



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**  
**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

Identitas Mata Kuliah		Identitas dan Validasi		Nama	Tanda Tangan
Kode Mata Kuliah	: 0802324214	Dosen Pengembang RPS	:	1. Dr.Ars.Avi Marlina,ST.,MT	
Nama Mata Kuliah	: Metodologi Penelitian Arsitektur			2. Dr.Ir.Hardiyati, MT	
Bobot Mata Kuliah (SKS)	: 2	Koord. Kelompok Mata Kuliah	:	Dr.Ir.Mohamad Muqoffa,MT	
Semester	: 7				
Mata Kuliah Prasyarat	: -	Kepala Program Studi	:	Dr.Ars.Ir.Untung Joko Cahyono,M.Arch	

**Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)**

Kode CPL	Unsur CPL
CPL 5	: Menguasai konsep umum, prinsip dan teknik komunikasi rancangan konseptual arsitektur secara efektif, konsep integritas akademik secara umum dan konsep plagiarisme secara khusus, konsekuensi pelanggaran, serta upaya pencegahannya ( Unsur CPL : Ketrampilan Umum )
CPL 6	: Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memerhatikan dan menerapkan nilai humaniora dengan menunjukkan kinerja mandiri, dan mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data, serta mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk laporan akademik ( Unsur CPL : Ketrampilan Umum )
CPL 10	: Mahasiswa mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan berbasis riset, menghasilkan karya arsitektur yang kreatif - inovatif, yang menjadi penyelesaian masalah arsitektur kontekstual dalam aspek pelestarian lingkungan dan kearifan lokal, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur, serta mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model baik secara manual maupun digital. ( Unsur CPL : Ketrampilan Khusus)

<b>CP Mata kuliah (CPMK)</b>	:	<p>1. Mahasiswa mampu melakukan analisis dengan prosedur penelitian yang merupakan proses kritis untuk mengajukan pertanyaan dan berupaya untuk menjawab pertanyaan tentang fakta empirik dengan langkah-langkah yang logis. ( <b>Cognitive level 4</b> : analisis, kategorisasi, komparasi )</p>
		<p>2. Mahasiswa mampu membuat riset tersistematis dan laporan riset ilmiah yang mendukung perancangan arsitektur. ( <b>Cognitive level 5</b> : pengujian saintifik, kritis, argumentatif )</p>
		<p>3. Mahasiswa mampu membuat presentasi hasil penelitian arsitektur dengan menerapkan kaidah penelitian ( <b>Cognitive Level 6</b> : Kreasi, Rencana, Rancangan, Pengembangan Gagasan, Formulasi, Usulan , Temuan )</p>
<b>Bahan Kajian Keilmuan</b>	:	<p>1. Pengetahuan Prosedur Penelitian</p>
		<p>2. Pengetahuan Teoretis</p>
		<p>3. Pengetahuan analisis</p>
		<p>4. Pengetahuan fenomena empirik</p>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	:	<p>Pada akhir kuliah mahasiswa mampu melakukan penelitian dengan strategi riset arsitektur. Adapun kerangka dan prosedur kegiatan riset arsitektur adalah memilih topik penelitian, merumuskan masalah, merumuskan tujuan, domain dan substansi riset arsitektur (penelitian pemograman, desain, evaluasi pasca huni, pengembangan teori atau pengetahuan) dan manfaat dari penelitian, selanjutnya memilih metode penelitian yang digunakan, mengumpulkan data, analisis data, dan interpretasi hasil analisis untuk menarik kesimpulan temuan</p>
<b>Daftar Referensi</b>	:	<p>1. Muhadjir, N. (2011). Metodologi Penelitian (Vol. 6). Yogyakarta: Penerbit Rake Sarasin.  2. Ihalauw, J. J. (2008). Konstruksi Teori Komponen dan Proses. Jakarta: Grasindo.  3. Muhadjir, N. (1996). Metodologi Penelitian Kualitatif (Vol. 3). Yogyakarta: Bayu Indra Grafika.  4. Corbin, A. S. (2013). Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif Tata Langkah dan Teknik-Teknik Teoritisasi Data (Vol. 4). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.  5. Creswell, J. W. (2015). Penelitian Kualitatif &amp; Desain Riset. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.  6. Deddy Mulyana. (2001). Metodologi Penelitian Kualitatif (Vol. 1). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya .  7. Creswell, J. W. (2013). Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed (Vol. 3). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.  8. Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R &amp; D (Vol. 4). Bandung: Alfabeta.  9. Almanshur, M. D. (2012). Metodologi Penelitian Kualitatif (Vol. 1). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.  10. Lincoln, N. K. (2009). Handbook of Qualitative Research (Vol. 1). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.  11. Lincoln, N. K. (2005). The Sage Handbook of Qualitative Research (Vol. 3). Thousand Oaks -London-New Delhi: Sage Publications.  12. Brannen, J. (1999). Memadu Metode Penelitian Kualitatif &amp; Kuantitatif (Vol. 2). Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Samarinda &amp; Pustaka Pelajar .  13. Nazir, M. (1985). Metode Penelitian (Vol. 1). Darussalam: Ghalia Indonesia.  14. Ibrahim, A. S., &amp; Syamsuddin, M. (1985). Penemuan Teori Grounded Beberapa Strategi Penelitian Kualitatif. Surabaya: Usaha Nasional.</p>



I	Mahasiswa mampu memahami Tentang Metodologi Penelitian Arsitektur	1. Jenis penelitian 2. Paradigma penelitian 3. Ragam rancangan penelitian: kualitatif dan kuantitatif, serta mix methods 4. Karakteristik Penelitian kualitatif, kuantitatif, dan mix methods serta etika penulisan	Ref 1-27		<i>e-learning:</i> <a href="https://spada.uns.ac.id/">https://spada.uns.ac.id/</a> <i>zoom meeting</i> (Synchronous)	3 minggu @ 2x170'	Mengembangkan kemampuan : 1. Menentukan jenis penelitian 2. Menentukan paradigma penelitian 3. Menentukan rancangan penelitian: kualitatif/ kuantitatif/ mix methods 4. Memahami karakteristik penelitian kualitatif, kuantitatif, mix methods	Mahasiswa mampu : 1. Menentukan jenis penelitian yang tepat 2. Membedakan ragam paradigma penelitian dan memahami paradigma penelitian 3. Menjelaskan perbedaan antara penelitian kualitatif, kuantitatif dan campuran 4. Menjelaskan perbedaan karakteristik penelitian kualitatif dan kuantitatif serta campuran, mahasiswa mampu menjelaskan etika penulisan <b>Cognitive level 4</b>	
II	Mahasiswa mampu memahami prosedur rancangan penelitian arsitektur	1. Latar belakang, rumusan masalah, persoalan, tujuan, sasaran, lingkup penelitian	Ref 1-27		<i>e-learning:</i> <a href="https://spada.uns.ac.id/">https://spada.uns.ac.id/</a> <i>zoom meeting</i> (Synchronous)	4 minggu @ 2x170'	Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan riset : 1. Menyusun latar belakang 2. Mengidentifikasi permasalahan 3. Menyusun Tujuan dan sasaran penelitian	Mahasiswa mampu : 1. Menentukan Ketepatan dalam menyusun latar belakang 2. Menentukan Ketepatan menyusun rumusan masalah 3. Menentukan tujuan dan sasaran penelitian <b>Cognitive level 4</b> <b>Cognitive level 5</b>	

	UTS	Uji kompetensi CPMK 1 dan CPMK 2	Ref 1-27		Proposal Penelitian Arsitektur	1 minggu @ 2x170'	Membuat Proposal Penelitian Arsitektur	Mahasiswa mampu membuat Proposal Penelitian Arsitektur <b>Cognitive level 4</b> <b>Cognitive level 5</b>	40 %
III	Mahasiswa Mampu memahami kedudukan teori dalam penelitian dan mengembangkan teori dalam penelitian	1. Fungsi dan jenis teori, serta Komponen teori 2. <i>State of The Arst</i>	Ref 1,2, 13,14,24, 25,26,27		<i>e-learning:</i> <a href="https://spada.uns.ac.id/">https://spada.uns.ac.id/</a> <i>zoom meeting</i> (Synchronous)	2 minggu @ 2x170'	Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan riset : 1. Menentukan jenis teori dalam penelitian 2. Mengidentifikasi kedudukan teori dalam penelitian 3. Menentukan cara menyusun teori dalam penelitian 4. Mampu menemukan <i>State of The Art</i>	Mahasiswa mampu : 1. Menentukan Ketepatan dalam pemilihan teori 2. Memilih dan menggunakan teori yang tepat dalam analisis 3. Mampu menemukan <i>State of The Art</i>  <b>Cognitive level 4</b> <b>Cognitive level 5</b> <b>Cognitive level 6</b>	
IV	Mahasiswa mampu mengkompilasi data dan melakukan analisis serta menyusun laporan penelitian	1. Kompilasi data 2. Proses analisis 3. Laporan penelitian	Ref.1-27		<i>e-learning:</i> <a href="https://spada.uns.ac.id/">https://spada.uns.ac.id/</a> <i>zoom meeting</i> (Synchronous)	5 minggu @ 2x170'	Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan riset : 1. Mengidentifikasi dan kategorisasi data 2. Menganalisis 3. Membuat laporan penelitian	Mahasiswa mampu : 1. Mengkompilasi dan mengkategorisasikan data 2. Melakukan proses analisis 3. Membuat Kesimpulan 3. Menyusun Laporan Akhir Penelitian Arsitektur	

	<b>UAS</b>	Uji kompetensi CPMK 3	Ref.1-27		Laporan Akhir Penelitian Arsitektur	1 minggu @ 2x170'	Membuat Laporan Akhir Penelitian Arsitektur	Mahasiswa mampu membuat Laporan Akhir Penelitian Arsitektur  <b>Cognitive level 4</b> <b>Cognitive level 5</b> <b>Cognitive level 6</b>	60%
--	------------	-----------------------	----------	--	-------------------------------------	-------------------	---	---	-----

**\*\*) Rubrik Kriteria Penilaian terlampir**

**\*) Keterangan :**

Metode Pembelajaran Daring dengan mengkonversi 2 SKS = 2 X 170 menit pertemuan daring menjadi :

1. 30 menit mahasiswa belajar mandiri ( modul pembelajaran dapat diunduh pada SPADA / OCW / Link yang diberikan pengampu )
2. 40 menit diskusi tekstual pada forum diskusi daring ( SPADA / Google Classroom / WA group )
3. 40 menit penguatan materi / diskusi melalui konferensi video melalui ZOOM Cloudmeeting / Google MEET
4. 60 menit tugas terstruktur mandiri / pendalaman materi secara mandiri

## **MATERI UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)**

Mengumpulkan draft proposal penelitian yang meliputi :

### **BAB I PENDAHULUAN**

- Latar belakang
- Rumusan masalah
- Tujuan dan sasaran penelitian
- Manfaat penelitian
- Lingkup penelitian
- Keaslian penelitian dan kebaruan penelitian
- Sistematika penulisan

BAB II KAJIAN TEORITIK / STUDI KEPUSTAKAAN

BAB III METODE PENELITIAN

- Pendekatan penelitian
- Alasan pemilihan metode
- Tahapan pelaksanaan penelitian
- 

BAB IV GAMBARAN LOKASI PENELITIAN

**MATERI UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)**

Mengumpulkan tugas PROPOSAL Metodologi Penelitian lengkap (final/ akhir), meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

- Latar belakang
- Rumusan masalah
- Tujuan dan sasaran penelitian
- Manfaat penelitian
- Lingkup penelitian
- Keaslian penelitian dan kebaruan penelitian
- Sistematika penulisan

BAB II KAJIAN TEORITIK / STUDI KEPUSTAKAAN

BAB III METODE PENELITIAN

- Pendekatan penelitian
- Alasan pemilihan metode
- Tahapan pelaksanaan penelitian

BAB IV GAMBARAN LOKASI PENELITIAN

BAB V ANALISIS

BAB VI KESIMPULAN

## A. PENJELASAN MASING-MASING KOMPONEN

1. Nama program studi : Sesuai dengan yang tercantum dalam izin pembukaan/ pendirian/ operasional program studi yang dikeluarkan oleh Kementerian  
Nama dan kode, semester, sks mata kuliah/modul : Harus sesuai dengan rancangan kurikulum yang ditetapkan.  
Nama dosen pengampu : Dapat diisi lebih dari satu orang bila pembelajaran dilakukan oleh suatu tim pengampu (*team teaching*), atau kelas paralel.
2. Capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah (CPMK) : CPL yang tertulis dalam RPS merupakan sejumlah capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah terkait, terdiri atas sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus, dan pengetahuan. Capaian pembelajaran lulusan yang telah dirumuskan dalam dokumen kurikulum dapat dibebankan kepada beberapa mata kuliah sehingga CPL yang dibebankan kepada suatu mata kuliah merupakan bagian dari usaha untuk memberi kemampuan untuk pemenuhan CPL program studi. Beberapa butir CPL yang dibebankan pada MK dapat direformulasi kembali dengan makna yang sama dan lebih spesifik terhadap MK yang selanjutnya dinyatakan sebagai capaian pembelajaran Mata Kuliah (CPMK).
3. Kemampuan akhir yang direncanakan di setiap tahapan pembelajaran (Sub-CPMK) : Merupakan kemampuan tiap tahap pembelajaran (Sub-CPMK atau istilah lainnya yang setara) dijabarkan dari capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK atau istilah lainnya yang setara). Rumusan CPMK merupakan jabaran CPL yang dibebankan pada mata kuliah terkait. Tambahkan kode CPL/PLO yang dibebankan pada mata kuliah dalam tiap tahap pembelajaran yang bersesuaian.
4. Bahan Kajian (*subject matter*) atau Materi Pembelajaran : Materi pembelajaran merupakan rincian dari sebuah bahan kajian atau beberapa bahan kajian yang dimiliki oleh mata kuliah terkait. Bahan kajian dapat berasal dari berbagai cabang/ ranting/bagian dari bidang keilmuan atau bidang keahlian yang dikembangkan oleh program studi.  
Materi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk buku ajar, modul ajar, diktat, buku teks, artikel penelitian, petunjuk praktikum, modul tutorial, buku referensi, monograf, dan bentuk-bentuk sumber belajar lain yang setara.  
Materi pembelajaran yang disusun berdasarkan satu bahan kajian dari satu bidang keilmuan/keahlian materi pembelajaran lebih fokus pada pendalaman bidang keilmuan tersebut. Sementara itu, materi pembelajaran yang disusun dari beberapa bahan kajian dari beberapa bidang keilmuan/keahlian dengan tujuan mahasiswa dapat mempelajari secara terintegrasi keterkaitan beberapa bidang keilmuan atau bidang keahlian tersebut.

Materi pembelajaran dirancang dan disusun dengan memperhatikan keluasan dan kedalaman yang diatur oleh standar isi pada SN-Dikti. Materi pembelajaran sedianya oleh dosen atau tim dosen selalu diperbaharui sesuai dengan perkembangan IPTEK.

5. Metode Pembelajaran : Pemilihan bentuk dan metode pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan yang diharapkan telah ditetapkan dalam suatu tahap pembelajaran sesuai dengan CPL. Bentuk pembelajaran berupa: kuliah, responsi, tutorial, seminar atau yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, bentuk penelitian, bentuk pengabdian kepada masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara. Sementara itu metode pembelajaran berupa: diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.

**Penggunaan metode pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) dan atau pembelajaran proyek berbasis kelompok (*team-based project*) atau kombinasi keduanya sangat diutamakan (baca lebih lanjut penjelasan di bagian bawah)**

Bentuk pembelajaran terikat ketentuan estimasi waktu belajar mahasiswa yang kemudian dinyatakan dengan bobot sks.

Bentuk pembelajaran luring, daring dan/atau bauran dirancang sesuai dengan karakteristik mata kuliah dan dituliskan dengan jelas untuk memudahkan identifikasi materi dan media yang bersesuaian.

6. Waktu : Waktu merupakan takaran beban belajar mahasiswa yang diperlukan sesuai dengan CPL yang hendak dicapai. Waktu selanjutnya dikonversi dalam satuan sks, dimana **1 sks setara dengan 170 menit per minggu per semester**. Kemudian, **1 semester terdiri dari 16 minggu** termasuk ujian tengah semester (UTS) dan ujian akhir semester (UAS).

Penetapan lama waktu di setiap tahap pembelajaran didasarkan pada perkiraan bahwa dalam jangka waktu yang disediakan rata-rata mahasiswa dapat mencapai kemampuan yang telah ditetapkan melalui pengalaman belajar yang dirancang pada tahap pembelajaran tersebut.

7. Pengalaman belajar mahasiswa dalam bentuk tugas : Pengalaman belajar mahasiswa yang diwujudkan dalam deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa selama satu semester, adalah bentuk kegiatan belajar mahasiswa yang dinyatakan dalam

- tugas-tugas agar mahasiswa mampu mencapai kemampuan yang diharapkan di setiap tahapan pembelajaran. Proses ini termasuk di dalamnya kegiatan penilaian proses dan penilaian hasil belajar mahasiswa.
8. Kriteria, indikator, dan bobot penilaian : Penilaian mencakup prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi.  
**Kriteria** menunjuk pada standar keberhasilan mahasiswa dalam sebuah tahapan pembelajaran. Tambahkan tingkat taksonomi sesuai kedalaman dan keluasan materi untuk memudahkan identifikasi tingkat kesulitan soal/tugas  
**Indikator** merupakan unsur-unsur yang menunjukkan kualitas kinerja mahasiswa.  
**Bobot** penilaian merupakan ukuran dalam persen (%) yang menunjukkan persentase penilaian keberhasilan satu tahap belajar terhadap nilai keberhasilan keseluruhan dalam mata kuliah.
9. Daftar referensi : Berisi buku atau bentuk lainnya yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran mata kuliah sesuai bahan kajian (*subject matter*).

## B. PENJELASAN METODE DAN PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Kriteria metode pembelajaran di dalam kelas: harus menggunakan salah satu atau kombinasi dari metode pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) atau pembelajaran proyek berbasis kelompok (*team-based project*).
  - a. Metode kasus (*case method*)
    - 1) mahasiswa berperan sebagai "protagonis" (**pemeran utama**) yang berusaha untuk memecahkan kasus;
    - 2) mahasiswa melakukan analisis terhadap kasus untuk memberi solusi, rekomendasi solusi dengan **diskusi kelompok** untuk menguji dan mengembangkan rancangan solusi; dan
    - 3) Mahasiswa berdiskusi secara aktif; sedangkan dosen berperan sebagai fasilitator yang bertugas mengobservasi, memberi pertanyaan, dan mengarahkan diskusi, memberikan pertanyaan, dan observasi.
  - b. Pembelajaran proyek berbasis kelompok (*team-based project*):
    - 1) kelas dibagi menjadi **kelompok lebih dari 1 (satu) mahasiswa** untuk mengerjakan tugas bersama selama jangka waktu yang ditentukan;
    - 2) kelompok diberikan **masalah nyata** yang terjadi di masyarakat atau **pertanyaan kompleks**, kemudian diberikan ruang untuk membuat rencana kerja dan model kolaborasi;
    - 3) setiap kelompok mempersiapkan **presentasi/karya akhir** yang ditampilkan di depan dosen, kelas, atau audiens lainnya yang dapat memberikan umpan balik yang konstruktif; dan
    - 4) dosen **membina setiap kelompok selama periode pekerjaan proyek** dan mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam kolaborasi.
    - 5) Pembelajaran proyek berbasis kelompok dituntut keluaran berupa portofolio.
2. Kriteria evaluasi: 50% (lima puluh persen) dari bobot nilai akhir **harus berdasarkan kualitas partisipasi** diskusi kelas (*case method* dan/ atau presentasi akhir pembelajaran proyek berbasis kelompok (*team-based project*)).
3. Rencana Pembelajaran
  - a. Metode pembelajaran
    - 1) Metode pembelajaran case method (CM) dan/atau team based project (TBP) dapat dilakukan secara daring maupun luring pada kolom 5 dan atau 6
    - 2) Durasi pelaksanaan metode sesuai dengan beban belajar yang direncanakan pada kolom 7
    - 3) Bentuk dan metode pembelajaran lain ada pada penjelasan RPS butir e
  - b. Pengalaman belajar

- 1) Deskripsi tugas dalam bentuk kasus untuk *case method* dan/atau masalah nyata untuk *team based project* dituliskan dalam kolom 8
- 2) Instrumen dan teknik penilaian sesuai dengan metode yang digunakan dituliskan pada kolom 10
- 3) Kriteria penilaian dilampirkan dalam bentuk rubrik sesuai metode pembelajaran yang digunakan. Misalnya: penilaian makalah kelompok, presentasi dan diskusi individu dan/atau kelas
- 4) Kriteria, indikator, dan bobot penilaian ada pada penjelasan RPS butir h.

#### 4. Penilaian

##### a. Teknik dan Instrumen Penilaian:

- 1) Teknik penilaian: observasi, unjuk kerja, hasil karya, proyek, penilaian sikap, tes, portofolio dan penilaian diri.
- 2) Instrumen penilaian: penilaian proses dalam bentuk rubrik dan/atau penilaian hasil dalam bentuk portofolio atau karya desain
- 3) Penilaian sikap menggunakan teknik penilaian observasi
- 4) Penilaian penguasaan pengetahuan, keterampilan umum dan keterampilan khusus dilakukan dengan merupakan kombinasi dari berbagai teknik dan instrumen penilaian
- 5) Hasil akhir merupakan integrasi hasil dari berbagai teknik dan instrumen penilaian yang digunakan

##### b. Rubrik: merupakan panduan penilaian yang menggambarkan kriteria yang diinginkan dalam menilai atau memberi tingkatan dari hasil kinerja belajar mahasiswa. Rubrik terdiri dari dimensi yang dinilai dan kriteria kemampuan hasil belajar mahasiswa ataupun indikator capaian belajar mahasiswa

- 1) Rubrik holistik adalah pedoman untuk menilai berdasarkan kesan keseluruhan atau kombinasi semua kriteria
- 2) Rubrik deskriptif/analitik memiliki tingkatan kriteria penilaian yang dideskripsikan dan diberikan skala penilaian atau skor penilaian.
- 3) Rubrik deskriptif memiliki tingkatan kriteria penilaian yang dideskripsikan dan diberikan skala penilaian atau skor penilaian.

##### 5. Portofolio: merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan capaian belajar mahasiswa dalam satu periode tertentu. Macam portofolio diantaranya

- a. Portofolio perkembangan, berisi koleksi artefak karya mahasiswa yang menunjukkan kemajuan pencapaian kemampuannya sesuai dengan tahapan belajar yang telah dijalani.
- b. Portofolio pameran/*showcase* berisi artefak karya mahasiswa yang menunjukkan hasil kinerja belajar terbaiknya.
- c. Portofolio komprehensif, berisi artefak seluruh hasil karya mahasiswa selama proses pembelajaran

## Contoh-contoh Rubrik:

### Penilaian Presentasi

Dimensi	Bobot	Nilai	BxN	Komentar (catatan anekdot)
Penguasaan materi	30%			
Ketepatan menyelesaikan masalah	30%			
Kemampuan komunikasi	20%			
Kemampuan menghadapi pertanyaan	10%			
Kelengkapan peraga/presentasi	10%			
Nilai akhir	100%			

### Rubrik Holistik

Grade	Skor	Indikator
Sangat Baik Sekali	>=85	Rancangan yang disajikan sistematis, menyelesaikan masalah, dapat diimplementasikan dan inovatif
Sangat baik	80 - 84	Rancangan yang disajikan sistematis, menyelesaikan masalah, dapat diimplementasikan, tapi kurang inovatif
Baik	75 - 79	Rancangan yang disajikan tersistematis, menyelesaikan masalah, namun kurang dapat diimplementasikan
Cukup	70 -74	Rancangan yang disajikan tersistematis namun kurang menyelesaikan permasalahan
Kurang	65 - 69	Rancangan yang disajikan tersistematis namun tidak menyelesaikan permasalahan
Sangat kurang	60 - 64	Rancangan yang disajikan kurang tersistematis
Sangat Kurang Sekali	< 60	Rancangan yang disajikan tidak teratur dan tidak menyelesaikan permasalahan

### Rubrik Analitik

#### RUBRIK PENILAIAN PROPOSAL PENELITIAN

Nama :

NIM :

Kategori	4 (80-100)	3(70-79)	2(60-69)	1(55-59)
Kedalaman mengidentifikasi masalah, latar belakang masalah, perumusan masalah dan ketepatan penulisan format tahapan penelitian	proposal yang disajikan lengkap dan detil , memiliki kedalaman dalam mengungkapkan latar belakang serta menemukan permasalahan, kajian teoritik lengkap dan metode yang jelas, disusun dalam format proposal yang terstruktur dan sistematis	proposal yang disajikan lengkap dan detil , memiliki kedalaman dalam mengungkapkan latar belakang serta menemukan permasalahan, kajian teoritik lengkap dan metode yang jelas, disusun dalam format proposal yang kurang terstruktur dan kurang sistematis	proposal yang disajikan kurang lengkap dan kurang detil, kurang memiliki kedalaman dalam mengungkapkan latar belakang serta permasalahan belum jelas, kajian teoritik kurang lengkap dan metode kurang jelas, disusun dalam format proposal yang kurang terstruktur dan kurang sistematis	proposal yang disajikan tidak lengkap dan tidak detil, tidak memiliki kedalaman dalam mengungkapkan latar belakang serta permasalahan tidak jelas, kajian teoritik tidak lengkap dan metode tidak jelas, disusun dalam format proposal yang tidak terstruktur dan tidak sistematis

**RUBRIK PENILAIAN TUGAS METODOLOGI PENELITIAN AKHIR**

Nama :

NIM :

Kategori	4 (80-100)	3(70-79)	2(60-69)	1(55-59)
Kedalaman mengidentifikasi masalah, latar belakang masalah, perumusan masalah, analisis, kesimpulan dan ketepatan penulisan format tahapan penelitian	Tugas Metodologi Penelitian yang disajikan lengkap dan detil , memiliki kedalaman dalam mengungkapkan latar belakang, <i>State of the art</i> , serta menemukan permasalahan, kajian teoritik lengkap dan metode yang jelas, analisis yang lengkap, kesimpulan yang tepat, disusun dalam format proposal yang terstruktur dan sistematis	Tugas Metodologi Penelitian yang disajikan lengkap dan detil , memiliki kedalaman dalam mengungkapkan latar belakang, <i>State of the art</i> , serta menemukan permasalahan, kajian teoritik lengkap dan metode yang jelas, analisis yang lengkap, kesimpulan yang tepat, disusun dalam format proposal yang kurang terstruktur dan kurang sistematis	Tugas Metodologi Penelitian yang disajikan kurang lengkap dan kurang detil, kurang memiliki kedalaman dalam mengungkapkan latar belakang, <i>State of the art</i> ,serta permasalahan belum jelas, kajian teoritik kurang lengkap dan metode kurang jelas, analisis yang kurang lengkap, kesimpulan yang kurang tepat disusun dalam format proposal yang kurang terstruktur dan kurang sistematis	Tugas Metodologi Penelitian yang disajikan tidak lengkap dan tidak detil, tidak memiliki kedalaman dalam mengungkapkan latar belakang, <i>State of the art</i> , serta permasalahan tidak jelas, kajian teoritik tidak lengkap dan metode tidak jelas, analisis yang tidak lengkap, kesimpulan yang tidak tepat disusun dalam format proposal yang tidak terstruktur dan tidak sistematis

**CAPAIAN PEMBELAJARAN KURIKULUM 2021**

KODE CPL		CPL PRODI ARSITEKTUR FT UNS
<b>SIKAP</b>	<b>CPL 1</b>	Mahasiswa mampu menginternalisasi <b>nilai kemanusiaan</b> dalam menjalankan tugas berdasarkan <b>agama, moral, dan etika</b> . Berkontribusi dalam <b>peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat</b> dan kemajuan peradaban, serta berperan sebagai warga negara yang <b>bangga dan cinta tanah air</b> berdasarkan Pancasila serta memiliki nilai-nilai luhur budaya nasional
	<b>CPL 2</b>	Mahasiswa mampu menginternalisasi <b>nilai, norma, dan etika akademik, komunikatif, adaptif, dan apresiatif</b> . Menunjukkan sikap <b>bertanggung jawab</b> atas pekerjaan di bidang keahliannya dan menginternalisasi semangat <b>kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan</b>
<b>PENGETAHUAN</b>	<b>CPL 3</b>	Mahasiswa mampu mengkonstruksikan gagasan dari pengetahuan faktual <b>sejarah arsitektur</b> dan pemaknaannya, <b>konsep teoretis arsitektur secara umum</b> , serta konsep teoretis <b>arsitektur modern, postmodern, arsitektur kontemporer, dan arsitektur nusantara</b>

KODE CPL		CPL PRODI ARSITEKTUR FT UNS
KETERAMPILAN UMUM	CPL 4	Mahasiswa mampu merencanakan <b>konsep teoretis perancangan arsitektur, seni, estetika, sains bangunan, sistem struktur dan konstruksi, material, utilitas, kenyamanan, keamanan, keselamatan, kesehatan dan aksesibilitas</b> , serta merencanakan konsep arsitektur <b>lansekap, perencanaan kota dan perencanaan permukiman, pelestarian lingkungan, antropologi budaya, konservasi</b> , serta ilmu <b>perilaku manusia</b>
	CPL 5	Mahasiswa mampu mengembangkan <b>teknik komunikasi</b> untuk mengomunikasikan <b>rancangan konseptual arsitektur</b> secara efektif. Membangun konsep pemikiran <b>integritas akademik</b> serta <b>plagiarisme</b> , konsekuensi pelanggaran serta upaya pencegahannya
	CPL 6	Mahasiswa mampu mengembangkan pemikiran <b>logis, kritis, sistematis, dan inovatif</b> pada implementasi <b>ilmu pengetahuan dan teknologi</b> dengan mempertimbangkan nilai <b>humaniora</b> , mengembangkan kinerja mandiri, dan mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data, serta mampu menyusun <b>deskripsi saintifik</b> hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk <b>laporan akademik</b>
	CPL 7	Mahasiswa mampu mengembangkan dan memelihara <b>jaringan kerja</b> dengan kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya, serta <b>bertanggung jawab</b> atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan <b>supervisi</b> serta <b>evaluasi</b> terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya
	CPL 8	Mahasiswa mampu mengembangkan <b>teknologi informasi</b> dalam <b>beradaptasi, bekerja sama, berkreasi, berkontribusi, dan berinovasi</b> pada ilmu pengetahuannya dengan <b>berwawasan global</b> , serta mampu menegakkan integritas akademik pengembangan keilmuan dan implementasi bidang keahlian dengan menggunakan <b>bahasa internasional</b> untuk komunikasi lisan dan tulis
KETERAMPILAN KHUSUS	CPL 9	Mahasiswa mampu merencanakan <b>konsep rancangan arsitektur</b> yang mengintegrasikan hasil kajian aspek <b>perilaku, prinsip pelestarian lingkungan, aspek sosial budaya</b> masyarakat setempat, <b>teknis</b> , dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur. Mampu mengembangkan strategi <b>pengawasan</b> dan/atau melaksanakan <b>pembangunan lingkungan dan bangunan</b> yang sesuai dengan kemampuan perancangan yang dimiliki
	CPL 10	Mahasiswa mampu <b>merancang arsitektur secara mandiri</b> dengan <b>metode perancangan berbasis riset</b> , menghasilkan <b>karya arsitektur yang kreatif - inovatif</b> , yang menjadi penyelesaian masalah arsitektur kontekstual dalam aspek <b>pelestarian lingkungan dan kearifan lokal</b> , dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur, serta mampu <b>mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan</b> dalam bentuk <b>grafis, tulisan, dan model</b> baik secara <b>manual</b> maupun <b>digital</b> .

### Matriks tingkat ketrampilan pada Taksonomi Afektif

Tingkat Afektif		Deskripsi	Kata Kerja yang dapat digunakan
1	<b>Menerima</b> <i>/ Receiving</i>	Mahasiswa sadar dan reseptif, jika tidak, mahasiswa tidak dapat mengambil bagian	Membalas, menggunakan, menggambarkan, mengikuti, menemukan
2	<b>Menanggapi</b> <i>/ Responding</i>	Mahasiswa secara aktif berpartisipasi pada proses. Mahasiswa selain memahami, juga menanggapi dengan berbagai cara	Diskusi, Menjawab, Menampilkan, Mempresentasikan, Menulis
3	<b>Menilai</b> <i>/ Valuing</i>	Penilaian individu pada obyek atau perilaku, mulai dari penerimaan mendasar hingga komitmen yang lebih kompleks	Berbagi, Mengundang, Menjelaskan, Bergabung, Melaporkan, Mengikuti dan Menjustifikasi
4	<b>Mengelola</b> <i>/ Organizing</i>	Mahasiswa mampu mensintesiskan beragam informasi dan penilaian. Kemampuan mengelola nilai dalam prioritas; Nilai dapat dikomparasikan dan disintesiskan.	Merumuskan, Melakukan pembelaan, Menyiapkan, Mengatur dan memadukan
5	<b>Menjadikan Sikap ( Karakter )</b> <i>/ Characterizing</i> <i>( Internalizing )</i>	Kepercayaan dan nilai menjadi bagian dari sistem yang mengendalikan perilaku mahasiswa	Mempengaruhi, Praktek, Menampilkan, mendiskriminasikan, Mengusulkan

### Matriks tingkat ketrampilan pada Taksonomi Kognitif

Tingkat Kognitif		Deskripsi	Kata Kerja yang dapat digunakan
1	<b>Mengingat</b> <i>/ Remember</i>	Menemukan atau mengingat informasi	Menetapkan, Mengidentifikasi, Membuat daftar, Nama, Lokasi, Menjelaskan, Menyatakan, Mengingat
2	<b>Mengerti</b> <i>/ Understand</i>	Mengerti dan memahami informasi	Menginterpretasi, Membuat kesimpulan, Menjelaskan, Memparafrase, Mendiskusikan
3	<b>Mengaplikasikan</b> <i>/ Apply</i>	Menggunakan informasi pada situasi lain ( yang memiliki kesamaan )	Menggunakan, Diagram, Membuat bagan, Mengaplikasi, Menyelesaikan, Menghitung

4	<b>Analisis</b> <i>/ Analyze</i>	Mengambil bagian informasi dan mengeksplorasi hubungan	Mengkategorisasi, Memeriksa, Membandingkan, Mengelola
5	<b>Evaluasi</b> <i>/ Evaluate</i>	Memeriksa informasi secara kritis dan membuat pertimbangan	Mempertimbangkan, Uji, Kritik, Mempertahankan, mengkritisi
6	<b>Membuat</b> <i>/ Create</i>	Menggunakan informasi untuk menghasilkan sesuatu yang baru	Merancang, Membangun, Mengkonstruksikan, Merencanakan, Mengembangkan, Merumuskan, Membuat pengelolaan, Membuat usulan, Menemukan

### Matriks tingkat ketrampilan pada Taksonomi Psikomotorik

Tingkat Psikomotorik		Deskripsi	Kata Kerja yang dapat digunakan
1	<b>Merasakan</b> <i>/ Perception</i>	Kemampuan menggunakan indera untuk menuntun aktivitas motorik	Mendeteksi, Mendengar, Mengamati, Merasakan, Mengenali, Melihat, Merasa, Merasakan bau, mengecap rasa
2	<b>Mempersiapkan</b> <i>/ Set</i>	Kesiapan untuk bertindak. Meliputi persiapan mental, fisik dan emosional	Memulai, Memajang, Menjelaskan, Melakukan gerak, Berproses, Reaksi, Respons, Sukarela
3	<b>Tanggap Arahan</b> <i>/ Guided Response</i>	Mengulangi dan melakukan tindakan <i>trial and error</i> . Kemampuan yang cukup didapatkan dengan praktek	Meniru, Menduplikasi, Membuat imitasi, Membuat manipulasi berdasarkan arahan, mengoperasikan dengan supervisi, praktek, mengulagi, mencoba
4	<b>Mekanisasi</b> <i>/ Mechanism</i>	Melakukan dengan upaya meningkatkan efisiensi, kepercayaan diri dan kecakapan yang semakin baik	Memperbaiki keyakinan, pelaksanaan, penampilan, eksekusi, produksi, perbaikan dan efisiensi
5	<b>Kompleksitas Respons Terbuka</b> <i>/ Complex Overt Response</i>	Melakukan otomatisasi	Pengawasan, Mengarahkan, Memandu, Memelihara, Efisiensi, Mengatasi, mengelola proses
6	<b>Adaptasi</b> <i>/ Adaptation</i>	Kemampuan penyesuaian ketika menemukan situasi dan permasalahan	Penyesuaian, Daya ubah, Perubahan, Penyusunan kembali, Pengaturan kembali, Revisi

Tingkat Psikomotorik		Deskripsi	Kata Kerja yang dapat digunakan
<b>7</b>	<b>Memperbaharui</b> <i>/ Origination</i>	Membangun pola baru untuk situasi dan masalah spesifik	Merancang, Memperbaharui, Menggabungkan, Menyusun, Mengkonstruksikan, Menciptakan