



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER MK PENGEMBANGAN KREATIVITAS SENI BUDAYA DI SD

OLEH:

MOH. FARID NURUL ANWAR, M.PD

PROGRAM STUDI PGSD

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Tribhuwana Tunggaladewi

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
(MODEL BLENDED LEARNING – TYPE FLIPPED LEARNING)

MATA KULIAH
PENGEMBANGAN KREATIVITAS
SENI BUDAYA DI SD

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	1
1. KONTRAK PERKULIAHAN (PERTEMUAN 1)	7
2. TOPIK 1 (PERTEMUAN 2)	9
3. TOPIK 2 (PERTEMUAN 3)	11
4. TOPIK 3 (PERTEMUAN 4)	13
5. TOPIK 4 (PERTEMUAN 5-7).....	15
6. TOPIK 5 (PERTEMUAN 9)	17
7. TOPIK 6 (PERTEMUAN 10-11)	20
8. TOPIK 7 (PERTEMUAN 12 - 15)	22
RENCANA TUGAS PENDUKUNG (MEMBUAT RESUME TOPIK 2, 3, & 4)	23
RENCANA TUGAS PENDUKUNG (ANALISIS APLIKASI PEMBELAJARAN DARING).....	25
RENCANA EVALUASI	26
MATRIKS PENILAIAN DAN KETERCAPAIAN CPL	27
PENILAIAN DAN SKALA PENILAIAN AKHIR	29
PENGESAHAN	29



UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PGSD

NAMA MATA KULIAH	KODE MK	RUMPUN MK	BOBOT (SKS)		SEMESTER	TGL PENYUSUNAN
Pengembangan Kreativitas Seni Budaya di SD	SDW5306		T=1	P=2	V	01 Agustus 2022
UPM FAKULTAS	NAMA PENYUSUN RPS		KOORDINATOR RMK		KA PRODI	
	Moh. Farid Nurul Anwar, M.Pd				Kardiana Metha Rozhana, M.Pd	
CAPAIAN PEMBELAJARAN (CPL - CPMK - Sub CPMK)	CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBANKAN PADA MK (CPL)					
	CPL - 1 (S)	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious.				
	CPL - 5 (S)	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain				
	CPL - 9 (S)	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.				
	CPL - 3 (P)	Menguasai pengetahuan bidang studi di sekolah dasar meliputi Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PPKn, SBdP, dan PJOK.				
	CPL - 8 (P)	Menguasai pengetahuan lintas bidang ilmu yang sesuai perkembangan IPTEKS dengan memperhatikan kearifan lokal				
	CPL - 1 (KU)	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.				
	CPL - 2 (KU)	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.				
CPL - 3 (KK)	Mampu menerapkan pengetahuan bidang studi di sekolah dasar meliputi Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PPKn, SBdP, dan PJOK melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran.					



UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PGSD

CPL - 4 (KK)	Mampu menerapkan dan mengembangkan kurikulum, pendekatan, strategi, model, metode, teknik, bahan ajar, media dan sumber belajar yang inovatif melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar
CAPAIN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)	
CPMK-1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious (S-1)
CPMK-2	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain (S-5)
CPMK-3	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. (S-9)
CPMK-4	Menguasai pengetahuan konseptual kreativitas seni dan budaya SD yang meliputi gabungan antara seni musik, senitari, seni rupa dan keterampilan (P-3)
CPMK-5	Menguasai pengetahuan seni musik, seni tari, seni rupa dan prakarya yang sesuai perkembangan IPTEKS dengan memperhatikan kearifan lokal (P-8)
CPMK-6	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang seni pertunjukan dan seni rupa dalam ranah sekolah dasar yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora. (KU-1)
CPMK-7	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam berkreaitivitas seni khususnya untuk SD. (KU-2)
CPMK-8	Mampu menerapkan pengetahuan seni dan budaya melalui perancangan dan pelaksanaan kreativitas seni dan budaya yang dihasilkan (KK-3)
CPMK-9	Mampu menerapkan dan mengembangkan pembelajaran seni yang inovatif melalui perancangan dan pelaksanaan kereaitivitas seni dan budaya untuk SD (KK-4)
KEMAMPUAN AKHIR TIAP TAHAPAN BELAJAR (Sub-CPMK)	
Sub-CPMK1	Karakteristik seni dan budaya di berbagai wilayah di Indonesia
Sub-CPMK2	Penguatan konsep seni musik, seni tari, seni rupa dan ketrampilan
Sub-CPMK3	Penyusunan konsep pengembangan teknologi dalam pembentukan kreativitas seni dan budaya sekolah dasar



UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PGSD

	Sub-CPMK4	Penyusunan rancangan konsep materi seni musik, seni tari, seni rupa dan ketrampilan dalam rancangan kreativitas seni dan budaya.									
	Sub-CPMK5	Manajemen pergelaran seni sekolah dasar									
	Sub-CPMK6	Implementasi konsep kreativitas seni dan budaya SD									
	Sub-CPMK7	Pergelaran seni Sekolah Dasar									
	Sub-CPMK8	laporan dan evaluasi akhir pergelaran seni dan budaya SD									
	KORELASI	Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK4	Sub-CPMK5	Sub-CPMK6	Sub-CPMK7	Sub-CPMK8	Dst	
	CPMK1	√									
	CPMK2		√								
	CPMK3			√	√	√					
	CPMK4						√				
CPMK5							√				
CPMK6								√			
CPMK7							√				
CPMK8								√			
CPMK8								√			
DESKRIPSI MATA KULIAH	Mata kuliah ini memberikan bekal pada mahasiswa untuk membuat karya atau pertunjukan sederhana bagi siswa sekolah dasar. Materi didalamnya merupakan perpaduan antara seni musik, seni tari, seni rupa dan keterampilan yang dikemas dalam satu sajian pergelaran seni.										
BAHAN KAJIAN (TOPIK)	<ol style="list-style-type: none"> Karakteristik seni dan budaya di berbagai wilayah di Indonesia Penguatan konsep seni musik, seni tari, seni rupa dan ketrampilan 										



UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PGSD

3. Penyusunan konsep pengembangan teknologi dalam pembentukan kreativitas seni dan budaya sekolah dasar
4. Penyusunan rancangan konsep materi seni musik, seni tari, seni rupa dan ketrampilan dalam rancangan kreativitas seni dan budaya.
5. Manajemen pertunjukan seni sekolah dasar
6. Implementasi konsep kreativitas seni dan budaya SD
7. Pertunjukan seni Sekolah Dasar
8. laporan dan evaluasi akhir pertunjukan seni dan budaya SD

REFERENSI

1. Hadi, Y Sumandiyo. 2014. *Koreografi (Bentuk-teknik-Isi)*. Yogyakarta: Cipta Media.
2. Thowok, Didik Nini. 2012. *Stage Make up*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
3. Butterworth,JO. 2012.*Dance Studies*. Newyork: Routledge.
4. Hadi,Y.Sumandiyo.2007. *Newdance Pendekatan Koreografi Nonliteral*.Yogyakarta: Manthili.
5. McCutchen, Brenda Pugh. 2006. *Teaching dance as art in education*.United Stated of America: Human kinetics.
6. Dibia, I Wayan. 2003. *Bergerak Menurut Kata Hati*. Jakarta: Ford Foundation dan MSPI.
7. Siswantari, H & Fery S. 2018. *Bahan Ajar Mata Kuliah Pendidikan Seni Tari dan Drama*. Yogyakarta: K-Media
8. Siswantari, H & Fery S. 2019. *Modul Pembelajaran rampak Kendang Berbasis Multiple Intelligences*. Yogyakarta: K-Media
9. Achsan Permas, dkk. 2003. *Managemen Organisasi Seni Pertunjukan*. Jakarta: Penerbit PPM.
10. Nanang GP. dkk. 2005. *Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan*. Bandung: FPBS.
11. Hadjar Pamadhi dkk., *Pendidikan Seni*, Depdiknas, Universitas Terbuka: Jakarta, 2008.
12. Anilan, H., Kiliç, Z., & Demir, Z. M. (2019). National and Cultural Values According to the Perceptions of Third Grade Primary Students. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 11(5), 519–527
13. Bell. 2010. *Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future*. Taylor & Francis Group, LLC. The Clearing House, 83, 39–43.
14. Desyandri. (2015) Nilai-nilai Edukatif Lagu-lagu Minang untuk Membangun Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pembangunan Pendidikan; Fondasi dan Aplikasi*, Vol. , No. 2, halaman 126141



UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PGSD

15. Desyandri, D. (2017). Internalization of Local Wisdom Values through Musik Art as Stimulation of Strengthening Character Education in Early Childhood Education; A Hermeneutic Analysis and Ethnography Studies. International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017). Atlantis Press.
16. Desyandri & Mansurdin. (2019). Hand Out: Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar. Universitas Negeri Padang Press: Padang
17. Desyandri, Mansurdin, Taufina, Arwin, & Tamara, Y. M. C. (2019). Analysis of the Mastery of the Nusantara Songs in 4th Grade Elementary School Students. In Proceedings of the 5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019) (Vol. 382, pp. 482–485). Malang: Atlantis Press. Retrieved from <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icet-19/125926558>
18. Mansurdin, & Ofanida. (2017). Pembelajaran Bernyanyi Lagu Wajib Nasional dengan Model Pembelajaran Langsung Di Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 1(2), 16—25
19. Revi Devi Paat. 2006. Boneka Kertas Gaya Nusantara. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
20. Supangat, J. 2006. Ikat Silang Buaya, Seni Serat Biranul Anas. Jakarta: Art Fabrics
21. Maya, S. 2004. Berkreasi Dengan Sedotan. Jakarta: Kawan Pustaka
22. Suprihatin. 2002. Aneka Keterampilan. Yogyakarta. Adicita Karya Nusantara.

NAMA DOSEN

Moh. Farid Nurul Anwar, M.Pd

**MATA KULIAH
PRSYARAT**

-

1. KONTRAK PERKULIAHAN (PERTEMUAN 1)

RENCANA PEMBELAJARAN							
ASPEK	ASYNCRONOUS			SYNCRONOUS			
SUB-CPMK	-						
INDIKATOR	-						
BAHAN KAJIAN	Deskripsi materi ajar mata kuliah pembelajaran berbasis daring selama satu semester: 1. Deskripsi singkat mata kuliah 2. Identitas MK 3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) 4. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) 5. Topik/Materi Ajar 6. Skema Perkuliahan 7. Rencana Asesmen (Penilaian) 8. Dokumen RPS 9. Dosen Pengampu 10. Referensi						
MEDIA PEMBELAJARAN	URL SPADA	https://janitra.unitri.ac.id/					
	Fitur LMS	Page		Lesson	√	Slide	√
		URL	√	Forum	√	Quiz	√
		Dok	√	Tugas	√	Meeting	
Video			Survei		Lainnya		
Media Lain	Perangkat teknologi komunikasi dan informasi						
METODE PEMBELAJARAN	Skenario & Fitur LMS			Skenario Tatap Muka			
	Deskripsi MK Pembelajaran Berbasis Daring disampaikan dengan fitur Genaral LMS, dengan isi: 1. Sapaan 2. Deskripsi mata kuliah 3. Identitas MK 4. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) 5. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)			Pertemuan 1: 1. Menyampaikan deskripsi mata kuliah selama satu semester 2. Pemaparan CPL, CPMK, dan topik materi ajar selama satu semester 3. Pemaparan rencana perkuliahan 4. Pemaparan tugas proyek diakhir semester			

RENCANA PEMBELAJARAN						
ASPEK	ASYNCRONOUS			SYNCRONOUS		
	6. Topik/Materi Ajar 7. Skema Perkuliahan 8. Rencana Asesmen (Penilaian) 9. Dokumen RPS 10. Dosen Pengampu 11. Referensi			5. Pemaparan rencana asesmen (penilaian) 6. Penyampaian sumber referensi mata kuliah		
BEBAN WAKTU PEMBELAJARAN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Belajar Mandiri: 2 x 60 menit ▪ Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka: 2 x 50 menit 		
PENGALAMAN BELAJAR	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanya jawab 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanya jawab 		
ASESSMENT PEMBELAJARAN	Fitur LMS	Instrument	Bobot	Jenis	Instrument	Bobot
	-	-		-	-	

2. TOPIK 1 (PERTEMUAN 2)

RENCANA PEMBELAJARAN									
ASPEK	ASYNCRONOUS			SYNCRONOUS					
SUB-CPMK	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious (S-1)								
	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain (S-5)								
	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. (S-9)								
	Menguasai pengetahuan konseptual kreativitas seni dan budaya SD yang meliputi gabungan antara seni musik, senitari, seni rupa dan keterampilan (P-3)								
	Menguasai pengetahuan seni musik, seni tari, seni rupa dan prakarya yang sesuai perkembangan IPTEKS dengan memperhatikan kearifan lokal (P-8)								
	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang seni pertunjukan dan seni rupa dalam ranah sekolah dasar yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora. (KU-1)								
INDIKATOR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan tentang berbagai macam seni dan budaya di Indonesia 2. Mahasiswa mampu menjelaskan karakteristik seni dan budaya di berbagai wilayah di Indonesia; 3. Mahasiswa mampu membedakan konsep seni musik, seni tari, seni rupa dan ketrampilan 4. Mahasiswa mampu menjelaskan seni musik, seni tari, seni rupa dan ketrampilan secara rinci dan terstruktur 								
BAHAN KAJIAN/TOPIK MATERI AJAR	<p>TOPIK 1: KARAKTERISTIK SENI DAN BUDAYA DI BERBAGAI WILAYAH DI INDONESIA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan berbagai macam dan karakteristik seni dan budaya di berbagai wilayah di Indonesia 2. Karakteristik seni dan budaya di berbagai wilayah di Indonesia; 3. Membedakan konsep seni musik, seni tari, seni rupa dan ketrampilan 4. Seni musik, seni tari, seni rupa dan ketrampilan secara rinci dan terstruktur 								
MEDIA PEMBELAJARAN	URL SPADA	https://janitra.unitri.ac.id/				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perangkat teknologi informasi dan komunikasi ▪ Perangkat proyektor ▪ Media presentasi 			
	Fitur LMS	Page		Lesson	√			Slide	√
		URL	√	Forum	√			Quiz	√
		Dok	√	Tugas	√			Meeting	
		Video		Survei				Lainnya	

RENCANA PEMBELAJARAN						
ASPEK	ASYNCRONOUS			SYNCRONOUS		
	Media Lain	Perangkat teknologi komunikasi dan informasi				
METODE PEMBELAJARAN	Skenario & Fitur LMS			Skenario		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Deskripsi topik 1 ▪ Label: Kasus/Tantangan 1. Forum: Sumbangsih sumber belajar (eksplorasi) 2. Lesson: Karakteristik seni budaya di Indonesia 3. Lesson: Penguatan konsep seni musik, seni tari, seni rupa dan ketrampilan 4. Tugas: Resume 5. Evaluasi: Topik 1 			Pertemuan 2: <ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi topik 1 2. Pemaparan kasus/tantangan 3. Refleksi materi ajar dari pembelajaran mandiri di LMS JANITRA 4. Diskusi karakteristik seni budaya di Indonesia 5. Umpan balik tugas mandiri: Resume 		
BEBAN WAKTU PEMBELAJARAN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Belajar Mandiri: 2 x 60 menit ▪ Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka: 2 x 50 menit 		
PENGALAMAN BELAJAR	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eksplorasi: sumber belajar oleh mahasiswa ▪ Tugas: resume ▪ Evaluasi 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas: resume 		
ASESSMENT PEMBELAJARAN	Fitur LMS	Instrument	Bobot	Jenis	Instrument	Bobot
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forum ▪ Tugas 1 ▪ Quiz 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas ▪ Evaluasi 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas 1 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas 	5%

3. TOPIK 2 (PERTEMUAN 3)

RENCANA PEMBELAJARAN						
ASPEK	ASYNCRONOUS			SYNCRONOUS		
SUB-CPMK	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious (S-1)					
	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain (S-5)					
	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. (S-9)					
	Menguasai pengetahuan konseptual kreativitas seni dan budaya SD yang meliputi gabungan antara seni musik, senitari, seni rupa dan keterampilan (P-3)					
	Menguasai pengetahuan seni musik, seni tari, seni rupa dan prakarya yang sesuai perkembangan IPTEKS dengan memperhatikan kearifan lokal (P-8)					
	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang seni pertunjukan dan seni rupa dalam ranah sekolah dasar yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora. (KU-1)					
	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam berkreaitivitas seni khususnya untuk SD. (KU-2)					
	Mampu menerapkan pengetahuan seni dan budaya melalui perancangan dan pelaksanaan kreativitas seni dan budaya yang dihasilkan (KK-3)					
INDIKATOR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan seni music, seni tari, seni rupa dan keterampilan 2. Mahasiswa mampu menyebutkan Jenis-jenis seni music, seni tari, seni rupa dan keterampilan 3. Mahasiswa mampu Mengidentifikasi seni music, seni tari, seni rupa dan keterampilan di sekolah dasar 4. Mahasiswa mampu Memberikan contoh seni music, seni tari, seni rupa dan keterampilan 					
BAHAN KAJIAN/TOPIK MATERI AJAR	<p>TOPIK 2: PENGUATAN KONSEP SENI MUSIK, SENI TARI, SENI RUPA DAN KETRAMPILAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi seni music, seni tari, seni rupa dan keterampilan 2. Jenis-jenis seni music, seni tari, seni rupa dan keterampilan 3. Mengidentifikasi seni music, seni tari, seni rupa dan keterampilan di sekolah dasar 4. Memberikan contoh seni music, seni tari, seni rupa dan keterampilan 					
MEDIA PEMBELAJARAN	URL SPADA	https://janitra.unitri.ac.id/				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perangkat teknologi informasi dan komunikasi ▪ Perangkat proyektor ▪ Media presentasi
	Fitur LMS	Page		Lesson	√	
		URL	√	Forum	√	Quiz

RENCANA PEMBELAJARAN								
ASPEK	ASYNCRONOUS					SYNCRONOUS		
		Dok	√	Tugas	√	Meeting		
		Video	√	Survei		Lainnya		
	Media Lain	Perangkat teknologi komunikasi dan informasi						
METODE PEMBELAJARAN	Skenario & Fitur LMS					Skenario		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi topik 2 2. Label: Kasus/Tantangan 3. Forum: Sumbangsih sumber belajar (eksplorasi) 4. Lesson: Definisi seni music, seni tari, seni rupa dan keterampilan 5. Lesson: Jenis-jenis seni music, seni tari, seni rupa dan keterampilan 6. Lesson: Mengidentifikasi seni music, seni tari, seni rupa dan keterampilan di sekolah dasar 7. Lesson: Memberikan contoh seni music, seni tari, seni rupa dan keterampilan Tugas: membuat video pemanfaatan teknologi dalam kegiatan seni dan budaya 8. Evaluasi: Topik 2 					Pertemuan 3: <ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi topik 2 2. Pemaparan kasus/tantangan 3. Refleksi materi ajar dari pembelajaran mandiri di LMS JANITRA 4. Diskusi 1: Mengidentifikasi seni music, seni tari, seni rupa dan keterampilan di sekolah dasar 		
BEBAN WAKTU PEMBELAJARAN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Belajar Mandiri: 2 x 60 menit ▪ Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit 					<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka: 2 x 50 menit 		
PENGALAMAN BELAJAR	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eksplorasi: sumber belajar oleh mahasiswa ▪ Tugas: resume ▪ Evaluasi 					<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas: resume 		
ASESSMENT PEMBELAJARAN	Fitur LMS	Instrument	Bobot		Jenis	Instrument	Bobot	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forum ▪ Tugas ▪ Quiz 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas ▪ Evaluasi 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas 	5%	

4. TOPIK 3 (PERTEMUAN 4)

RENCANA PEMBELAJARAN		
ASPEK	ASYNCRONOUS	SYNCRONOUS
SUB-CPMK	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious.	
	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain	
	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.	
	Menguasai pengetahuan bidang studi di sekolah dasar meliputi Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PPKn, SBdP, dan PJOK.	
	Menguasai pengetahuan lintas bidang ilmu yang sesuai perkembangan IPTEKS dengan memperhatikan kearifan lokal	
	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.	
	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.	
	Mampu menerapkan pengetahuan bidang studi di sekolah dasar meliputi Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PKn, SBdP, dan PJOK melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran.	
	Mampu menerapkan dan mengembangkan kurikulum, pendekatan, strategi, model, metode, teknik, bahan ajar, media dan sumber belajar yang inovatif melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar	
INDIKATOR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan teknologi 2. Mahasiswa mampu menyebutkan jenis-jenis teknologi yang dimanfaatkan dalam kegiatan kreativitas seni budaya 3. Mahasiswa mampu mengidentifikasi pemanfaatan teknologi dalam kreatifitas seni budaya di SD 4. Mahasiswa mampu memberikan contoh pemanfaatan teknologi 5. Mahasiswa mampu merancang video pemanfaatan teknologi dalam kegiatan seni dan budaya 	
BAHAN KAJIAN/TOPIK MATERI AJAR	<p style="text-align: center;">TOPIK 3: PENYUSUNAN KONSEP PENGEMBANGAN TEKNOLOGI DALAM PEMBENTUKAN KREATIVITAS SENI DAN BUDAYA SEKOLAH DASAR</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi teknologi 2. Jenis-jenis teknologi 3. Pemanfaatan teknologi dalam kreativitas seni dan budaya di SD 	

RENCANA PEMBELAJARAN							
ASPEK	ASYNCRONOUS				SYNCRONOUS		
	4. Memberikan contoh teknologi 5. Membuat video pemanfaatan teknologi dalam pembentukan kreativitas seni dan budaya di sekolah dasar						
MEDIA PEMBELAJARAN	URL SPADA	https://janitra.unitri.ac.id/					
	Fitur LMS	Page		Lesson	√	Slide	√
		URL	√	Forum	√	Quiz	√
		Dok	√	Tugas	√	Meeting	
Video		√	Survei		Lainnya		
Media Lain	Perangkat teknologi komunikasi dan informasi						
METODE PEMBELAJARAN	Skenario & Fitur LMS				Skenario		
	1. Deskripsi topik 3 2. Label: Kasus/Tantangan 3. Forum: Sumbangsih sumber belajar (eksplorasi) 4. Lesson: Definisi teknologi 5. Lesson: Jenis-jenis teknologi 6. Lesson: Pemanfaatan teknologi dalam kreativitas seni dan budaya di SD 7. Lesson: Memberikan contoh teknologi 8. Lesson: Membuat video pemanfaatan teknologi dalam pembentukan kreativitas seni dan budaya di sekolah dasar 9. Tugas: Membuat video pemanfaatan teknologi dalam kegiatan karya seni 10. Evaluasi: Topik 3				Pertemuan 4: 1. Deskripsi topik 3 2. Pemaparan kasus/tantangan 3. Refleksi materi ajar dari pembelajaran mandiri di LMS JANITRA 4. Diskusi 1: Membuat video pemanfaatan teknologi dalam kegiatan karya seni		
BEBAN WAKTU PEMBELAJARAN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Belajar Mandiri: 2 x 60 menit ▪ Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit 				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka: 2 x 50 menit 		
PENGALAMAN BELAJAR	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eksplorasi: sumber belajar oleh mahasiswa ▪ Tugas: Membuat video pemanfaatan teknologi dalam kegiatan karya seni 				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas: resume 		

RENCANA PEMBELAJARAN						
ASPEK	ASYNCRONOUS			SYNCRONOUS		
	<ul style="list-style-type: none"> Evaluasi 					
ASESSMENT PEMBELAJARAN	Fitur LMS	Instrument	Bobot	Jenis	Instrument	Bobot
	<ul style="list-style-type: none"> Forum Tugas Quiz 	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi Tugas Evaluasi 		<ul style="list-style-type: none"> Diskusi Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi Tugas 	5%

5. TOPIK 4 (PERTEMUAN 5-7)

RENCANA PEMBELAJARAN		
ASPEK	ASYNCRONOUS	SYNCRONOUS
SUB-CPMK	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious.	
	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain	
	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.	
	Menguasai pengetahuan bidang studi di sekolah dasar meliputi Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PPKn, SBdP, dan PJOK.	
	Menguasai pengetahuan lintas bidang ilmu yang sesuai perkembangan IPTEKS dengan memperhatikan kearifan lokal	
	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.	
	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.	
	Mampu menerapkan pengetahuan bidang studi di sekolah dasar meliputi Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PPKn, SBdP, dan PJOK melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran.	
	Mampu menerapkan dan mengembangkan kurikulum, pendekatan, strategi, model, metode, teknik, bahan ajar, media dan sumber belajar yang inovatif melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar	

RENCANA PEMBELAJARAN							
ASPEK	ASYNCRONOUS				SYNCRONOUS		
INDIKATOR	Mahasiswa mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam mengidentifikasi dan mengembangkan rancangan konsep materi kreativitas seni dan budaya						
BAHAN KAJIAN/TOPIK MATERI AJAR	<p style="text-align: center;">TOPIK 4: PENYUSUNAN RANCANGAN KONSEP MATERI SENI MUSIK, SENI TARI, SENI RUPA DAN KETRAMPILAN DALAM RANCANGAN KREATIVITAS SENI DAN BUDAYA.</p> <p style="text-align: center;">1. Konsep merancang seni tari</p>						
MEDIA PEMBELAJARAN	URL SPADA	https://janitra.unitri.ac.id/					
	Fitur LMS	Page		Lesson	√	Slide	√
		URL	√	Forum	√	Quiz	√
		Dok	√	Tugas	√	Meeting	
Video	√	Survei		Lainnya			
Media Lain	Perangkat teknologi komunikasi dan informasi						
METODE PEMBELAJARAN	Skenario & Fitur LMS				Skenario		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi topik 4 2. Label: Kasus/tantangan 3. Forum: Sumbangsih sumber belajar (eksplorasi) 4. Lesson: Konsep merancang seni tari 5. Tugas: membuat seni tari kreasi baru 6. Evaluasi: Topik 4 				<p>Pertemuan 5-7:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi topik 4 2. Pemaparan kasus/tantangan 3. Refleksi materi ajar dari pembelajaran mandiri di LMS JANITRA 4. Diskusi dengan tema: merancang seni tari kreasi baru 5. Tugas: Membuat video seni tari kreasi baru 		
BEBAN WAKTU PEMBELAJARAN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Belajar Mandiri: 6 x 60 menit ▪ Tugas Terstruktur: 6 x 60 menit 				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka: 6 x 50 menit 		
PENGALAMAN BELAJAR	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eksplorasi: sumber belajar oleh mahasiswa ▪ Tugas: Membuat video seni tari kreasi baru 				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas 		
ASESSMENT PEMBELAJARAN	Fitur LMS	Instrument	Bobot		Jenis	Instrument	Bobot
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forum ▪ Tugas ▪ Quiz 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas ▪ Evaluasi 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas 	5%

6. TOPIK 5 (PERTEMUAN 9)

RENCANA PEMBELAJARAN							
ASPEK	ASYNCRONOUS				SYNCRONOUS		
SUB-CPMK	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious.						
	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain						
	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.						
	Menguasai pengetahuan bidang studi di sekolah dasar meliputi Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PPKn, SBdP, dan PJOK.						
	Menguasai pengetahuan lintas bidang ilmu yang sesuai perkembangan IPTEKS dengan memperhatikan kearifan lokal						
	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.						
	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.						
	Mampu menerapkan pengetahuan bidang studi di sekolah dasar meliputi Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PKn, SBdP, dan PJOK melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran.						
	Mampu menerapkan dan mengembangkan kurikulum, pendekatan, strategi, model, metode, teknik, bahan ajar, media dan sumber belajar yang inovatif melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar						
INDIKATOR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan Pengertian manajemen pagelaran di SD 2. Mahasiswa mampu menjelaskan Fungsi manajemen pagelaran di SD 3. Mahasiswa mampu menjelaskan Manfaat manajemen pagelaran di SD 4. Mahasiswa mampu Menyusun manajemen pagelaran di SD 						
BAHAN KAJIAN/TOPIK MATERI AJAR	<p>TOPIK 5: MANAJEMEN PERGELARAN SENI SEKOLAH DASAR</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian manajemen pagelaran di SD 2. Fungsi manajemen pagelaran di SD 3. Manfaat manajemen pagelaran di SD 4. Menyusun manajemen pagelaran di SD 						
MEDIA PEMBELAJARAN	URL SPADA	https://janitra.unitri.ac.id/				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perangkat teknologi informasi dan komunikasi ▪ Perangkat proyektor 	
	Fitur LMS	Page		Lesson	√	Slide	√

RENCANA PEMBELAJARAN									
ASPEK	ASYNCRONOUS							SYNCRONOUS	
		URL	√	Forum	√	Quiz	√	▪ Media presentasi	
		Dok	√	Tugas	√	Meeting			
		Video	√	Survei		Lainnya			
	Media Lain	Perangkat teknologi komunikasi dan informasi							
METODE PEMBELAJARAN	Skenario & Fitur LMS							Skenario	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi topik manajemen pergelaran seni di SD 2. Label: Tugas proyek 1 3. Forum: Sumbangsih sumber belajar (eksplorasi) 4. Lesson: Pengertian manajemen pagelaran di SD 5. Lesson: Fungsi manajemen pagelaran di SD 6. Lesson: Manfaat manajemen pagelaran di SD 7. Lesson: Menyusun manajemen pagelaran di SD 8. Tugas proyek: Praktik pembelajaran membaca untuk siswa SD 9. Evaluasi: Topik 5 							Pertemuan 9: <ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi topik 2. Pemaparan tugas proyek (bagian 1) 3. Refleksi materi ajar dari pembelajaran mandiri di LMS JANITRA 4. Diskusi: manajemen pagelaran di SD 5. Tugas proyek (bagian 1) 	
BEBAN WAKTU PEMBELAJARAN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Belajar Mandiri: 2 x 60 menit ▪ Tugas Terstruktur: 2 x 60 menit 							<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka: 2 x 50 menit 	
PENGALAMAN BELAJAR	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eksplorasi: sumber belajar oleh mahasiswa ▪ Tugas proyek (bagian 1) ▪ Evaluasi 							<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas proyek (bagian 1) 	
ASESSMENT PEMBELAJARAN	Fitur LMS	Instrument		Bobot		Jenis	Instrument	Bobot	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forum ▪ Tugas ▪ Quiz 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas ▪ Evaluasi 				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas 	5%	

7. TOPIK 6 (PERTEMUAN 10-11)

RENCANA PEMBELAJARAN							
ASPEK	ASYNCRONOUS				SYNCRONOUS		
SUB-CPMK	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious.						
	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain						
	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.						
	Menguasai pengetahuan bidang studi di sekolah dasar meliputi Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PPKn, SBdP, dan PJOK.						
	Menguasai pengetahuan lintas bidang ilmu yang sesuai perkembangan IPTEKS dengan memperhatikan kearifan lokal						
	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.						
	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.						
	Mampu menerapkan pengetahuan bidang studi di sekolah dasar meliputi Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PKn, SBdP, dan PJOK melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran.						
	Mampu menerapkan dan mengembangkan kurikulum, pendekatan, strategi, model, metode, teknik, bahan ajar, media dan sumber belajar yang inovatif melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar						
INDIKATOR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep kreativitas budaya di SD 2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi kreativitas budaya di SD 3. Mahasiswa mampu membedakan kegiatan kreatifitas di SD melalui wawancara dengan guru kelas 4. Merancang video analisis kegiatan kreativitas di SD 						
BAHAN KAJIAN/TOPIK MATERI AJAR	<p>TOPIK 6: IMPLEMENTASI KONSEP KREATIVITAS SENI DAN BUDAYA SD</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi konsep kreativitas budaya di SD 2. Jenis-jenis kegiatan kreativitas di SD 3. Perbedaan kegiatan kreativitas seni budaya di SD melalui wawancara 4. Merancang hasil observasi dari sekolah 						
MEDIA PEMBELAJARAN	URL SPADA	https://janitra.unitri.ac.id/				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perangkat teknologi informasi dan komunikasi ▪ Perangkat proyektor ▪ Media presentasi 	
	Fitur LMS	Page		Lesson	√		
		URL	√	Forum	√	Quiz	√


RENCANA PEMBELAJARAN								
ASPEK	ASYNCRONOUS					SYNCRONOUS		
		Dok	√	Tugas	√	Meeting		
		Video	√	Survei		Lainnya		
	Media Lain	Perangkat teknologi komunikasi dan informasi						
METODE PEMBELAJARAN	Skenario & Fitur LMS					Skenario		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi topik konsep kreativitas seni dan budaya sd 2. Label: Tugas proyek 1 3. Lesson: Definisi konsep kreativitas budaya di SD 4. Lesson: Jenis-jenis kegiatan kreativitas di SD 5. Lesson: Perbedaan kegiatan kreativitas seni budaya di SD melalui wawancara 6. proyek: Merancang hasil observasi dari sekolah Tugas 7. Evaluasi: Topik 5 					Pertemuan 10-11: <ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi topik 2. Pemaparan tugas proyek (bagian 1) 3. Refleksi materi ajar dari pembelajaran mandiri di LMS JANITRA 4. Diskusi: konsep kreativitas seni di SD 5. Tugas : Membuat video hasil observasi dari sekolah terkait kegiatan kreativitas seni di SD 		
BEBAN WAKTU PEMBELAJARAN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Belajar Mandiri: 4 x 60 menit ▪ Tugas Terstruktur: 4 x 60 menit 					<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka: 4 x 50 menit 		
PENGALAMAN BELAJAR	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eksplorasi: sumber belajar oleh mahasiswa ▪ Tugas proyek (bagian 1) ▪ Evaluasi 					<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas proyek (bagian 1) 		
ASESSMENT PEMBELAJARAN	Fitur LMS	Instrument	Bobot		Jenis	Instrument	Bobot	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forum ▪ Tugas ▪ Quiz 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas ▪ Evaluasi 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas 	5%	

8. TOPIK 7 (PERTEMUAN 12-15)

RENCANA PEMBELAJARAN		
ASPEK	ASYNCRONOUS	SYNCRONOUS
SUB-CPMK	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious.	
	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain	
	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.	
	Menguasai pengetahuan bidang studi di sekolah dasar meliputi Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PPKn, SBdP, dan PJOK.	
	Menguasai pengetahuan lintas bidang ilmu yang sesuai perkembangan IPTEKS dengan memperhatikan kearifan lokal	
	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.	
	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.	
	Mampu menerapkan pengetahuan bidang studi di sekolah dasar meliputi Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PKn, SBdP, dan PJOK melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran.	
	Mampu menerapkan dan mengembangkan kurikulum, pendekatan, strategi, model, metode, teknik, bahan ajar, media dan sumber belajar yang inovatif melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar	
INDIKATOR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis kreativitas budaya di SD melalui wawancara di sekolah 2. Mahasiswa mampu Menyusun pagelaran seni di sekolah dasar 3. Mahasiswa mampu mengidentifikasi budaya jawa timuran 4. Mahasiswa mampu merancang pagelaran budaya jawa timuran 	
BAHAN KAJIAN/TOPIK MATERI AJAR	<p>TOPIK 7: PERGELARAN SENI SEKOLAH DASAR</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis-jenis kegiatan kreativitas budaya di SD 2. Menyusun pagelaran seni di SD 3. Mengidentifikasi budaya jawa timuran 4. Merancang pagelaran budaya jawa timuran 5. Mempraktikan seni budaya jawa timuran 6. Mahsiswa mampu melaporkan dan mengevaluasi seni tari 	

RENCANA PEMBELAJARAN							
ASPEK	ASYNCRONOUS					SYNCRONOUS	
MEDIA PEMBELAJARAN	URL SPADA	https://janitra.unitri.ac.id/					
	Fitur LMS	Page		Lesson	√	Slide	√
		URL	√	Forum	√	Quiz	√
		Dok	√	Tugas	√	Meeting	
Video		√	Survei		Lainnya		
Media Lain	Perangkat teknologi komunikasi dan informasi						
METODE PEMBELAJARAN	Skenario & Fitur LMS					Skenario	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi topik pagelaran seni budaya jawa timuran 2. Label: Tugas proyek 1 3. Lesson: Jenis-jenis kegiatan kreativitas budaya di SD 4. Lesson: Menyusun pagelaran seni di SD 5. Lesson: Mengidentifikasi budaya jawa timuran 6. Lesson: Merancang pagelaran budaya jawa timuran 7. Proyek: Mempraktikan seni budaya jawa timuran 8. Evaluasi: Topik 7 					Pertemuan 12-15: <ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi topik 2. Pemaparan tugas proyek (bagian 1) 3. Refleksi materi ajar dari pembelajaran mandiri di LMS JANITRA 4. Diskusi: pagelaran seni budaya jawa timuran 5. Tugas : Mempraktikan seni budaya jawa timuran 	
BEBAN WAKTU PEMBELAJARAN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Belajar Mandiri: 8 x 60 menit ▪ Tugas Terstruktur: 8 x 60 menit 					<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka: 8 x 50 menit 	
PENGALAMAN BELAJAR	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eksplorasi: sumber belajar oleh mahasiswa ▪ Tugas proyek (bagian 1) ▪ Evaluasi 					<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas proyek (bagian 1) 	
ASESSMENT PEMBELAJARAN	Fitur LMS	Instrument	Bobot		Jenis	Instrument	Bobot
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forum ▪ Tugas ▪ Quiz 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas ▪ Evaluasi 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tugas 	5%

RENCANA TUGAS PENDUKUNG (MEMBUAT VIDEO OBSERVASI TOPIK 2,3, DAN 4)

	UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN PROGRAM STUDI PGSD			
RENCANA TUGAS MAHASISWA				
IDENTITAS MATA KULIAH	Nama MK	Kode	Semester	SKS
	Pengembangan kreativitas seni budaya di SD	SDW5306	V	3
DESAIN TUGAS	Bentuk Tugas		Waktu Pengerjaan Tugas	
	Membuat video		Sesuai topik materi ajar	
JUDUL TUGAS	Membuat resume topik 2,3,4			
	URL Tugas di LMS:			
Sub-CPMK	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious (S-1)			
	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain (S-5)			
	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. (S-9)			
	Menguasai pengetahuan konseptual kreativitas seni dan budaya SD yang meliputi gabungan antara seni musik, senitari, seni rupa dan keterampilan (P-3)			
	Menguasai pengetahuan seni musik, seni tari, seni rupa dan prakarya yang sesuai perkembangan IPTEKS dengan memperhatikan kearifan lokal (P-8)			
	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang seni pertunjukan dan seni rupa dalam ranah sekolah dasar yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora. (KU-1)			
	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam berkreativitas seni khususnya untuk SD. (KU-2)			
	Mampu menerapkan pengetahuan seni dan budaya melalui perancangan dan pelaksanaan kreativitas seni dan budaya yang dihasilkan (KK-3)			
DESKRIPSI	Melalui pembuatan video ini mahasiswa mampu menerapkan kemampuan terkait pemanfaatan teknologi pada kegiatan seni budaya di SD			
METODE Pengerjaan Tugas	1. Menelaah materi ajar			
OBJEK TUGAS	Topik 2, Topik 3, dan Topik 4			
OUTPUT TUGAS	Video			
PENILAIAN	Kriteria & Indikator		Teknik Penilaian	Bobot (%)
	1. Penguasaan pengetahuan		Observasi tugas	6%




UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PGSD

RENCANA TUGAS MAHASISWA

	2. Jenis media luaran		
	Keterangan: -		
JADWAL	Tahapan	Waktu	
	1. Menelaah materi ajar 2. Mmbuat video	3 minggu sesuai topik	
LAIN-LAIN	-		
DAFTAR RUKUKAN	1. LMS JANITRA		

RENCANA TUGAS PENDUKUNG (ANALISIS APLIKASI PEMBELAJARAN DARING)

	UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADDEWI FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN PROGRAM STUDI PGSD			
RENCANA TUGAS MAHASISWA				
IDENTITAS MATA KULIAH	Nama MK	Kode	Semester	SKS
	Pembelajaran Literasi	SDP7302	VII	3
DESAIN TUGAS	Bentuk Tugas		Waktu Pengerjaan Tugas	
	Membuat video tari kreasi baru dan tari tradisional Jawa Timur		2 Minggu	
JUDUL TUGAS	Analisis aplikasi pembelajaran daring			
	URL Tugas di LMS:			
Sub-CPMK	Penyusunan konsep pengembangan teknologi dalam pembentukan kreativitas seni dan budaya sekolah dasar			
	Pergelaran seni Sekolah Dasar			
DESKRIPSI	Mahasiswa mampu merancang media literasi untuk siswa SD			
METODE Pengerjaan Tugas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menelaah aplikasi membuat media literasi 2. Membuat laporan hasil analisis 			
OBJEK TUGAS	Topik 6, Topik 7 dan Topik 8			
OUTPUT TUGAS	Video Tari			
PENILAIAN	Kriteria & Indikator		Teknik Penilaian	Bobot (%)
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penguasaan pengetahuan 2. Jenis media luaran 3. Kemampuan menjelaskan 4. Penguasaan keterampilan terhadap aplikasi 		Observasi tugas	6%
	Keterangan: -			
JADWAL	Tahapan		Waktu	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menelaah aplikasi 2. Menyusun laporan 3. Presentasi/unjuk kerja 		2 minggu	
LAIN-LAIN	-			
DAFTAR RUJUKAN	1. LMS JANITRA			

RENCANA EVALUASI

CPL	CPMK	Sub-COMK	TOPIK MATERI	PERNYATAAN SOAL
CPL3	CPMK4	Sub-CPMK4	Topik 1	<ol style="list-style-type: none"> Menurut Anda apa yang menjadi landasan di SD terdapat materi seni tari! Jelaskan! Jika Anda termasuk pemangku kebijakan pendidikan, apa yang akan Anda lakukan untuk melestarikan seni budaya di Indonesia untuk kalangan siswa SD!
CPL3	CPMK4	Sub-CPMK5	Topik 2	<ol style="list-style-type: none"> Jika Anda menjadi guru SD bagaimana Anda merancang konsep seni, musik, tari di SD pada Fase A, B, dan C. Jelaskan!
CPL3	CPMK4	Sub-CPMK6	Topik 3	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana strategi Anda agar pembelajaran seni tari menjadi sebuah pembelajaran yang menyenangkan dan dirindukan oleh siswa Anda!
CPL2	CPMK2	Sub-CPMK2 Sub-CPMK3	Topik 4	<ol style="list-style-type: none"> Saat ini budaya asing merajalela masuk ke Indonesia! Bagaimana cara Anda meminimalisir hal tersebut khususnya untuk siswa didik Anda!
CPL5	CPMK6	Sub-CPMK8	Topik 5	<ol style="list-style-type: none"> Menurut Anda apakah manajemen dalam pagelaran itu penting? Jelaskan! Bagaimana jika suatu pagelaran tidak sesuai dengan rancangan serta manajemen yang sudah Anda rencanakan? Jelaskan!
CPL3 CPL5	CPMK4	Sub-CPMK6	Topik 6	<ol style="list-style-type: none"> Buatlah Video observasi ke sekolah dasar terkait kegiatan kreativitas seni budaya di SD!
CPL6	CPMK7	Sub-CPMK10	Topik 7	<ol style="list-style-type: none"> Buatlah pagelaran seni tari Jawa Timur kemudian upload video ke laman Youtube!
CPL7	CPMK7	Sub-CPMK10	Topik 8	<ol style="list-style-type: none"> Menurut Anda dari 7 topik yang kita pelajari selama 1 semester ini, manakah topik yang menurut Anda sulit. Jelaskan!

MATRIKS PENILAIAN DAN KETERCAPAIAN CPL

TOPIK	MINGGU	CPL	CPMK	Sub-CPMK	ASSESMEN	BOBOT (%)	KATEGORI
KONTRAK PEMB.	1	-	-	-	-	-	-
TOPIK 1: Karakteristik seni dan budaya di berbagai wilayah di Indonesia	2	CPL1 CPL3	CPMK1 CPMK4	Sub-CPMK1 Sub-CPMK2	▪ Quiz lesson	2	
					▪ Tugas resume	2	
					▪ Soal evaluasi	2	
TOPIK 2: Penguatan konsep seni musik, seni tari, seni rupa dan ketrampilan	3	CPL1 CPL3	CPMK1 CPMK4	Sub-CPMK1 Sub-CPMK1	▪ Quiz lesson	2	
					▪ Tugas resume	2	
					▪ Soal evaluasi	2	
TOPIK 3: Penyusunan konsep pengembangan teknologi dalam pembentukan kreativitas seni dan budaya sekolah dasar	4	CPL1 CPL3	CPMK1 CPMK4	Sub-CPMK2 Sub-CPMK1	▪ Quiz lesson	2	
					▪ T Proyek 1	20	
					▪ Soal evaluasi	2	
TOPIK 4: Penyusunan rancangan konsep materi seni musik, seni tari, seni rupa dan ketrampilan dalam rancangan kreativitas seni dan budaya.	5	CPL1 CPL2	CPMK1 CPMK2	Sub-CPMK1 Sub-CPMK1	▪ Quiz lesson	2	
					▪ T-Proyek 2	20	
					▪ Soal evaluasi	2	
TOPIK 5: Manajemen pergelaran seni sekolah dasar	6	CPL1 CPL5 CPL6	CPMK1 CPMK6 CPMK7	Sub-CPMK2 Sub-CPMK1	▪ Quiz lesson	2	
					▪ Tugas analisis	6	
					▪ Soal evaluasi	2	
	7	CPL1	CPMK1	Sub-CPMK1	▪ Quiz lesson	2	

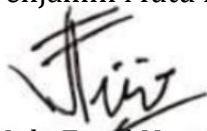
TOPIK	MINGGU	CPL	CPMK	Sub-CPMK	ASSESMEN	BOBOT (%)	KATEGORI
TOPIK 6: Implementasi konsep kreativitas seni dan budaya SD		CPL3 CPL5	CPMK4 CPMK6	Sub-CPMK1	▪ Tugas analisis	6	
					▪ Soal evaluasi	2	
TOPIK 7: Pergelaran seni Sekolah Dasar	9 - 10	CPL1 CPL4 CPL6 CPL5 CPL6	CPMK1 CPMK5 CPMK7 CPMK6 CPMK7	Sub-CPMK2	▪ Quiz lesson	2	
					▪ T-Proyek 3	20	
					▪ Soal evaluasi	2	
TOPIK 8: laporan dan evaluasi akhir pertunjukan seni dan budaya SD	11 - 13	CPL1 CPL4 CPL6 CPL5 CPL6	CPMK1 CPMK5 CPMK7	Sub-CPMK1 Sub-CPMK2	▪ Quiz lesson	2	
					▪ Resume	2	
					▪ Soal evaluasi	2	

PENILAIAN DAN SKALA PENILAIAN AKHIR

PENILAIAN			SKALA PENILAIAN		
ASPEK	JENIS	PROPORSI (%)	INTERVAL	HURUF	BOBOT
Absensi	Data LMS	5	>80-100	A	4,0
Activity completion	Data LMS	5	>75-79	B+	3,5
Penguasaan sikap, pengetahuan dan keterampilan	Quiz lesson	90	>69-74	B	3,0
	Tugas resume		>60-68	C+	2,5
	Tugas analisis		>55-59	C	2,0
	Tugas proyek		>50-54	D+	1,5
	Soal evaluasi		>44-49	D	1,0
			0-48	E	0

PENGESAHAN

Penelaah
Penjamin Mutu Program Studi



Moh. Farid Nurul Anwar, M.Pd
NIDN. 0703069203

Penyusun RPS



Moh. Farid Nurul Anwar, M.Pd
NIDN. 0703069203

Disahkan oleh:
Ketua Program Studi



Kardiana Metha Rozhana, M.Pd
NIDN. 0704049002