



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
Pengembangan seni untuk anak 1* (musik)	8620604134		T=4	P=0	ECTS=6.36	7	5 Juli 2024

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd.

Model Pembelajaran	Case Study
---------------------------	------------

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)															
	Matrik CPL - CPMK															
		CPMK														
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)															
		Minggu Ke														
	CPMK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan pengetahuan tentang teori musik dasar meliputi pemahaman ritmis dan melodis. Pengalaman praktis diberikan kepada mahasiswa untuk mampu membaca notasi angka secara ritmis dan melodis. Pengalaman praktis diberikan kepada mahasiswa dengan memainkan alat musik recorder melalui membaca partitur musik, dalam bentuk aransemen ansambel 2 dan 3 suara.
-----------------------------	---

Pustaka	Utama :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Armando, 2015. Kumpulan lagu wajib nasional dan daerah. Yogyakarta: Certe Poose. 2. William, 2009. Kumpulan lagu daerah. Jakarta: PT. Kawan Pustaka. 3. Soekarno, Ari. ----. Buku Pinta Musik. Jakarta: Inovasi. 4. Loh Phaik Kheng. 1991. A Handbook of Music Theory . Penang, Malaysia: Penerbit Mizikal. 5. Mayer, Richard. 2009. Multimedia Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 6. Persichetti, Vincent. 1978. Twentieth Century Harmony 13 Creative Aspect and Practice. London: Faber & Faber. 7. Kodijat, L., 2002. Penuntun mengajar piano . Djambatan. 8. Sukohardi, A., 1978. Teori Musik Umum. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi . 9. Rahn, J., 1987. Basic atonal theory . MacMillan Publishing Company. 10. Benward, B., 2014. Music in Theory and Practice Volume 1 . McGraw-Hill Higher Education. 11. Soemirat, C., 2009. Panduan Dasar Bermain Recorder. 12. Astuti, K.S. and Hadi, S., 2007. Diklat Ansambel Lanjut Musik Sekolah. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni UNY .
	Pendukung :	

Dosen Pengampu	Dr. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd.
-----------------------	-------------------------------

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	1. Menguasai teori musik sederhana dan konsep pembelajaran seni musik untuk sekolah dasar	1.1. Menguasai tanda-tanda dalam notasi musik	Kriteria: Benar jika sesuai referensi yang ada.	Asinkronus. Materi/bahan bacaan teori musik online. 2 X 50			0%

2	1. Menguasai teori musik sederhana dan konsep pembelajaran seni musik untuk sekolah dasar	1.2. Menguasai teknik membaca notasi musik ritmis		Sinkronus Langsung.Melalui Ceramah, Demonstrasi, dan Praktek langsung. 2 X 50			0%
3	1. Menguasai teori musik sederhana dan konsep pembelajaran seni musik untuk sekolah dasar.	1.3. Menguasai teknik membaca notasi musik melodis		Sinkronus Langsung.Melalui Ceramah, Demonstrasi, dan Praktek Langsung. 2 X 50			0%
4	2. Mampu praktek membaca notasi ritmis dan melodis.	2.1. Mampu mempraktekkan notasi ritmis dan melodis dengan 4,3,2,dan 1 ketukan.2.2. Mampu mempraktekkan notasi ritmis dan melodis dengan 1/2 dan 1/4 ketukan.		Sinkronus Langsung dan Maya.Pemodelan dan Praktek Langsung.Penugasan dengan memanfaatkan e-Learning. 2 X 50			0%
5	3. Menguasai teknik memainkan recorder dan pianika meliputi: cara meniup dan penjarian pada tangga nada 1CC 1D.	3.1. Memainkan recorder dan pianika penjarian tangan kanan.3.2. Memainkan recorder dan pianika penjarian tangan kiri.		Asinkronus memanfaatkan e-Learning 2 X 50			0%
6	3. Menguasai teknik memainkan recorder dan pianika meliputi: cara meniup dan penjarian pada tangga nada 1CC 1D.	3.3. Memainkan recorder dan pianika penjarian penuh		Sinkronus Maya.Pemodelan, penugasan, dan forum diskusi menggunakan fasilitas e-Learning. 2 X 50			0%
7	4. Mampu membaca notasi melodis pada alat musik recorder atau pianika	1.Mampu memainkan alat musik recorder dengan membaca notasi angka ketukan sederhana 2.Mampu memainkan alat musik pianikadengan membaca notasi angka ketukan sederhana		Asinkronus. Memanfaatkan audio visual melalui e-Learning 2 X 50			0%
8	5. Bermain recorder lagu anak dan tradisional sederhana pada tangga nada 1CC 1D.	5.1. Memainkan 2 lagu anak secara solo (1 suara)5.2. Memainkan 2 lagu anak secara ansambel campuran (recorder dan pianika).		Asinkronus, melalui audio visual yang ditautkan di e-Learning.Sinkronus Maya, dengan penugasan dan forum diskusi memanfaatkan e-Learning. 2 X 50			0%
9	UJUAN TENGAH SEMESTER	MAHASISWA PRAKTEK MEMAINKAN ALAT MUSIK ANSAMBEL SECARA BERKELOMPOK		2 X 50			0%
10	6. Menguasai teknik penjarian recorder dan pianika pada tangga nada 1CF 1D.	6.1. Memainkan tangga nada 1,5 oktav pada tangga nada 1CF 1D		Asinkronous menggunakan audio visual melalui e-learning 2 X 50			0%
11	7. Bermain musik lagu sederhana pada tangga nada 1CF 1D.	7.1. Memainkan 2 lagu sederhana dengan tangga nada 1CF 1D,		Asinkronous melalui audio visualSinkronous Maya melalui penugasan dan chatting room 2 X 50			0%

12	8. Bermain ansambel recorder lagu anak, meliputi 2 suara, tangga nada 1CF 1D.	8.1. Praktek ansambel recorder dan pianika dengan aransemen 2 suara, dan tangga nada 1CF 1D.		Sinkronous Langsung melalui praktek bermain ansambelSinkronous Maya melalui penugasan dan chatting room 2 X 50			0%
13	8. Bermain ansambel recorder lagu anak, meliputi 2 suara, tangga nada 1CF 1D.	8.1. Praktek ansambel recorder dan pianika dengan aransemen 2 suara, dan tangga nada 1CF 1D.		Sinkronous Langsung melalui praktek bermain ansambel Sinkronous Maya melalui penugasan dan chatting room 2 X 50			0%
14	9. Bermain ansambel recorder lagu anak, meliputi 3 suara, tangga nada 1CF 1D.	9.1. Praktek ansambel recorder dan pianika dengan aransemen 3 suara, dan tangga nada 1CF 1D.		Sinkronous Langsung melalui praktek bermain ansambel Sinkronous Maya melalui penugasan dan chatting room 2 X 50			0%
15	9. Bermain ansambel recorder lagu anak, meliputi 3 suara, tangga nada 1CF 1D.	9.1. Praktek ansambel recorder dan pianika dengan aransemen 3 suara, dan tangga nada 1CF 1D.		Sinkronous Langsung melalui praktek bermain ansambel Sinkronous Maya melalui penugasan dan chatting room 2 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- Sub-CP 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.