	Universitas Negeri Surabaya **S3 Pendidikan Seni**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Penelitian dan Pengembangan/R&D			2		25 Agustus 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
			SETYO YANUARTUTI

Deskripsi Singkat MK	Penelitian dan Pengembangan (R&D) dalam Pendidikan Seni adalah mata kuliah yang membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk, proses, atau sistem baru dalam bidang pendidikan seni. Menggunakan model berbasis proyek,Melalui mata kuliah ini, mahasiswa akan diajak untuk menggali potensi inovasi dalam pendidikan seni serta menerapkan metodologi penelitian yang tepat untuk menghasilkan karya-karya original yang berdampak pada praktik pendidikan seni yang layak jual

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL	Mampu membangun kerangka teoretik secara komprehensif melalui penguasaan metodologi penelitian pendidikan seni atau karya seni terapan yang berbasis modal budaya Nusantara
CPL	Mampu menyusun penelitian interdisiplin, multidisiplin atau transdisiplin, termasuk kajian teoritis dan/atau eksperimen pada bidang keilmuan, teknologi, seni dan inovasi yang dituangkan dalam bentuk disertasi

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	Mahasiswa mampu membangun kerangka teoretik secara komprehensif untuk penelitian pendidikan seni berbasis budaya Nusantara
CPMK-2	Mahasiswa mampu menerapkan pendekatan R&D dalam pengembangan pendidikan seni dan seni terapan
CPMK-3	Mahasiswa mampu merancang penelitian interdisipliner/transdisipliner untuk inovasi pendidikan seni

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL	CPL
CPMK-1	✔	
CPMK-2		✔
CPMK-3		✔

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											✔	✔	✔	✔	✔	✔

Pustaka

Utama :

1. Referensi 1. Denzin, Norman K ad Yvonna S. Lincoln (ed.), Handbook of Qualitative Research, New Delhi London: Sage Publications. 2. Ratna, Nyoman Kutha, 2010. , Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar 3. Sugiyono, 2005. , Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung : CV 4. Sugiyono, 2006. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitataif, R&D. . Bandung : Alfabeta. 5. Kaelan, 2012. , Metode Penelitian Kualitatif Interdisipliner: Bidang Sosial, Budaya, Filsafat, Seni, Agama, dan Humaniora. Yogyakarta: Paradigma 6. Levitt, Paul M., 1971. , A Structural Approach to the Analysis of Drama. Paris: Mouton De Gruyter 7. Marinis, Marco De, 1993. , The Semiotic of Performance, terj. Aine O 19Healy 8. Soedarsono, 2001. , Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa. Bandung: MSPI 9. Spradley, James P., 2007. , Metode Etnografi. Yogyakarta: Tiara Wacana

Pendukung :

1. Yuwana, Setya dan Titik Indarti, 2024. Penelitian dan Pengembangan , Surabaya: DElima

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online)*		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Menjelaskan peran modal budaya Nusantara dalam penelitian seni.	Pengertian penelitian, - ruang lingkup penelitian pendidikan seni budaya - paradigma, pendekatan, dan metodologi	Kejelasan konsep	Luring			5%
2	Mengidentifikasi isu dan problematika dalam pendidikan seni berbasis kearifan lokal.	Menemukan beberapa karakteritik R & D	Kejelasan temuan tentang karakteristik R & D	Luring			5%
3	Menyusun kerangka teoretik untuk penelitian seni berbasis nilai budaya.	Kejelasan temuan karakteristik R & D	Kejelasan temuan karakteristik R & D	Luring			5%
4	Mengkritisi model-model teoretik yang digunakan dalam penelitian pendidikan seni.	Kejelasan karakteristik R & D	Kejelasan karakteritik R &D	luring			5%
5	Merancang proposal awal penelitian seni berbasis modal budaya Nusantara.	Kelengkapan unsur dan kekuatan logika	Kesesuaian metode, konteks budaya, dan struktur proposal	Peer review, presentasi rencana			5%
6	Menjelaskan prinsip dasar metode R&D dalam pendidikan seni.	Topik Pengembangan yang dipilih dapat memecahkan masalah di lapangan	Kejelasan pemecahan masalah, apakah model pembelajaran, matri dan lainnya	Luring			5%

7	Mencari teori sesuai permasalahan yang akan dipecahkan	Teori yang relevan dengan permasalhan	Keepatan dan jumlah teori yang ditemukan	Luring			10%
8	Mencari teori pendidikan sesuai permasalahan	Teori pembeajaran aau pendidikan sesuai permasalahan	Kejelasan Teori dan relevansi dengan permasalahan	Luring			15%
9	Menganalisis studi kasus pengembangan seni berbasis R&D.	Ketepatan analisis tahapan dan hasil pengembangan	Bab I jelas, Mampu membaca alur logika pengembangan dari masalah sampai produk akhir	Studi kasus, diskusi			5%
10	Membuat hypotetik yang akan dikembangkan	Membuat model Hypotetik	Kejelasan bagan yang dibuat	Luring			5%
11	Metode dan langkah-langkah R & D	Kejelasan definisi dan langkah R&D	Tes objektif & essay	luring			5%
12	Menuliskan Bab 2 Penelitian R & D	Landasan berisi teori untuk memecahkan permasalahan	Kejelasan Bab 2 hingga kerangka pikir	Luring			5%
13	Menuliskan Bab 3 penelitian R & D	Metode Penelitian yang relevan dengan R & D	Kejelasan bab III	Luring			5%
14	Membuat Bab III, Metode Penelitian R &d	Membuta metode Penelitian	Kejelasan metode R & D				5%
15	menuliskan bab 1, 2, 3	1. Menuliskan bab 1,2,3 2. Kejelasan dan runtut Bab 1, 2, 3	Kejelasan sistematika, inovasi konsep, kontribusi pada keilmuan	Luring			5%
16	Mengkaji teori lintas disiplin yang relevan dalam pengembangan seni dan pendidikan.	Studi pustaka interdisipliner Problem finding, studi konteks Diskusi proposal, bimbingan Diskusi evaluatif, refleksi sosial Kolaborasi bimbingan, seminar draf	Kecermatan dalam memilih teori dan hubungannya Kejelasan fokus, kebaruan, dan urgensi Kesesuaian antara masalah, teori, dan metode Kejelasan kontribusi hasil penelitian Kesesuaian logika antar bab dan kualitas kontribusi ilmiah	luring			15%

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.