

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT SAINS DAN TEKNOLOGI NASIONAL**



RENCANA PERMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

A. IDENTITAS MATA KULIAH

Nama Mata Kuliah :	CHARACTER BUILDING
Semester :	1 (satu)
Kode/Bobot Mata Kuliah	/2 SKS
Dosen Pengampu	Ir. Maulina Dian.P.MT
Mata Kuliah Prasyarat :	-
Tim Dosen :	Ir. Lely Mustika.MT

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

No	Capaian Pembelajaran (<i>learning outcome</i>) /Standar Kompetensi Lulusan Program Studi (CP/SKL)	Capaian Pembelajaran (<i>learning outcome</i>)/Standar Kompetensi Mata Kuliah (CP/SKMK)
1	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mengenal, menerima dan mengembangkan diri 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mengembangkan karakter melalui pendalaman tata nilai yang berlaku (luhur dan tangguh) dalam mewujudkan sikap dan perilaku. Mampu membangun hubungan yang baik dengan diri sendiri, sesama, lingkungan dan Tuhan.
2	<ul style="list-style-type: none"> Bersikap dan berperilaku dalam kehidupan bersama dan Membangun hubungan ketuhanan 	

3	<ul style="list-style-type: none"> Bertanggungjawab terhadap pelestarian lingkungan hidup, penerapan dan pengetahuan ilmu dan teknologi serta penghayataan menjalankan prinsip2 etis dalam menjalankan profesi 	
4	<ul style="list-style-type: none"> 	

C. KOMPETENSI MATA KULIAH

Capaian Pembelajaran (learning outcome)/Standar Kompetensi Mata Kuliah (CP/SKMK)	Mampu menghasilkan pemahaman terhadap beberapa jenis visualisasi 2 dimensi dan 3 dimensi melalui berbagai tinjauan referensi serta melakukan review dan penilaian atas berbagai model visualisasi pada karya arsitektur	
Kompetensi Dasar (KD) / Sasaran Mata Kuliah (<i>course objectives</i>)	Rumusan Kompetensi Dasar (KD)	kode
	Mahasiswa mampu mengenal diri dan menerima diri	KD1
	Mahasiswa mampu mengembangkan diri	KD2
	Mahasiswa mampu mengetahui hubungan dalam kehidupan Bersama dan hubungan ketuhanan	KD3
	Mahasiswa mampu mengetahui cara untuk sukses dalam mengembangkan diri dan profesi	KD4
	Mahasiswa mampu mengetahui tanggung jawab dalam menjalankan profesi terkait pelestarian lingkungan hidup, penerapan dan pengetahuan ilmu dan teknologi serta penghayataan menjalankan prinsip2 etis	KD5
	Mahasiswa mampu mengetahui mindset positif dan cara mencapainya	KD6
<p>Deskripsi matakuliah : Mata kuliah <i>Character building</i> merupakan upaya manivestasi dari mengenal diri, lingkungan, dan peran dalam masyarakat. Selain itu adanya nilai dasar yang perlu dimiliki individu intelektual sebagai calon profesional. Maka sikap-sikap tanggung jawab, profesional, dan perilaku positif perlu dibangun. Melalui pembentukan karakter diharapkan dapat terwujud jati diri yang kuat sesuai tata nilai yang diharapkan untuk menunjang keberhasilan profesi</p>		
Sistem Perkuliahan		

a. Pendekatan	Konstruktivisme
b. Model	Student Center Learning
c. Metode	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study
Media Pembelajaran	Papan tulis, Proyektor, Alat Peraga Maket.
Penilaian	Tugas 80% , Softskil 20%
PUSTAKA	
RENCANA PEMBELAJARAN MINGGUAN	

Minggu ke	Kemampuan yang diharapkan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu	Evaluasi	Tugas	Kriteria/ Indikator	Bobot Penilaian	Daftar Referensi
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Menjelaskan tujuan dari perkuliahan, lingkup tugas dan RPS, tata cara penilaian, dan luaran yang dihasilkan.	Introduction	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		-	Membuat Curriculum Vitae secara detail	KD1		

2	Mengetahui potensi diri sebagai baseline untuk mengembangkan diri	Mengenal Diri	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		Presentasi	Test tellent mapping dan potensi diri	KD2	5 %	
3	Mengetahui dan memahami pengembangan diri, sesuai potensi dan lingkungan	Mengembangkan diri dan Achievement Motivation	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		Presentasi dan review	Membuat Goal Setting	KD3	5%	
4	Mengetahui cara mengembangkan diri melalui referensi keberhasilan tokoh sukses	Motivasi dari keberhasilan tokoh sukses	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		presentasi	Membuat review kisah tokoh sukses	KD4	10 %	
5	Mengetahui dan memahami	Motivasi sukses	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		presentasi	Membuat Quote Motivasi	KD4	10%	
6	Mengetahui dan memahami ESQ (Emotional spiritual quostient)	ESQ	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		presentasi		KD5	10%	
7	Menjelaskan UTS	Review materi	Discovery		-	-		10%	

	dan Persiapan UTS	dan Penjelasan UTS	learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study						
8	UTS : Pelatihan Achievement diri dan motivation + Outbond								
9	Menjelaskan tentang	Mind Set	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		-	Review Goal Setting-	KD6		
10	Menjelaskan tentang	The Law Attraction	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		Paper dan presentasi	Resensi Buku The Secret	KD6	10%	
11	Menjelaskan tentang	The Power of Now	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		Paper dan presentasi		KD6	10%	
12	Menjelaskan tentang	Time Management Time & Golden Time	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		presentasi	Membuat Time Manajemen / todo list	KD6	10%	
13	Menjelaskan	Sukses dengan	Discovery			Membuat	KD6	10%	

	tentang	Alam Bawah Sadar	learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study						
14	Menjelaskan tentang	The Harvest Sukses sebagai profesional	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study			Membuat Review terhadap karya animasi	KD6	10%	
15	Menjelaskan UAS	Penjelasan dan persiapan UAS	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		-	-			
16	UAS : Melakukan bedah kesuksesan tokoh-tokoh terkait mindset, The Law Attraction dsb dan Resolusi/deklarasi sukses diri								

Jakarta,.....

Dosen Pengampu/Penanggung jawab MK

Mengetahui Ketua Program Studi

(.....)

(.....)