

	<div>Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar</div>						Kode Dokumen																																																																																																				
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																											
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																				
Pendidikan seni rupa dan Prakarya	8620603199	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	4	18 Desember 2025																																																																																																				
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																					
	Drs. Suprayitno, M.Si.; Ramadhan Kurnia Habibie, S.Pd., M.Pd.: Ali Fakhruddin, M.Pd.		Drs. Suprayitno, M.Si.			PUTRI RACHMADYANTI																																																																																																					
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																										
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																										
	CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya																																																																																																									
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																																																																									
	CPL-8	Menerapkan konsep pengetahuan keterampilan dasar dan mendemonstrasikan keterpaduan dalam pengetahuan dasar bidang studi (matematika, Bahasa, IPA, IPS, PKn, seni, olahraga).																																																																																																									
	CPL-9	Memecahkan masalah pengetahuan dan keterampilan dasar terpadu bidang studi (matematika, bahasa, IPA, IPS, PKn, seni, olahraga).																																																																																																									
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																										
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu mengekspresikan nilai-nilai agama, kebangsaan, dan budaya nasional melalui karya seni rupa dan prakarya yang sesuai dengan etika akademik dalam setiap tahap pembelajaran dan pameran.																																																																																																									
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu berkolaborasi dengan rekan sejawat dalam proyek seni rupa dan prakarya yang berbasis kearifan lokal, serta mengembangkan diri secara berkelanjutan dengan memanfaatkan teknologi dalam menciptakan dan mempresentasikan karya seni.																																																																																																									
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu menganalisis dan menerapkan konsep-konsep dasar seni rupa dan prakarya dalam konteks pendidikan inklusi, dengan mengintegrasikan teknologi dan kearifan lokal sebagai media pembelajaran yang adaptif untuk semua peserta didik.																																																																																																									
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu mengintegrasikan pengetahuan dasar dari berbagai bidang studi (matematika, bahasa, IPA, IPS, PKn, seni, olahraga) dalam pengembangan dan pelaksanaan proyek seni rupa dan prakarya yang kreatif dan inovatif, dengan mempertimbangkan keberagaman latar belakang peserta didik.																																																																																																									
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																										
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-1</td><td>CPL-4</td><td>CPL-8</td><td>CPL-9</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>						CPMK	CPL-1	CPL-4	CPL-8	CPL-9	CPMK-1	✓				CPMK-2		✓			CPMK-3	✓		✓		CPMK-4				✓																																																																											
	CPMK	CPL-1	CPL-4	CPL-8	CPL-9																																																																																																						
	CPMK-1	✓																																																																																																									
	CPMK-2		✓																																																																																																								
	CPMK-3	✓		✓																																																																																																							
CPMK-4				✓																																																																																																							
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																											
	<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr></table>						CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓																CPMK-2							✓	✓							✓	✓	CPMK-3			✓		✓				✓		✓		✓				CPMK-4		✓		✓		✓				✓		✓		✓		
CPMK	Minggu Ke																																																																																																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																											
CPMK-1	✓																																																																																																										
CPMK-2							✓	✓							✓	✓																																																																																											
CPMK-3			✓		✓				✓		✓		✓																																																																																														
CPMK-4		✓		✓		✓				✓		✓		✓																																																																																													
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah yang bertujuan meningkatkan Penguasaan Konsep, Praktik dan Pengelolaan Pendidikan Seni rupa serta menguasai Pembelajaran Prakarya yang dilandasi konsep pendidikan melalui proses berkarya untuk SD/MI																																																																																																										

Pustaka		Utama :		<ol style="list-style-type: none"> 1. Restian, Arina. 2020. Pendidikan Seni Rupa Estetik Sekolah Dasar. Malang: UMM Press 2. Fajrie, Nur. 2023. Paradigma Praktis dalam Pembelajaran Seni Rupa untuk Anak di Sekolah Dasar. Pekalongan: NEM. 3. Kemendikbudristek. 2024. Permendikbudristek No. 8 Tahun 2024 tentang Standar Isi Mata Pelajaran pada Jenjang Pendidikan Dasar. Jakarta: Kemendikbudristek 4. Sudarto, Zaini. 2004. Pendidikan Seni Rupa PGSD. Surabaya: Unesa University Press 5. Retyaningrum, Vera. 2005. Kriya Tekstil. Surabaya: Unesa University Press. 6. Suprayitno, 2013. Pembelajaran Kerajinan Tangan di Sekolah Dasar. Sidoarjo: Zifatama 7. Zumrotun, Erma., Attalina, Syailin N C., Niswah, Nihlatun. 2023. Pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan di SD. Semarang: Cahya Ghani Recovery 8. Kurnianing, Dini. 2012. Inspirasi Prakarya untuk SD. AgroMedia 			
		Pendukung :		<ol style="list-style-type: none"> 1. Malik, M. S. (2020). Analisis HOTS, 4C, literasi, dan pendidikan karakter dalam Seni Budaya dan Prakarya MI/SD Kurikulum 2013. Elementary Islamic Teacher Journal, 8(1), 59-82. 2. Sandi, N. V. (2020). Proses belajar siswa dalam pelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 1(1), 42-52. 3. Saputro, A., & Wijayanti, O. (2021). Tantangan guru abad 21 dalam mengajarkan muatan SBdP di Sekolah Dasar. Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran, 1(3), 51-59. 4. Hidayah, U., & Aprilia, I. (2021). Mengembangkan Karakter Anak Melalui Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Sekolah Dasar. AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2(1), 20-33. 5. Akuno, E., Aouadi, H., Del Valle, N., & Alpysbayeva, M. (2023). Arts Education: An investment in quality learning. 6. Setyaningsih, H., & Yermiandhoko, Y. (2015). Pemanfaatan Unsur Seni Rupa Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Menggambar Dekoratif di Sekolah Dasar. Jurnal PGSD, 3(2), 254-355. 7. Wagner, E., Nielsen, C. S., Veloso, L., Suominen, A., & Pachova, N. (2021). Arts, sustainability and education. Springer. 8. Nikolaienko, Y. M. (2023). The impact of digital technologies on training art students to achieve sustainable development goals. Revista de la Universidad del Zulia, 14(41), 345-364. 			
		Dosen Pengampu		Dra. Mulyani, M.Pd. Drs. Suprayitno, M.Si. Ali Fakhruddin, M.Pd. Vivi Astuti Nurlaily, M.Pd. Ivo Yuliana, M.Pd.			
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)

1	Memahami pengertian seni rupa dan prakarya, peran pendidikan seni rupa dan prakarya, alat dan bahan untuk seni rupa dan prakarya, serta kaitannya dengan pendidikan berkualitas dan pekerjaan layak	<p>1. Mampu menjelaskan pengertian seni rupa dan prakarya</p> <p>2. Mampu memahami peran pendidikan seni rupa dan prakarya serta kaitannya terhadap pendidikan berkualitas dan pekerjaan layak</p> <p>3. Mampu mengidentifikasi alat dan bahan untuk seni rupa dan prakarya</p>	<p>Kriteria: Sesuai dengan pedoman penilaian yang dikembangkan oleh dosen</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	<p>Metode: tanya jawab, diskusi, ceramah, penugasan</p> <p>Sintaks Pembelajaran:</p> <p>Pertanyaan Mendasar</p> <p>1. Menyampaikan tema atau topik yang terkait sebuah permasalahan tentang definisi, peran, serta alat dan bahan dalam seni rupa dan prakarya.</p> <p>2. Membimbing mahasiswa untuk berdiskusi permasalahan dan mencari solusi.</p> <p>Menyusun Rencana Proyek</p> <p>3. Membimbing mahasiswa dalam merancang aktifitas penyelesaian proyek gambar bentuk, ekspresif, ilustrasi, dan dekoratif</p> <p>4. Mendiskusikan alat, bahan dan sumber informasi yang akan digunakan dalam menyelesaikan proyek.</p> <p>Membuat Jadwal Proyek</p> <p>5. Membimbing mahasiswa dalam Menyusun jadwal sesuai dengan tahapan aktivitas penyelesaian proyek.</p> <p>3 X 50</p>	SIDIA	<p>Materi: Kaitan Seni dengan Pendidikan Berkualitas</p> <p>Pustaka: <i>Wagner, E., Nielsen, C. S., Veloso, L., Suominen, A., & Pachova, N. (2021). Arts, sustainability and education. Springer.</i></p> <hr/> <p>Materi: Kaitan Seni dan Prakarya dengan Pekerjaan yang Layak</p> <p>Pustaka: <i>Nikolaienko, Y. M. (2023). The impact of digital technologies on training art students to achieve sustainable development goals. Revista de la Universidad del Zulia, 14(41), 345-364.</i></p> <hr/> <p>Materi: Definisi, peran, serta alat dan bahan dalam seni rupa dan prakarya.</p> <p>Pustaka: <i>Sudarto, Zaini. 2004. Pendidikan Seni Rupa PGSD. Surabaya: Unesa University Press</i></p>	5%
---	---	---	--	---	-------	---	----

2	Membuat gambar bentuk	<p>1. Mampu menjelaskan pengertian gambar bentuk</p> <p>2. Mampu menjelaskan jenis-jenis gambar bentuk</p> <p>3. Mampu membuat gambar bentuk suatu benda</p>	<p>Kriteria: Sesuai dengan pedoman penilaian yang dikembangkan dosen</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Metode: tanya jawab, diskusi, penugasan, demonstrasi</p> <p>Sintaks Pembelajaran:</p> <p>Memonitor Kerja Mahasiswa dan Kemajuan Proyek</p> <p>1. Melakukan sesi konsultasi berkala dengan mahasiswa untuk memonitor progres mereka, memberikan masukan, dan membantu mengatasi hambatan yang dihadapi selama proses pembuatan karya.</p> <p>Melakukan Penilaian Hasil Kinerja</p> <p>2. Setiap mahasiswa menunjukkan hasil karya mereka, menjelaskan proses kreatif, teknik yang digunakan, serta bagaimana karya tersebut merefleksikan nilai-nilai budaya lokal dan relevansi sosial.</p> <p>3. Teman sejawat mengapresiasi dengan memberikan kritik dan saran konstruktif terhadap karya yang dipresentasikan.</p> <p>Mengevaluasi Pengalaman</p> <p>4. Mahasiswa bersama Dosen mengadakan diskusi akhir untuk mengevaluasi pengalaman proyek secara keseluruhan. Mahasiswa berbagi pandangan mereka tentang apa yang berhasil, apa yang dapat ditingkatkan, dan bagaimana proyek ini berkontribusi pada pemahaman mereka tentang seni rupa dan prakarya.</p> <p>3 X 50</p>	SIDIA	<p>Materi: Gambar Bentuk</p> <p>Pustaka: <i>Zumrotun, Erma., Attalina, Syailin N C., Niswah, Nihlatun. 2023. Pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan di SD. Semarang: Cahya Ghani Recovery</i></p>	5%
---	-----------------------	--	---	---	-------	--	----

3	Menjelaskan dan menguasai gambar ilustrasi	<p>1. Mampu menjelaskan pengertian gambar ilustrasi</p> <p>2. Mampu menjelaskan jenis-jenis gambar ilustrasi</p> <p>3. Praktik menggambar masing-masing jenis gambar ilustrasi</p>	<p>Kriteria: Sesuai dengan pedoman penilaian yang dikembangkan oleh dosen</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	<p>Metode: tanya jawab, diskusi, penugasan, demonstrasi, proyek</p> <p>Sintaks Pembelajaran:</p> <p>Pertanyaan Mendasar</p> <p>1. Berdiskusi tentang penciptaan karya gambar ilustrasi yang tidak hanya artistik tetapi juga mampu merepresentasikan nilai-nilai budaya lokal dan relevansi sosial.</p> <p>Menyusun Rencana Proyek</p> <p>2. Mahasiswa bersama dosen mendiskusikan berbagai contoh karya gambar ilustrasi. Mereka kemudian membahas bagaimana karya-karya tersebut dapat diadaptasi atau diinterpretasi untuk merefleksikan kearifan lokal dan isu-isu sosial.</p> <p>3. Setiap mahasiswa menyusun rencana proyek yang mencakup konsep karya, teknik yang akan digunakan, dan tujuan yang ingin dicapai dalam karya mereka.</p> <p>Membuat Jadwal Proyek</p> <p>4. Mahasiswa menyusun jadwal proyek yang mencakup tahapan perencanaan, pencarian referensi, pembuatan sketsa, proses menggambar, dan penyelesaian karya.</p> <p>3x50</p>	SIDIA	<p>Materi: Gambar Ilustrasi</p> <p>Pustaka: <i>Zumrotun, Erma., Attalina, Syailin N C., Niswah, Nihlatun. 2023. Pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan di SD. Semarang: Cahya Ghani Recovery</i></p>	3%
---	--	--	--	--	-------	---	----

4	Menjelaskan dan menguasai gambar ilustrasi	<p>1.Mampu menjelaskan pengertian gambar ilustrasi</p> <p>2.Mampu menjelaskan jenis-jenis gambar ilustrasi</p> <p>3.Praktik menggambar masing-masing jenis gambar ilustrasi</p>	<p>Kriteria: Sesuai dengan pedoman penilaian yang dikembangkan oleh dosen</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Metode: tanya jawab, diskusi, penugasan, demonstrasi, proyek</p> <p>Sintaks Pembelajaran:</p> <p>Memonitor Kerja Mahasiswa dan Kemajuan Proyek</p> <p>1. Melakukan sesi konsultasi berkala dengan mahasiswa untuk memonitor progres mereka, memberikan masukan, dan membantu mengatasi hambatan yang dihadapi selama proses pembuatan karya.</p> <p>Melakukan Penilaian Hasil Kinerja</p> <p>2. Setiap mahasiswa menunjukkan hasil karya mereka, menjelaskan proses kreatif, teknik yang digunakan, serta bagaimana karya tersebut merefleksikan nilai-nilai budaya lokal dan relevansi sosial.</p> <p>3. Teman sejawat mengapresiasi dengan memberikan kritik dan saran konstruktif terhadap karya yang dipresentasikan.</p> <p>Mengevaluasi Pengalaman</p> <p>4. Mahasiswa bersama Dosen mengadakan diskusi akhir untuk mengevaluasi pengalaman proyek secara keseluruhan. Mahasiswa berbagi pandangan mereka tentang apa yang berhasil, apa yang dapat ditingkatkan, dan bagaimana proyek ini berkontribusi pada pemahaman mereka tentang seni rupa dan prakarya.</p> <p>3 X 50</p>	SIDIA	<p>Materi: Gambar Ilustrasi</p> <p>Pustaka: <i>Zumrotun, Erma., Attalina, Syailin N C., Niswah, Nihlatun. 2023. Pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan di SD. Semarang: Cahya Ghani Recovery</i></p>	5%
---	--	---	--	---	-------	---	----

5	Menjelaskan dan menguasai gambar ekspresi	<p>1. Mampu menjelaskan pengertian gambar ekspresi</p> <p>2. Mampu menjelaskan jenis-jenis gambar ekspresi</p> <p>3. Praktik menggambar masing-masing jenis gambar ekspresi</p>	<p>Kriteria: sesuai pedoman penilaian yang telah dikembangkan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	<p>Metode: tanya jawab, diskusi, penugasan, demonstrasi, proyek</p> <p>Sintaks Pembelajaran:</p> <p>Pertanyaan Mendasar</p> <p>1. Berdiskusi tentang penciptaan karya gambar ekspresi yang tidak hanya artistik tetapi juga mampu merepresentasikan nilai-nilai budaya lokal dan relevansi sosial.</p> <p>Menyusun Rencana Proyek</p> <p>2. Mahasiswa bersama dosen mendiskusikan berbagai contoh karya gambar ekspresi. Mereka kemudian membahas bagaimana karya-karya tersebut dapat diadaptasi atau diinterpretasi untuk merefleksikan kearifan lokal dan isu-isu sosial.</p> <p>3. Setiap mahasiswa menyusun rencana proyek yang mencakup konsep karya, teknik yang akan digunakan, dan tujuan yang ingin dicapai dalam karya mereka.</p> <p>Membuat Jadwal Proyek</p> <p>4. Mahasiswa menyusun jadwal proyek yang mencakup tahapan perencanaan, pencarian referensi, pembuatan sketsa, proses menggambar, dan penyelesaian karya.</p> <p>3 X 50</p>	SIDIA	<p>Materi: Gambar Ekspresi</p> <p>Pustaka: <i>Zumrotun, Erma., Attalina, Syailin N C., Niswah, Nihlatun. 2023. Pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan di SD. Semarang: Cahya Ghani Recovery</i></p>	3%
---	---	---	--	--	-------	--	----

6	Menjelaskan dan menguasai gambar ekspresi	<p>1. Mampu menjelaskan pengertian gambar ekspresi</p> <p>2. Mampu menjelaskan jenis-jenis gambar ekspresi</p> <p>3. Praktik menggambar masing-masing jenis gambar ekspresi</p>	<p>Kriteria: Sesuai pedoman penilaian yang telah dikembangkan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Metode: tanya jawab, diskusi, penugasan, demonstrasi, proyek</p> <p>Sintaks Pembelajaran:</p> <p>Memonitor Kerja Mahasiswa dan Kemajuan Proyek</p> <p>1. Melakukan sesi konsultasi berkala dengan mahasiswa untuk memonitor progres mereka, memberikan masukan, dan membantu mengatasi hambatan yang dihadapi selama proses pembuatan karya.</p> <p>Melakukan Penilaian Hasil Kinerja</p> <p>2. Setiap mahasiswa menunjukkan hasil karya mereka, menjelaskan proses kreatif, teknik yang digunakan, serta bagaimana karya tersebut merefleksikan nilai-nilai budaya lokal dan relevansi sosial.</p> <p>3. Teman sejawat mengapresiasi dengan memberikan kritik dan saran konstruktif terhadap karya yang dipresentasikan.</p> <p>Mengevaluasi Pengalaman</p> <p>4. Mahasiswa bersama Dosen mengadakan diskusi akhir untuk mengevaluasi pengalaman proyek secara keseluruhan. Mahasiswa berbagi pandangan mereka tentang apa yang berhasil, apa yang dapat ditingkatkan, dan bagaimana proyek ini berkontribusi pada pemahaman mereka tentang seni rupa dan prakarya.</p> <p>3x50</p>	SIDIA	<p>Materi: Gambar Ekspresi</p> <p>Pustaka: <i>Zumrotun, Erma., Attalina, Syailin N C., Niswah, Nihlatun. 2023. Pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan di SD. Semarang: Cahya Ghani Recovery</i></p>	5%
---	---	---	--	---	-------	--	----

7	Menjelaskan dan menguasai gambar dekoratif	<p>1. Mampu menjelaskan pengertian gambar dekoratif</p> <p>2. Mampu menjelaskan jenis-jenis gambar dekoratif</p> <p>3. Praktik menggambar masing-masing jenis gambar dekoratif</p>	<p>Kriteria: Sesuai pedoman penilaian yang dikembangkan oleh dosen</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	<p>Metode: tanya jawab, diskusi, penugasan, demonstrasi, proyek</p> <p>Sintaks Pembelajaran:</p> <p>Pertanyaan Mendasar</p> <p>1. Berdiskusi tentang penciptaan karya gambar dekoratif yang tidak hanya artistik tetapi juga mampu merepresentasikan nilai-nilai budaya lokal dan relevansi sosial.</p> <p>Menyusun Rencana Proyek</p> <p>2. Mahasiswa bersama dosen mendiskusikan berbagai contoh karya gambar yang mencakup gambar bentuk, ekspresi, ilustrasi, dan dekoratif. Mereka kemudian membahas bagaimana karya-karya tersebut dapat diadaptasi atau diinterpretasi untuk merefleksikan kearifan lokal dan isu-isu sosial.</p> <p>3. Setiap mahasiswa menyusun rencana proyek yang mencakup konsep karya, teknik yang akan digunakan, dan tujuan yang ingin dicapai dalam karya mereka.</p> <p>Membuat Jadwal Proyek</p> <p>4. Mahasiswa menyusun jadwal proyek yang mencakup tahapan perencanaan, pencarian referensi, pembuatan sketsa, proses menggambar, dan penyelesaian karya.</p> <p>3 X 50</p>	SIDIA	<p>Materi: Gambar Dekoratif</p> <p>Pustaka: <i>Zumrotun, Erma., Attalina, Syailin N C., Niswah, Nihlatun. 2023. Pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan di SD. Semarang: Cahya Ghani Recovery</i></p>	3%
---	--	--	---	--	-------	---	----

8	Menyajikan Pameran Karya Gambar Dekoratif secara daring (UTS)	Penyajian Karya Gambar Dekoratif	<p>Kriteria: sesuai dengan pedoman penilaian yang dikembangkan oleh dosen</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Model: Project Based Learning Metode: proyek, pameran</p> <p>Sintaks Pembelajaran:</p> <p>Memonitor Kerja Mahasiswa dan Kemajuan Proyek 1. Melakukan sesi konsultasi berkala dengan mahasiswa untuk memonitor progres mereka, memberikan masukan, dan membantu mengatasi hambatan yang dihadapi selama proses pembuatan karya.</p> <p>Melakukan Penilaian Hasil Kinerja 2. Setiap mahasiswa menunjukkan hasil karya mereka, menjelaskan proses kreatif, teknik yang digunakan, serta bagaimana karya tersebut merefleksikan nilai-nilai budaya lokal dan relevansi sosial. 3. Teman sejawat mengapresiasi dengan memberikan kritik dan saran konstruktif terhadap karya yang dipresentasikan.</p> <p>Mengevaluasi Pengalaman 4. Mahasiswa bersama Dosen mengadakan diskusi akhir untuk mengevaluasi pengalaman proyek secara keseluruhan. Mahasiswa berbagi pandangan mereka tentang apa yang berhasil, apa yang dapat ditingkatkan, dan bagaimana proyek ini berkontribusi pada pemahaman mereka tentang seni rupa dan prakarya.</p> <p>3 X 50</p>	<p>Materi: Gambar Dekoratif</p> <p>Pustaka: <i>Zumrotun, Erma., Attalina, Syailin N C., Niswah, Nihlatun. 2023. Pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan di SD. Semarang: Cahya Ghani Recovery</i></p>	20%
---	---	----------------------------------	--	--	---	-----

9	Menguasai pembuatan mozaik, kolase, dan montase	<p>1. Mampu menjelaskan pengertian mozaik, kolase, dan montase</p> <p>2. Mampu menyebutkan bahan untuk membuat mozaik, kolase dan montase</p> <p>3. Mampu membuat mozaik, kolase, dan montase</p>	<p>Kriteria: Sesuai dengan pedoman yang dikembangkan oleh dosen</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	<p>Model: Project Based Learning Metode: tanya jawab, diskusi, penugasan, demonstrasi, proyek</p> <p>Sintaks Pembelajaran:</p> <p>Pertanyaan Mendasar 1. Berdiskusi tentang penciptaan karya mozaik, kolase, dan montase yang tidak hanya artistik tetapi juga mampu merepresentasikan nilai-nilai budaya lokal dan relevansi sosial.</p> <p>Menyusun Rencana Proyek 2. Mahasiswa bersama dosen mendiskusikan berbagai contoh mozaik, kolase, dan montase. Mereka kemudian membahas bagaimana karya-karya tersebut dapat diadaptasi atau diinterpretasi untuk merefleksikan kearifan lokal dan isu-isu sosial. 3. Setiap mahasiswa menyusun rencana proyek yang mencakup konsep karya, teknik yang akan digunakan, dan tujuan yang ingin dicapai dalam karya mereka.</p> <p>Membuat Jadwal Proyek 4. Mahasiswa menyusun jadwal proyek yang mencakup tahapan perencanaan, pencarian referensi, pembuatan sketsa, dan penyelesaian karya. 3 X 50</p>	<p>Materi: Mozaik, Kolase, dan Montase</p> <p>Pustaka:</p> <p>Materi: Mozaik, Kolase, Montase</p> <p>Pustaka: <i>Suprayitno, 2013.</i> <i>Pembelajaran Kerajinan Tangan di Sekolah Dasar.</i> <i>Sidoarjo: Zifatama</i></p>	2%
---	---	---	--	--	---	----

10	Menguasai pembuatan mozaik, kolase, dan montase	<p>1. Mampu menjelaskan pengertian mozaik, kolase, dan montase</p> <p>2. Mampu menyebutkan bahan untuk membuat mozaik, kolase dan montase</p> <p>3. Mampu membuat mozaik, kolase, dan montase</p>	<p>Kriteria: Sesuai dengan pedoman yang dikembangkan oleh dosen</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Metode: tanya jawab, diskusi, penugasan, demonstrasi, proyek</p> <p>Sintaks Pembelajaran:</p> <p>Memonitor Kerja Mahasiswa dan Kemajuan Proyek</p> <p>1. Melakukan sesi konsultasi berkala dengan mahasiswa untuk memonitor progres mereka, memberikan masukan, dan membantu mengatasi hambatan yang dihadapi selama proses pembuatan karya.</p> <p>Melakukan Penilaian Hasil Kinerja</p> <p>2. Setiap mahasiswa menunjukkan hasil karya mereka, menjelaskan proses kreatif, teknik yang digunakan, serta bagaimana karya tersebut merefleksikan nilai-nilai budaya lokal dan relevansi sosial.</p> <p>3. Teman sejawat mengapresiasi dengan memberikan kritik dan saran konstruktif terhadap karya yang dipresentasikan.</p> <p>Mengevaluasi Pengalaman</p> <p>4. Mahasiswa bersama Dosen mengadakan diskusi akhir untuk mengevaluasi pengalaman proyek secara keseluruhan. Mahasiswa berbagi pandangan mereka tentang apa yang berhasil, apa yang dapat ditingkatkan, dan bagaimana proyek ini berkontribusi pada pemahaman mereka tentang seni rupa dan prakarya.</p> <p>3 X 50</p>	SIDIA	<p>Materi: Mozaik, Kolase, Montase</p> <p>Pustaka: <i>Suprayitno, 2013. Pembelajaran Kerajinan Tangan di Sekolah Dasar. Sidoarjo: Zifatama</i></p>	5%
----	---	---	--	---	-------	--	----

11	Menguasai keterampilan anyam dasar dan origami	<p>1.Mampu menjelaskan pengertian anyam</p> <p>2.Mampu menyebutkan jenis bahan anyaman</p> <p>3.Mampu membuat motif anyam</p> <p>4.Mampu menjelaskan pengertian origami</p> <p>5.Mampu membuat macam-macam bentuk keterampilan origami</p>	<p>Kriteria: Sesuai dengan pedoman yang dikembangkan oleh dosen</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	<p>Metode: tanya jawab, diskusi, penugasan, demonstrasi, proyek</p> <p>Sintaks Pembelajaran:</p> <p>Pertanyaan Mendasar</p> <p>1. Berdiskusi tentang penciptaan karya anyam dasar dan origami yang tidak hanya artistik tetapi juga mampu merepresentasikan nilai-nilai budaya lokal dan relevansi sosial.</p> <p>Menyusun Rencana Proyek</p> <p>2. Mahasiswa bersama dosen mendiskusikan berbagai contoh anyam dasar dan origami. Mereka kemudian membahas bagaimana karya-karya tersebut dapat diadaptasi atau diinterpretasi untuk merefleksikan kearifan lokal dan isu-isu sosial.</p> <p>3. Setiap mahasiswa menyusun rencana proyek yang mencakup konsep karya, teknik yang akan digunakan, dan tujuan yang ingin dicapai dalam karya mereka.</p> <p>Membuat Jadwal Proyek</p> <p>4. Mahasiswa menyusun jadwal proyek yang mencakup tahapan perencanaan, pencarian referensi, pembuatan sketsa, dan penyelesaian karya.</p> <p>3 X 50</p>	<p>Materi: Anyam Dasar dan Origami</p> <p>Pustaka: <i>Suprayitno, 2013.</i> <i>Pembelajaran Kerajinan Tangan di Sekolah Dasar.</i> <i>Sidoarjo: Zifatama</i></p>	2%
----	--	--	--	---	--	----

12	Menguasai keterampilan anyam dasar dan origami	<p>1. Mampu menjelaskan pengertian anyam</p> <p>2. Mampu menyebutkan jenis bahan anyaman</p> <p>3. Mampu membuat motif anyam</p> <p>4. Mampu menjelaskan pengertian origami</p> <p>5. Mampu membuat macam-macam bentuk keterampilan origami</p>	<p>Kriteria: Sesuai dengan pedoman penilaian yang dikembangkan oleh dosen</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Model: Project Based Learning Metode: tanya jawab, diskusi, penugasan, demonstrasi, proyek</p> <p>Sintaks Pembelajaran:</p> <p>Memonitor Kerja Mahasiswa dan Kemajuan Proyek</p> <p>1. Melakukan sesi konsultasi berkala dengan mahasiswa untuk memonitor progres mereka, memberikan masukan, dan membantu mengatasi hambatan yang dihadapi selama proses pembuatan karya.</p> <p>Melakukan Penilaian Hasil Kinerja</p> <p>2. Setiap mahasiswa menunjukkan hasil karya mereka, menjelaskan proses kreatif, teknik yang digunakan, serta bagaimana karya tersebut merefleksikan nilai-nilai budaya lokal dan relevansi sosial.</p> <p>3. Teman sejawat mengapresiasi dengan memberikan kritik dan saran konstruktif terhadap karya yang dipresentasikan.</p> <p>Mengevaluasi Pengalaman</p> <p>4. Mahasiswa bersama Dosen mengadakan diskusi akhir untuk mengevaluasi pengalaman proyek secara keseluruhan. Mahasiswa berbagi pandangan mereka tentang apa yang berhasil, apa yang dapat ditingkatkan, dan bagaimana proyek ini berkontribusi pada pemahaman mereka tentang seni rupa dan prakarya.</p> <p>3 X 50</p>	<p>Materi: Anyam Dasar dan Origami</p> <p>Pustaka: <i>Suprayitno, 2013. Pembelajaran Kerajinan Tangan di Sekolah Dasar. Sidoarjo: Zifatama</i></p>	5%
----	--	---	--	---	--	----

13	Menguasai keterampilan membuat batik sederhana	<p>1. Mampu menjelaskan pengertian batik</p> <p>2. Mampu menyebutkan bahan dan alat batik</p> <p>3. Mampu membuat batik sederhana</p>	<p>Kriteria: Sesuai dengan pedoman penilaian yang dikembangkan oleh dosen</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	<p>Model: Project Based Learning Metode: tanya jawab, diskusi, penugasan, demonstrasi, proyek</p> <p>Sintaks Pembelajaran:</p> <p>Pertanyaan Mendasar 1. Berdiskusi tentang penciptaan karya batik sederhana yang tidak hanya artistik tetapi juga mampu merepresentasikan nilai-nilai budaya lokal dan relevansi sosial.</p> <p>Menyusun Rencana Proyek 2. Mahasiswa bersama dosen mendiskusikan berbagai contoh batik sederhana. Mereka kemudian membahas bagaimana karya-karya tersebut dapat diadaptasi atau diinterpretasi untuk merefleksikan kearifan lokal dan isu-isu sosial. 3. Setiap mahasiswa menyusun rencana proyek yang mencakup konsep karya, teknik yang akan digunakan, dan tujuan yang ingin dicapai dalam karya mereka.</p> <p>Membuat Jadwal Proyek 4. Mahasiswa menyusun jadwal proyek yang mencakup tahapan perencanaan, pencarian referensi, pembuatan sketsa, dan penyelesaian karya.</p> <p>3 X 50</p>		<p>Materi: Batik Sederhana Pustaka: <i>Retyaningrum, Vera. 2005. Kriya Tekstil. Surabaya: Unesa University Press.</i></p>	2%
----	--	---	--	---	--	---	----

14	Menguasai keterampilan membuat batik sederhana	<p>1. Mampu menjelaskan pengertian batik</p> <p>2. Mampu menyebutkan bahan dan alat batik</p> <p>3. Mampu membuat batik sederhana</p>	<p>Kriteria: Sesuai dengan pedoman penilaian yang dikembangkan oleh dosen</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Model: Project Based Learning Metode: tanya jawab, diskusi, penugasan, demonstrasi, proyek</p> <p>Sintaks Pembelajaran:</p> <p>Memonitor Kerja Mahasiswa dan Kemajuan Proyek</p> <p>1. Melakukan sesi konsultasi berkala dengan mahasiswa untuk memonitor progres mereka, memberikan masukan, dan membantu mengatasi hambatan yang dihadapi selama proses pembuatan karya.</p> <p>Melakukan Penilaian Hasil Kinerja</p> <p>2. Setiap mahasiswa menunjukkan hasil karya mereka, menjelaskan proses kreatif, teknik yang digunakan, serta bagaimana karya tersebut merefleksikan nilai-nilai budaya lokal dan relevansi sosial.</p> <p>3. Teman sejawat mengapresiasi dengan memberikan kritik dan saran konstruktif terhadap karya yang dipresentasikan.</p> <p>Mengevaluasi Pengalaman</p> <p>4. Mahasiswa bersama Dosen mengadakan diskusi akhir untuk mengevaluasi pengalaman proyek secara keseluruhan. Mahasiswa berbagi pandangan mereka tentang apa yang berhasil, apa yang dapat ditingkatkan, dan bagaimana proyek ini berkontribusi pada pemahaman mereka tentang seni rupa dan prakarya.</p> <p>3 X 50</p>	<p>Materi: Batik Sederhana Pustaka: <i>Retyaningrum, Vera. 2005. Kriya Tekstil. Surabaya: Unesa University Press.</i></p> <p>Materi: Batik Sederhana Pustaka: <i>Retyaningrum, Vera. 2005. Kriya Tekstil. Surabaya: Unesa University Press.</i></p>	5%
----	--	---	--	---	---	----

15	Manajemen Pameran Karya Seni Rupa dan Prakarya	Mampu memajemen pameran karya seni rupa & prakarya secara daring	<p>Kriteria: Sesuai dengan pedoman penilaian yang telah dikembangkan oleh dosen</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	<p>Model: Project Based Learning Metode: tanya jawab, diskusi, penugasan, demonstrasi, proyek</p> <p>Sintaks Pembelajaran:</p> <p>Pertanyaan Mendasar 1. Berdiskusi tentang cara merancang dan mengelola pameran daring yang efektif dan menarik, sehingga dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan memberikan pengalaman yang interaktif dan bermakna.</p> <p>Menyusun Rencana Proyek 2. Mahasiswa bersama dosen mendiskusikan berbagai contoh pameran daring yang sukses, menganalisis elemen-elemen yang membuat pameran tersebut efektif dan menarik. 3. Setiap mahasiswa membuat rencana proyek yang mencakup konsep pameran, platform digital yang akan digunakan, strategi pemasaran, serta detail teknis lainnya seperti tata letak virtual, interaksi pengguna, dan metode presentasi karya.</p> <p>Membuat Jadwal Proyek 4. Mahasiswa menyusun jadwal proyek yang mencakup tahapan perencanaan, persiapan materi, pengaturan platform, peluncuran pameran, dan promosi. 5. Setiap mahasiswa diberikan tugas spesifik yang sesuai dengan jadwal proyek, seperti pengumpulan karya, desain pameran, pemasaran, dan penanganan teknis.</p> <p>3 X 50</p>	<p>Materi: Manajemen Pameran Seni Rupa dan Prakarya Pustaka: <i>Kurnianing, Dini. 2012. Inspirasi Prakarya untuk SD. AgroMedia</i></p>	5%
----	--	--	--	---	--	----

16	Menguasai keterampilan manajemen pameran daring (UAS)	Mampu memanajemen pameran karya seni rupa & prakarya secara daring	Kriteria: Sesuai dengan pedoman penilaian yang telah dikembangkan oleh dosen Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Model: Project Based Learning Metode: penugasan, demonstrasi, proyek Sintaks Pembelajaran: Memonitor Kerja Mahasiswa dan Kemajuan Proyek 1. Setiap mahasiswa saling mengapresiasi memberikan umpan balik mengenai kemajuan proyek satu sama lain, membantu memperbaiki kekurangan dan memberikan ide untuk peningkatan. Melakukan Penilaian Hasil Kinerja 2. Setiap mahasiswa meluncurkan pameran daring mereka sesuai dengan jadwal yang telah disepakati. 3. Dosen menilai pameran berdasarkan aspek inovasi, kejelasan presentasi, kemudahan navigasi, interaktivitas, serta kemampuan kelompok dalam menarik dan melibatkan audiens. Mengevaluasi Pengalaman 4. Mahasiswa bersama dosen mengadakan diskusi evaluasi untuk membahas pengalaman dari seluruh kelompok, termasuk apa yang berhasil dan area mana yang memerlukan peningkatan. 3 X 50	Materi: Manajemen Pameran Seni Rupa dan Prakarya Pustaka: <i>Kurnianing, Dini. 2012. Inspirasi Prakarya untuk SD. AgroMedia</i>	25%
----	---	--	---	---	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	25%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	75%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- Sub-CPMK 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 29 Agustus 2024

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



PUTRI RACHMADYANTI
NIDN 0002068902

UPM Program Studi S1
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



NIDN 2111099402

File PDF ini digenerate pada tanggal 18 Desember 2025 Jam 13:39 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

