


Rencana Pembelajaran Semester

	UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA FAKULTA KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI	Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK
Seni Rupa AUD	KKM49225	Mata Kuliah Prodi
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK
	Windi Wulandari. I. U., M.Pd	Ketua PRODI
		Novianti Retno Utami, M.Pd
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK	
	S12	Percaya diri untuk tampil dan menyampaikan pendapat pada lingkungan dan masyarakat.
	P2	Menguasai perkembangan dan belajar anak usia dini
	P5	Menguasai konsep teoritis belajar dan pembelajaran PAUD serta pendekatan-pendekatan yang dapat mengoptimalkan potensi perkembangan anak usia dini
	KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
	KK1	Mampu menyusun perencanaan dan melaksanakan pembelajaran melalui kegiatan seni rupa sesuai dengan perkembangan anak
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu menguasai konsep tahapan perkembangan anak usia dini (P2, P5)
	CPMK-2	Mahasiswa mampu memahami tahapan kegiatan seni rupa anak usia dini (S12, KK1)
	CPMK-3	Mahasiswa memiliki keterampilan membuat dan mengamati kegiatan seni rupa sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini (P2, KU5, KK1)
	CPMK-4	Mahasiswa memahami konsep dan jenis permainan anak usia dini (P5, KK1)
	CPMK-5	Mahasiswa mampu menyusun strategi seni rupa dalam pendidikan anak usia dini (P2, KU5, KK1)
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
	Sub-CPMK-1	Menganalisis teori dan konsep seni rupa pada anak usia dini (C4-konseptual, A4, P4; CPMK-2.3,4)
	Sub-CPMK-2	Menguraikan tahapan perkembangan seni rupa pada anak usia dini (C4-konseptual, P4, A4; CPMK-1,2)
	Sub-CPMK-3	Mendiferensiasikan alat main dan lingkungan seni rupa bagi anak usia dini (C4-konseptual, P3, A4; CPMK-3,4)
	Sub-CPMK-4	Merencanakan pengadaan alat seni rupa dilembaga PAUD (C6-prosedural, P5, A4; CPMK-4,5)

	Sub-CPMK-5	Merancang pemanfaatan bahan bekas dan bahan alam untuk kegiatan seni rupa pada PAUD (C6-prosedural, P5, A4; CPMK-3,5)									
	Sub-CPMK-6	Mendiferensiasikan konsep dan jenis permainan untuk AUD (C4-konseptual, A4, P4; CPMK-2,3,4)									
	Sub-CPMK-7	Merancang penerapan seni rupa permainan tradisional dan modifikasinya untuk mengoptimalkan perkembangan AUD (C6- prosedural, P4, A4; CPMK- 4,5)									
	Sub-CPMK-8	Menciptakan gerak dan lagu dalam kegiatan seni rupa anak usia dini (C6-prosedural, P5, A4; CPMK-3,5)									
	Sub-CPMK-9	Merancang strategi seni rupa dan permainan untuk mengoptimalkan perkembangan PAUD (C6- prosedural, P4, A4; CPMK- 4,5)									
	Sub-CPMK-10	Mendiferensiasikan peran pendidik dalam kegiatan seni rupa di lembaga PAUD (C4-konseptual, P3, A4; CPMK-3,4)									
Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK											
		Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK4	Sub-CPMK5	Sub-CPMK6	Sub-CPMK7	Sub-CPMK8	Sub-CPMK9	Sub-CPMK10
	CPMK-1		√								
	CPMK-2	√	√				√				
	CPMK-3	√		√		√	√		√		√
	CPMK-4	√		√	√		√	√		√	√
	CPMK-5				√	√		√	√	√	
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Model-model PAUD merupakan mata kuliah wajib Prodi. Mata kuliah dengan bobot 2 sks. Perkuliahan ini dirancang agar mahasiswa dapat secara khusus diperkenalkan akan aspek seni rupa, , material, estetika, serta penilaian seni rupa pada pendidikan anak kemudian pemahaman, pedoman dan aturan yang digunakan dalam proses pendidikan seni. Mata kuliah ini mengajak para mahasiswa untuk memahami karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi seperti patung dan permainan yang dibuat oleh anak. Agar mampu mengapresiasi dan mengembangkan keterampilan seni rupa, mahasiswa juga berkarya menciptakan gambar, membentuk ataupun dengan jenis karya rupa yang lain, sehingga dengan memahami karya akan meningkat kemampuan penghayatan terhadap gambar atau karya seni rupa anak.										
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan seni rupa dan pendidikan seni rupa 2. Ruang lingkup pendidikan seni rupa 3. Fungsi, manfaat dan peran seni dalam seni rupa 4. Pengenalan estetika dan prinsip-unsur visual 5. Kreatifitas dalam berkarya seni rupa 6. Emosi dan intuisi dalam seni rupa 7. proses kreatif, alat dan bahan seni rupa 8. Praktik alat-bahan berkarya seni rupa 2D & eksplorasi kreatif 9. UTS (proyek seni) 										

	<ul style="list-style-type: none"> 10. Periodisasi perkembangan Artistik anak 11. Dasar apresiasi seni rupa anak 12. Kritik seni rupa 13. proses kreatif, alat dan bahan seni rupa 14. Apresiasi seni rupa dan pameran seni rupa 15. Praktik alat-bahan berkarya seni rupa 3D & eksplorasi kreatif 16. UAS
Pustaka	Utama :
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Cahyo Agus N. 2011. <i>Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak</i>. Yogyakarta : Flash Books. 2. Depdiknas. 2002. <i>Pedoman Pengembangan Silabus di Taman Kanak-Kanak</i>. Jakarta : Depdiknas. . 2004. 3. Kurikulum 2004 <i>Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak Dan Roudlotul Athfal</i>. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional. . 2006. 4. Jamaris, Martini. 2006. <i>Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak</i>. Jakarta : Gramedia. 5. Kurniasih, Imas. 2009. <i>Pendidikan Anak Usia Dini</i>. Jakarta : Edukasia. 6. Lerin, Christine. 2009. <i>105 Permainan Untuk Meningkatkan Kecerdasan dan Kreativitas Buah Hati</i>. Jakarta : Trans Media. 7. Martuti. 2009. <i>Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk</i>. Yogyakarta : Kreasi Wacana. 8. Meritalia. 2009. <i>Upaya Meningkatkan Kognitif mengenal Sains Sederhana melalui Metode Seni rupa sambil Belajar</i>. Skripsi. UPI. 9. Musfiroh. 2005. <i>Seni rupa Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan</i>. Jakarta : Depdiknas.
	Pendukung :
	<ul style="list-style-type: none"> 10. Soemantri Patmonodewo. 1995. <i>Buku Ajar Pendidikan Prasekolah</i>. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik. 11. Sujiono, Yuliani, Nurani. 2008. <i>Metode Pengembangan Kognitif</i>. Jakarta : Universitas Terbuka. 12. Swaminathan, Mina. 2005. <i>Kegiatan Seni rupa Untuk Kanak-Kanak</i>. Surabaya : Bina Anaprasa Surabaya. 13. Tedja Saputra Mayke S. 2005. <i>Seni rupa, Mainan dan Permainan untuk Anak Usia Dini</i>. Jakarta : Gramedia. TK Pertiwi Banyuaeng. 2011. Program Tahunan TK Pertiwi Banyuaeng. Banyuaeng : TK Pertiwi Banyuaeng.
Dosen Pengampu	Windi Wulandari Iman Utama, M.Pd
Matakuliah syarat	Perkembangan Anak Usia Dini

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu memahami seni rupa dan pendidikan seni rupa (C4-konseptual, A4, P4; CPMK-2.3,4)	1. Memahami tujuan perkuliahan seni rupa 2. Memahami teori dan konsep seni rupa pada anak usia dini 3. Menelaah arti pentingnya seni rupa untuk anak usia dini	✓ Komunikasi personal. ✓ Observasi		✓ Mempelajari dan menganalisis bahan ajar dalam LMS/Google classroom ✓ Alokasi waktu: ✓ BM : (3x60')	1. Hakikat seni rupa AUD 2. Manfaat bidang seni untuk anak usia dini Pustaka : [4], [8], [9], [12], [13]	5%
2	Mahasiswa mampu memahami Ruang lingkup pendidikan seni rupa P4, A4; CPMK-1,2)	1. Memahami tahapan seni rupa pada anak usia dini 2. Mengklasifikasikan jenis-jenis seni rupa untuk anak usia dini	✓ Komunikasi personal. ✓ Observasi		✓ Mempelajari dan menganalisis bahan ajar dalam LMS/Google classroom ✓ Alokasi waktu: ✓ BM : (3x60')	1. Tahapan perkembangan seni rupa 2. Jenis seni rupa untuk anak usia dini Pustaka : [1], [4], [6], [11]	5%

3	Mendiferensiasikan alat main dan lingkungan seni rupa bagi anak usia dini (C4-konseptual, P3, A4; CPMK-3,4)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami pengertian dan jenis alat main 2. Menginterpretasikan sarana seni rupa bagi anak usia dini 3. Menginterpretasikan prasarana seni rupa bagi anak usia dini 			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diskusi menggunakan platform google meet ✓ Mempelajari dan menganalisis bahan ajar dalam LMS/Google classroom ✓ Alokasi waktu: ✓ BM : (3x60') 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian dan jenis alat main 2. Sarana seni rupa bagi anak usia dini 3. Prasarana seni rupa bagi anak usia dini <p>Pustaka : [6], [8], [9], [10]</p>	5%
4	Merencanakan pengadaan alat seni rupa di lembaga PAUD (C6-prosedural, P5, A4; CPMK-4,5)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendefersiasikan alasan dan cara pengadaan alat seni rupa di lembaga pendidikan anak usia dini 2. Memahami cara pemeliharaan alat seni rupa di lembaga PAUD 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Penilaian unjuk kerja mahasiswa dalam membuat pengadaan perencanaan alat main ✓ Observasi 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diskusi melalui platform whatsapp grup mat kuliah ✓ Penugasan : perencanaan pengadaan alat seni rupa pada lembaga PAUD ✓ BM : (3x60') 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengadaan alat seni rupa di lembaga PAUD 2. Pemeliharaan alat seni rupa di lembaga PAUD <p>Pustaka : [2], [3], [5]</p>	10%

5-6	Merancang kegiatan seni rupa berbasis STEAM dengan menggunakan media bahan bekas dan bahan alam untuk kegiatan seni rupa pada PAUD (C6-prosedural, P5, A4; CPMK-3,5)	<ol style="list-style-type: none"> Memahami tujuan dan jenis pemanfaatan bahan bekas dan bahan alam Membuat rancangan alat permainan edukatif 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Komunikasi personal. ✓ Penilaian produk karya mahasiswa dalam pemanfaatan bahan bekas dan bahan alam 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diskusi menggunakan platform googlemeet ✓ Penugasan : merancang alat permainan edukatif ✓ Praktik pemanfaatan bahan bekas dan bahan alam ✓ BM : (3x60') 	<ol style="list-style-type: none"> Tujuan dan jenis pemanfaatan bahan bekas dan bahan alam Alat permainan edukatif <p>Pustaka : [5], [8], [9],[13]</p>	15%
7	Mendiferensiasikan konsep dan jenis permainan berbasis STEAM untuk AUD (C4-konseptual, A4, P4; CPMK-2,3,4)	<ol style="list-style-type: none"> Memahami teori dan konsep permainan anak usia dini Menelaah jenis-jenis permainan untuk anak usia idni 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Komunikasi personal. ✓ Observasi 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diskusi menggunakan platform whatsapp grup mata kuliah ✓ Mempelajari dan menganalisis bahan ajar dalam LMS/Google classroom ✓ Alokasi waktu: ✓ BM : (3x60') 	<ol style="list-style-type: none"> Teori dan konsep permainan Jenis-jenis permainan <p>Pustaka : [6], [7], [4]</p>	5%
8	✓ Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						
9-10	Merancang penerapan seni rupa permainan tradisional dan modifikasi permainan Tradisional berbasis STEAM untuk mengoptimalkan perkembangan AUD (C6-	<ol style="list-style-type: none"> Mendiferensiasikan pengertian dan jenis permainan tradisional 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Komunikasi personal. ✓ Penilaian rancangan karya mahasiswa dalam 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diskusi menggunakan platform googlemeet ✓ Penugasan : merancang modifikasi 	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian dan jenis permainan tradisional Modifikasi permainan tradisional 	15%

	prosedural, P4, A4; CPMK- 4,5)	2. Membuat modifikasi permainan tradisional untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini	memodifikasi permainan tradisional anak		permainan tradisional ✓ Praktik penerapan permainan tradisional ✓ BM : (3x60')	Pustaka : [8], [9], [11], [12]	
11-12	Menciptakan gerak dan lagu dalam kegiatan seni rupa berbasis STEAM anak usia dini (C6-prosedural, P5, A4; CPMK-3,5)	1. Membuat gerak dan lagu dalam kegiatan seni rupa anak usia dini 2. Memahami pemanfaatan gerak dan lagu dalam kegiatan seni rupa anak usia dini	✓ Komunikasi personal. ✓ Penilaian kreatifitas mahasiswa dalam pemanfaatan gerak dan lagu dalam kegiatan seni rupa anak		✓ Diskusi menggunakan platform googlemeet ✓ Penugasan : merancang kegiatan gerak dan lagu ✓ Praktik gerak dan lagu yang diintegrasikan dalam kegiatan seni rupa anak ✓ BM : (3x60')	1. Gerak dan lagu dalam kegiatan seni rupa anak usia dini 2. Pemanfaatan gerak dan lagu dalam kegiatan seni rupa anak usia dini Pustaka : [2], [6], [11]	15%
13-14	Merancang strategi seni rupa dan permainan Berbasis STEAM untuk mengoptimalkan perkembangan PAUD (C6- prosedural, P4, A4; CPMK- 4,5)	1. Memahami pengertian dan jenis strategi seni rupa untuk mengoptimalkan perkembangan anak	✓ Komunikasi personal. ✓ Penilaian perancangan strategi mahasiswa dalam seni rupa dan permainan anak dengan		✓ Diskusi menggunakan platform googlemeet ✓ Penugasan : merancang strategi seni rupa sesuai perkembangan anak	1. Pengertian dan jenis strategi 2. Penerapan strategi seni rupa dan permainan Pustaka : [3], [4], [10]. [13]	20%

		2. Menerapkan strategi seni rupa dan permainan	melihat tahapan perkembangan anak		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Praktik implementasi strategi seni rupa dan permainan untuk anak usia dini ✓ BM : (3x60') 		
15	Mendiferensiasikan peran pendidik dalam kegiatan seni rupa di lembaga PAUD (C4-konseptual, P3, A4; CPMK-3,4)	1. Memahami hakikat dan peran pendidik dalam PAUD 2. Memahami peran orang tua dalam kegiatan pendidikan anak usia dini	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Komunikasi personal. ✓ Observasi 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diskusi menggunakan platform whatsapp grup mata kuliah ✓ Mempelajari dan menganalisis bahan ajar dalam LMS/Google classroom ✓ Alokasi waktu: ✓ BM : (3x60') 	1. Hakikat peran pendidik 2. Peran orangtua dalam kegiatan PAUD Pustaka : [4], [5], [10]	5%
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						100%