



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S1 Musik**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Software Notasi Musik	9122102103	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2 P=0 ECTS=3.18	2	23 Mei 2024
OTORISASI		Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi	
		Dhani Kristiandri, S.Pd., M.Sn.	Agus Suwahyono, S.Sn., M.Pd.	

Model Pembelajaran Project Based Learning

Capaian Pembelajaran (CP) CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL-7 Mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, dunia usaha dan dunia industri (DUDI) musik

CPL-8 Mampu mengaplikasikan aspek teori dan praktik dalam seni musik dengan metode penyajian wacana akademik, yang hasilnya ditunjukkan dalam presentasi makalah secara individual.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK - 1 Memanfaatkan sumber belajar dan TIK untuk mendukung perancangan dan pelaksanaan pembelajaran software notasi musik meliputi studi pustaka untuk mendapatkan data bentuk notasi balok yang ditulis menggunakan software notasi musik, melakukan browsing internet untuk mendapatkan data software notasi musik yang terbaru dengan cara mengunduh pada situs yang gratis atau yang berbayar.

CPMK - 2 Memiliki pengetahuan tentang menulis dan membaca notasi balok, serta ketrampilan menggunakan komputer berbasis microsoft windows

CPMK - 3 Merancang/ menyusun/ mendiskusikan/ mempresentasikan/ hasil penulisan notasi angka menjadi notasi balok menggunakan software notasi musik.

CPMK - 4 Memiliki sikap disiplin dan tanggung jawab yang tinggi dalam melakukan penulisan notasi balok dengan software notasi musik.

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-7	CPL-8
CPMK-1	✓	
CPMK-2		✓
CPMK-3		✓
CPMK-4	✓	

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1	✓	✓							✓	✓						
CPMK-2			✓	✓	✓	✓	✓						✓	✓		
CPMK-3								✓								✓
CPMK-4											✓	✓			✓	

Deskripsi Singkat MK Matakuliah ini merupakan penguasaan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan komputer untuk menulis notasi balok dengan menggunakan software notasi musik. Pembahasan diawali dengan pengenalan berbagai macam jenis software notasi musik, kemudian mengenal fitur apa saja yang ada dalam software notasi musik tersebut, selanjutnya mengaplikasikan dengan lagu atau karya musik yang ditulis dengan notasi angka dipindah atau ditulis ulang dengan notasi balok.

Pustaka Utama :

1. _____. 2017. musescore handbook. <https://ftp.osuosl.org/pub/musescore-nightlies/handbook/MuseScore-2.0/MuseScore-en.pdf>. diakses pada tanggal 9 Agustus 2017.
2. Shinn, Maxwell. 2013. Instant MuseScore. Birmingham - Mumbai: Packt Publishing Ltd.
3. Spreadbury, Daniel, Finn, Jonathan dan Ben. 2014. Sibelius 7,5 Reference Guide. USA - UK: Avid Technology Inc.
4. <https://musescore.org/en/handbook/4>
5. https://resources.avid.com/SupportFiles/Sibelius/2020.1/Sibelius_Reference.pdf

Pendukung :

Dosen Pengampu Dhani Kristiandri, S.Pd., M.Sn.

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 & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mengidentifikasi jenis software notasi musik	Mahasiswa mampu menjelaskan kembali bentuk bentuk software notasi musik	<p>Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 2 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal uraian.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	ceramah, tanya jawab, diskusi 2x50		<p>Materi: Bentuk bentuk Software Musik Pustaka: https://musescore.org/.....</p>	5%
2	Mengidentifikasi jenis software notasi musik	Mahasiswa mampu menjelaskan kembali bentuk bentuk software notasi musik	<p>Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 2 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal uraian.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio</p>	ceramah, tanya jawab, diskusi 2x50		<p>Materi: Bentuk bentuk Software Musik Pustaka: https://musescore.org/...</p>	5%
3	Mengidentifikasi jenis software notasi musik	Mahasiswa mengenal fitur fitur dalam musescore	<p>Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 2 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal uraian.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio</p>	ceramah, tanya jawab, diskusi 2x50		<p>Materi: Musescore versi 4 Pustaka: https://musescore.org/...</p>	5%
4	Membuat partitur dan menulis notasi dalam aplikasi musescore	<p>1. Mahasiswa mampu membuat partitur dalam aplikasi musescore.</p> <p>2. Mahasiswa mampu menulis notasi dalam aplikasi musescore.</p>	<p>Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 2 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal uraian.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio</p>	demonstrasi, diskusi 2x50		<p>Materi: menulis notasi dengan musescore Pustaka: https://musescore.org/...</p>	5%

5	Membuat partitur dan menulis notasi dalam aplikasi musescore	1.Mahasiswa mampu membuat partitur dalam aplikasi musescore. 2.Mahasiswa mampu menulis notasi dalam aplikasi musescore.	Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 2 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal uraian. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	demonstrasi, diskusi 2x50		Materi: menulis notasi dengan musescore Pustaka: https://musescore.org/...	5%
6	Mengatur tampilan partitur dan mencetak partitur dengan printer	1.Mahasiswa mampu mengatur tampilan partitur dalam aplikasi musescore. 2.Mahasiswa mampu mencetak partitur dengan menggunakan printer.	Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 2 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal uraian. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	demonstrasi, diskusi 2x50		Materi: layout partitur dan cetak Pustaka: https://musescore.org/...	5%
7	Mengatur tampilan partitur dan mencetak partitur dengan printer	1.Mahasiswa mampu mengatur tampilan partitur dalam aplikasi musescore. 2.Mahasiswa mampu mencetak partitur dengan menggunakan printer.	Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 2 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal uraian. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	demonstrasi, diskusi 2x50		Materi: layout partitur dan cetak Pustaka: https://musescore.org/...	5%
8	UTS	Mahasiswa mampu mempresentasikan partitur dengan menggunakan software musescore	Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 2 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal uraian. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	Presentasi 2x50		Materi: presentasi hasil menggunakan musescore Pustaka: https://musescore.org/...	15%

9	Mengunduh dan memasang aplikasi sibelius ke komputer	Mahasiswa mampu mengunduh dan memasang aplikasi sibelius ke dalam komputer	<p>Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 2 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal uraian.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio</p>	ceramah, tanya jawab, diskusi		<p>Materi: memasang aplikasi sibelius dalam komputer Pustaka: https://resources.avid.com/...</p>	5%
10	Mengunduh dan memasang aplikasi sibelius ke komputer	Mahasiswa mampu mengunduh dan memasang aplikasi sibelius ke dalam komputer	<p>Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 2 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal uraian.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio</p>	ceramah, tanya jawab, diskusi		<p>Materi: memasang aplikasi sibelius dalam komputer Pustaka: https://resources.avid.com/...</p>	5%
11	Membuat partitur dan menulis notasi dalam aplikasi sibelius.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu membuat partitur dalam aplikasi sibelius. 2. Mahasiswa mampu menulis notasi dalam aplikasi sibelius. 	<p>Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 2 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal uraian.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio</p>	demonstrasi, diskusi 2x50		<p>Materi: menulis notasi dengan sibelius Pustaka: https://resources.avid.com/...</p>	5%
12	Membuat partitur dan menulis notasi dalam aplikasi sibelius.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu membuat partitur dalam aplikasi sibelius. 2. Mahasiswa mampu menulis notasi dalam aplikasi sibelius. 	<p>Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 2 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal uraian.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio</p>	demonstrasi, diskusi 2x50		<p>Materi: menulis notasi dengan sibelius Pustaka: https://resources.avid.com/...</p>	5%

13	Mengatur tampilan partitur dan mencetak partitur dengan printer	1.Mahasiswa mampu mengatur tampilan partitur dalam aplikasi sibelius. 2.Mahasiswa mampu mencetak partitur dengan menggunakan printer.	Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 2 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal uraian. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	demonstrasi, diskusi 2x50		Materi: layout partitur dan cetak dari sibelius Pustaka: https://resources.avid.com/...	5%
14	Mengatur tampilan partitur dan mencetak partitur dengan printer	1.Mahasiswa mampu mengatur tampilan partitur dalam aplikasi sibelius. 2.Mahasiswa mampu mencetak partitur dengan menggunakan printer.	Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 2 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal uraian. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	demonstrasi, diskusi 2x50		Materi: layout partitur dan cetak dari sibelius Pustaka: https://resources.avid.com/...	5%
15	Menulis simbol, tanda dinamik, dan teks dalam aplikasi sibelius	Mahasiswa mampu menulis simbol, tanda dinamik, dan teks dalam aplikasi sibelius.	Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 2 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal uraian. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	demonstrasi, diskusi 2x50		Materi: Fitur simbol dalam sibelius Pustaka: https://resources.avid.com/...	5%
16	UAS	Mahasiswa mampu mempresentasikan partitur dengan menggunakan software sibelius	Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 2 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal uraian. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	presentasi 2x50		Materi: presentasi hasil menggunakan sibelius Pustaka: https://resources.avid.com/...	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	52.5%
2.	Penilaian Portofolio	47.5%
		100%

Catatan

1. **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.

2. **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.
3. **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.
4. **Sub-CPMK 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.
5. **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.
6. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **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.
9. **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.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 29 Mei 2024

Koordinator Program Studi S1
Musik



Agus Suwahyono, S.Sn., M.Pd.
NIDN 0006086908

UPM Program Studi S1 Musik



Vivi Ervina Dewi, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0007129101

File PDF ini digenerate pada tanggal 22 November 2024 Jam 20:07 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

