



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																
Pembelajaran Berbasis Ict		8612202083		T=2	P=0	ECTS=4.48	2	24 Januari 2026																																
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																	
				Prof. Dr. Mustaji, M.Pd.		NENI MARIANA																																	
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																							
	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 secara analitik praksis ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan dasar melalui pendekatan interdisipliner.																																						
	CPL-7	Mampu mengelola riset dan pengembangan dalam bidang pendidikan dasar berbasis multiliterasi global dan etnopedagogi yang bermanfaat bagi masyarakat dan keilmuan serta mampu mendapat pengakuan nasional dan internasional.																																						
	CPL-10	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.																																						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																							
Matrik CPL - CPMK		<table border="1"><tr><td></td><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-5</td><td>CPL-7</td><td>CPL-10</td></tr></table>							CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-7	CPL-10																											
	CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-7	CPL-10																																			
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)		<table border="1"><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="15">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	Matakuliah pilihan ini mengkaji tentang karya seni yang bergantung pada fungsi dan komponen teknologi perangkat komunikasi dan informasi. Eksperimen, integrasi komputer, video, audio, internet, robotic/kinetic, dan programming dalam praktik artistik. Penguasaan teknis media ditekankan untuk mendorong perumusan dan realisasi gagasan secara orisinal. Mengetengahkan tema-tema dan isu-isu utama dalam praktik seni kontemporer, didiskusikan dan dieksplorasi melalui presentasi dan diskusi tentang karya-karya sejenis. Struktur proses kreatif diperkenalkan dengan melihat referensi karya-karya seniman tertentu dan kaitannya dengan perkembangan seni rupa kontemporer di Indonesia maupun internasional. Melalui kuliah ini spesifik akan membahas disiplin artistik "seni media", meliputi: Biotech Art, Digital Art, Electronic Art, Sound Art, Kinetic Art, dengan strategi teori dan praktik.																																							
Pustaka	Utama :	<ol style="list-style-type: none">Oliver Grau. 2010. Media Art Histories . MIT Press.Mark Tribe dkk (Ed). 2006. New Media Art . Taschen.Edward A. Shanken. 2009. Art and Electronic Media (Themes & Movements) . Phaidon Press.Stephen Wilson. 2013. Art Science Now . Thames & Hudson.Andrew Dwyer & Peter Ride. 2006. The New Media Handbook . London: Routledge.Ade Darmawan... (et. al). 2006. Apresiasi Seni Media Baru . Jakarta: Direktorat Kesenian, Dirjend Nilai Budaya, Seni dan Film, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.																																						
	Pendukung :	<ol style="list-style-type: none">Hasil penelitian "Pengembangan Pembelajaran Online Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Sikap Tanggungjawab dan Hasil belajar"																																						
Dosen Pengampu																																								
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian			Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]			Materi Pembelajaran [Pustaka]																																
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																																			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																	

1	memahami ruang lingkup perkuliahan	dapat menjelaskan ruang lingkup praktik seni media	Kriteria: Rubrik Terlampir Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	ceramah 3 X 50		Materi: ruang lingkup praktik seni media Pustaka: <i>Oliver Grau. 2010. Media Art Histories . MIT Press.</i>	4%
2	memahami ruang lingkup perkuliahan	1.dapat menjelaskan macam-macam seni media 2.dapat membedakan medium vs media 3.dapat membedakan praktik seni konvensional vs seni media baru	Kriteria: Rubrik Terlampir Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah & Diskusi Presentasi dan diskusi 3 X 50		Materi: ruang lingkup seni media baru Pustaka: <i>Oliver Grau. 2010. Media Art Histories . MIT Press.</i>	4%
3	Memahami praktik video art	1.dapat menjelaskan latar belakang kemunculan video art 2.dapat menjelaskan seniman-seniman pionir dalam perkembangan video art	Kriteria: 1.Rubrik Terlampir 2.* Presentasi Kelompok 3.Diskusi dan tanya jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi dan diskusi 3 X 50		Materi: Perangkat video art Pustaka: <i>Mark Tribe dkk (Ed). 2006. New Media Art . Taschen.</i>	4%
4	Membuat karya video art	1.dapat mengimplementasikan teknik pembuatan video art 2.dapat menciptakan satu karya video art yang khas	Kriteria: 1.Rubrik Terlampir 2.Presentasi Kelompok 3.Diskusi dan tanya jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	praktik dan bimbingan diskusi, Presentasi dan diskusi 3 X 50		Materi: Perangkat video art Pustaka: <i>Edward A. Shanken. 2009. Art and Electronic Media (Themes & Movements) . Phaidon Press.</i>	4%
5	Membuat karya video art	1.dapat mengimplementasikan teknik pembuatan video art 2.dapat menciptakan satu karya video art yang khas	Kriteria: 1.Rubrik Terlampir 2.* Presentasi Kelompok 3.* Diskusi dan tanya jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	praktik dan bimbingan diskusi 3 X 50		Materi: Membuat karya video art Pustaka: <i>Stephen Wilson. 2013. Art Science Now . Thames & Hudson.</i>	4%
6	Praktikum pengembangan media pembelajaran Online Berbasis Proyek	Praktikum pengembangan media pembelajaran Online Berbasis Proyek	Kriteria: 1.Rubrik Terlampir 2.Presentasi Kelompok 3.Diskusi dan tanya jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	praktik dan bimbingan diskusi 3 X 50		Materi: Praktikum pengembangan media pembelajaran Online Berbasis Proyek Pustaka: <i>Andrew Dwyer & Peter Ride. 2006. The New Media Handbook . London: Routledge.</i>	5%

7	Praktikum pengembangan media pembelajaran Online Berbasis Proyek	1.dapat mengidentifikasi karakteristik fotografi seni dan dokumentasi 2.dapat menjelaskan perbedaan arsip, memoar, dan seni arsip 3.dapat menjelaskan peran dokumentasi dalam seni	Kriteria: 1.Rubrik Terlampir 2.Presentasi Kelompok 3.Diskusi dan tanya jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	ceramah, diskusi 3 X 50		Materi: Praktikum pengembangan media pembelajaran Online Berbasis Proyek Pustaka: Ade Darmawan...et. al. 2006. <i>Apresiasi Seni Media Baru . Jakarta: Direktorat Kesenian, Dirjend Nilai Budaya, Seni dan Film, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.</i>	5%
8	Membuat karya seni media berbasis arsip dan fotografi	1.dapat membuat karya fotografi seni 2.dapat membuat karya seni berbasis arsip (digital maupun fisik)	Kriteria: tes Bentuk Penilaian : Tes	praktik dan bimbingan 3 X 50		Materi: Praktikum pengembangan media pembelajaran Online Berbasis Proyek Pustaka: <i>Hasil penelitian "Pengembangan Pembelajaran Online Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Sikap Tanggungjawab dan Hasil belajar"</i>	20%
9	Membuat karya seni media berbasis arsip dan fotografi	1.dapat membuat karya fotografi seni 2.dapat membuat karya seni berbasis arsip (digital maupun fisik)	Kriteria: 1.Rubrik Terlampir 2. Presentasi Kelompok 3.Diskusi dan tanya jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	praktik dan bimbingan 3 X 50		Materi: media berbasis arsip dan fotografi Pustaka: <i>Oliver Grau. 2010. Media Art Histories . MIT Press.</i>	4%
10	Membuat karya seni media berbasis arsip dan fotografi	1.dapat membuat karya fotografi seni 2.dapat membuat karya seni berbasis arsip (digital maupun fisik)	Kriteria: Rubrik Terlampir Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	praktik dan bimbingan 3 X 50		Materi: media berbasis arsip dan fotografi Pustaka: <i>Oliver Grau. 2010. Media Art Histories . MIT Press.</i>	4%
11	Memahami karya seni media berbasis sensor dan cahaya	1.dapat menyebutkan seniman-seniman yang menggunakan sensor, lighting dalam praktik seni 2.dapat memahami karakteristik seni media berbasis sensor dan cahaya	Kriteria: Rubrik Terlampir Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	ceramah, diskusi 3 X 50		Materi: media berbasis arsip dan fotografi Pustaka: <i>Mark Tribe dkk (Ed). 2006. New Media Art . Taschen.</i>	4%
12	Membuat karya seni media berbasis sensor dan cahaya	1.dapat membuat karya seni media dengan medium led light 2.dapat membuat konfigurasi elektronis sensor	Kriteria: Rubrik Terlampir Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	praktik dan bimbingan 3 X 50		Materi: karya seni media berbasis sensor dan cahaya Pustaka: <i>Edward A. Shanken. 2009. Art and Electronic Media (Themes & Movements) . Phaidon Press.</i>	4%

13	Membuat karya seni media berbasis sensor dan cahaya	1.dapat membuat karya seni media dengan medium led light 2.dapat membuat konfigurasi elektronis sensor	Kriteria: Rubrik Terlampir Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	praktik dan bimbingan 3 X 50		Materi: karya seni media berbasis sensor dan cahaya Pustaka: <i>Stephen Wilson. 2013. Art Science Now. Thames & Hudson.</i>	4%
14	Membuat karya seni media berbasis sensor dan cahaya	1.dapat membuat karya seni media dengan medium led light 2.dapat membuat konfigurasi elektronis sensor	Kriteria: Rubrik Terlampir Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	praktik dan bimbingan 3 X 50		Materi: Memamerkan karya seni media Pustaka: <i>Andrew Dwendey & Peter Ride. 2006. The New Media Handbook. London: Routledge.</i>	5%
15	Memamerkan karya seni media	1.dapat mensetting pameran karya seni media 2.dapat menyajikan karya seni media dengan display yang baik	Kriteria: Rubrik Terlampir Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	studi kasus, diskusi 3 X 50		Materi: Memamerkan karya seni media Pustaka: <i>Ade Darmawan...(et. al). 2006. Apresiasi Seni Media Baru . Jakarta: Direktorat Kesenian, Dirjend Nilai Budaya, Seni dan Film, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.</i>	5%
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester		Bentuk Penilaian : Tes			Materi: Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester Pustaka: <i>Hasil penelitian "Pengembangan Pembelajaran Online Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Sikap Tanggungjawab dan Hasil belajar"</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	47.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	12.5%
3.	Tes	40%
		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 4 Desember 2024

Koordinator Program Studi S2
Pendidikan Dasar

UPM Program Studi S2
Pendidikan Dasar



NENI MARIANA
NIDN 0021118101



NIDN 0610129301

File PDF ini digenerate pada tanggal 24 Januari 2026 Jam 01:43 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

