



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Pendidikan
Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																
Pendidikan Seni Rupa	8620602118		T=2 P=0 ECTS=3.18	5	30 Agustus 2025																																
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																
		PUTRI RACHMADYANTI																																
Model Pembelajaran	Case Study																																				
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																				
	Matrik CPL - CPMK																																				
		CPMK																																			
Deskripsi Singkat MK	Penguasaan Konsep, Praktik dan Pengelolaan Pendidikan Seni rupa SD/MI																																				
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 2%;">1</td> <td style="width: 2%;">2</td> <td style="width: 2%;">3</td> <td style="width: 2%;">4</td> <td style="width: 2%;">5</td> <td style="width: 2%;">6</td> <td style="width: 2%;">7</td> <td style="width: 2%;">8</td> <td style="width: 2%;">9</td> <td style="width: 2%;">10</td> <td style="width: 2%;">11</td> <td style="width: 2%;">12</td> <td style="width: 2%;">13</td> <td style="width: 2%;">14</td> <td style="width: 2%;">15</td> <td style="width: 2%;">16</td> </tr> </table>					CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
CPMK	Minggu Ke																																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																					
Pustaka	Utama :																																				
	1. Brata, Dewa. 2007. Seni Rupa Anak. Yogyakarta: UNJ Press. 2. Kurikulum BSNP SD 3. Sudarto, Zaini., Dkk. 2004. Pendidikan Seni Rupa PGSD. Surabaya: Unesa University Press.																																				
	Pendukung :																																				
Dosen Pengampu	SUPRAYITNO Drs. Suprayitno, M.Si. Drs. Suprayitno, M.Si.																																				
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 (offline)	Daring (online)																																
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																														

1	Memahami pengertian seni rupa, dan memahami Sejarah perkembangan seni rupa Indonesia , gaya dan aliran Serta memahami Tujuan pendidikan seni rupa di PGSD	Sikap Keterampilan sosial a. Saling menghargai pendapat dalam kelompok b. Bekerjasama Karakter a. Cermat dalam menganalisis b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis c. Bertanggungjawab Pengetahuan 1. Menjelaskan pengertian seni dan seni rupa. 2. Mengidentifikasi hasil karya seni rupa. 3. Menjelaskan klasifikasi/ genre seni. 4. Menjelaskan periodisasi sejarah seni rupa Indonesia, gaya-aliran dengan tokoh- tokohnya. 5. Menjelaskan tujuan pend. seni di PGSD 6. Mengidentifikasi type-type karya siswa/ apresiasi karya siwa SD. Keterampilan 1. Mengklasifikasi periode sejarah seni rupa berdasar aliran 2. Mampu membuat karya tulis opini seni rupa terbaru	Kriteria: benar poin 1 dan salah 0	Metode: tanya jawab, diskusi, ceramah, penugasan 6 X 50			0%
2	Memahami pengertian seni rupa, dan memahami Sejarah perkembangan seni rupa Indonesia , gaya dan aliran Serta memahami Tujuan pendidikan seni rupa di PGSD	Sikap Keterampilan sosial a. Saling menghargai pendapat dalam kelompok b. Bekerjasama Karakter a. Cermat dalam menganalisis b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis c. Bertanggungjawab Pengetahuan 1. Menjelaskan pengertian seni dan seni rupa. 2. Mengidentifikasi hasil karya seni rupa. 3. Menjelaskan klasifikasi/ genre seni. 4. Menjelaskan periodisasi sejarah seni rupa Indonesia, gaya-aliran dengan tokoh- tokohnya. 5. Menjelaskan tujuan pend. seni di PGSD 6. Mengidentifikasi type-type karya siswa/ apresiasi karya siwa SD. Keterampilan 1. Mengklasifikasi periode sejarah seni rupa berdasar aliran 2. Mampu membuat karya tulis opini seni rupa terbaru	Kriteria: benar poin 1 dan salah 0	Metode: tanya jawab, diskusi, ceramah, penugasan 6 X 50			0%

3	Memahami pengertian seni rupa, dan memahami Sejarah perkembangan seni rupa Indonesia , gaya dan aliran Serta memahami Tujuan pendidikan seni rupa di PGSD	Sikap Keterampilan sosial a. Saling menghargai pendapat dalam kelompok b. Bekerjasama Karakter a. Cermat dalam menganalisis b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis c. Bertanggungjawab Pengetahuan 1. Menjelaskan pengertian seni dan seni rupa. 2. Mengidentifikasi hasil karya seni rupa. 3. Menjelaskan klasifikasi/ genre seni. 4. Menjelaskan periodisasi sejarah seni rupa Indonesia, gaya-aliran dengan tokoh- tokohnya. 5. Menjelaskan tujuan pend. seni di PGSD 6. Mengidentifikasi type-type karya siswa/ apresiasi karya siwa SD. Keterampilan 1. Mengklasifikasi periode sejarah seni rupa berdasar aliran 2. Mampu membuat karya tulis opini seni rupa terbaru	Kriteria: benar poin 1 dan salah 0	Metode: tanya jawab, diskusi, ceramah, penugasan 6 X 50			0%
4	Memahami Unsur dan elemen-elemen seni rupa, teknik drawing, Sketsa pencil (pencil hitam)Menggambar perspektif (kuasi matematis) dan teknik rendering/ arsir/ gores, warna.	Sikap Keterampilan sosial a. Saling menghargai pendapat dalam kelompok b. Bekerjasama Karakter a. Cermat dalam menganalisis b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis c. Bertanggungjawab Pengetahuan 1. Menjelaskan elemen-elemen seni rupa meliputi; garis, bidang/ bentuk, warna, tekstur, ruang, dan pencahayaan. 2. Menjelaskan prinsip-prinsip seni rupa; komposisi, keseimbangan, ritme, kontras, harmoni, unity, dan proporsi. Keterampilan 1. Praktik menghasilkan karya sketsa pencil (hitam putih) Menghasilkan karya (menggambar teknik) perspektif dan teknik render mengarsir dalam praktik seni rupa.	Kriteria: pedoman rubrik penilaian tes dan nontes	Metode: tanya jawab, diskusi, penugasan, demonstrasi, proyek 8 X 50			0%

5	Memahami Unsur dan elemen-elemen seni rupa, teknik drawing, Sketsa pencil (pencil hitam)Menggambar perspektif (kuasi matematis) dan teknik rendering/ arsir/ gores, warna.	Sikap Keterampilan sosial a. Saling menghargai pendapat dalam kelompok b. Bekerjasama Karakter a. Cermat dalam menganalisis b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis c. Bertanggungjawab Pengetahuan 1. Menjelaskan elemen-elemen seni rupa meliputi; garis, bidang/ bentuk, warna, tekstur, ruang, dan pencahayaan. 2. Menjelaskan prinsip-prinsip seni rupa; komposisi, keseimbangan, ritme, kontras, harmoni, unity, dan proporsi. Keterampilan 1. Praktik menghasilkan karya sketsa pencil (hitam putih) Menghasilkan karya (menggambar teknik) perspektif dan teknik render mengarsir dalam praktik seni rupa.	Kriteria: pedoman rubrik penilaian tes dan nontes	Metode: tanya jawab, diskusi, penugasan, demonstrasi, proyek 8 X 50		0%
6	Memahami Unsur dan elemen-elemen seni rupa, teknik drawing, Sketsa pencil (pencil hitam)Menggambar perspektif (kuasi matematis) dan teknik rendering/ arsir/ gores, warna.	Sikap Keterampilan sosial a. Saling menghargai pendapat dalam kelompok b. Bekerjasama Karakter a. Cermat dalam menganalisis b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis c. Bertanggungjawab Pengetahuan 1. Menjelaskan elemen-elemen seni rupa meliputi; garis, bidang/ bentuk, warna, tekstur, ruang, dan pencahayaan. 2. Menjelaskan prinsip-prinsip seni rupa; komposisi, keseimbangan, ritme, kontras, harmoni, unity, dan proporsi. Keterampilan 1. Praktik menghasilkan karya sketsa pencil (hitam putih) Menghasilkan karya (menggambar teknik) perspektif dan teknik render mengarsir dalam praktik seni rupa.	Kriteria: pedoman rubrik penilaian tes dan nontes	Metode: tanya jawab, diskusi, penugasan, demonstrasi, proyek 8 X 50		0%

7	Memahami Unsur dan elemen-elemen seni rupa, teknik drawing, Sketsa pencil (pencil hitam)Menggambar perspektif (kuasi matematis) dan teknik rendering/ arsir/ gores, warna.	Sikap Keterampilan sosial a. Saling menghargai pendapat dalam kelompok b. Bekerjasama Karakter a. Cermat dalam menganalisis b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis c. Bertanggungjawab Pengetahuan 1. Menjelaskan elemen-elemen seni rupa meliputi; garis, bidang/ bentuk, warna, tekstur, ruang, dan pencahayaan. 2. Menjelaskan prinsip-prinsip seni rupa; komposisi, keseimbangan, ritme, kontras, harmoni, unity, dan proporsi. Keterampilan 1. Praktik menghasilkan karya sketsa pencil (hitam putih) Menghasilkan karya (menggambar teknik) perspektif dan teknik render mengarsir dalam praktik seni rupa.	Kriteria: pedoman rubrik penilaian tes dan nontes	Metode: tanya jawab, diskusi, penugasan, demonstrasi, proyek 8 X 50			0%
8	memahami materi pertemuan 1 sampai 7	memahami materi pertemuan 1 sampai 7	Kriteria: kunci jawaban tes dan lembar penilaian unjuk kinerja	kerja individu 2 X 50			0%
9	Menjelaskan dan menguasai Kaligrafi/ Stilir/ Desain motif.	Sikap Keterampilan sosial a. Saling menghargai pendapat dalam kelompok b. Bekerjasama Karakter a. Cermat dalam menganalisis b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis c. Bertanggungjawab Pengetahuan 1. Menjelaskan pengertian ornamen 2. Menjelaskan pengertian kaligrafi 3. Menjelaskan langkah-langkah membuat ornamen dan kaligrafi 4. Mengklasifikasi karya seni yang termasuk ornamen dan kaligrafi Keterampilan 1. Menggambar ornamen Mendisain ornamen dalam menghias	Kriteria: rubrik penilaian unjuk kinerja	Metode: tanya jawab, diskusi, demonstrasi, penugasan, proyek 6 X 50			0%

10	Menjelaskan dan menguasai Kaligrafi/ Stilir/ Desain motif.	Sikap Keterampilan sosial a. Saling menghargai pendapat dalam kelompok b. Bekerjasama Karakter a. Cermat dalam menganalisis b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis c. Bertanggungjawab Pengetahuan 1. Menjelaskan pengertian ornamen 2. Menjelaskan pengertian kaligrafi 3. Menjelaskan langkah-langkah membuat ornamen dan kaligrafi 4. Mengklasifikasi karya seni yang termasuk ornamen dan kaligrafi Keterampilan 1. Menggambar ornamen Mendisain ornamen dalam menghias	Kriteria: rubrik penilaian unjuk kinerja	Metode: tanya jawab, diskusi, demonstrasi, penugasan, proyek 6 X 50			0%
11	Menjelaskan dan menguasai Kaligrafi/ Stilir/ Desain motif.	Sikap Keterampilan sosial a. Saling menghargai pendapat dalam kelompok b. Bekerjasama Karakter a. Cermat dalam menganalisis b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis c. Bertanggungjawab Pengetahuan 1. Menjelaskan pengertian ornamen 2. Menjelaskan pengertian kaligrafi 3. Menjelaskan langkah-langkah membuat ornamen dan kaligrafi 4. Mengklasifikasi karya seni yang termasuk ornamen dan kaligrafi Keterampilan 1. Menggambar ornamen Mendisain ornamen dalam menghias	Kriteria: rubrik penilaian unjuk kinerja	Metode: tanya jawab, diskusi, demonstrasi, penugasan, proyek 6 X 50			0%

12	Menjelaskan Teknik menggambar pemandangan dan binatang.	Sikap Keterampilan sosial a. Saling menghargai pendapat dalam kelompok b. Bekerjasama Karakter a. Cermat dalam menganalisis b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis c. Bertanggungjawab Pengetahuan 1. Menjelaskan pengolahan medium gambar menjadi karya yang artistik, mengarah kependidikan seni rupa Sekolah Dasar (ilustrasi/ pemandangan/ binatang). 2. Menjelaskan langkah-langkah pengelolaan medium gambar 3. Menjelaskan elemen-elemen seni rupa dalam menggambar ilustrasi Keterampilan 1. Mengklasifikasi medium gambar	Kriteria: benar poin 1 dan salah nol	Metode: tanya jawab, diskusi, demonstrasi, penugasan 4 X 50		0%
13	Menjelaskan Teknik menggambar pemandangan dan binatang.	Sikap Keterampilan sosial a. Saling menghargai pendapat dalam kelompok b. Bekerjasama Karakter a. Cermat dalam menganalisis b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis c. Bertanggungjawab Pengetahuan 1. Menjelaskan pengolahan medium gambar menjadi karya yang artistik, mengarah kependidikan seni rupa Sekolah Dasar (ilustrasi/ pemandangan/ binatang). 2. Menjelaskan langkah-langkah pengelolaan medium gambar 3. Menjelaskan elemen-elemen seni rupa dalam menggambar ilustrasi Keterampilan 1. Mengklasifikasi medium gambar	Kriteria: benar poin 1 dan salah nol	Metode: tanya jawab, diskusi, demonstrasi, penugasan 4 X 50		0%

14	Menjelaskan manajemen seni rupa/ apresiasi karya Seni Rupa/ evaluasi karya	Sikap Keterampilan sosial a. Saling menghargai pendapat dalam kelompok b. Bekerjasama Karakter a. Cermat dalam menganalisis b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis c. Bertanggungjawab Pengetahuan 1. Menjelaskan pengertian pameran seni 2. Menjelaskan tatacara perencanaan pameran seni 3. Menjelaskan prosedur dan pelaksanaan pameran seni 4. Menjelaskan apresiasi dalam kegiatan pameran seni rupa Keterampilan Melaksanakan kegiatan pameran seni rupa secara prosedural, serta mengapresiasi karya-karya dalam pameran.	Kriteria: kunci jawaban dan lembar penilaian proyek	Metode: tanya jawab, diskusi, penugasan 4 X 50			0%
15	Menjelaskan manajemen seni rupa/ apresiasi karya Seni Rupa/ evaluasi karya	Sikap Keterampilan sosial a. Saling menghargai pendapat dalam kelompok b. Bekerjasama Karakter a. Cermat dalam menganalisis b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis c. Bertanggungjawab Pengetahuan 1. Menjelaskan pengertian pameran seni 2. Menjelaskan tatacara perencanaan pameran seni 3. Menjelaskan prosedur dan pelaksanaan pameran seni 4. Menjelaskan apresiasi dalam kegiatan pameran seni rupa Keterampilan Melaksanakan kegiatan pameran seni rupa secara prosedural, serta mengapresiasi karya-karya dalam pameran.	Kriteria: kunci jawaban dan lembar penilaian proyek	Metode: tanya jawab, diskusi, penugasan 4 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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-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.
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.