

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN SENI



Dosen:
Dr. phil. Yudi Sukmayadi, M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021**

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	No.Dok : P147 RPS-SPs-UPI-S3 P Seni -(No Urut MK : KS.704
	Multimedia dalam Pendidikan Seni	Revisi : 02
		Tanggal : Agustus 2021
		Halaman: 2 dari 11
Dibuat Oleh:	Diperiksa Oleh:	Disetujui Oleh:
Dr. phil. Yudi Sukmayadi, M.Pd. NIP: 197303262000031003	Prof. Dr. Hj. T. Narawati, M.Hum NIP.195212051986112001	Prof. Juju Masunah, M.Hum., Ph.D. NIP: 19630517190032001
Dosen	TPK Prodi	Ketua Prodi Pendidikan Seni
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER 1. Identitas Matakuliah Nama Program Studi : Pendidikan Seni Nama Matakuliah : Multimedia Dalam Pendidikan Seni Kode Matakuliah : KS704 Kelompok Matakuliah : MKKIPS Bobot sks : 3 SKS Jenjang : S-3 Semester : 2 Prasyarat : - Status (wajib/ pilihan) : Wajib		

Nama dan kode dosen : Dr. phil. Yudi Sukmayadi, M.Pd./2007
Dr. Sukanta, M.Hum.

2. Deskripsi Matakuliah

Mata Kuliah Multimedia dalam Pendidikan Seni bertujuan untuk memberi pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan mahasiswa dalam mengkaji konsep multimedia dalam pendidikan seni dan merumuskan hasil kajiannya dalam bentuk perancangan multimedia secara mandiri. Untuk mencapai tujuan tersebut, mahasiswa mengkaji konsep dan isu terkini tentang bagaimana peran multimedia dalam pendidikan seni melalui review karya ilmiah hasil penelitian. Selain ini mahasiswa membuat perancangan multimedia berbasis teknologi dan informasi untuk kepentingan pendidikan seni. Mahasiswa menuliskan hasil perancangan tersebut dalam wujud karya ilmiah, serta mempresentasikannya di dalam kelas dan forum ilmiah lainnya secara mandiri, bertanggung jawab, menjunjung nilai dan etika keilmuan. Cara perkuliahan dilakukan dalam jaringan melalui SPOT UPI, Zoom Meeting, Whats App, dan Google Classroom. Evaluasi dilakukan melalui tugas-tugas terstruktur antara lain review artikel, partisipasi dalam diskusi kelas dan keikutsertaan dalam forum ilmiah.

3. Capaian Pembelajaran Program Studi yang Dirujuk (CPPS)

- S. 1** Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious serta menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika akademik.
- P 1** Menguasai teori, konsep ilmu seni dan Pendidikan seni berdasarkan konteks sosial, keragaman budaya, perkembangan ekonomi, dan ipteks.
- P 2** Menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi untuk pengembangan seni dan Pendidikan seni.
- KU. 1** Mampu mengintegrasikan kecakapan belajar dan berinovasi, penguasaan teknologi dan informasi, pengembangan karir, dan kecakapan hidup untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat.
- KU. 2** Mampu mengembangkan dan mempublikasikan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif melalui penelitian ilmiah, penciptaan desain atau karya seni dengan pendekatan interdisiplin atau multi disiplin, yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya.
- KK. 1** Mengembangkan Ilmu dan teknologi tentang seni dan Pendidikan seni melalui riset inter/multi disiplin.pameran seni, pertunjukan seni, dan industry seni lainnya melalui digitalisasi seni dan teknologi informatika.

KK. 2 Menghasilkan inovasi seni dan Pendidikan seni melalui riset inter/multi disiplin.

4. Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPM)

- S.1.1** Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious serta menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika akademik dalam mengkaji persoalan multimedia dalam pendidikan seni
- P.1.1** Mahasiswa mampu mengembangkan konsep analitis landasan konseptual multimedia dalam pendidikan seni dalam perancangan multimedia pembelajaran musik dengan memerhatikan aspek medienpaedagogik, mediendidaktik, medienkompetenz, dan karakteristik pembelajaran musik
- P.1.2** Mahasiswa mampu memahami landasan pedagogis dalam penggunaan multimedia pembelajaran musik, dapat mengkaji penelitian terdahulu yang relevan, dan dapat membuat rancangan multimedia dalam pembelajaran musik
- P.1.3** Mahasiswa mampu menganalisis perspektif pembelajaran musik yang berkembang di masyarakat berbasis media digital berikut inovasinya.
- P.2.1** Mahasiswa mampu memposisikan multimedia sebagai subjek penelitian, mampu menetapkan masalah penelitian multimedia, dan menetapkan teori/literature yang relevan.
- P.2.2** Mahasiswa mampu mengkaji peran teknologi yang digunakan dalam pendidikan musik
- P.2.3** Mahasiswa mampu mengkaji peran komputer dalam pendidikan musik
- KU.1.1** Mahasiswa mampu menganalisis proses digitalisasi yang dijadikan landasan dalam inovasi pembelajaran musik
- KU.1.2** Mahasiswa mampu mengkaji proses pembelajaran musik melalui internet, dan menganalisis keunggulan dan kelemahannya
- KU.2.1** Mahasiswa mampu mendayagunakan media audio-visual sebagai bahan dalam pengembangan e-learning dalam pembelajaran musik
- KK.1.1** Mahasiswa mampu mendesain produk multimedia dalam pembelajaran musik
- KK.2.1** Mahasiswa mampu mempublikasikan temuan ilmiah terkait pengembangan produk multimedia dalam pembelajaran musik

5. Deskripsi Rencana Pembelajaran

Pert.	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
1	Mahasiswa mampu memahami Tujuan perkuliahan, ruang lingkup materi perkuliahan, kegiatan, dan mekanisme kuliah	Penjelasan RPS, Sistem Perkuliahan, Panduan Tugas, Sistem penilaian	Ceramah, Problem Solving, Diskusi menggunakan aplikasi SPOT UPI, zoom Meeting, Google Meet dan Aplikasi WhatsApp	150'	Membaca publikasi riset terdahulu tentang multimedia dalam pembelajaran musik	
2	Mahasiswa mampu mengembangkan konsep analitis landasan konseptual multimedia dalam pendidikan seni dalam perancangan multimedia pembelajaran musik dengan memerhatikan aspek medienpaedagogik, mediendidaktik, medienkompetenz,	Landasan konseptual: medienpaedagogik, mediendidaktik, medienkompetenz, dan karakteristik pembelajaran musik	Direct Instruction, Diskusi menggunakan aplikasi SPOT UPI, zoom Meeting, Google Meet dan Aplikasi WhatsApp	150'	Membuat essay terkait topik perkuliahan	1,3,6,8

Pert.	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
	dan karakteristik pembelajaran musik					
3	Mahasiswa mampu mengembangkan konsep analitis landasan konseptual multimedia dalam pendidikan seni dalam perancangan media pembelajaran musik dengan memerhatikan aspek medienpaedagogik, medien didaktik, medienkompetenz, dan karakteristik pembelajaran musik.	medienpaedagogik, medien didaktik, Medienkompetenz, dan karakteristik pembelajaran musik.	Ceramah, Problem Solving, Diskusi menggunakan aplikasi SPOT UPI, zoom Meeting, Google Meet dan Aplikasi WhatsApp	150'	Membuat essay terkait topik perkuliahan	1,3,6,7,8
4	Mahasiswa mampu memahami landasan pedagogis dalam penggunaan multimedia pembelajaran musik, dapat mengkaji penelitian terdahulu yang relevan, dan dapat membuat rancangan	Landasan pedagogis penggunaan multimedia pembelajaran musik	Kooperatif Learning, Diskusi menggunakan aplikasi SPOT UPI, zoom Meeting, Google Meet dan Aplikasi WhatsApp	150'	Membuat essay terkait topik perkuliahan	15

Pert.	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
	multimedia dalam pembelajaran musik					
5	Mahasiswa mampu menganalisis perspektif pembelajaran musik yang berkembang di masyarakat berbasis media digital berikut inovasinya.	Perspektif Pembelajaran Musik melalui Media Digital	Kooperatif Learning, Diskusi menggunakan aplikasi SPOT UPI, zoom Meeting, Google Meet dan Aplikasi WhatsApp Meeting, Google Meet dan Aplikasi WhatsApp	150'	Membuat essay terkait topik perkuliahan	16
6	Mahasiswa mampu memposisikan multimedia sebagai subjek penelitian, mampu menetapkan masalah penelitian multimedia, dan menetapkan teori/literature yang relevan.	Multimedia sebagai Subjek Penelitian Pendidikan Musik	Kooperatif Learning, Diskusi menggunakan aplikasi SPOT UPI, zoom Meeting, Google Meet dan Aplikasi WhatsApp	150'	Membuat essay terkait topik perkuliahan	17
7	Mahasiswa mampu mengkaji peran teknologi yang digunakan dalam pendidikan musik	Teknologi dalam Pendidikan Musik	Kooperatif Learning, Diskusi menggunakan aplikasi SPOT UPI, zoom Meeting, Google Meet dan Aplikasi WhatsApp	150'	Membuat essay terkait topik perkuliahan	18
8	<i>UJIAN TENGAH SEMESTER</i>					

Pert.	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
9	Mahasiswa mampu mengkaji peran komputer dalam pendidikan musik	Komputer dalam Pendidikan Musik	Kooperatif Learning, Diskusi menggunakan aplikasi SPOT UPI, zoom Meeting, Google Meet dan Aplikasi WhatsApp	150'	Membuat essay terkait topik perkuliahan	4, 19
10	Mahasiswa mampu menganalisis proses digitalisasi yang dijadikan landasan dalam inovasi pembelajaran musik	Digitalisasi - Musik - Pembelajaran	Kooperatif Learning, Diskusi menggunakan aplikasi SPOT UPI, zoom Meeting, Google Meet dan Aplikasi WhatsApp	150'	Membuat essay terkait topik perkuliahan.	20
11	Mahasiswa mampu mengkaji proses pembelajaran musik melalui internet, dan menganalisis keunggulan dan kelemahannya	Pembelajaran Musik melalui Internet	Kooperatif Learning, Diskusi menggunakan aplikasi SPOT UPI, zoom Meeting, Google Meet dan Aplikasi WhatsApp	150'	Membuat essay terkait topik perkuliahan	21
12	Mahasiswa mampu mendayagunakan media audio-visual sebagai bahan dalam pengembangan e-learning dalam pembelajaran musik	Media Audiovisual dalam e-learning	Kooperatif Learning, Diskusi menggunakan aplikasi SPOT UPI, zoom Meeting, Google Meet dan Aplikasi WhatsApp	150'	Membuat essay terkait topik perkuliahan.	21

Pert.	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
13	Mahasiswa mampu mendesain produk multimedia dalam pembelajaran musik	Perancangan Produk Multimedia	Project Base Learning, Diskusi menggunakan aplikasi SPOT UPI, zoom Meeting, Google Meet dan Aplikasi WhatsApp	150'	Presentasi desain produk	2, 5, 9, 10, 11, 12, 13, 14
14	Mahasiswa mampu mendesain produk multimedia dalam pembelajaran musik	Perancangan Produk Multimedia	Project Base Learning, Diskusi menggunakan aplikasi SPOT UPI, zoom Meeting, Google Meet dan Aplikasi WhatsApp	150'	Presentasi desain produk	2, 5, 9, 10, 11, 12, 13, 14
15	Mahasiswa mampu mendesain produk multimedia dalam pembelajaran musik	Perancangan Produk Multimedia	Project Base Learning, Diskusi menggunakan aplikasi SPOT UPI, zoom Meeting, Google Meet dan Aplikasi WhatsApp	150'	Presentasi desain produk	2, 5, 9, 10, 11, 12, 13, 14
16	UJIAN AKHIR SEMESTER					

6. Daftar Rujukan

1. Baessler, Heinz. (2001). Musik im Netz. Impuls fuer oder Abwehr durch die Musikpaedagogik? In: Musik und Bildung 6/1997. Mainz: Schott.
2. Creswell, J.W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed methods Approaches. SagePublication: California.

3. Gies, Stefan. (2005). Bilder oeffnen Ohren. Musik in Verbindung mit Bild und Szene. In: Jank, W. (Hrsg.): Musikdidaktik. Ein Praxisbuch fuer die Sekundarstufe I und II. Berlin: Cornelsen Scriptor.
4. Hawkrige, David. (1990). Who needs computers ini schools, and why? In: Computers & Education. Philadelphia: Online journal.
5. Heimann, Paul. (1976). Didaktik als Theorie und Lehrer. In: Reich, H. & Thomas, H. (Hrsg.): Didaktik als Unterrichtswissenschaft. Stuttgart: Klett.
6. Hoefer, Fritz. (2016). Digitale Medien im Musikunterricht der Sekundarstufe. Augsburg: Wissner Verlag.
7. Pasuchin, Iwan. (2006). Musik-Medien-Paedagogik. Theoretische Fundierung und Zukunftsperspektiven im Zeitalter von Multimedia. In: Diskussion Musikpaedagogik 30/06. Hamburg: Junker Verlag.
8. Tulodziecki, Gerhard. (1995). Paedagogische Grundlagen der Medienverwendung im Unterricht. In: Maas, G. (Hrsg.): Musiklernen und Neue (Unterrichts-) Technologien. Essen: Die Blaue Eule.
9. Universitas Pendidikan Indonesia. (2020). Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI 2020. Bandung.
10. Salam, Sofyan. (2012). Penulisan artikel konseptual. (makalah tidak dipublikasikan)
11. Saukiyah, Ali. (2010). Rambu-rambu penulisan hasil penelitian dalam jurnal ilmiah. (paparan tidak dipublikasikan).
12. Sumber lain: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni national dan internasional
13. Contoh Nasional: Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP), Panggung, Harmonia, Humaniora, Sosiohumanika, Tarawikh, Multicultural Education Magazine dll.
14. Contoh International: Studies in Art Education, Dance Education, Music Education, Arts and Humanities in Higher Education.
15. https://www.pedocs.de/volltexte/2015/10310/pdf/AMPF_1995_Tulodziecki_Paedagogische_Grundlagen_der_Medienv_erwendung.pdf
16. https://www.pedocs.de/volltexte/2020/18326/pdf/Schaumburg_et_al_Nutzung_digitaler_Medien.pdf
17. https://www.pedocs.de/volltexte/2014/8820/pdf/AMPF_2002_Band_23.pdf
18. https://www.pedocs.de/volltexte/2015/10314/pdf/AMPF_1995_Maas_Neue_Technologien_im_Musikunterricht.pdf
19. https://www.pedocs.de/volltexte/2014/9215/pdf/AMPF_1999_Band_20_Auerswald_Computer.pdf
20. https://www.researchgate.net/publication/348405157_Digitalisierung_-_Musik_-_Unterricht_Rahmen_Theorien_und_P_rojekte

21. https://www.pedocs.de/volltexte/2014/9074/pdf/AMPF_2002_Band_23_Pabst_Krueger_Musikunterricht_ueber_das_Internet.pdf

7. Penilaian

No	NIM	Nama Mahasiswa	Aspek yang dinilai				Skor total	rata- rata	Ket
			UTS	UAS	Tugas & partisipasi	Kehadiran			
1									
2									
3									
4									
dst									

Kriteria penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{(\text{UTS}) + (2 \text{ UAS}) + (\text{Tugas \& partisipasi}) + (\text{kehadiran})}{4}$$

Rentang Nilai

A = 92 – 100

A- = 86 - 91

B+ = 81 – 85

B = 76 – 80

B- = 71 - 75

C+ = 66 - 70

C = 60 - 65

D = 55- 59

E = gagal (lebih kecil dari 55)