|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| logo UEU kecil | |  | | | | | | | | |
|  | | **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GANJIL 2015/2016** | | | | | | | | |
|  | | **PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SD FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN** | | | | | | | | |
|  | | **UNIVERSITAS ESA UNGGUL** | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | |
| **Mata kuliah** | | | **:** | **Pendidikan Senirupa (Reguler dan Paralel)** | | | **Kode MK** | | **:** | PSD127 |
| **Mata kuliah prasyarat** | | | **:** | - | | | **Bobot MK** | | **:** | 2 SKS |
| **Dosen Pengampu** | | | **:** | **Indra Gunara Rochyat, S.Sn., MA., M.Ds.** | | | **Kode Dosen** | | **:** | 5928 |
| **Alokasi Waktu** | | | **:** | Rabu : 07:30 – 09:10 dan 18:00 – 19:40, Sabtu: 14:30 – 16:10 | | | | | | |
| **Capaian Pembelajaran** | | | **:** | 1. Mahasiswa mampu memahami hakekat pendidikan senirupa dan menerapkannya dalam penulisan karya tulis ilmiah Tentang Senirupa untuk Anak Sekolah Dasar 2. Mahasiswa mampu memahami konsep logika deduktif maupun induktif untuk mengembangkan cara berpikir logis dan ilmiah tentang Pendidikan Senirupa SD. 3. mahasiswa diharapkan dapat mengetahui serta  menguasai  pemahamanan seni rupa,  kekayaan tradisi, seni rupa  dalam  kesahrian  kita  dan diharapkan memahami materi aplikasinya dalam proses evaluasi aspek seni rupa anak. 4. mahasiswa diharapkanmengalami proses berkarya seni rupa dengan berbagai tema, material    dan dimensi untuk pengembangan aspek spasial dan kreatifitas. | | | | | | |
|  | | |  |  | | | | | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | |
| **1** | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian Pendidikan Senirupa , dan bidang kajian pendidikan senirupa | | Pengantar :  Kontrak pembelajaran, pengertian Pendidikan Senirupa, dan bidang kajian pendidikan senirupa | | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | 1. Bastomi, S. (1981/1982). *Landasan Berapresiasi Seni Rupa*. Semarang: Proyek Peningkatan Perguruan Tinggi IKIP Semarang Hal. 4-6. 2. *Chapman, L. H. (1978). Approaches to Art in Education. New York: Harcourt Brace Jovanovich Inc*. 22-28 3. Depdiknas.(2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mata Pelajaran Seni* Budaya Sekolah Dasar. Jakarta: Pusat Pengembangan Kurikulum, Balitbang Diknas. 4. Fisher, E. F. (1978). *Aesthetic Awareness and the Child*. Illionis: F. E. Peaccock Publishers, Inc. 6-11 | | Menguraikan pengertian Pendidikan Senirupa, dan bidang kajian pendidikan senirupa dengan benar | | |
| **2** | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian Implementasi dan pengembangan berbagai teknik maupun issu pendidikan senirupa pada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif, sehingga mereka siap menghadapi ipteksi dan globalisasi. | | membahas secara teoritis dan praktis tentang konsep senirupa dan unsur-unsur senirupa di sekolah dasar. Implementasi dan pengembangan berbagai teknik maupun issu pendidikan senirupa guna menyiapkan mahasiswa pada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif, sehingga mereka siap menghadapi ipteksi dan globalisasi. | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | 1. Tumurang, H. T. (2006). Pembelajaran Kreativitas Seni anak Sekolah Dasar. (Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti Direktorat Ketenagaan). Hal 25-26 2. Fisher, E. F. (1978). *Aesthetic Awareness and the Child*. Illionis: F. E. Peaccock Publishers, Inc. 21 - 26 | | Menguraikan pengertian Implementasi dan pengembangan berbagai teknik maupun issu pendidikan senirupa pada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif, sehingga mereka siap menghadapi ipteksi dan globalisasi. | | |
| **3** | Mampu secara terori memahami berolah seni rupa dan berkarya dengan menggunakan nalar kreatifitas | | membahas secara teoritis dan praktis tentang konsep senirupa dan kreatifitas anak pada senirupa di sekolah dasar. | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | 1. Kamtini, Tanjung H. W. (2006). *Berkreativitas Melalui Kerajinan Tangan dan Kesenian di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti Direktorat Ketenagaan). Hal. 21-22. 2. Tumurang, H. T. (2006). Pembelajaran Kreativitas Seni anak Sekolah Dasar. (Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti Direktorat Ketenagaan). 35-40 | | Mampu secara terori memahami berolah seni rupa dan berkarya dengan menggunakan nalar kreatifitas | | |
| **4** | Mampu secara terori memahami berolah seni rupa dan berkarya dengan menggunakan nalar imajinasi anak | | membahas secara teoritis dan praktis tentang konsep senirupa dan imjinasi anak pada senirupa di sekolah dasar. | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Media kertas warna dan karton duplek | 1. Kamtini, Tanjung H. W. (2006). *Berkreativitas Melalui Kerajinan Tangan dan Kesenian di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti Direktorat Ketenagaan). Hal. 24-26. 2. Tumurang, H. T. (2006). Pembelajaran Kreativitas Seni anak Sekolah Dasar. (Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti Direktorat Ketenagaan). 40-45 | | Mampu secara terori memahami berolah seni rupa dan berkarya dengan menggunakan nalar imajinasi anak | | |
| **5** | Mampu secara terori memahami bagaimana apreasiasi seni rupa dan berkarya diterapkan pada anak | | membahas secara teoritis dan praktis tentang apresiasi senirupa di sekolah dasar. | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Media kertas warna dan karton duplek | 1. Kamtini, Tanjung H. W. (2006). *Berkreativitas Melalui Kerajinan Tangan dan Kesenian di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti Direktorat Ketenagaan). Hal. 24-26. 2. Tumurang, H. T. (2006). Pembelajaran Kreativitas Seni anak Sekolah Dasar. (Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti Direktorat Ketenagaan). 40-45 | | Mampu secara terori memahami bagaimana apreasiasi seni rupa dan berkarya diterapkan pada anak | | |
| **6** | Mampu secara terori memahami berolah seni rupa dan berkarya dengan tolak ukur perkembangan senirupa pada anak | | membahas secara teoritis dan praktis tentang perkembangan senirupa di sekolah dasar. | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Media kertas warna dan karton duplek | 1. Kamtini, Tanjung H. W. (2006). *Berkreativitas Melalui Kerajinan Tangan dan Kesenian di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti Direktorat Ketenagaan). Hal. 28-29. 2. Tumurang, H. T. (2006). Pembelajaran Kreativitas Seni anak Sekolah Dasar. (Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti Direktorat Ketenagaan). 46-48 | | Mampu secara terori memahami berolah seni rupa dan berkarya dengan tolak ukur perkembangan senirupa pada anak | | |
| **7** | Mampu menguraikan pengertian dan pemahaman tentang alat, bahan dan teknik yang digunakan dalam berkarya senirupa | | Pengenalan tentang alat, bahan dan teknik yang digunakan dalam berkarya senirupa | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | 1. Kamtini, Tanjung H. W. (2006). *Berkreativitas Melalui Kerajinan Tangan dan Kesenian di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti Direktorat Ketenagaan). Hal. 28-29. 2. Tumurang, H. T. (2006). Pembelajaran Kreativitas Seni anak Sekolah Dasar. (Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti Direktorat Ketenagaan). 46-48 3. Fisher, E. F. (1978). *Aesthetic Awareness and the Child*. Illionis: F. E. Peaccock Publishers, Inc | | Mahasiswa memahami konsep dan Mampu menguraikan pengertian dan pemahaman tentang alat, bahan dan teknik yang digunakan dalam berkarya senirupa | | |
| **8** | Mampu memberikan apresiasi terhadap karya mahasiswa  , memberikan kritik seni dan pembelajaran kritik terhadap karya mahasiswa  Meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa terhadap karya senirupanya sendiri  Memberikan pengalaman kepada calon guru sd untuk mengelola sebuah pameran karya senirupa | | Pengenalan tentang pengelolaan pameran karya-karya senirupa | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | 1. Kamtini, Tanjung H. W. (2006). *Berkreativitas Melalui Kerajinan Tangan dan Kesenian di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti Direktorat Ketenagaan). Hal. 28-29. 2. Tumurang, H. T. (2006). Pembelajaran Kreativitas Seni anak Sekolah Dasar. (Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti Direktorat Ketenagaan). 46-48 3. Fisher, E. F. (1978). *Aesthetic Awareness and the Child*. Illionis: F. E. Peaccock Publishers, Inc | | Mampu memberikan apresiasi terhadap karya mahasiswa  , memberikan kritik seni dan pembelajaran kritik terhadap karya mahasiswa  Meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa terhadap karya senirupanya sendiri  Memberikan pengalaman kepada calon guru sd untuk mengelola sebuah pameran karya senirupa | | |
| **9** | Mampu secara terori memahami bagaimana kritik seni rupa dan berkarya dmerupakan cambuk untuk berkreatifitas | | Pengenalan teori kritik senirupa pada anak sekolah dasar | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | 1. Fisher, E. F. (1978). *Aesthetic Awareness and the Child*. Illionis: F. E. Peaccock Publishers, Inc | | Mampu secara terori memahami bagaimana kritik seni rupa dan berkarya dmerupakan cambuk untuk berkreatifitas | | |
| **10** | Mampu secara terori memahami praktik dari apresiasi senirupa kedalam analisis senirupa | | Pengenalan teori dan praktik dari apresiasi senirupa kedalam analisis senirupa pada anak sekolah dasar | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | 1. Fisher, E. F. (1978). *Aesthetic Awareness and the Child*. Illionis: F. E. Peaccock Publishers, Inc | | Mampu secara terori memahami praktik dari apresiasi senirupa kedalam analisis senirupa | | |
| **11** | Berkarya dwi matra dan tri matra berdasarkan uraian pembelajaran senirupa dasar | | Pengenalan teori dan praktik dwi watra dan trimatra  Konsep dasar senirupa dan ketrampilan pada anak melalui bentuk garis  Membentuk nirmana dua dimensi dengan bidang garis  Pemberian tugas pertama nirmana dua dimensi  Penlatihan dan tugas dengan media A3 menggunakan pola 2x2 cm | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Media kertas warna dan karton duplek | 1. Wong, Wucius, (1972). *The Principles of Two and Three Dimensional Design*, Van Nostrand Reinhold Co., p 18-22 | | Mahasiswa memahami konsep dwimatra dan trimatra dalam pendidikan senirupa dasar | | |
| **12** | Berkarya dwi matra dan tri matra berdasarkan uraian pembelajaran seni rupa dasar | | Pengenalan teori dan praktik dwi watra dan trimatra  Konsep dasar senirupa dan ketrampilan pada anak melalui bentuk garis  Membentuk nirmana dua dimensi dengan bidang garis  Pemberian tugas pertama nirmana dua dimensi  Penlatihan dan tugas dengan media A3 menggunakan pola 2x2 cm | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Media kertas warna dan karton duplek | 1. Wong, Wucius, (1972). *The Principles of Two and Three Dimensional Design*, Van Nostrand Reinhold Co., p 25-26 | | Mahasiswa memahami konsep dwimatra dan trimatra dalam pendidikan senirupa dasar | | |
| **13** | Berkarya dwi matra dan tri matra berdasarkan uraian pembelajaran rupa dasar | | Konsep dasar senirupa dan ketrampilan pada anak melalui bentuk kotak digabungkan dengan bentuk linkaran sebagai elemen  Membentuk nirmana dua dimensi dengan bidang kotak dipadukan bentuk lingkaran sebagai elemen atau aksen  Pelatihan dan tugas dengan media A3 menggunakan pola bebas | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Media kertas warna dan karton duplek | 1. Wong, Wucius, (1972). *The Principles of Two and Three Dimensional Design*, Van Nostrand Reinhold Co., p 30 | | Mahasiswa memahami konsep dwimatra dan trimatra dalam pendidikan senirupa dasar | | |
| **14** | Berkarya dwi matra dan tri matra berdasarkan uraian pembelajaran rupa dasar | | Konsep dasar senirupa dan ketrampilan pada anak melalui bentuk kotak digabungkan dengan bentuk linkaran sebagai elemen  Membentuk nirmana dua dimensi dengan bidang kotak dipadukan bentuk lingkaran sebagai elemen atau aksen  Pelatihan dan tugas dengan media A3 menggunakan pola bebas | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Media kertas warna dan karton duplek | 1. Wong, Wucius, (1972). *The Principles of Two and Three Dimensional Design*, Van Nostrand Reinhold Co., p 30 | | Mahasiswa memahami konsep dwimatra dan trimatra dalam pendidikan senirupa dasar | | |

**EVALUASI PEMBELAJARAN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **PROSE-DUR** | **BENTUK** | **SEKOR > 77**  **( A / A-)** | **SEKOR > 65**  **(B- / B / B+ )** | **SEKOR > 60**  **(C / C+ )** | **SEKOR > 45**  **( D )** | **SEKOR < 45**  **( E )** | **BOBOT** |
| 1 | *Pre Test* | Tes Lisan secara randomisasi | Memahami arti dan makna perkuliahan pendidikan senirupa | Memahami arti perkuliahan pendidikan senirupa | Memahami arti secara garis besar saja tentang pendidikan senirupa | Hanya sedikit memahami arti dari pendidikan senirupa | Tidak memahami arti dari pendidikan senirupa | 0% |
| 2 | *Progress Test*  *Post Test* | Tes Lisan secara randomisasi | memahami pengertian Implementasi dan pengembangan berbagai teknik maupun isu pendidikan senirupa pada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif, sehingga mereka siap menghadapi ipteksi dan globalisasi. | Memahami teoritis tentang konsep senirupa di sekolah dasar. Implementasi dan pengembangan berbagai teknik maupun issu pendidikan | Memahami sebagian konsep senirupa di sekolah dasar. Implementasi dan pengembangan berbagai teknik maupun issu pendidikan | Memahami hanya Implementasi dan pengembangan berbagai teknik maupun issu pendidikan senirupa | Tidak memahami | 0% |
| 3 | *Progress Test*  *Post Test* | Tes Lisan secara randomisasi | memahami berolah seni rupa dan berkarya dengan menggunakan nalar kreatifitas | memahami sebagian dari berolah seni rupa dan berkarya dengan menggunakan nalar kreatifitas | Mampu sedikit memahami berolah seni rupa dan berkarya dengan menggunakan nalar kreatifitas | Mampu memahami salah satu dari berolah seni rupa dan berkarya dengan menggunakan nalar kreatifitas | Tidak memahami semua | 0% |
| 4 | *Progress Test*  *Post Test* | Tes Lisan secara randomisasi | Mampu memahami secara teori memahami berolah seni rupa dan berkarya dengan menggunakan nalar imajinasi anak | Mampu sebagian memahami secara teori memahami berolah seni rupa dan berkarya dengan menggunakan nalar imajinasi anak | Mampu sedikit memahami secara teori memahami berolah seni rupa dan berkarya dengan menggunakan nalar imajinasi anak | Mampu memahami salah satu secara teori memahami berolah seni rupa dan berkarya dengan menggunakan nalar imajinasi anak | Tidak memahami semua | 2.5% |
| 5 | *Progress Test*  *Post Test* | Tes Lisan secara randomisasi | Mampu secara teori memahami bagaimana apreasiasi seni rupa dan berkarya diterapkan pada anak | Mampu sebagian secara teori memahami bagaimana apreasiasi seni rupa dan berkarya diterapkan pada anak | Mampu secara teori memahami sedikit bagaimana apreasiasi seni rupa dan berkarya diterapkan pada anak | Mampu secara teori memahami salah satu bagaimana apreasiasi seni rupa dan berkarya diterapkan pada anak | Tidak memahami semua | 2.5% |
| 6 | *Progress Test*  *Post Test* | Tes Lisan secara randomisasi | Mampu secara teori memahami berolah seni rupa dan berkarya dengan tolak ukur perkembangan senirupa pada anak | Mampu secara teori memahami sebagian berolah seni rupa dan berkarya dengan tolak ukur perkembangan senirupa pada anak | Mampu secara teori memahami sedikit berolah seni rupa dan berkarya dengan tolak ukur perkembangan senirupa pada anak | Mampu secara teori memahami salah satu berolah seni rupa dan berkarya dengan tolak ukur perkembangan senirupa pada anak | Tidak memahami semua | 2.5% |
| 7 | *Progress Test*  *Post Test* | Tes Lisan secara randomisasi | Mampu menguraikan pengertian dan pemahaman tentang alat, bahan dan teknik yang digunakan dalam berkarya senirupa | Mampu menguraikan sebagian pengertian dan pemahaman tentang alat, bahan dan teknik yang digunakan dalam berkarya senirupa | Mampu menguraikan sedikit pengertian dan pemahaman tentang alat, bahan dan teknik yang digunakan dalam berkarya senirupa | Mampu menguraikan salah satu pengertian dan pemahaman tentang alat, bahan dan teknik yang digunakan dalam berkarya senirupa | Tidak memahami semua | 2.5% |
| 8 | *UJIAN TENGAH SEMESTER*  *Post Test* | Tes tulisan | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian Pendidikan Senirupa , dan bidang kajian pendidikan senirupa | Mahasiswa mampu menguraikan sebagian pengertian Pendidikan Senirupa , dan bidang kajian pendidikan senirupa | Mahasiswa mampu menguraikan sedikit pengertian Pendidikan Senirupa , dan bidang kajian pendidikan senirupa | Mahasiswa mampu menguraikan salah satu pengertian Pendidikan Senirupa , dan bidang kajian pendidikan senirupa | Tidak memahami semua | 20% |
| 9 | *Progress Test*  *Post Test* | Tes Lisan secara randomisasi | Mampu memberikan apresiasi terhadap karya mahasiswa  , memberikan kritik seni dan pembelajaran kritik terhadap karya mahasiswa  Meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa terhadap karya senirupanya sendiri  Memberikan pengalaman kepada calon guru sd untuk mengelola sebuah pameran karya senirupa | Mampu memberikan sebagian apresiasi terhadap karya mahasiswa  , memberikan kritik seni dan pembelajaran kritik terhadap karya mahasiswa  Meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa terhadap karya senirupanya sendiri  Memberikan pengalaman kepada calon guru sd untuk mengelola sebuah pameran karya senirupa | Mampu memberikan sedikit apresiasi terhadap karya mahasiswa  , memberikan kritik seni dan pembelajaran kritik terhadap karya mahasiswa  Meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa terhadap karya senirupanya sendiri  Memberikan pengalaman kepada calon guru sd untuk mengelola sebuah pameran karya senirupa | Mampu memberikan salah satu apresiasi terhadap karya mahasiswa  , memberikan kritik seni dan pembelajaran kritik terhadap karya mahasiswa  Meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa terhadap karya senirupanya sendiri  Memberikan pengalaman kepada calon guru sd untuk mengelola sebuah pameran karya senirupa | Mahasiswa tidak paham dan tidak mengerti | 0% |
| 10 | *Progress Test*  *Post Test* | Tes Tulisan secara randomisasi | Mampu secara terori memahami bagaimana kritik seni rupa dan berkarya dmerupakan cambuk untuk berkreatifitas | Mampu secara terori memahami sebagian bagaimana kritik seni rupa dan berkarya dmerupakan cambuk untuk berkreatifitas | Mampu secara terori memahami sedikit bagaimana kritik seni rupa dan berkarya dmerupakan cambuk untuk berkreatifitas | Mampu secara terori memahami salah satu bagaimana kritik seni rupa dan berkarya dmerupakan cambuk untuk berkreatifitas | Mahasiswa tidak paham dan tidak mengerti | 0% |
| 11 | *Progress Test*  *Post Test* | Tes Tulisan secara randomisasi | Mampu secara terori memahami praktik dari apresiasi senirupa kedalam analisis senirupa | Mampu secara terori memahami sebagian praktik dari apresiasi senirupa kedalam analisis senirupa | Mampu secara terori memahami sedikit praktik dari apresiasi senirupa kedalam analisis senirupa | Mampu secara terori memahami salah satu praktik dari apresiasi senirupa kedalam analisis senirupa | Kesesuaian hasil karya,  Kerapihan karya, | 2.5% |
| 12 | *Progress Test*  *Post Test* | Berkarya ketrampilan pada anak melalui bentuk garis  Membentuk nirmana dua dimensi dengan bidang garis | Kesesuaian hasil karya,  Kerapihan karya,  Kebersihan karya,  Ketepatan waktu pengumpulan karya | Kesesuaian hasil karya,  Kerapihan karya, | Kesesuaian hasil karya, | Tidak mengumpulkan karya | Kesesuaian hasil karya,  Kerapihan karya, | 2.5% |
| 13 | *Progress Test*  *Post Test* | Berkarya ketrampilan pada anak melalui Membentuk nirmana tiga dimensi | Kesesuaian hasil karya,  Kerapihan karya,  Kebersihan karya,  Ketepatan waktu pengumpulan karya | Kesesuaian hasil karya,  Kerapihan karya, | Kesesuaian hasil karya, | Tidak mengumpulkan karya | Kesesuaian hasil karya,  Kerapihan karya, | 2.5% |
| 14 | *Progress Test*  *Post Test* | Berkarya ketrampilan pada anak melalui Membentuk nirmana tiga dimensi | Kesesuaian hasil karya,  Kerapihan karya,  Kebersihan karya,  Ketepatan waktu pengumpulan karya | Kesesuaian hasil karya,  Kerapihan karya, | Kesesuaian hasil karya, | Tidak mengumpulkan karya | Kesesuaian hasil karya,  Kerapihan karya, | 2.5% |
| 15 | *Progress Test*  *Post Test* | Teori dan lisan Konsep dasar senirupa dan ketrampilan pada anak melalui bentuk kotak digabungkan dengan bentuk linkaran sebagai elemen | Mahasiswa memahami konsep dasar senirupa dan ketrampilan melalui bentuk kotak yang digabungkan dengan bentuk lingkaran sebagai elemen sertya penerapannya pada karya | Mahasiswa memahami konsep dasar senirupa dan ketrampilan melalui bentuk kotak yang digabungkan dengan bentuk lingkaran sebagai elemen | Mahasiswa memahami konsep dasar senirupa dan namun tidak paham ketrampilan | Mahasiswa memahami konsep nya saja | Mahasiswa tidak paham | 0% |
| 16 | *UJIAN AKHIR SEMESTER Post Test* | Ujian membuat karya senirupa bentuk nirmana tiga dimensi dengan bidang kotak dipadukan bentuk lingkaran sebagai elemen atau aksen | Mahasiswa memahami konsep dasar senirupa melalui bentuk kotak yang digabungkan dengan bentuk lingkaran sebagai elemen sertya penerapannya pada karya | Mahasiswa memahami konsep dasar senirupa melalui bentuk kotak yang digabungkan dengan bentuk lingkaran sebagai elemen | Mahasiswa memahami konsep dasar senirupa dan namun tidak paham ketrampilan | Mahasiswa memahami konsep nya saja | Mahasiswa tidak paham | 20% |

**Komponen penilaian :**

1. Kehadiran = 20 %
2. Tugas = 40 %
3. UTS = 20 %
4. UAS = 20 %

Jakarta, 15 Februari 2017

Mengetahui,

Ketua Program Studi, Dosen Pengampu,

**Dr. Rokiah Kusumapradja, SKM, MHA Indra G Rochyat, S.Sn., MA., M.Ds.**