



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Pendidikan
Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																	
Pengembangan Pembelajaran Seni Rupa AUD	8620702214		T=2 P=0 ECTS=3.18	2	5 Juli 2024																																	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																	
	Dr. Nurul Khotimah, S.Pd., M.Pd.		Dr. Nurul Khotimah, S.Pd., M.Pd.		Kartika Rinakit Adhe, S.Pd., M.Pd.																																	
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																					
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																				
	CPL-9	Menguasai konsep bidang seni anak usia dini sesuai kebutuhan perkembangan anak usia dini.																																				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																					
	Matrik CPL - CPMK																																					
		<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 25%;">CPMK</td> <td style="width: 25%;">CPL-3</td> <td style="width: 25%;">CPL-9</td> <td colspan="3"></td> </tr> </table>					CPMK	CPL-3	CPL-9																													
CPMK	CPL-3	CPL-9																																				
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																					
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%;">1</td> <td style="width: 5%;">2</td> <td style="width: 5%;">3</td> <td style="width: 5%;">4</td> <td style="width: 5%;">5</td> <td style="width: 5%;">6</td> <td style="width: 5%;">7</td> <td style="width: 5%;">8</td> <td style="width: 5%;">9</td> <td style="width: 5%;">10</td> <td style="width: 5%;">11</td> <td style="width: 5%;">12</td> <td style="width: 5%;">13</td> <td style="width: 5%;">14</td> <td style="width: 5%;">15</td> <td style="width: 5%;">16</td> </tr> </table>					CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																						
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini bertujuan memberikan keterampilan pada mahasiswa dalam merancang pembelajaran pendidikan seni dan kreativitas anak usia dini. Kajian meliputi : Hakikat Pendidikan Seni bagi Anak Usia Dini, Konsep Kreativitas anak usia dini, Kreativitas Musik, Kreativitas Tari, Kreativitas teater, Kreativitas Seni Rupa dan Kerajinan (menggambar, mewarnai, menggunting, melipat, menempel,dan lain-lain), Kreativitas Gerak pada Anak Usia Dini, serta rancangan pembelajaran seni untuk anak usia dini. Metode pembelajaran Ceramah, pembelajaran berbasis proyek, diskusi grup, dan simulasi.																																					
Pustaka	Utama :																																					
	<ol style="list-style-type: none"> David. dkk . 2015. Teaching The Arts Early Childhood & Primary Education . Sydney: Cambridge University Press. Beal, Nancy. dkk . 2001. The Art of Teaching Art to Children in School and at Home . New York: Farrar, Straus and Giroux . 																																					

		Pendukung :					
Dosen Pengampu		Dr. Nurul Khotimah, S.Pd., M.Pd. Sri Widayati, S.Pd., M.Pd. Dr. Achmad Sya'dullah., S.Psi., M.Pd					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Menjelaskan bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh, Menjelaskan bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Menjelaskan pengalaman menggambar, Menjelaskan pengalaman melukis, Menjelaskan pengalaman kolase, Menjelaskan pengalaman seni grafis, Menjelaskan pengalaman seni rajut, Menjelaskan pengalaman seni komputer, Menjelaskan merancang kegiatan tiga dimensi. Menjelaskan kekuatan seni visual	Bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh Bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Pengalaman menggambar melukis Pengalaman kolase Pengalaman seni grafis Pengalaman seni rajut Pengalaman seni komputer Merancang kegiatan tiga dimensi Kekuatan seni visual	Kriteria: 1. Baik sekali 85-100 2. Baik = 75=84 3. Kurang = 60-74 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	ceramah, diskusi dan penugasan	Blended Learning Pembelajaran asinkron di Vinesa Blended Learning Pembelajaran asinkron di Vinesa Blended Learning Pembelajaran asinkron di Vinesa Blended Learning Pembelajaran asinkron di Vinesa Blended learning	Materi: Nurul Khotimah. 2015. Fine Arts Education Recognition Technique Dyeing In Early Childhood. Proceeding Internasional ISBN 978-979-028-742-6 Nurul Khotimah. 2018. Pembelajaran menggambar ISBN: 978-602-449-196-3. Unesa university Press Nurul Khotimah. 2012. Pembelajaran berbasis anak dalam pengembangan bidang seni (rupa) di paud batik dan paud sabitul azmi sidoarjo. Journal of Arts research and education Pustaka: Materi: Dapat menjelaskan pengertian seni Dapat menyebutkan jenis-jenis seni Dapat menyebutkan tujuan seni Dapat menjelaskan pengertian menggambar dan melukis Pustaka:	50%

2	<p>Menjelaskan bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh, Menjelaskan bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Menjelaskan pengalaman menggambar, Menjelaskan pengalaman melukis, Menjelaskan pengalaman kolase, Menjelaskan pengalaman seni grafis, Menjelaskan pengalaman seni rajut, Menjelaskan pengalaman seni komputer, Menjelaskan merancang kegiatan tiga dimensi. Menjelaskan kekuatan seni visual</p>	<p>Bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh Bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Pengalaman menggambar Pengalaman melukis Pengalaman kolase Pengalaman seni grafis Pengalaman seni rajut Pengalaman seni komputer Merancang kegiatan tiga dimensi Kekuatan seni visual</p>	<p>Kriteria: 1. Baik sekali 85-100 2. Baik= 75=84 3. Kurang== 60-74</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>ceramah, diskusi dan penugasan 2 X 50</p>	<p>Materi: Nurul Khotimah. 2015. Fine Arts Education Recognition Technique Dyeing In Early Childhood. Proceeding Internasional ISBN 978-979-028-742-6 Nurul Khotimah. 2018. Pembelajaran menggambar ISBN: 978-602-449-196-3. Unesa university Press Nurul Khotimah. 2012. Pembelajaran berbasis anak dalam pengembangan bidang seni (rupa) di paud batik dan paud sabitul azmi sidoarjo. Journal of Arts research and education Pustaka:</p> <hr/> <p>Materi: Nurul Khotimah. 2015. Fine Arts Education Recognition Technique Dyeing In Early Childhood. Proceeding Internasional ISBN 978-979-028-742-6 Nurul Khotimah. 2018. Pembelajaran menggambar ISBN: 978-602-449-196-3. Unesa university Press Nurul Khotimah. 2012. Pembelajaran berbasis anak dalam pengembangan bidang seni (rupa) di paud batik dan paud sabitul azmi sidoarjo. Journal of Arts research and education Pustaka:</p> <hr/> <p>Materi: Dapat menjelaskan pengertian menggambar dan melukis Pustaka:</p>	50%
---	--	--	--	---	--	-----

3	Menjelaskan bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh, Menjelaskan bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Menjelaskan pengalaman menggambar, Menjelaskan pengalaman melukis, Menjelaskan pengalaman kolase, Menjelaskan pengalaman seni grafis, Menjelaskan pengalaman seni rajut, Menjelaskan pengalaman seni komputer, Menjelaskan merancang kegiatan tiga dimensi. Menjelaskan kekuatan seni visual	Bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh Bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Pengalaman menggambar Pengalaman melukis Pengalaman kolase Pengalaman seni grafis Pengalaman seni rajut Pengalaman seni komputer Merancang kegiatan tiga dimensi Kekuatan seni visual	Kriteria: 1. Baik sekali 85-100 2. Baik= 75=84 3. Kurang== 60-74	ceramah, diskusi dan penugasan 2 X 50		Materi: Nurul Khotimah. 2015. Fine Arts Education Recognition Technique Dyeing In Early Childhood. Proceeding Internasional ISBN 978-979-028-742-6 Nurul Khotimah. 2018. Pembelajaran menggambar ISBN: 978-602-449-196-3. Unesa university Press Nurul Khotimah. 2012. Pembelajaran berbasis anak dalam pengembangan bidang seni (rupa) di paud batik dan paud sabitul azmi sidoarjo. Journal of Arts research and education Pustaka:	0%
4	Menjelaskan bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh, Menjelaskan bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Menjelaskan pengalaman menggambar, Menjelaskan pengalaman melukis, Menjelaskan pengalaman kolase, Menjelaskan pengalaman seni grafis, Menjelaskan pengalaman seni rajut, Menjelaskan pengalaman seni komputer, Menjelaskan merancang kegiatan tiga dimensi. Menjelaskan kekuatan seni visual	Bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh Bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Pengalaman menggambar Pengalaman melukis Pengalaman kolase Pengalaman seni grafis Pengalaman seni rajut Pengalaman seni komputer Merancang kegiatan tiga dimensi Kekuatan seni visual	Kriteria: 1. Baik sekali 85-100 2. Baik= 75=84 3. Kurang== 60-74	ceramah, diskusi dan penugasan 2 X 50			0%
5	Menjelaskan bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh, Menjelaskan bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Menjelaskan pengalaman menggambar, Menjelaskan pengalaman melukis, Menjelaskan pengalaman kolase, Menjelaskan pengalaman seni grafis, Menjelaskan pengalaman seni rajut, Menjelaskan pengalaman seni komputer, Menjelaskan merancang kegiatan tiga dimensi. Menjelaskan kekuatan seni visual	Bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh Bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Pengalaman menggambar Pengalaman melukis Pengalaman kolase Pengalaman seni grafis Pengalaman seni rajut Pengalaman seni komputer Merancang kegiatan tiga dimensi Kekuatan seni visual	Kriteria: 1. Baik sekali 85-100 2. Baik= 75=84 3. Kurang== 60-74	ceramah, diskusi dan penugasan 2 X 50			0%

6	UTS	Bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh Bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Pengalaman menggambar Pengalaman melukis Pengalaman kolase Pengalaman seni grafis Pengalaman seni rajut Pengalaman seni komputer Merancang kegiatan tiga dimensi Kekuatan seni visual	Kriteria: 1. Baik sekali 85-100 2. Baik= 75=84 3. Kurang== 60-74	UTS 2 X 50			0%
7	Menjelaskan bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh, Menjelaskan bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Menjelaskan pengalaman menggambar, Menjelaskan pengalaman melukis, Menjelaskan pengalaman kolase, Menjelaskan pengalaman seni grafis, Menjelaskan pengalaman seni rajut, Menjelaskan pengalaman seni komputer, Menjelaskan merancang kegiatan tiga dimensi. Menjelaskan kekuatan seni visual	Bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh Bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Pengalaman menggambar Pengalaman melukis Pengalaman kolase Pengalaman seni grafis Pengalaman seni rajut Pengalaman seni komputer Merancang kegiatan tiga dimensi Kekuatan seni visual	Kriteria: 1. Baik sekali 85-100 2. Baik= 75=84 3. Kurang== 60-74	ceramah, diskusi dan penugasan 2 X 50			0%
8	Menjelaskan bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh, Menjelaskan bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Menjelaskan pengalaman menggambar, Menjelaskan pengalaman melukis, Menjelaskan pengalaman kolase, Menjelaskan pengalaman seni grafis, Menjelaskan pengalaman seni rajut, Menjelaskan pengalaman seni komputer, Menjelaskan merancang kegiatan tiga dimensi. Menjelaskan kekuatan seni visual	Bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh Bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Pengalaman menggambar Pengalaman melukis Pengalaman kolase Pengalaman seni grafis Pengalaman seni rajut Pengalaman seni komputer Merancang kegiatan tiga dimensi Kekuatan seni visual	Kriteria: 1. Baik sekali 85-100 2. Baik= 75=84 3. Kurang== 60-74	ceramah, diskusi dan penugasan 2 X 50			0%

9	Menjelaskan bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh, Menjelaskan bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Menjelaskan pengalaman menggambar, Menjelaskan pengalaman melukis, Menjelaskan pengalaman kolase, Menjelaskan pengalaman seni grafis, Menjelaskan pengalaman seni rajut, Menjelaskan pengalaman seni komputer, Menjelaskan merancang kegiatan tiga dimensi. Menjelaskan kekuatan seni visual	Bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh Bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Pengalaman menggambar Pengalaman melukis Pengalaman kolase Pengalaman seni grafis Pengalaman seni rajut Pengalaman seni komputer Merancang kegiatan tiga dimensi Kekuatan seni visual	Kriteria: 1. Baik sekali 85-100 2. Baik= 75=84 3. Kurang== 60-74	ceramah, diskusi dan penugasan 2 X 50			0%
10	Menjelaskan bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh, Menjelaskan bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Menjelaskan pengalaman menggambar, Menjelaskan pengalaman melukis, Menjelaskan pengalaman kolase, Menjelaskan pengalaman seni grafis, Menjelaskan pengalaman seni rajut, Menjelaskan pengalaman seni komputer, Menjelaskan merancang kegiatan tiga dimensi. Menjelaskan kekuatan seni visual	Bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh Bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Pengalaman menggambar Pengalaman melukis Pengalaman kolase Pengalaman seni grafis Pengalaman seni rajut Pengalaman seni komputer Merancang kegiatan tiga dimensi Kekuatan seni visual	Kriteria: 1. Baik sekali 85-100 2. Baik= 75=84 3. Kurang== 60-74	ceramah, diskusi dan penugasan 2 X 50			0%
11	Menjelaskan bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh, Menjelaskan bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Menjelaskan pengalaman menggambar, Menjelaskan pengalaman melukis, Menjelaskan pengalaman kolase, Menjelaskan pengalaman seni grafis, Menjelaskan pengalaman seni rajut, Menjelaskan pengalaman seni komputer, Menjelaskan merancang kegiatan tiga dimensi. Menjelaskan kekuatan seni visual	Bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh Bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Pengalaman menggambar Pengalaman melukis Pengalaman kolase Pengalaman seni grafis Pengalaman seni rajut Pengalaman seni komputer Merancang kegiatan tiga dimensi Kekuatan seni visual	Kriteria: 1. Baik sekali 85-100 2. Baik= 75=84 3. Kurang== 60-74	ceramah, diskusi dan penugasan 2 X 50			0%

12	Menjelaskan bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh, Menjelaskan bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Menjelaskan pengalaman menggambar, Menjelaskan pengalaman melukis, Menjelaskan pengalaman kolase, Menjelaskan pengalaman seni grafis, Menjelaskan pengalaman seni rajut, Menjelaskan pengalaman seni komputer, Menjelaskan merancang kegiatan tiga dimensi. Menjelaskan kekuatan seni visual	Bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh Bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Pengalaman menggambar Pengalaman melukis Pengalaman kolase Pengalaman seni grafis Pengalaman seni rajut Pengalaman seni komputer Merancang kegiatan tiga dimensi Kekuatan seni visual	Kriteria: 1. Baik sekali 85-100 2. Baik= 75=84 3. Kurang== 60-74	ceramah, diskusi dan penugasan 2 X 50			0%
13	Menjelaskan bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh, Menjelaskan bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Menjelaskan pengalaman menggambar, Menjelaskan pengalaman melukis, Menjelaskan pengalaman kolase, Menjelaskan pengalaman seni grafis, Menjelaskan pengalaman seni rajut, Menjelaskan pengalaman seni komputer, Menjelaskan merancang kegiatan tiga dimensi. Menjelaskan kekuatan seni visual	Bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh Bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Pengalaman menggambar Pengalaman melukis Pengalaman kolase Pengalaman seni grafis Pengalaman seni rajut Pengalaman seni komputer Merancang kegiatan tiga dimensi Kekuatan seni visual	Kriteria: 1. Baik sekali 85-100 2. Baik= 75=84 3. Kurang== 60-74	ceramah, diskusi dan penugasan 2 X 50			0%
14	Menjelaskan bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh, Menjelaskan bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Menjelaskan pengalaman menggambar, Menjelaskan pengalaman melukis, Menjelaskan pengalaman kolase, Menjelaskan pengalaman seni grafis, Menjelaskan pengalaman seni rajut, Menjelaskan pengalaman seni komputer, Menjelaskan merancang kegiatan tiga dimensi. Menjelaskan kekuatan seni visual	Bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh Bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Pengalaman menggambar Pengalaman melukis Pengalaman kolase Pengalaman seni grafis Pengalaman seni rajut Pengalaman seni komputer Merancang kegiatan tiga dimensi Kekuatan seni visual	Kriteria: 1. Baik sekali 85-100 2. Baik= 75=84 3. Kurang== 60-74	ceramah, diskusi dan penugasan 2 X 50			0%

15	Menjelaskan bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh, Menjelaskan bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Menjelaskan pengalaman menggambar, Menjelaskan pengalaman melukis, Menjelaskan pengalaman kolase, Menjelaskan pengalaman seni grafis, Menjelaskan pengalaman seni rajut, Menjelaskan pengalaman seni komputer, Menjelaskan merancang kegiatan tiga dimensi. Menjelaskan kekuatan seni visual	Bagaimana seni visual membantu anak-anak tumbuh Bagaimana kegiatan dua dimensi dirancang. Pengalaman menggambar Pengalaman melukis Pengalaman kolase Pengalaman seni grafis Pengalaman seni rajut Pengalaman seni komputer Merancang kegiatan tiga dimensi Kekuatan seni visual	Kriteria: 1. Baik sekali 85-100 2. Baik= 75=84 3. Kurang== 60-74	ceramah, diskusi dan penugasan 2 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	100%
		100%

Catatan

- 1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- 3. CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- 4. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- 5. Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- 6. Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- 7. Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 8. Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- 9. Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- 10. Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- 11. Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- 12. TM=**Tatap Muka, **PT=**Penugasan terstruktur, **BM=**Belajar mandiri.