



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

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																											
Software Notasi Musik	9122102103		T=2 P=0 ECTS=3.18	5	18 Januari 2025																																											
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																											
		Agus Suwahyono, S.Sn., M.Pd.																																											
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																															
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)																																															
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="15" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="width: 3.33%;">1</td> <td style="width: 3.33%;">2</td> <td style="width: 3.33%;">3</td> <td style="width: 3.33%;">4</td> <td style="width: 3.33%;">5</td> <td style="width: 3.33%;">6</td> <td style="width: 3.33%;">7</td> <td style="width: 3.33%;">8</td> <td style="width: 3.33%;">9</td> <td style="width: 3.33%;">10</td> <td style="width: 3.33%;">11</td> <td style="width: 3.33%;">12</td> <td style="width: 3.33%;">13</td> <td style="width: 3.33%;">14</td> <td style="width: 3.33%;">15</td> <td style="width: 3.33%;">16</td> </tr> </table>														CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																
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 :																																															
	<ol style="list-style-type: none"> 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. 																																															
	Pendukung :																																															
Dosen Pengampu	Dhani Kristiandri, S.Pd., M.Sn.																																															
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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	Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab soal 4 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab soal 3 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal uraian.	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 2 X 50			0%																																									

2	Mengidentifikasi jenis software notasi musik	Mahasiswa mampu menjelaskan kembali bentuk bentuk software notasi musik	Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab soal 4 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab soal 3 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal uraian.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal uraian.	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 2 X 50			0%
3	Mengunduh dan memasang aplikasi musescore ke komputer	Mahasiswa mampu mengunduh dan memasang aplikasi musescore ke dalam komputer	Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu mengunduh aplikasi musescore dari internet dan memasang aplikasi tersebut kedalam komputer. Mahasiswa dinyatakan baik apabila belum mampu mengunduh aplikasi musescore dari internet dan mampu memasang aplikasi tersebut kedalam komputer.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu mengunduh aplikasi musescore dari internet dan belum mampu memasang aplikasi tersebut kedalam komputer.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila belum mampu mengunduh aplikasi musescore dari internet dan belum mampu memasang aplikasi tersebut kedalam komputer.	Ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan diskusi 2 X 50			0%
4	Tampilan awal dan mengenal menu menu dalam aplikasi musescore	1.Mahasiswa mampu menunjukkan posisi menu menu dalam aplikasi musescore. 2.Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi masing masing menu dalam aplikasi musescore.	Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal unjuk kerja.Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 3 soal unjuk kerja.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal unjuk kerja.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal unjuk kerja.	Ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan diskusi 2 X 50			0%
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 unjuk kerja.Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 3 soal unjuk kerja.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal unjuk kerja.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal unjuk kerja.	Ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan diskusi 2 X 50			0%
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 unjuk kerja. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 3 soal unjuk kerja. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal unjuk kerja.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal unjuk kerja.	Ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan diskusi 2 X 50			0%

7	Menulis simbol, tanda dinamik, dan teks dalam aplikasi musescore.	Mahasiswa mampu menulis simbol, tanda dinamik, dan teks dalam aplikasi musescore	Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal unjuk kerja. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 3 soal unjuk kerja. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal unjuk kerja. Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal unjuk kerja.	Ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan diskusi 2 X 50			0%
8	Ujian Sub Sumatif (USS). Presentasi partitur di depan kelas	Mahasiswa mampu mempresentasikan partitur yang telah dibuat dengan musescore di depan kelas	Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu mempresentasikan partitur dengan proyektor dan mengkoneksikan komputer dengan speaker bluetooth. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu mempresentasikan partitur dengan proyektor dan belum mampu mengkoneksikan komputer dengan speaker bluetooth. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila belum mampu mempresentasikan partitur dengan proyektor dan mampu mengkoneksikan komputer dengan speaker bluetooth. Mahasiswa dinyatakan kurang apabila belum mampu mempresentasikan partitur dengan proyektor dan belum mampu mengkoneksikan komputer dengan speaker bluetooth.	Presentasi individu 2 X 50			0%
9	Mengunduh dan memasang aplikasi sibelius ke komputer	Mahasiswa mampu mengunduh dan memasang aplikasi sibelius ke dalam komputer	Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu mengunduh aplikasi sibelius dari internet dan memasang aplikasi tersebut kedalam komputer. Mahasiswa dinyatakan baik apabila belum mampu mengunduh aplikasi sibelius dari internet dan mampu memasang aplikasi tersebut kedalam komputer. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu mengunduh aplikasi sibelius dari internet dan belum mampu memasang aplikasi tersebut kedalam komputer. Mahasiswa dinyatakan kurang apabila belum mampu mengunduh aplikasi sibelius dari internet dan belum mampu memasang aplikasi tersebut kedalam komputer.	Ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan diskusi 2 X 50			0%

10	Tampilan awal dan mengenal menu menu dalam aplikasi sibelius	1.Mahasiswa mampu menunjukkan posisi menu menu dalam aplikasi sibelius.. 2.Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi masing menu dalam aplikasi sibelius.	Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal unjuk kerja.Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 3 soal unjuk kerja.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal unjuk kerja.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal unjuk kerja.	Ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan diskusi 2 X 50			0%
11	Membuat partitur dan menulis notasi dalam aplikasi sibelius.	1.Mahasiswa mampu membuat partitur dalam aplikasi sibelius. 2.Mahasiswa mampu menulis notasi dalam aplikasi sibelius.	Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal unjuk kerja.Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 3 soal unjuk kerja.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal unjuk kerja.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal unjuk kerja.	Ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan diskusi 2 X 50			0%
12	Membuat partitur dan menulis notasi dalam aplikasi sibelius.	1.Mahasiswa mampu membuat partitur dalam aplikasi sibelius. 2.Mahasiswa mampu menulis notasi dalam aplikasi sibelius.	Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab 4 soal unjuk kerja.Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 3 soal unjuk kerja.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal unjuk kerja.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal unjuk kerja.	Ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan diskusi 2 X 50			0%
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 unjuk kerja. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 3 soal unjuk kerja. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal unjuk kerja.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal unjuk kerja.	Ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan diskusi 2 X 50			0%
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 unjuk kerja. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 3 soal unjuk kerja. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal unjuk kerja.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal unjuk kerja.	Ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan diskusi 2 X 50			0%
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 unjuk kerja. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab 3 soal unjuk kerja. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal unjuk kerja.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal unjuk kerja.	Ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan diskusi 2 X 50			0%

16	Ujian Sumatif (US). Presentasi partitur di depan kelas	Mahasiswa mampu mempresentasikan partitur yang telah dibuat dengan sibelius di depan kelas	Kriteria: Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu mempresentasikan partitur dengan proyektor dan mengkoneksikan komputer dengan speaker bluetooth. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu mempresentasikan partitur dengan proyektor dan belum mampu mengkoneksikan komputer dengan speaker bluetooth. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila belum mampu mempresentasikan partitur dengan proyektor dan mampu mengkoneksikan komputer dengan speaker bluetooth. Mahasiswa dinyatakan kurang apabila belum mampu mempresentasikan partitur dengan proyektor dan belum mampu mengkoneksikan komputer dengan speaker bluetooth.	Presentasi individu 2 X 50			0%
----	--	--	--	----------------------------------	--	--	----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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. 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.
- 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.**