(1), 132–146. 9. Suryandoko, W. (2021). Media Digital dan Transformasi Budaya Visual dalam Pendidikan Seni di Era Disrupsi. Jurnal Imajinasi Seni, 18(2), 45–58.
	Pendukung :	
		1. Suryandoko, W. (2021). Media Digital dan Transformasi Budaya Visual dalam Pendidikan Seni di Era Disrupsi. Jurnal Imajinasi Seni, 18(2), 45–58. 2. Suryandoko, W. (2022). Model Pembelajaran Seni Berbasis Teknologi dalam Konteks Budaya Lokal. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 41(1), 89–102. 3. Martadi, M. (2019). Penguatan Pendidikan Seni Berbasis Kearifan Lokal Melalui Teknologi Digital. Jurnal Imajinasi Seni, 16(2), 101–113. 4. Martadi, M. (2020). Transformasi Pendidikan Seni di Era Industri 4.0: Antara Peluang dan Tantangan. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 25(3), 215–228. 5. Martadi, M. & Suryandoko, W. (2021). Model Pembelajaran Kolaboratif Digital dalam Pendidikan Seni di Perguruan Tinggi. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 40(1), 132–146.

Dosen Pengampu	Dr. Martadi, M.Sn. Dr. Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd.
----------------	--

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar cyber education dan urgensinya dalam pendidikan seni.	Mahasiswa mengemukakan definisi dan relevansi cyber education.	Kriteria: Ketepatan konsep, kedalaman analisis, keterkaitan dengan seni. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Luring	Casemethod	Materi: konsep dasar cyber education dan urgensinya dalam pendidikan seni. Pustaka: Bates, A. W. (Tony). Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning Materi: konsep dasar cyber education dan urgensinya dalam pendidikan seni. Pustaka: Anderson, T. (Ed.). (2008). The Theory and Practice of Online Learning. Athabasca University Press.	5%

2	Menganalisis pergeseran paradigma pembelajaran konvensional ke digital.	Mahasiswa menjelaskan teori dan aplikasinya di pembelajaran seni.	Kriteria: Kelengkapan teori, kesesuaian contoh, logika penerapan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Luring		Materi: pembelajaran digital seni. Pustaka: Anderson, T. (Ed.). (2008). <i>The Theory and Practice of Online Learning</i> . Athabasca University Press. Materi: pembelajaran digital seni. Pustaka: Freedman, K. (2003). <i>Teaching Visual Culture: Curriculum, Aesthetics, and the Social Life of Art</i> . Teachers College Press.	5%
3	Mengevaluasi teori-teori pembelajaran dalam konteks e-learning dan hybrid.	Mahasiswa menyusun silabus pembelajaran seni berbasis daring.	Kriteria: Kejelasan struktur, kesesuaian format, integrasi teknologi. Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Tes	luring		Materi: Landasan Teoretis Cyber Learning Pustaka: Laurillard, D. (2012). <i>Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology</i> . Routledge. Materi: Landasan Teoretis Cyber Learning Pustaka: Eisner, E. W. (2002). <i>The Arts and the Creation of Mind</i> . Yale University Press.	5%

4	Mengidentifikasi platform dan media digital untuk pembelajaran seni.	Mengidentifikasi platform dan media digital untuk pembelajaran seni.	Kriteria: Penguasaan platform, kreativitas penggunaan, relevansi konten. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Luring		Materi: Infrastruktur dan Platform Cyber Education Pustaka: Martadi, M. (2019). <i>Penguatan Pendidikan Seni Berbasis Kearifan Lokal Melalui Teknologi Digital</i>. Jurnal <i>Imajinasi Seni</i>, 16(2), 101–113. Materi: Infrastruktur dan Platform Cyber Education Pustaka: Martadi, M. & Suryandoko, W. (2021). <i>Model Pembelajaran Kolaboratif Digital dalam Pendidikan Seni di Perguruan Tinggi</i>. Jurnal <i>Cakrawala Pendidikan</i>, 40(1), 132–146.	5%
5	Mendesain strategi pembelajaran seni berbasis cyber secara konseptual	Mendesain strategi pembelajaran seni berbasis cyber secara konsep	Kriteria: Ketepatan model, relevansi isi, orisinalitas desain. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring		Materi: Strategi Desain Instruksional Digital untuk Seni Pustaka: Suryandoko, W. (2021). <i>Media Digital dan Transformasi Budaya Visual dalam Pendidikan Seni di Era Disrupsi</i>. Jurnal <i>Imajinasi Seni</i>, 18(2), 45–58.	5%

6	Mengembangkan perangkat pembelajaran seni berbasis teknologi digital.	Mengembangkan perangkat pembelajaran seni berbasis teknologi digital	Kriteria: Kualitas visual, interaktivitas, keterkaitan dengan materi. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring		Materi: Multimedia dan Interaktivitas dalam Pembelajaran Seni Pustaka: Suryandoko, W. (2021). <i>Media Digital dan Transformasi Budaya Visual dalam Pendidikan Seni di Era Disrupsi</i> . Jurnal <i>Imajinasi Seni</i> , 18(2), 45–58.	5%
7	Menganalisis literasi digital dalam pembelajaran seni tingkat lanjut.	Menganalisis literasi digital dalam pembelajaran seni tingkat lanjut.	Kriteria: Ketepatan pemilihan tools, orisinalitas output, relevansi konteks seni. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring		Materi: Penggunaan AI dan Teknologi Adaptif Pustaka: Suryandoko, W. (2022). <i>Model Pembelajaran Seni Berbasis Teknologi dalam Konteks Budaya Lokal</i> . Jurnal <i>Cakrawala Pendidikan</i> , 41(1), 89–102.	10%
8	Merancang penilaian pembelajaran seni dalam konteks daring.	Mahasiswa menguraikan masalah etika dan lisensi dalam pembelajaran seni digital.	Kriteria: Kejelasan analisis, relevansi contoh, solusi yang ditawarkan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	Luring		Materi: Etika, Hak Cipta, dan Literasi Digital Pustaka: Martadi, M. (2020). <i>Transformasi Pendidikan Seni di Era Industri 4.0: Antara Peluang dan Tantangan</i> . Jurnal <i>Pendidikan dan Kebudayaan</i> , 25(3), 215–228.	5%
9	Mengevaluasi penggunaan Learning Management System (LMS) di pendidikan seni.	Mengevaluasi penggunaan Learning Management System (LMS) di pendidikan seni.	Kriteria: Kesiapan materi, teknik penyampaian, interaktivitas. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring		Materi: Cyber Pedagogy dalam Pendidikan Seni Pustaka: Eisner, E. W. (2002). <i>The Arts and the Creation of Mind</i> . Yale University Press.	5%

10	Menganalisis model pembelajaran berbasis riset dengan pendekatan cyber.	Menganalisis model pembelajaran berbasis riset dengan pendekatan cyber.	Kriteria: Kesiapan materi, teknik penyampaian, interaktivitas. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio		Daring	Materi: Evaluasi Pembelajaran Seni Digital Pustaka: Suryandoko, W. (2022). <i>Model Pembelajaran Seni Berbasis Teknologi dalam Konteks Budaya Lokal</i> . Jurnal Cakrawala Pendidikan, 41(1), 89–102.	5%
11	Menyusun artikel ilmiah berbasis penelitian cyber learning dalam seni.	Menyusun artikel ilmiah berbasis penelitian cyber learning dalam seni.	Kriteria: Kesiapan materi, teknik penyampaian, interaktivitas. Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio		Daring	Materi: Virtual Gallery & Performance Pustaka: Eisner, E. W. (2002). <i>The Arts and the Creation of Mind</i> . Yale University Press.	10%
12	Mempraktikkan integrasi teknologi dalam pembelajaran seni secara kolaboratif.	Mempraktikkan integrasi teknologi dalam pembelajaran seni secara kolaboratif.	Kriteria: Kesiapan materi, teknik penyampaian, interaktivitas. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring		Materi: Cyber Collaboration: Kolaborasi Global Seni Pustaka: Martadi, M. & Suryandoko, W. (2021). <i>Model Pembelajaran Kolaboratif Digital dalam Pendidikan Seni di Perguruan Tinggi</i> . Jurnal Cakrawala Pendidikan, 40(1), 132–146.	10%
13	Menganalisis big data dan AI dalam pembelajaran seni di era digital.	Menganalisis big data dan AI dalam pembelajaran seni di era digital.	Kriteria: Kesiapan materi, teknik penyampaian, interaktivitas. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	luring 2 X 50		Materi: Tantangan dan Solusi dalam Implementasi Cyber Pendidikan Pustaka: Martadi, M. (2020). <i>Transformasi Pendidikan Seni di Era Industri 4.0: Antara Peluang dan Tantangan</i> . Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 25(3), 215–228.	5%

14	Mendesain proyek inovatif pembelajaran seni berbasis teknologi.	Mendesain proyek inovatif pembelajaran seni berbasis teknologi.	Kriteria: Kelengkapan isu, analisis kontekstual, solusi strategis. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Luring		Materi: Tantangan dan Solusi dalam Implementasi Cyber Pendidikan Pustaka: Martadi, M. (2019). <i>Penguatan Pendidikan Seni Berbasis Kearifan Lokal Melalui Teknologi Digital. Jurnal Imajinasi Seni</i> , 16(2), 101–113.	5%
15	Menyajikan proyek pengembangan cyber learning untuk seni dalam forum ilmiah.	Menyajikan proyek pengembangan cyber learning untuk seni dalam forum ilmiah.	Kriteria: Kesiapan materi, teknik penyampaian, interaktivitas. Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Luring		Materi: Seminar Presentasi Proyek Akhir Pustaka: Freedman, K. (2003). <i>Teaching Visual Culture: Curriculum, Aesthetics, and the Social Life of Art. Teachers College Press.</i> Materi: Seminar Presentasi Proyek Akhir Pustaka: Martadi, M. & Suryandoko, W. (2021). <i>Model Pembelajaran Kolaboratif Digital dalam Pendidikan Seni di Perguruan Tinggi. Jurnal Cakrawala Pendidikan</i> , 40(1), 132–146.	10%
16	Merefleksikan capaian dan menyusun rencana implementasi jangka panjang.	Merefleksikan capaian dan menyusun rencana implementasi jangka panjang.	Kriteria: Kesiapan materi, teknik penyampaian, interaktivitas. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	luring		Materi: Review & Refleksi Mata Kuliah Pustaka: Martadi, M. & Suryandoko, W. (2021). <i>Model Pembelajaran Kolaboratif Digital dalam Pendidikan Seni di Perguruan Tinggi. Jurnal Cakrawala Pendidikan</i> , 40(1), 132–146.	5%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	27.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	30%
3.	Penilaian Portofolio	17.5%
4.	Penilaian Praktikum	2.5%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	15%
6.	Tes	7.5%
		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, ketrampilan 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 15 Desember 2025

Koordinator Program Studi S3
Pendidikan Seni

UPM Program Studi S3
Pendidikan Seni



SETYO YANUARTUTI
NIDN 0015016902



NIDN 0001087905

File PDF ini digenerate pada tanggal 23 Desember 2025 Jam 07:30 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDla Unesa

