

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

APLIKASI KOMPUTER

- 1) **Khairul Umam, S.Si., M.Sc.Ed**
- 2) **Mukhlis Hidayat. S.Pd., M.Kom**
- 3) **Drs. Syahyuzar, M.Si.**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SYIAH KUALA
2019**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Mata Kuliah : Aplikasi Komputer
Program Studi : Pendidikan Matematika

Semester : 3 (tiga) Kode : USK 004
Dosen : 1) Khairul Umam, S.Si., M.Sc.Ed
2) Mukhlis Hidayat, S.Pd., M.Kom
3) Drs, Syahyuzar, M.Si

SKS : 2 (dua)

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) :

- S3 :Memiliki integritas dan komitmen yang tinggi terhadap kecendikiaan dan profesinya.
- S4 :Memiliki sikap, kepribadian, dan karakter yang mencerminkan nilai-nilai pendidikan.
- S5 :Menampilkan akhlak mulia dalam kehidupan professional, keilmuan, dan kemasyarakatan.
- PPA2 :Menguasai konsep matematika yang diperlukan untuk studi ke jenjang berikutnya.
- KU1 :Mampu menerapkan pemikiran logis,kritis,sistematis,dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
- KU3 :Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu,teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni
- KU6 :Bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.
- KU7 :Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CP-MK) :

- 1) Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian komputer dan manfaatnya dalam berbagai bidang kehidupan.
- 2) Mahasiswa mampu memahami dan menguasai *Microsoft Office Word*, *Microsoft Office Power Point*, dan *Microsoft Office Excel* dengan baik.
- 3) Mahasiswa mampu membuat desain grafis sederhana dengan menggunakan *corel draw*.
- 4) Mahasiswa mampu menginstalasi ulang sebuah laptop.

Kriteria Penilaian :

Nomor	Nilai Angka	Nilai Huruf
1	≥ 87	A
2	78 - <87	AB
3	69 - <78	B
4	60 - <69	BC
5	51 - <60	C
6	41 - <51	D
7	<41	E

Item Penilaian :	Presentasi	20%
	Tugas	50%
	UTS	10%
	UAS	20%
	Total	100%

JADWAL, URAIAN MATERI DAN KEGIATAN PERKULIAHAN

Minggu ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Perkuliahan)	Strategi Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria Penilaian dan Indikator	Bobot Nilai
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan pengertian komputer dan mengetahui sejarah terciptanya komputer. • Mampu menjelaskan sejarah perkembangan komputer dari generasi ke generasi. 	Pengenalan komputer	Model: <i>Direct Instruction</i> Metode: curah pendapat, diskusi, dan penugasan	1×2×50'	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan kreatifitasnya dalam menjelaskan pengertian komputer dengan bahasa sehari-hari agar mudah dimengerti oleh berbagai kalangan, khususnya bagi orang yang belum mengetahui tentang komputer. • Menjelaskan dan membedakan ciri-ciri komputer tiap generasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan dalam mengemukakan pendapat • Displin • Nilai latihan • Mampu memahami komputer dan sejarah munculnya komputer 	5%
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan manfaat komputer dalam berbagai bidang • Mampu menjelaskan pengetahuan 	Manfaat komputer	Model: <i>discover i learning</i> Metode: inquiri, diskusi, tanya jawab, tes	1×2×50'	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan manfaat komputer pada berbagai bidang dalam kehidupan sehari-hari. • Menyebutkan contoh <i>software</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan diskusi • Berani • Bertanggung jawab • Mampu memahami perangkat yang 	5%

	<i>software, hardware dan brainware</i> dalam pemanfaatan komputer.				dan <i>hardware</i> .	ada pada komputer	
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan proses suatu data diolah pada komputer. • Mampu menyebutkan dan mengetahui fungsi dari setiap bagian-bagian komputer. 	Cara kerja komputer	Model: <i>discov eri learning</i> Metode: inquiri, diskusi, tanya jawab, tes	1×2×50'	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan tahapan-tahapan cara kerja komputer. • Menyebutkan bagian-bagian penting dari sebuah komputer dan masing-masing fungsinya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan diskusi • Mengidentifikasi perangkat yang ada pada komputer 	5%
4	Mengetahui <i>Operating System</i> pada komputer serta sejarah perkembangannya	<i>Operating System</i> pada komputer	Model: kooperatif tipe <i>Number Head Together (NHT)</i> Metode: curah pendapat, diskusi, presentasi, dan penugasan	1×2×50'	Menyebutkan beberapa <i>Operating System</i> pada komputer dan menjelaskan kelemahan dan kelebihan masing-masing.	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan diskusi • Tugas 	5%
5	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui menu-menu pada <i>Microsoft Office Word</i> beserta fungsinya. • Mengetahui dasar-dasar pengetikan pada <i>Microsoft Office Word</i>. • Mampu 	<i>Microsoft Office Word</i> (1)	Model: <i>Direct Instruction</i> Metode: curah pendapat, diskusi, dan penugasan	1×2×50'	Mengetik “surat lamaran kerja” dengan penempatan 10 jari pada <i>keyboard</i> yang benar.	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan • Keterampilan dalam mengetik 10 jari. • Tugas 	5%

	menggunakan tombol <i>keyboard</i> dan mengetahui fungsi-fungsinya.						
6	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mengetik, mengedit dan memanipulasi teks pada <i>Microsoft Office Word</i> 	<i>Microsoft Office Word (2)</i>	Model: kooperatif tipe STAD Metode: curah pendapat, diskusi, presentasi, dan penugasan	1×2×50'	Mengetik sebuah dokumen dengan pengaturan <i>page setup</i> , format <i>font</i> , <i>alignment</i> , spasi, <i>word art</i> , <i>clip art</i> , <i>column</i> , dan <i>drop cap</i> seperti contoh yang telah disediakan dosen.	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan Keterampilan dalam mengetik, mengedit dan memanipulasi teks 	5%
7	Mampu membuat daftar isi, <i>header</i> , <i>footer</i> dan mengatur penomoran halaman pada <i>Microsoft Office Word</i>	<i>Microsoft Office Word (3)</i>	Model: kooperatif tipe STAD Metode: curah pendapat, diskusi, presentasi, dan penugasan	1×2×50'	Membuat daftar isi dan penomoran halaman dimana halaman awal berbeda dengan halaman berikutnya menggunakan <i>page break</i> seperti pada penyusunan skripsi.	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan Keterampilan dalam mengatur halaman dengan memanfaatkan <i>page number</i> dan <i>page break</i> Tugas 	5%
8	Menyelesaikan soal-soal	UTS		1×2×50'	Tes	Ketepatan menjawab soal yang diberikan sesuai alokasi waktu.	10%
9	Mampu membuat presentasi sederhana dengan menggunakan <i>Microsoft Office Power Point</i>	<i>Microsoft Office Power Point (1)</i>	Model: kooperatif tipe <i>Number Head Together (NHT)</i> Metode: curah pendapat, diskusi, presentasi, dan	1×2×50'	Membuat sebuah presentasi sederhana dengan memasukkan gambar, suara dan video serta menggunakan efek animasi yang menarik pada <i>Microsoft Office Power Point</i> .	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi Tugas Keterampilan dalam membuat presentasi sederhana dengan menggunakan <i>Microsoft Office Power Point</i> 	5%

			penugasan				
10	Mampu mempresentasikan slide presentasi sederhana yang telah dibuat	<i>Microsoft Office Power Point (2)</i>	Model: kooperatif tipe STAD Metode: curah pendapat, diskusi, presentasi, dan penugasan	1×2×50'	Mempresentasikan slide presentasi sederhana yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya di depan kelas.	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi Keterampilan dalam mempresentasikan slide presentasi sederhana yang telah dibuat 	5%
11	Mampu membuat tabel sederhana, grafik dan menerjemahkan operasi dasar matematika ke dalam format <i>Microsoft Office Excel</i>	<i>Microsoft Office Excel (1)</i>	Model: kooperatif tipe <i>Number Head Together (NHT)</i> Metode: curah pendapat, diskusi, presentasi, dan penugasan	1×2×50'	<ul style="list-style-type: none"> Mengolah suatu data dalam bentuk tabel dan grafik Menerjemahkan operasi dasar matematika sesuai soal yang diberikan dosen pada <i>Microsoft Office Excel</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi Tugas Keterampilan dalam mengolah data dalam bentuk tabel dan grafik serta menerjemahkan operasi dasar matematika pada <i>Microsoft Office Excel</i> 	5%
12	Mampu mengolah suatu data menggunakan fungsi/formula pada <i>Microsoft Office Excel</i>	<i>Microsoft Office Excel (2)</i>	Model: kooperatif tipe STAD Metode: curah pendapat, diskusi, presentasi, dan penugasan	1×2×50'	Mengolah suatu data menggunakan fungsi SUM, AVERAGE, MAX, MIN dan fungsi logika (IF, OR, NOT, AND, FALSE, TRUE).	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi Tugas Keterampilan dalam mengolah data menggunakan fungsi/formula pada <i>Microsoft Office Excel</i> 	5%
13	Mampu menjelaskan tentang perangkat lunak desain grafis dan pemanfaatannya	Perangkat lunak desain grafis <i>corel draw (1)</i>	Model: <i>Direct Instruction</i> Metode:	1×2×50'	Menjelaskan tentang perangkat lunak desain grafis dan pemanfaatannya	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi Tugas 	5%

	dalam kehidupan		curah pendapat, diskusi, dan penugasan		dalam kehidupan		
14	Mampu membuat desain sederhana menggunakan perangkat lunak desain grafis <i>corel draw</i>	Perangkat lunak desain grafis <i>corel draw</i> (2)	Model: kooperatif tipe <i>Number Head Together</i> (NHT) Metode: curah pendapat, diskusi, presentasi, dan penugasan	1×2×50'	Membuat desain sederhana yaitu membuat “sertifikat” menggunakan perangkat lunak desain grafis <i>corel draw</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan diskusi • Tugas • Keterampilan membuat desain sederhana menggunakan perangkat lunak desain grafis <i>corel draw</i> 	5%
15	Mampu menginstalasi ulang sebuah laptop	Instalasi laptop	Model: kooperatif tipe STAD Metode: curah pendapat, diskusi, presentasi, dan penugasan	1×2×50'	Menginstal ulang laptop masing-masing dibawah bimbingan dosen.	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan • Keterampilan dalam menginstal laptop 	5%
16.	Menyelesaikan soal-soal	UAS	-	1×2×50'	Tes	Ketepatan menjawab soal yang diberikan sesuai alokasi waktu.	20%

Sumber Belajar/ Referensi

1. Darmawan, V., 2008, *Panduan Praktis Mengelola Milis untuk Moderator dan Anggota Yahoo! Groups*, Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
2. Enterprise, J., 2008, *101 Tip dan Trik Google*, Jakarta : Elex Media Komputindo
3. *ICT Competency Standard for Teachers*, Unesco, Paris, 2008.
4. Khoe Yao Tung, 2000, *Pendidikan dan Riset di Internet Strategi Meningkatkan Kualitas SDM dengan Riset dan Pendidikan Global Melalui Teknologi Informasi*, Jakarta : Dinastindo.

5. Murtiyasa, B., 2006, *Pemanfaatan TIK untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*, Surakarta : MUP
6. *Regional Guidelines for Teachers Development for Pedagogy – Technology Integration*, Unesco Asia and Pacific Regional Bureau for Education, Bangkok, 2005.
7. Tim e-Media Solusindo, 2008, *Yahoo dan Google untuk berinternet Orang Awam*, Jakarta : Elex Media Komputindo

Koordinator Mata kuliah

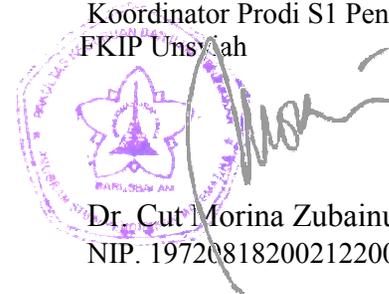


(Khairul Umam, S.Si, M.Sc.Ed)
NIP. 19790810 200812 1 002

Banda Aceh, 4 Februari 2020

Mengetahui,

Koordinator Prodi S1 Pendidikan Matematika
FKIP Unsriyah



Dr. Cut Morina Zubainur, M.Pd
NIP. 197208182002122001