



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

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

		CPMK						CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-7	CPL-12						
		CPMK-1						✓		✓								
		CPMK-2	✓							✓								
		CPMK-3			✓							✓						
		CPMK-4			✓		✓											
		CPMK-5					✓					✓						
		CPMK-6	✓		✓													
		CPMK-7	✓		✓													
		CPMK-8					✓					✓						
		CPMK-9			✓		✓											
		CPMK-10			✓							✓						
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					✓	✓										
		CPMK-5							✓	✓								
		CPMK-6									✓							
		CPMK-7									✓							
		CPMK-8										✓	✓					
Deskripsi Singkat MK		Matakuliah Kajian Seni Dan Budaya Kuliner pada jenjang S2 program studi Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai seni dan budaya kuliner sebagai bagian dari warisan budaya bangsa. Mata kuliah ini akan membahas berbagai aspek seni kuliner, sejarah perkembangan kuliner, nilai-nilai budaya dalam kuliner, serta dampaknya terhadap masyarakat dan keberlanjutan lingkungan. Mahasiswa akan diajak untuk mengkaji dan menganalisis berbagai fenomena kuliner secara kritis, serta merumuskan strategi pengembangan kuliner yang berkelanjutan dan berdaya saing tinggi.																
Pustaka		Utama :																
		1. 1. K. A. W. Heicklen. Culinary Art and Culture. 2. 2. Counihan C and Esterik P. Food and Culcure 3. 3. Sutton D. The Sociology of Food and Eating: Essays on the Sociological Significance of Food																
		Pendukung :																
		1. 1. Journal 2. 2. Sumber online																
Dosen Pengampu		Dr. Hj. Sri Handajani, S.Pd., M.Kes.																
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 diharapkan mampu menerapkan pengetahuan tentang seni dan budaya kuliner dalam konteks sosial dan humaniora untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah kuliner yang spesifik.	1.Penerapan pengetahuan seni dan budaya kuliner dalam konteks sosial 2.Kemampuan mengidentifikasi masalah kuliner spesifik 3.Kemampuan menyelesaikan masalah kuliner dengan pendekatan sosial dan humaniora	Kriteria: Baik Sekali (80-100), Baik (70-79,99), Cukup Baik (60-69,99), Kurang Baik (40-59,99), Tidak Baik (kurang dari 40) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif		Diskusi daring tentang penerapan pengetahuan kuliner dalam konteks sosial 100 menit	Materi: Sejarah seni kuliner, Pengaruh budaya dalam masakan, Etika makanan dalam masyarakat Pustaka: Handbook Perkuliahannya	1%
2	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan pengetahuan tentang seni dan budaya kuliner dalam konteks sosial dan humaniora untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah kuliner yang spesifik.	1.Penerapan pengetahuan seni dan budaya kuliner 2.Identifikasi masalah kuliner spesifik 3.Penyelesaian masalah kuliner	Kriteria: Baik Sekali (80-100), Baik (70-79,99), Cukup Baik (60-69,99), Kurang Baik (40-59,99), Tidak Baik (kurang dari 40) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif		Diskusi daring tentang pengaruh budaya dalam masakan 100 menit	Materi: Sejarah seni kuliner, Pengaruh budaya dalam masakan, Analisis sosial dalam kuliner Pustaka: Handbook Perkuliahannya	1%
3	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis pengaruh budaya terhadap seni kuliner, serta mengaitkannya dengan aspek sosial dan humaniora untuk memperluas pemahaman mereka tentang hubungan antara budaya dan kuliner.	1.pengaruh budaya terhadap variasi resep 2.kemampuan menghubungkan seni kuliner dengan aspek sosial 3.analisis pengaruh budaya terhadap preferensi makanan	Kriteria: Baik Sekali (80-100), Baik (70-79,99), Cukup Baik (60-69,99), Kurang Baik (40-59,99), Tidak Baik (kurang dari 40) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif		Diskusi daring tentang pengaruh budaya dalam resep makanan di daerah masing-masing 100 menit	Materi: Teori pengaruh budaya dalam seni kuliner, Studi kasus variasi resep di daerah tertentu, Analisis preferensi makanan berdasarkan budaya Pustaka: Handbook Perkuliahannya	1%
4	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis pengaruh budaya terhadap perkembangan seni kuliner di berbagai daerah serta mengaitkannya dengan aspek sosial dan humaniora.	1. Pengidentifikasi pengaruh budaya dalam seni kuliner 2.Kemampuan menganalisis hubungan antara budaya dan seni kuliner 3.Kemampuan mengaitkan aspek sosial dan humaniora dalam seni kuliner	Kriteria: Baik Sekali (80-100), Baik (70-79,99), Cukup Baik (60-69,99), Kurang Baik (40-59,99), Tidak Baik (kurang dari 40) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Diskusi daring tentang pengaruh budaya dalam seni kuliner di daerah masing-masing	Materi: Pengertian seni kuliner, Pengaruh budaya terhadap seni kuliner, Aspek sosial dalam seni kuliner, Aspek humaniora dalam seni kuliner Pustaka: Handbook Perkuliahannya	10%
5	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi masakan tradisional dan modern dengan mempertimbangkan nilai gizi, estetika, dan budaya untuk menentukan kelayakan komersial dan keberlanjutan.	1.Analisis nilai gizi masakan 2.Penilaian estetika masakan 3.Evaluasi nilai budaya dalam masakan	Kriteria: Baik Sekali (80-100), Baik (70-79,99), Cukup Baik (60-69,99), Kurang Baik (40-59,99), Tidak Baik (kurang dari 40) Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio		Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk 100 menit	Materi: Nilai Gizi dalam Masakan, Estetika Kuliner, Budaya dalam Masakan Pustaka: Handbook Perkuliahannya	8%

6	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi masakan tradisional dan modern dengan mempertimbangkan nilai gizi, estetika, dan budaya untuk menentukan kelayakan komersial dan keberlanjutan.	1.Analisis nilai gizi masakan 2.Penilaian estetika masakan 3.Evaluasi nilai budaya dalam masakan	Kriteria: Baik Sekali (80-100), Baik (70-79,99), Cukup Baik (60-69,99), Kurang Baik (40-59,99), Tidak Baik (kurang dari 40) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk 100 menit	Materi: Nilai Gizi dalam Masakan, Estetika Kuliner, Budaya dalam Masakan Pustaka: Handbook Perkuliahan	7%
7	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan resep baru yang menggabungkan elemen tradisional dan modern dengan mempertimbangkan aspek kesehatan, keberlanjutan, dan inovasi.	1.Kreativitas dalam menggabungkan elemen tradisional dan modern 2.Kesesuaian dengan aspek kesehatan dan keberlanjutan 3.Tingkat inovasi dalam resep yang dibuat	Kriteria: Baik Sekali (80-100), Baik (70-79,99), Cukup Baik (60-69,99), Kurang Baik (40-59,99), Tidak Baik (kurang dari 40) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif		Pengembangan resep baru dengan memadukan elemen tradisional dan modern serta mempertimbangkan aspek kesehatan dan keberlanjutan. Mahasiswa diminta untuk mengunggah resep beserta penjelasan di forum diskusi LMS.	Materi: Pengenalan tentang elemen tradisional dan modern dalam kuliner, Aspek kesehatan dalam pembuatan resep, Prinsip keberlanjutan dalam kuliner, Strategi inovasi dalam menciptakan resep baru Pustaka: Handbook Perkuliahan	1%
8	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan resep baru yang menggabungkan elemen tradisional dan modern dengan mempertimbangkan aspek kesehatan, keberlanjutan, dan inovasi.	1.Kreativitas dalam menggabungkan elemen tradisional dan modern 2.Kesesuaian dengan aspek kesehatan dan keberlanjutan 3.Tingkat inovasi dalam resep yang dibuat	Kriteria: Baik Sekali (80-100), Baik (70-79,99), Cukup Baik (60-69,99), Kurang Baik (40-59,99), Tidak Baik (kurang dari 40) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Pengembangan resep baru dengan memadukan elemen tradisional dan modern serta mempertimbangkan aspek kesehatan dan keberlanjutan. Mahasiswa diminta untuk mengunggah resep beserta penjelasan di forum diskusi LMS.	Materi: Pengenalan tentang elemen tradisional dan modern dalam kuliner, Aspek kesehatan dalam pembuatan resep, Prinsip keberlanjutan dalam kuliner, Strategi inovasi dalam menciptakan resep baru Pustaka: Handbook Perkuliahan	10%
9	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan resep baru yang menggabungkan elemen tradisional dan modern dengan mempertimbangkan aspek kesehatan, keberlanjutan, dan inovasi.	1.Kreativitas dalam menggabungkan elemen tradisional dan modern 2.Pertimbangan terhadap aspek kesehatan dan keberlanjutan 3.Inovasi dalam menciptakan resep baru	Kriteria: Baik Sekali (80-100), Baik (70-79,99), Cukup Baik (60-69,99), Kurang Baik (40-59,99), Tidak Baik (kurang dari 40) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Pengembangan resep baru dengan mempertimbangkan aspek kesehatan dan keberlanjutan 100 menit	Materi: Konsep menciptakan resep baru, Elemen tradisional dan modern dalam kuliner, Aspek kesehatan dan keberlanjutan dalam kuliner, Inovasi dalam dunia kuliner Pustaka: Handbook Perkuliahan	15%

10	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan keterampilan analisis untuk memecahkan resep kuliner menjadi komponen dasar dan menilai pengaruhnya terhadap karakteristik akhir produk.	1.Kemampuan menganalisis komponen dasar resep kuliner 2.Kemampuan menilai pengaruh komponen dasar terhadap karakteristik akhir produk	Kriteria: Baik Sekali (80-100), Baik (70-79,99), Cukup Baik (60-69,99), Kurang Baik (40-59,99), Tidak Baik (kurang dari 40) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif		Diskusi daring tentang analisis resep kuliner dan pengaruh komponen dasar terhadap karakteristik produk 100 menit	Materi: Konsep analisis resep kuliner, Komponen dasar dalam resep kuliner, Pengaruh komponen dasar terhadap karakteristik produk Pustaka: <i>Handbook Perkuliahannya</i>	1%
11	Mahasiswa mampu mengevaluasi dampak budaya kuliner terhadap identitas nasional dan merancang strategi promosi melalui kegiatan pendidikan dan kejuruan.	1.Analisis dampak budaya kuliner terhadap identitas nasional 2.Perancangan strategi promosi melalui kegiatan pendidikan dan kejuruan	Kriteria: Baik Sekali (80-100), Baik (70-79,99), Cukup Baik (60-69,99), Kurang Baik (40-59,99), Tidak Baik (kurang dari 40) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif		Diskusi daring tentang dampak budaya kuliner terhadap identitas nasional 100 menit	Materi: Teori identitas nasional, Analisis budaya kuliner, Strategi promosi kuliner Pustaka: <i>Handbook Perkuliahannya</i>	1%
12	Mahasiswa mampu mengevaluasi dampak budaya kuliner terhadap identitas nasional dan merancang strategi promosi melalui kegiatan pendidikan dan kejuruan.	1.Analisis dampak budaya kuliner terhadap identitas nasional 2.Perancangan strategi promosi melalui kegiatan pendidikan dan kejuruan	Kriteria: Baik Sekali (80-100), Baik (70-79,99), Cukup Baik (60-69,99), Kurang Baik (40-59,99), Tidak Baik (kurang dari 40) Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio		Diskusi daring tentang dampak budaya kuliner terhadap identitas nasional 100 menit	Materi: Teori identitas nasional, Analisis budaya kuliner, Strategi promosi kuliner Pustaka: <i>Handbook Perkuliahannya</i>	12%
13	Mahasiswa mampu menganalisis dan mengintegrasikan teknologi terkini dalam seni kuliner untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas produk.	1.Pemahaman konsep teknologi terkini dalam seni kuliner 2.Kemampuan menganalisis implementasi teknologi dalam proses kuliner 3.Kemampuan mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas produk	 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif		Diskusi daring tentang implementasi teknologi dalam resep kuliner, Membuat video tutorial penggunaan teknologi dalam proses memasak 100 menit	Materi: Konsep teknologi terkini dalam seni kuliner, Implementasi teknologi dalam proses kuliner, Integrasi teknologi untuk efisiensi dan kualitas produk Pustaka: <i>Handbook Perkuliahannya</i>	1%
14	Mahasiswa mampu menganalisis dan mengintegrasikan teknologi terkini dalam seni kuliner untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas produk.	1.Pemahaman konsep teknologi terkini dalam seni kuliner 2.Kemampuan menganalisis implementasi teknologi dalam proses kuliner 3.Kemampuan mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas produk	Kriteria: Baik Sekali (80-100), Baik (70-79,99), Cukup Baik (60-69,99), Kurang Baik (40-59,99), Tidak Baik (kurang dari 40) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Diskusi daring tentang implementasi teknologi dalam resep kuliner, Membuat video tutorial penggunaan teknologi dalam proses memasak 100 menit	Materi: Konsep teknologi terkini dalam seni kuliner, Implementasi teknologi dalam proses kuliner, Integrasi teknologi untuk efisiensi dan kualitas produk Pustaka: <i>Handbook Perkuliahannya</i>	25%

15	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi resep tradisional, mengidentifikasi aspek kesehatan dan preferensi masyarakat modern, serta mengadaptasi resep tersebut dengan baik.	1.Kemampuan mengevaluasi resep tradisional 2.Kemampuan mengidentifikasi standar kesehatan 3.Kemampuan mengadaptasi resep untuk preferensi masyarakat modern	Kriteria: Baik Sekali (80-100), Baik (70-79,99), Cukup Baik (60-69,99), Kurang Baik (40-59,99), Tidak Baik (kurang dari 40) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi pengelompokan resep tradisional 100 menit	Materi: Pengenalan resep tradisional, Standar kesehatan dalam penyajian makanan, Preferensi masyarakat modern dalam kuliner Pustaka: Handbook Perkuliahahan	3%
16	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi resep tradisional, mengidentifikasi aspek kesehatan dan preferensi masyarakat modern, serta mengadaptasi resep tersebut dengan baik.	1.Kemampuan mengevaluasi resep tradisional 2.Kemampuan mengidentifikasi standar kesehatan 3.Kemampuan mengadaptasi resep untuk preferensi masyarakat modern	Kriteria: Baik Sekali (80-100), Baik (70-79,99), Cukup Baik (60-69,99), Kurang Baik (40-59,99), Tidak Baik (kurang dari 40) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi pengelompokan resep tradisional 100 menit	Materi: Pengenalan resep tradisional, Standar kesehatan dalam penyajian makanan, Preferensi masyarakat modern dalam kuliner Pustaka: Handbook Perkuliahahan	3%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	13%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	67%
3.	Penilaian Portofolio	20%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Koordinator Program Studi S2
Pendidikan Teknologi Dan
Kejuruan

UPM Program Studi S2
Pendidikan Teknologi Dan
Kejuruan



ACHMAD IMAM AGUNG
NIDN 0018066802



NIDN 0023058603

File PDF ini digenerate pada tanggal 7 Desember 2025 Jam 03:13 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

