

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Teknik Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana					Kode Dokumen																																											
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																		
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																										
Bordir II		8321202010		T=2	P=0	ECTS=3.18	6	25 Januari 2026																																										
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																											
							IMAMI ARUM TRI RAHAYU																																											
Model Pembelajaran	Case Study																																																	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																	
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																	
	Matrik CPL - CPMK																																																	
		CPMK																																																
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																	
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td rowspan="2">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	16
CPMK	Minggu Ke																																																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																		
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah ini mengkaji tentang konsep dasarbordir (pengertian, sejarah, tujuan, alat dan bahan) desain bordir (sumber,motif dasar desain bordir dan prinsip dasar desain bordir), operasional mesin bordir, teknik dasar bordir (setik lurus, setik esek, setik pasir, setikloncat), terawang, kerancang serta mampu mengoperasikan bordir semi otomatis (C omputerized Embr oidery). Pengerjaan teknik bordir pada produk jadi seperti pelengkap busana, assesoris, busana rumah tangga. Pembelajaran dilakukandengan pendekatan Scientific . Kegiatan Praktek menggunakan model pembelajaranproject base learning untuk membuat desain motif, kombinasi warna dan teknikbordir pada busana, pelengkap busana, house wear . (lenan rumah tangga).																																																	
Pustaka	Utama :																																																	
	1. Hasyim,Hery. 2009. Bordir Aplikasi. Surabaya: Jiara Aksa 2. Kriswati,Enny. 2010. Seni Bordir. Bandung : Humaniera Utama Press. 3. Singer.Instruction for art Embroidery and lace work. New York. 4. Suhersono,Hery. 2011. Mengenal lebih dalam bordir lukis. Jakarta : Dian Rakyat. 5. Suhersono,Hery. 2005. Desain bordir motif Geometris. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama. 6. Suhersono,Hery. 2004. Desain bordir motif kerancang, tepi dan lengkung. Jakarta :Gramedia Pustaka Utama. 7. Suhersono,Hery. 2004. Desain bordir motif flora & dekoratif. Jakarta : GramediaPustaka Utama. 8. Wancik,Tresna Jero. 2000. Adikriya Sulam Indonesia (Indonesian Embroidery Heritage).Jakarta : Yayasan Sulam Indonesia. 9. Computerized Embroidery Machine Operation manual by brother. China.																																																	
	Pendukung :																																																	
Dosen Pengampu	Dr. Yuhri Inang Prihatina, S.Pd., M.Sn. Ma'rifatun Nashikhah, 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	Mahasiswa memahami konsep dasar bordir	Menjelaskan pengertian bordir Menjelaskan sejarah timbulnya bordir Menjelaskan tujuan dan manfaat bordir Mengidentifikasi alat dan bahan bordirMenjelaskan prinsip bordir 2 dimensi dan 3 dimensiMengidentifikasi perbedaan bordir 2 dimensi dan 3 dimensi	Kriteria: 1-100	Model Pembelajaran: Cooperative LearningMetode pembelajaran : Ceramah, diskusi, pengamatan Pendekatan: Saintifik 3 X 50			0%																																											

2	Mahasiswa mampu mengoperasi-kan mesin bordir	1. Menjelaskan langkah-langkah \mengoperasikan mesin bordir. 2. Mencoba menjalankan mesin bordir pada kain sesuai langkah-langkahnya 3. Mempersiapkan proses membordir (menggulung benang, memasang benang, memasang pembedangan)		Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode pembelajaran : diskusi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 3 X 50			0%
3	membuat setik dasar bordir	1. Membuat macam-macam setik dasar bordir: setik lurus, esek, pasir/uter, loncat/ tutupan) 2. membuat macam-macam bentuk pinggiran sesuai dengan setik dasar	Kriteria: 1-100	Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 3 X 50			0%
4	mahasiswa mampu membordir teknik terawang dan kerancang	1. Menjelaskan dengan contoh bordir teknik terawang 2. Mendemonstrasikan bordir teknik kerancang. 3. Membordir 5 macam bordir teknik kerancang	Kriteria: 1-100	Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 3 X 50			0%
5	Mahasiswa mampu membordir Beludru dan sengkeli	Menjelaskan macam-macam bordir Beludru dan sengkeli menjelaskan dan memberikan contoh cara pembuatan bordir Beludru dan sengkeli membuat macam-macam bordir Beludru dan sengkeli sesuai desain	Kriteria: 1-100	Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 3 X 50			0%
6	Mahasiswa mampu membordir Aplikasi 2 Dimensi dan inkrustasi	1. Menjelaskan dengan contoh bordir Aplikasi 2 Dimensi dan inkrustasi 2. Mendemonstrasikan bordir Aplikasi 2 Dimensi dan inkrustasi 3. Membordir macam-macam bordir Aplikasi 2 Dimensi dan inkrustasi	Kriteria: 1-100	Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 3 X 50			0%
7	Mahasiswa mampu membordir Aplikasi 3 Dimensi dan mawar	1. Menjelaskan dengan contoh bordir Aplikasi 3 Dimensi dan mawar 2. Mendemonstrasikan bordir Aplikasi 3 Dimensi dan mawar 3. Membordir macam-macam bordir Aplikasi 3 Dimensi dan mawar	Kriteria: 1-100	Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 3 X 50			0%
8	UTS		Kriteria: 1-100	praktek 3 X 50			0%
9	Mahasiswa mampu menerapkan Teknik bordir komputer dengan program wilcom.	Membuat perencanaan desain bordir dengan program wilcom (stilasi bentuk flora dan fauna) Mengoperasikan program wilcom sesuai dengan tool yang tersedia. Membordir hasil desain bordir dengan program wilcom.	Kriteria: 1-100	Model Pembelajaran: Direct Instruction, project base learning Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 3 X 50			0%

10	Mahasiswa mampu mengoperasikan bordir computer portable	1.Menjelaskan Operasional bordir computer portable 2.mengoperasikan bordir computer portable 3.Membuat fragmen bordir computer portable dari hasil desain wilcom	Kriteria: 1-100	Model Pembelajaran: Direct Instruction, project base learning Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 3 X 50		0%
11	Mahasiswa mampu membuat Konsep desain bordir dan merencana produk	1.Membuat perencanaan Konsep desain bordir dan merencana produk 2.Membuat desain untuk perwujudan produk	Kriteria: 1-100	Model Pembelajaran: Direct Instruction, project base learning Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 3 X 50		0%
12	Mahasiswa mampu Menyusun portofolio dan membuat motif bordir	1.Membuat perencanaan portofolio 2.Membuat motif bordir	Kriteria: 1-100	Model Pembelajaran: Direct Instruction, project base learning Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 3 X 50		0%
13	Mahasiswa mampu membuat Perwujudan produk bordir	1.Membuat produk sesuai desain 2.Menyelesaikan produk bord	Kriteria: 1-100	Model Pembelajaran: Direct Instruction, project base learning Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 9 X 50		0%
14	Mahasiswa mampu membuat Perwujudan produk bordir	1.Membuat produk sesuai desain 2.Menyelesaikan produk bord	Kriteria: 1-100	Model Pembelajaran: Direct Instruction, project base learning Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 9 X 50		0%
15	Mahasiswa mampu membuat Perwujudan produk bordir	1.Membuat produk sesuai desain 2.Menyelesaikan produk bord	Kriteria: 1-100	Model Pembelajaran: Direct Instruction, project base learning Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 9 X 50		0%
16	US		Kriteria: 1-100	buku 1,2,3,4, 5 dan 9 3 X 50		0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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.