|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 Ketrampilan (Reguler) | | | **Kode MK** | | **:** | PSD231 |
| **Mata kuliah prasyarat** | | | **:** | - | | | **Bobot MK** | | **:** | 2 SKS |
| **Dosen Pengampu** | | | **:** | Indra Gunara Rochyat, S.Sn., MA., M.Ds. | | | **Kode Dosen** | | **:** | 5928 |
| **Alokasi Waktu** | | | **:** | 07:30 - 09.10 | | | | | | |
| **Capaian Pembelajaran** | | | **:** | 1. Mahasiswa mampu memahami hakekat pendidikan ketrampilan dan menerapkannya dalam penulisan karya tulis ilmiah Tentang Ketrampilan Anak Sekolah Dasar 2. Mahasiswa mampu memahami konsep logika deduktif maupun induktif untuk mengembangkan cara berpikir logis dan ilmiah tentang Pendidikan Ketrampilan SD | | | | | | |
|  | | |  |  | | | | | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | |
| **1** | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian Pendidikan Ketrampilan , dan bidang kajian pendidikan ketrampilan | | Pengantar :  Kontrak pembelajaran, pengertian Pendidikan Ketrampilan, dan bidang kajian pendidikan ketrampilan | | 1. Metoda *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. 4-6. 2. Tumurang, H. T. (2006). Pembelajaran Kreativitas Seni anak Sekolah Dasar. (Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti Direktorat Ketenagaan). Hal. 5-8 | | Menguraikan pengertian Pendidikan Ketrampilan, dan bidang kajian pendidikan ketrampilan dengan benar | | |
| **2** | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian Implementasi dan pengembangan berbagai teknik maupun issu pendidikan pada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif, sehingga mereka siap menghadapi ipteksi dan globalisasi. | | membahas secara teoritis dan praktis tentang konsep keterampilan di sekolah dasar. Implementasi dan pengembangan berbagai teknik maupun issu pendidikan 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. Kamtini, Tanjung H. W. (2006). *Berkreativitas Melalui Kerajinan Tangan dan Kesenian di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti Direktorat Ketenagaan). Hal. 11-22. 2. Tumurang, H. T. (2006). Pembelajaran Kreativitas Seni anak Sekolah Dasar. (Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti Direktorat Ketenagaan). Hal 25-26 | | Menguraikan pengertian Implementasi dan pengembangan berbagai teknik maupun issu pendidikan pada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif, sehingga mereka siap menghadapi ipteksi dan globalisasi. | | |
| **3** | Mampu secara praktis berolah seni rupa dan keterampilan berkarya dengan berbagai tekhnik  Tekhnik kering dan basah,  Desain ragam hias Seni grafis, Teknik melipat kertas | | berolah seni rupa dan keterampilan berkarya dengan berbagai tekhnik:  Tekhnik kering dan basah,  Desain ragam hias Seni grafis, Teknik melipat kertas | | 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 | | Menguraikan pengertian Mampu secara praktis berolah seni rupa dan keterampilan berkarya dengan berbagai tekhnik  Tekhnik kering dan basah,  Desain ragam hias Seni grafis, Teknik melipat kertas | | |
| **4** | Mampu secara praktis berolah seni rupa dan keterampilan berkarya dengan berbagai tekhnik   * Colage, * montag, * mozaik M3 | | Membuat karya ketrampilan dengan teknik melipat dan menampilkan hasil caolage , motage dan mozaik | | 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 praktis berolah seni rupa dan keterampilan berkarya dengan berbagai tekhnik   * Colage, * montag, * mozaik M3 | | |
| **5** | Mampu secara praktis berolah seni rupa dan keterampilan berkarya dengan berbagai tekhnik  Anyam Membentuk relief Merangkai,  meronce | | Membuat karya keterampilan berkarya dengan berbagai tekhnik   * Anyam Membentuk relief Merangkai * meronce | | 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 praktis berolah seni rupa dan keterampilan berkarya dengan berbagai tekhnik Anyam Membentuk relief, Merangkai,dan meronce | | |
| **6** | Mampu secara praktis berolah seni rupa dan keterampilan berkarya dengan berbagai tekhnik   * macramé * mem-Batik ikat celup | | Implementasi dan pengembangan berbagai teknik   * macramé * mem-Batik ikat celup | | 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 praktis berolah seni rupa dan keterampilan berkarya dengan berbagai tekhnik   * macramé * mem-Batik ikat celup | | |
| **7** | Mampu secara praktis berolah seni rupa dan keterampilan berkarya dengan berbagai tekhnik   * macramé * mem-Batik ikat celup | | presentasi ilmiah tentang ketrampilan yang dihubungkan dengan lingkungan hidup  dan Implementasi dan pengembangan berbagai teknik   * macramé * mem-Batik ikat celup   (lanjutan) | | 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 | | Mampu secara praktis berolah seni rupa dan keterampilan berkarya dengan berbagai tekhnik   * macramé * mem-Batik ikat celup   yang dihubungkan dengan lingkungan hidup | | |
| **8** | menguraikan pengertian Pendidikan Ketrampilan , dan bidang kajian pendidikan ketrampilan  teori dwi watra dan trimatra | | Pengenalan teori dwi watra dan trimatra  Bentuk-bentuk dasar dwiwatra  Pengenalan arti nirmana  Pemberian tugas pertama nirmana dua dimensi  Pengenalan media pembentuk dwimatra atau nirmana 2 dimensi | | 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. Wong, Wucius, (1972). *The Principles of Two and Three Dimensional Design*, Van Nostrand Reinhold Co., p 6 | | Mahasiswa memahami konsep dwimatra dan trimatra dalam pendidikan ketrampilan | | |
| **9** | Berkarya dwi matra dan tri matra berdasarkan uraian pembelajaran 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 8-10 | | Mahasiswa memahami konsep dwimatra dan trimatra dalam pendidikan ketrampilan | | |
| **10** | Berkarya dwi matra dan tri matra berdasarkan uraian pembelajaran rupa dasar | | Pengenalan teori dan praktik dwi matra 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  Pelatihan 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 15-16 | | Mahasiswa memahami konsep dwimatra dan trimatra dalam pendidikan ketrampilan | | |
| **11** | Berkarya dwi matra dan tri matra berdasarkan uraian pembelajaran 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 18-22 | | Mahasiswa memahami konsep dwimatra dan trimatra dalam pendidikan ketrampilan | | |
| **12** | Berkarya dwi matra dan tri matra berdasarkan uraian pembelajaran 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 ketrampilan | | |
| **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 ketrampilan | | |
| **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 ketrampilan | | |

**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 ketrampilan | Memahami arti perkuliahan pendidikan ketrampilan | Memahami arti secara garis besar saja tentang pendidikan ketrampilan | Hanya sedikit memahami arti dari pendidikan ketrampilan | Tidak memahami arti dari pendidikan ketrampilan | 0% |
| 2 | *Progress Test*  *Post Test* | Tes Lisan secara randomisasi | Memahami teoritis dan praktis tentang konsep keterampilan di sekolah dasar. Implementasi dan pengembangan berbagai teknik maupun issu pendidikan | Memahami teoritis tentang konsep keterampilan di sekolah dasar. Implementasi dan pengembangan berbagai teknik maupun issu pendidikan | Memahami sebagian konsep keterampilan di sekolah dasar. Implementasi dan pengembangan berbagai teknik maupun issu pendidikan | Memahami hanya Implementasi dan pengembangan berbagai teknik maupun issu pendidikan | Tidak memahami | 0% |
| 3 | *Progress Test*  *Post Test* | Tes Lisan secara randomisasi | Mampu memahami berolah seni rupa dan keterampilan berkarya dengan berbagai tekhnik:  Tekhnik kering dan basah,  Desain ragam hias Seni grafis, Teknik melipat kertas | Mampu memahami sebagian berolah seni rupa dan keterampilan berkarya dengan berbagai tekhnik:  Tekhnik kering dan basah,  Desain ragam hias Seni grafis, Teknik melipat kertas | Mampu sedikit memahami berolah seni rupa dan keterampilan berkarya dengan berbagai tekhnik:  Tekhnik kering dan basah,  Desain ragam hias Seni grafis, Teknik melipat kertas | Mampu memahami salah satu antara berolah seni rupa dan keterampilan berkarya dengan berbagai tekhnik:  Tekhnik kering dan basah,  Desain ragam hias Seni grafis, Teknik melipat kertas | Tidak memahami semua | 0% |
| 4 | *Progress Test*  *Post Test* | Membuat karya ketrampilan dengan teknik melipat dan menampil-kan hasil kolage | Kesesuaian hasil karya,  Kerapihan karya,  Kebersihan karya,  Ketepatan waktu pengumpulan karya | Kesesuaian hasil karya,  Kerapihan karya,  Kebersihan karya, | Kesesuaian hasil karya,  Kerapihan karya, | Kesesuaian hasil karya, | Tidak mengumpulkan karya | 2.5% |
| 5 | *Progress Test*  *Post Test* | keterampilan berkarya dengan berbagai tekhnik  Anyam Membentuk relief Merangkai, dan  meronce | 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% |
| 6 | *Progress Test*  *Post Test* | Mampu secara praktis berolah seni rupa dan keterampilan berkarya dengan berbagai tekhnik  macramé  mem-Batik ikat celup | 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% |
| 7 | *Progress Test*  *Post Test* | Mampu secara praktis berolah seni rupa dan keterampilan berkarya dengan berbagai tekhnik  macramé  mem-Batik ikat celup | 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% |
| 8 | *UJIAN TENGAH SEMESTER*  *Post Test* | berolah seni rupa dan keterampil-an berkarya dengan berbagai tekhnik  mem-  Batik ikat celup | Kesesuaian hasil karya,  Kerapihan karya,  Kebersihan karya,  Ketepatan waktu pengumpulan karya | Kesesuaian hasil karya,  Kerapihan karya,  Kebersihan karya, | Kesesuaian hasil karya,  Kerapihan karya, | Kesesuaian hasil karya, | Tidak mengumpulkan karya | 20% |
| 9 | *Progress Test*  *Post Test* | Tes Lisan secara randomisasi | Mahasiswa memahami konsep dwimatra dan trimatra dalam pendidikan ketrampilan | Mahasiswa mengerti konsep dwimatra dan trimatra dalam pendidikan ketrampilan | Mahasiswa memahami hanya sebagian konsep dwimatra dan trimatra dalam pendidikan ketrampilan | Mahasiswa memahami hanya sebagian konsep dwimatra atau trimatra dalam pendidikan ketrampilan | Mahasiswa tidak paham dan tidak mengerti | 0% |
| 10 | *Progress Test*  *Post Test* | Tes Lisan secara randomisasi | Pengenalan teori dan praktik dwi matra dan trimatra | Mahasiswa mengerti konsep dwimatra dan trimatra dalam pendidikan ketrampilan | Mahasiswa memahami hanya sebagian konsep dwimatra dan trimatra dalam pendidikan ketrampilan | Mahasiswa memahami hanya sebagian konsep dwimatra atau trimatra dalam pendidikan ketrampilan | Mahasiswa tidak paham dan tidak mengerti | 0% |
| 11 | *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% |
| 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 bentuk nirmana tiga dimensi dengan bidang kotak dipadukan bentuk lingkaran sebagai elemen atau aksen | 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 | 20% |

Jakarta,

Mengetahui,

Ketua Program Studi, Dosen Pengampu,

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