|  |  |
| --- | --- |
| logo UEU kecil |  |
|  | **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GANJIL 2016/2017** |
|  | **PROGRAM STUDI DKV,DI dan DP FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**  |
|  | **UNIVERSITAS ESA UNGGUL** |
|  |
| **Mata kuliah** | **:** | METODOLOGI PENELITIAN | **Kode MK** | **:** | DIK362 |
| **Mata kuliah prasyarat** | **:** | - | **Bobot MK** | **:** | 2 sks |
| **Dosen Pengampu** | **:** | Indra G. Rochyat, S.Sn., MA., M.Ds. | **Kode Dosen** | **:** | 5928 |
| **Alokasi Waktu** | **:** | Tatap muka 14 x 100 menit, tidak ada praktik, tidak ada online |
| **Capaian Pembelajaran** | **:** | 1. Memiliki wawasan bahwa masalah-masalah atau fenomena yang muncul dalam dunia keilmuan desain dapat dipecahkan dengan menerapkan metode penelitian desain yang tepat sesuai dengan masalah yang di teliti.
2. Memahami konsep , teori , kaidah-kaidah , pendekatan dan teknik-teknik penelitian sebagai acuan kerja , atau kerangka berfikir dalam melaksanakan penelitian desain
3. Mampu menerapkan metode penelitian dalam memecahkan masalah dengan benar dan sistematis.
4. Mampu membuat desain penelitian yang disusun berdasarkan kajian teoritis dan empiris sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah Desain sehingga mahasiswa dapat menyelesaikan penelitian dengan tepat waktu dan bermutu.
 |
|  |  |  |
| **SESI** | **KEMAMPUAN****AKHIR** | **MATERI** **PEMBELAJARAN** | **BENTUK PEMBELAJARAN**  | **SUMBER** **PEMBELAJARAN** | **INDIKATOR****PENILAIAN** |
| **1** | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain1. Pengelolaan informasi dan transformasi gagasan menjadi pengetahuan tertulis
2. Pendekatan dan/metode penelitian yang dapat diaplikasikan untuk kepentingan penelitian bidang Desain
 | 1. Pengenalan dan pembahasan mengenai tujuan matakuliah dan deskripsi matakuliah selama 1 semester
2. Penjelasan deskripsi perkuliahan, referensi utama yang digunakan
 | 1. Metoda *contextual instruction*
2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard*, *web*
 | 1. Creswell, John W. (1994).***Research Design; Qualitative and Quantitative Approaches*.** SAGE Publications: California.
2. Sachari, Agus, (2007), ***Budaya Visual Indonesia, Membaca Makna Perkemabangan Gaya Visual Karya Desain di Indonesia abad ke-20,*** Penerbit Erlangga, Jakarta.
3. Sachari, Agus, 2005***, Pengantar metodologi penelitian budaya rupa: desain, arsitektur, seni rupa, dan kriya***, Penerbit Erlangga, Jakarta
 | 1. Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah dengan benar
2. Struktur nilai yang diterapkan, aspek yang dinilai, materi tugas
3. Rincian konten perkuliahan
 |
| **2** | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain sebagai sebuah disiplin: deginisi, dan konteks keilmuan Desain | Konsep dasar penelitian desain / *Approaching Design* adalah membedah kembali dan meninjau kembali pemahaman tentang Desain sebagai sebuah disiplin: deginisi, dan konteks keilmuan Desain. | 1. Metoda *contextual instruction*
2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard*, *web*
 | 1. Creswell, John W. (1994).***Research Design; Qualitative and Quantitative Approaches*.** SAGE Publications: California.
2. Sachari, Agus, (2007), ***Budaya Visual Indonesia, Membaca Makna Perkemabangan Gaya Visual Karya Desain di Indonesia abad ke-20,*** Penerbit Erlangga, Jakarta.
3. Sachari, Agus, 2005***, Pengantar metodologi penelitian budaya rupa: desain, arsitektur, seni rupa, dan kriya***, Penerbit Erlangga, Jakarta
 | 1. Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah dengan benar
2. Struktur nilai yang diterapkan, aspek yang dinilai, materi tugas
3. Rincian konten perkuliahan
 |
| **3** | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek Karakteristik, Prinsip dan Tujuan Penelitian Desain | Karakteristik, Prinsip dan Tujuan Penelitian Desain yaitu mengupas pemahaman mengenai dimensi dan relevansi praktika/praksis versus riset, khususnya kontektualitas sumber dan jenis pengetahuan untuk kepentingan riset dalam bidang Desain. | 1. Metoda *contextual instruction*
2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard*, *web*
 | 1. Creswell, John W. (1994).***Research Design; Qualitative and Quantitative Approaches*.** SAGE Publications: California.
2. Sachari, Agus, (2007), ***Budaya Visual Indonesia, Membaca Makna Perkemabangan Gaya Visual Karya Desain di Indonesia abad ke-20,*** Penerbit Erlangga, Jakarta.
3. Sachari, Agus, 2005***, Pengantar metodologi penelitian budaya rupa: desain, arsitektur, seni rupa, dan kriya***, Penerbit Erlangga, Jakarta
 | 1. Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah dengan benar
2. Struktur nilai yang diterapkan, aspek yang dinilai, materi tugas
3. Rincian konten perkuliahan
 |
| **4** | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek *Positioning Research* dan Ruang Lingkup dan Langkah-langkah Penelitian | *Positioning Research* dan Ruang Lingkup dan Langkah-langkah Penelitian dalam hal ini mengupas pemahaman mengenai posisi penelitian ditinjau dari landasan teoritikal, asumsi dasar, dan metodologi yang ditawarkan: *purpose/ process/ outcome/ logic* | 1. Metoda *contextual instruction*
2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard*, *web*
 | 1. Creswell, John W. (1994).***Research Design; Qualitative and Quantitative Approaches*.** SAGE Publications: California.
2. Sachari, Agus, (2007), ***Budaya Visual Indonesia, Membaca Makna Perkemabangan Gaya Visual Karya Desain di Indonesia abad ke-20,*** Penerbit Erlangga, Jakarta.
3. Sachari, Agus, 2005***, Pengantar metodologi penelitian budaya rupa: desain, arsitektur, seni rupa, dan kriya***, Penerbit Erlangga, Jakarta
 | 1. Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah dengan benar
2. Struktur nilai yang diterapkan, aspek yang dinilai, materi tugas
3. Rincian konten perkuliahan
 |
| **5** | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek Problematika dan Sumber Data pada tema *Exploring qualitative approach* | Problematika dan Sumber Data pada tema *Exploring qualitative approach* yaitu mengupas pemahaman mengenai penelitian kualitatif: tujuan/ intensi, serta pendekatanterhadap data (jenis dan proses pengumpulan) dan proses analisisnya. | 1. Metoda *contextual instruction*
2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard*, *web*
 | 1. Creswell, John W. (1994).***Research Design; Qualitative and Quantitative Approaches*.** SAGE Publications: California.
2. Sachari, Agus, (2007), ***Budaya Visual Indonesia, Membaca Makna Perkemabangan Gaya Visual Karya Desain di Indonesia abad ke-20,*** Penerbit Erlangga, Jakarta.
3. Sachari, Agus, 2005***, Pengantar metodologi penelitian budaya rupa: desain, arsitektur, seni rupa, dan kriya***, Penerbit Erlangga, Jakarta
 | 1. Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah dengan benar
2. Struktur nilai yang diterapkan, aspek yang dinilai, materi tugas
3. Rincian konten perkuliahan
 |
| **6** | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek Problematika dan Sumber Data pada tema *Exploring quantitative approach* | Problematika dan Sumber Data pada tema *Exploring quantitative approach* yaitu mengupas pemahaman mengenai penelitian kuantitatif: tujuan/ intensi, serta pendekatan terhadap data (jenis dan proses pengumpulan) dan proses analisisnya. | 1. Metoda *contextual instruction*
2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard*, *web*
 | 1. Creswell, John W. (1994).***Research Design; Qualitative and Quantitative Approaches*.** SAGE Publications: California.
2. Sachari, Agus, (2007), ***Budaya Visual Indonesia, Membaca Makna Perkemabangan Gaya Visual Karya Desain di Indonesia abad ke-20,*** Penerbit Erlangga, Jakarta.
3. Sachari, Agus, 2005***, Pengantar metodologi penelitian budaya rupa: desain, arsitektur, seni rupa, dan kriya***, Penerbit Erlangga, Jakarta
 | 1. Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah dengan benar
2. Struktur nilai yang diterapkan, aspek yang dinilai, materi tugas
3. Rincian konten perkuliahan
 |
| **7** | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek metode dan prosedur penelitian desain. | *Discovering Process* adalah Pendekatan dan Metodologi Penelitian Desain adalah mengupas metode dan prosedur penelitian: Pemahaman mengenai ruang lingkup (*interperative x objective*) dan strategi riset, serta berbagai teknik pengumpulan data | 1. Metoda *contextual instruction*
2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard*, *web*
 | 1. Creswell, John W. (1994).***Research Design; Qualitative and Quantitative Approaches*.** SAGE Publications: California.
2. Sachari, Agus, (2007), ***Budaya Visual Indonesia, Membaca Makna Perkemabangan Gaya Visual Karya Desain di Indonesia abad ke-20,*** Penerbit Erlangga, Jakarta.
3. Sachari, Agus, 2005***, Pengantar metodologi penelitian budaya rupa: desain, arsitektur, seni rupa, dan kriya***, Penerbit Erlangga, Jakarta
 | 1. Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah dengan benar
2. Struktur nilai yang diterapkan, aspek yang dinilai, materi tugas
3. Rincian konten perkuliahan
 |
| **8** | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek tata kelola informasi untuk kepentingan riset bidang desain. | *Managing Information for Research of Design* adalah mengenai Desain dan Pelaksanaan Penelitian yaitu; mengupas tata kelola informasi untuk kepentingan riset: jenis dan sumber informasi/ proses identifikasi sumber refernsial dan organisasi konten | 1. Metoda *contextual instruction*
2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard*, *web*
 | 1. Creswell, John W. (1994).***Research Design; Qualitative and Quantitative Approaches*.** SAGE Publications: California.
2. Sachari, Agus, (2007), ***Budaya Visual Indonesia, Membaca Makna Perkemabangan Gaya Visual Karya Desain di Indonesia abad ke-20,*** Penerbit Erlangga, Jakarta.
3. Sachari, Agus, 2005***, Pengantar metodologi penelitian budaya rupa: desain, arsitektur, seni rupa, dan kriya***, Penerbit Erlangga, Jakarta
 | 1. Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah dengan benar
2. Struktur nilai yang diterapkan, aspek yang dinilai, materi tugas
3. Rincian konten perkuliahan
 |
| **9** | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek tata cara sitasi sumber | Citing and Review Literature mengupas tata cara sitasi sumber: kutipan , parafrase, dan ikhtisar, serta proses review teks/ sumber refernsial. | 1. Metoda *contextual instruction*
2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard*, *web*
 | 1. Creswell, John W. (1994).***Research Design; Qualitative and Quantitative Approaches*.** SAGE Publications: California.
2. Sachari, Agus, (2007), ***Budaya Visual Indonesia, Membaca Makna Perkemabangan Gaya Visual Karya Desain di Indonesia abad ke-20,*** Penerbit Erlangga, Jakarta.
3. Sachari, Agus, 2005***, Pengantar metodologi penelitian budaya rupa: desain, arsitektur, seni rupa, dan kriya***, Penerbit Erlangga, Jakarta
 | 1. Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah dengan benar
2. Struktur nilai yang diterapkan, aspek yang dinilai, materi tugas
3. Rincian konten perkuliahan
 |
| **10** | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek tata cara menyusun kerangka tulisan, mengkomposisi konten abstrak, serta memaparkan kesimpulan | *Outlining, abstracting, and concluding* yaitu mengupas tata cara menyusun kerangka tulisan, mengkomposisi konten abstrak, serta memaparkan kesimpulan | 1. Metoda *contextual instruction*
2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard*, *web*
 | 1. Creswell, John W. (1994).***Research Design; Qualitative and Quantitative Approaches*.** SAGE Publications: California.
2. Sachari, Agus, (2007), ***Budaya Visual Indonesia, Membaca Makna Perkemabangan Gaya Visual Karya Desain di Indonesia abad ke-20,*** Penerbit Erlangga, Jakarta.
3. Sachari, Agus, 2005***, Pengantar metodologi penelitian budaya rupa: desain, arsitektur, seni rupa, dan kriya***, Penerbit Erlangga, Jakarta
 | 1. Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah dengan benar
2. Struktur nilai yang diterapkan, aspek yang dinilai, materi tugas
3. Rincian konten perkuliahan
 |
| **11** | Mahasiswa mampu membuat proposal penelitian desain (I) | Proposal Penelitian Desain / Developing *proposal (I)* yaitu: mengupas tentang proses penyusunan proposal penelitian: organisasi konten dan tata tulis (*writing format*) | 1. Metoda *contextual instruction*
2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard*, *web*
 | 1. Creswell, John W. (1994).***Research Design; Qualitative and Quantitative Approaches*.** SAGE Publications: California.
2. Sachari, Agus, (2007), ***Budaya Visual Indonesia, Membaca Makna Perkemabangan Gaya Visual Karya Desain di Indonesia abad ke-20,*** Penerbit Erlangga, Jakarta.
3. Sachari, Agus, 2005***, Pengantar metodologi penelitian budaya rupa: desain, arsitektur, seni rupa, dan kriya***, Penerbit Erlangga, Jakarta
 | 1. Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah dengan benar
2. Struktur nilai yang diterapkan, aspek yang dinilai, materi tugas
3. Rincian konten perkuliahan
 |
| **12** | Mahasiswa mampu membuat proposal penelitian desain (II) | Proposal Penelitian Desain / Developing *proposal (II)* yaitu: mengupas dan melakukan review atas usulan penelitian: Latar Belakang, identifikasi permasalahan, tujuan dan manfaat | 1. Metoda *contextual instruction*
2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard*, *web*
 | 1. Creswell, John W. (1994).***Research Design; Qualitative and Quantitative Approaches*.** SAGE Publications: California.
2. Sachari, Agus, (2007), ***Budaya Visual Indonesia, Membaca Makna Perkemabangan Gaya Visual Karya Desain di Indonesia abad ke-20,*** Penerbit Erlangga, Jakarta.
3. Sachari, Agus, 2005***, Pengantar metodologi penelitian budaya rupa: desain, arsitektur, seni rupa, dan kriya***, Penerbit Erlangga, Jakarta
 | 1. Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah dengan benar
2. Struktur nilai yang diterapkan, aspek yang dinilai, materi tugas
3. Rincian konten perkuliahan
 |
| **13** | Mahasiswa mampu membuat proposal penelitian desain (III) | Proposal Penelitian Desain / Developing *proposal (III)* yaitu: mengupas dan melakukan review atas usulan penelitian: Latar Belakang, identifikasi permasalahan, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan | 1. Metoda *contextual instruction*
2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard*, *web*
 | 1. Creswell, John W. (1994).***Research Design; Qualitative and Quantitative Approaches*.** SAGE Publications: California.
2. Sachari, Agus, (2007), ***Budaya Visual Indonesia, Membaca Makna Perkemabangan Gaya Visual Karya Desain di Indonesia abad ke-20,*** Penerbit Erlangga, Jakarta.
3. Sachari, Agus, 2005***, Pengantar metodologi penelitian budaya rupa: desain, arsitektur, seni rupa, dan kriya***, Penerbit Erlangga, Jakarta
 | 1. Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah dengan benar
2. Struktur nilai yang diterapkan, aspek yang dinilai, materi tugas
3. Rincian konten perkuliahan
 |
| **14** | Mahasiswa mampu membuat proposal penelitian desain (III) | Diskusi Proposal/ Usulan Penelitian dan mereview Konten Perkuliahan | 1. Metoda *contextual instruction*
2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard*, *web*
 | 1. Creswell, John W. (1994).***Research Design; Qualitative and Quantitative Approaches*.** SAGE Publications: California.
2. Sachari, Agus, (2007), ***Budaya Visual Indonesia, Membaca Makna Perkemabangan Gaya Visual Karya Desain di Indonesia abad ke-20,*** Penerbit Erlangga, Jakarta.
3. Sachari, Agus, 2005***, Pengantar metodologi penelitian budaya rupa: desain, arsitektur, seni rupa, dan kriya***, Penerbit Erlangga, Jakarta
 | 1. Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah dengan benar
2. Struktur nilai yang diterapkan, aspek yang dinilai, materi tugas
3. Rincian konten perkuliahan
 |

**EVALUASI PEMBELAJARAN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **PROSE-DUR** | **BEN-TUK** | **SEKOR > 77** **( A / A-)** | **SEKOR > 65****(B- / B / B+ )** | **SEKOR > 60****(C / C+ )** | **SEKOR > 45****( D )** | **SEKOR < 45****( E )** | **BOBOT** |
| 1 | *Post Test* | Lisan/ presentasi | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain secara baik dan benar | Mahasiswa cukup paham untuk menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain secara baik dan benar | Mahasiswa kurang mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain secara baik dan benar | Mahasiswa tidak mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain secara baik dan benar | Mahasiswa tidak hadir dalam perkuliahan | 0% |
| 2 | *Post Test* | Lisan/ presentasi | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain sebagai sebuah disiplin: deginisi, dan konteks keilmuan Desain | Mahasiswa cukup paham untuk menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain sebagai sebuah disiplin: deginisi, dan konteks keilmuan Desain | Mahasiswa kurang mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain sebagai sebuah disiplin: definisi, dan konteks keilmuan Desain | Mahasiswa tidak mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain sebagai sebuah disiplin: deginisi, dan konteks keilmuan Desain | Mahasiswa tidak hadir dalam perkuliahan | 0% |
| 3 | *Post Test* | Lisan/ presentasi | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek Karakteristik, Prinsip dan Tujuan Penelitian Desain | Mahasiswa cukup paham untuk menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek Karakteristik, Prinsip dan Tujuan Penelitian Desain | Mahasiswa kurang mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek Karakteristik, Prinsip dan Tujuan Penelitian Desain | Mahasiswa tidak mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek Karakteristik, Prinsip dan Tujuan Penelitian Desain | Mahasiswa tidak hadir dalam perkuliahan | 0% |
| 4 | *Post Test* | Lisan/ presentasi | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek *Positioning Research* dan Ruang Lingkup dan Langkah-langkah Penelitian | Mahasiswa cukup paham untuk menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek *Positioning Research* dan Ruang Lingkup dan Langkah-langkah Penelitian | Mahasiswa kurang mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek *Positioning Research* dan Ruang Lingkup dan Langkah-langkah Penelitian | Mahasiswa tidak mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek *Positioning Research* dan Ruang Lingkup dan Langkah-langkah Penelitian | Mahasiswa tidak hadir dalam perkuliahan | 0% |
| 5 | *Post Test* | Lisan/ presentasi | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek Problematika dan Sumber Data pada tema *Exploring qualitative approach* | Mahasiswa cukup paham untuk menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek Problematika dan Sumber Data pada tema *Exploring qualitative approach* | Mahasiswa kurang mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek Problematika dan Sumber Data pada tema *Exploring qualitative approach* | Mahasiswa tidak mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek Problematika dan Sumber Data pada tema *Exploring qualitative approach* | Mahasiswa tidak hadir dalam perkuliahan | 0% |
| 6 | *Post Test* | Lisan/ presentasi | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek Problematika dan Sumber Data pada tema *Exploring quantitative approach* | Mahasiswa cukup paham untuk menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek Problematika dan Sumber Data pada tema *Exploring quantitative approach* | Mahasiswa kurang mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek Problematika dan Sumber Data pada tema *Exploring quantitative approach* | Mahasiswa tidak mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek Problematika dan Sumber Data pada tema *Exploring quantitative approach* | Mahasiswa tidak hadir dalam perkuliahan | 0% |
| 7 | *Pre test, progress test* dan *post test* | Tes tulisan  | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek metode dan prosedur penelitian desain. | Mahasiswa cukup paham menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek metode dan prosedur penelitian desain. | Mahasiswa kurang mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek metode dan prosedur penelitian desain. | Mahasiswa tidak mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek metode dan prosedur penelitian desain. | Mahasiswa tidak hadir dalam perkuliahan | 10% |
| 8 | *Pre test, progress test* dan *post test* | Tes tulisan/ UTS | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain1. Pengelolaan informasi dan transformasi gagasan menjadi pengetahuan tertulis
2. Pendekatan dan/metode penelitian yang dapat diaplikasikan untuk kepentingan penelitian bidang Desain
 | Mahasiswa cukup paham menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain | Mahasiswa kurang mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain | Mahasiswa tidak mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain | Mahasiswa tidak hadir dalam Ujian Tengah Semester | 20% |
| 9 | *Post Test* | Lisan/ presentasi | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek tata kelola informasi untuk kepentingan riset bidang desain. | Mahasiswa cukup paham menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek tata kelola informasi untuk kepentingan riset bidang desain. | Mahasiswa kurang mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek tata kelola informasi untuk kepentingan riset bidang desain. | Mahasiswa tidak mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek tata kelola informasi untuk kepentingan riset bidang desain. | Mahasiswa tidak hadir dalam perkuliahan | 0% |
| 10 | *Post Test* | Lisan/ presentasi | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek tata cara sitasi sumber | Mahasiswa cukup paham menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek tata cara sitasi sumber | Mahasiswa kurang mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek tata cara sitasi sumber | Mahasiswa tidak mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek tata cara sitasi sumber | Mahasiswa tidak hadir dalam perkuliahan | 0% |
| 11 | *Post Test* | Lisan/ presentasi | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek tata cara menyusun kerangka tulisan, mengkomposisi konten abstrak, serta memaparkan kesimpulan | Mahasiswa cukup paham menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek tata cara menyusun kerangka tulisan, mengkomposisi konten abstrak, serta memaparkan kesimpulan | Mahasiswa kurang mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek tata cara menyusun kerangka tulisan, mengkomposisi konten abstrak, serta memaparkan kesimpulan | Mahasiswa tidak mampu menguraikan pengertian kuliah untuk memahami logika dan prosedur penelitian bidang Desain dalam aspek tata cara menyusun kerangka tulisan, mengkomposisi konten abstrak, serta memaparkan kesimpulan | Mahasiswa tidak hadir dalam perkuliahan | 0% |
| 12 | *progress test* dan *post test* | Tulisan | Mahasiswa mampu membuat proposal penelitian desain (I)tentang proses penyusunan proposal penelitian: organisasi konten dan tata tulis (*writing format*) | Mahasiswa cukup paham membuat proposal penelitian desain (I)tentang proses penyusunan proposal penelitian: organisasi konten dan tata tulis (*writing format*) | Mahasiswa kurang mampu membuat proposal penelitian desain (I) tentang proses penyusunan proposal penelitian: organisasi konten dan tata tulis (*writing format*) | Mahasiswa tidak mampu membuat proposal penelitian desain (I) tentang proses penyusunan proposal penelitian: organisasi konten dan tata tulis (*writing format*) | Mahasiswa tidak hadir dalam perkuliahan | 0% |
| 13 | *progress test* dan *post test* | Tulisan | Mahasiswa mampu membuat proposal penelitian desain (II)melakukan review atas usulan penelitian: Latar Belakang, identifikasi permasalahan, tujuan dan manfaat | Mahasiswa cukup paham membuat proposal penelitian desain (II)melakukan review atas usulan penelitian: Latar Belakang, identifikasi permasalahan, tujuan dan manfaat | Mahasiswa kurang mampu membuat proposal penelitian desain (II)melakukan review atas usulan penelitian: Latar Belakang, identifikasi permasalahan, tujuan dan manfaat | Mahasiswa tidak mampu membuat proposal penelitian desain (II)melakukan review atas usulan penelitian: Latar Belakang, identifikasi permasalahan, tujuan dan manfaat | Mahasiswa tidak hadir dalam perkuliahan | 5% |
| 14 | *progress test* dan *post test* | Tulisan | Mahasiswa mampu membuat proposal penelitian desain (III)melakukan review atas usulan penelitian: Latar Belakang, identifikasi permasalahan, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan | Mahasiswa cukup paham membuat proposal penelitian desain (III)melakukan review atas usulan penelitian: Latar Belakang, identifikasi permasalahan, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan | Mahasiswa kurang mampu membuat proposal penelitian desain (III)melakukan review atas usulan penelitian: Latar Belakang, identifikasi permasalahan, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan | Mahasiswa tidak mampu membuat proposal penelitian desain (III)melakukan review atas usulan penelitian: Latar Belakang, identifikasi permasalahan, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan | Mahasiswa tidak hadir dalam perkuliahan | 5% |
| 15 | *Pre test, progress test* dan *post test* | Lisan/ Presentasi | Mahasiswa mampu berDiskusi Proposal/ Usulan Penelitian dan mereview Konten Perkuliahan | Mahasiswa cukup paham berDiskusi Proposal/ Usulan Penelitian dan mereview Konten Perkuliahan | Mahasiswa kurang mampu berDiskusi Proposal/ Usulan Penelitian dan mereview Konten Perkuliahan | Mahasiswa tidak mampu berDiskusi Proposal/ Usulan Penelitian dan mereview Konten Perkuliahan | Mahasiswa tidak hadir dalam perkuliahan | 0% |

**Komponen penilaian :**

1. Kehadiran = 20 %
2. Tugas 1= 20 %
3. Tugas 1= 20 %
4. UTS = 20 %
5. UAS = 20 %

**Jakarta,**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi, Dosen Pengampu,**

**Desain Interior**

**Indra G Rochyat, SSn, MA, MDs Indra G Rochyat, SSn, MA, MDs**