

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA

 		Rencana Pembelajaran Semester (RPS)
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kode Program Studi	:	
Nama Mata Kuliah	:	Aplikasi Komputer
Kode Mata Kuliah	:	
Jenis Mata Kuliah	:	Wajib Fakultas
Bobot SKS	:	2 SKS
Metode Pembelajaran	:	1. <i>Metode Pemecahan Kasus (Case Method);</i> 2. <i>Metode Pembelajaran Kelompok Berbasis Proyek (Team-Based Project).</i>
Semester	:	
Tahun Ajaran	:	2024/2025
Dosen Pengampu	:	Eky Setiawan Salo, S.Kom., M.Pd.
Kepala Program Studi	:	Hakpantria, S.Pd.,M.Pd 
Tanggal Pengembangan RPS	:	1 Juli 2024
CPMK Mata Kuliah	:	Mahasiswa mampu mengoperasikan dan memanfaatkan perangkat lunak komputer dasar serta aplikasi pendidikan untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar, termasuk pembuatan bahan ajar digital, analisis data pendidikan, dan penggunaan teknologi informasi secara etis dan aman.
Capaian Pembelajaran (CP)		
A. CPL-Prodi yang Dibebankan pada MK	:	
1. CPL-1 (S)	:	(9) Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

2. CPL-2 (P)	:	(3) Menguasai prinsip dan teori pendidikan di sekolah dasar (8) Menguasai pengetahuan lintas bidang ilmu yang sesuai perkembangan IPTEKS dengan memperhatikan kearifan lokal
3. CPL-3 (KU)	:	(1) 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; (1) Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
4. CPL-4 (KK)	:	(1) Mampu menerapkan prinsip dan teori pendidikan melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar.
B. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
CPMK-1		Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta peran komputer dalam pendidikan dasar. (CPL-2)
CPMK-2		Mahasiswa mampu mengoperasikan sistem operasi dan perangkat lunak dasar seperti pengolah kata, lembar kerja, dan perangkat lunak presentasi. (CPL-3)
CPMK-3		Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi komputer untuk mendukung proses pembelajaran di kelas, termasuk pembuatan bahan ajar digital dan media pembelajaran interaktif. (CPL-4)
CPMK-4		Mahasiswa mampu mengolah dan menganalisis data pendidikan menggunakan perangkat lunak statistik dasar. (CPL-3)
CPMK-5		Mahasiswa mampu menerapkan prinsip-prinsip keamanan dan etika dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan pendidikan. (CPL-1)
C. Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)		
1. Sub-CPMK1	:	Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah dan perkembangan komputer
2. Sub-CPMK2	:	Mahasiswa mampu menjelaskan pemanfaatan computer dan aplikasinya dalam kehidupan bermasyarakat
3. Sub-CPMK3	:	Mahasiswa mampu menjelaskan jenis computer dan pemanfaatannya
4. Sub-CPMK4	:	Mahasiswa mampu menjelaskan bagian perangkat keras computer
5. Sub-CPMK5	:	Mahasiswa mampu memahami jenis-jenis software dan fungsinya
6. Sub-CPMK6	:	Mahasiswa menggunakan perangkat computer dengan tetap mempertahankan etika
7. Sub-CPMK7	:	Mahasiswa mampu menggunakan MS. Word untuk keperluan sehari-hari
8. Sub-CPMK8	:	Mahasiswa mampu menggunakan MS. Powerpoint untuk membuat presentasi

	9. Sub-CPMK9		Mahasiswa mampu membuat games untuk evaluasi
	10. Sub-CPMK10		Mahasiswa mampu menggunakan MS. Excell untuk kebutuhan sehari-hari
	11. Sub-CPMK11		Mahasiswa mampu mengola data dengan SPSS
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK		
	1. CPMK-1		Sub CPMK-2; Sub CPMK-6; Sub CPMK-11;
	2. CPMK-2		Sub CPMK-1; Sub CPMK-3; Sub CPMK-4; Sub CPMK-5; Sub CPMK-7; Sub CPMK-8
	3. CPMK-3		Sub CPMK-9; Sub CPMK-10
	4. CPMK-4		Sub CPMK-11;
	Diskripsi Singkat Mata Kuliah	:	Merupakan mata kuliah wajib bertujuan mengembangkan kompetensi mahasiswa dalam mengikuti perkembangan komputer sebagai teknologi yang penting pada masa sekarang. Mata kuliah ini secara khusus mengembangkan ketrampilan mahasiswa dalam menggunakan komputer untuk kepentingan akademis, dan pembelajaran. Lebih khusus mata kuliah mengenalkan berbagai bentuk program sederhana aplikatif yang banyak digunakan dalam dunia pembelajaran seperti pembelajaran berbasis IT (broiwsing, mailing, e learning, searching), dan media interaktif.
	Sumber Referensi atau Pustaka	:	
	1. Pustaka Utama	:	1. Jasmadi, 2010. Menyusun Presentasi Pembelajaran Berbasis TIK dengan MS Office 2010. Penerbit: PT. Elex Media 2. Team Kreatif MADCOMS, 2017. Kerja Bareng dan Berbagi Data pada Microsoft Office. Penerbit : Andi. Madiun. 3. Budi Permana & Kurweni Ukar, 2015. 36 Jam Belajar Komputer. Penerbit: PT. Elex Media Komputindo. Jakarta. 4. Kadir, 2016, Statistik Terapan: Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/ Lisrel dalam Penelitian. Penerbit: Rajawali Pers. Jakarta.
	2. Pustaka Pendukung	:	[1] Artikel Jurnal yang relevan [2] Video Youtube [3]
	Media Pembelajaran	:	
	1. Perangkat Lunak	:	1. Zoom Meeting 2. SPSS 3. MS. Office

2. Perangkat Keras	:	1. LCD Proyektor 2. Laptop 3. Wireless presenter
--------------------	---	--

Langkah-Langkah atau Rencana Kegiatan Pembelajaran Setiap Pertemuan

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [2X50 menit]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan jenis hardware dan software yang digunakan dalam dunia pendidikan	1.1 Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan komputer 1.2 Menjelaskan jenis komputer dan fungsinya 1.3 Mejelaskan jenis hardwar dan software	Penilaian: - Kognitif - Afektif Tugas: - Praktik	1. Berdo'a 2. Opening (Brain gym/ ice breaking / cerita inspirasi) 3. Presensi 4. Pemaparan materi dan praktikum 5. Penutup	Mahasiswa mempelajari bahan pembelajaran yang tersedia berupa video pembelajaran oleh dosen pengampuh Media: SPADA, Youtube	1) Sejarah perkembangan komputer 2) Jenis-jenis komputer dan fungsinya	5

2	Pengenalan tools pada MS. Word dan menyiapkan lembar kerja	2.1 Mahasiswa mampu mengenal tools dan menyiapkan lembar kerja	Penilaian: - Kognitif (kuis) - Afektif Tugas: - Praktik	1. Berdo'a 2. Opening (Brain gym/ ice breaking / cerita inspirasi) 3. Presensi 4. Pemaparan materi dan praktikum 5. Penutup	Mahasiswa mempelajari bahan pembelajaran yang tersedia berupa video pembelajaran oleh dosen pengampuh Media: SPADA, Youtube	Tools MS. Office Word	5
3, 4	Mampu menggunakan tools MS Word untuk kebutuhan kerja	3.1 Mahasiswa mampu menggunakan tools pada MS. Word	Penilaian: - Kognitif (kuis) - Afektif Tugas: - Praktik	1. Berdo'a 2. Opening (Brain gym/ ice breaking / cerita inspirasi) 3. Presensi 4. Pemaparan materi dan praktikum 5. Penutup	Mahasiswa mempelajari bahan pembelajaran yang tersedia berupa video pembelajaran oleh dosen pengampuh Media: SPADA, Youtube	Tools MS. Office Word	5x 2
5	Mengenal tools MS. Powerpoint dan mempuat presentasi sederhana	4.1 Mahasiswa mampu PPT sederhana	Penilaian: - Kognitif (kuis) - Afektif	1. Berdo'a 2. Opening (Brain gym/ ice breaking / cerita inspirasi)	Mahasiswa mempelajari bahan pembelajaran	PPT	

			Tugas: - Praktik	3. Presensi 4. Pemaparan materi dan praktikum 5. Penutup	n yang tersedia berupa video pembelajaran oleh dosen pengampuh Media: SPADA, Youtube		
6, 7	Pembuatan powerpoint interaktif berkemampuan makro dan membuat multimedia interaktif berbasis PPT (basic pertemuan 4)	6.1 Mahasiswa mampu membuat PPT interaktif yang menampilkan data belajar mandiri dalam berbagai macam materi pelajaran SD	Penilaian: - Kognitif (kuis) - Afektif Tugas: - Praktik	1. Berdo'a 2. Opening (Brain gym/ ice breaking / cerita inspirasi) 3. Presensi 4. Pemaparan materi dan praktikum 5. Penutup	Mahasiswa mempelajari bahan pembelajaran yang tersedia berupa video pembelajaran oleh dosen pengampuh Media: SPADA, Youtube	PPT	5x 2
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						15
9	Mahasiswa mampu menggunakan games edukasi untuk membuat games evaluasi melalui HP	9.1 Membuat games edukasi melalui HP	Penilaian: - Kognitif (kuis) - Afektif Tugas: - Praktik	1. Berdo'a 2. Opening (Brain gym/ ice breaking / cerita inspirasi) 3. Presensi 4. Pemaparan materi dan praktikum	Mahasiswa mempelajari bahan pembelajaran yang tersedia berupa video	APP Android	5x 2

				5. Penutup	pembelajaran oleh dosen pengampuh Media: SPADA, Youtube		
10,11, 12	Mahasiswa mampu menggunakan fungsi logika data pada excel, mengolah data statistic, menampilkan data secara terstruktur menggunakan perintah, membuat pengolahan nilai otomatis dan lainnya	10.1 Mahasiswa mampu menjelaskan cara pengolahan data dengan menggunakan beberapa fungsi logika pada excell	Penilaian: - Kognitif (kuis) - Afektif Tugas: - Praktik	1. Berdo'a 2. Opening (Brain gym/ ice breaking / cerita inspirasi) 3. Presensi 4. Pemaparan materi dan praktikum 5. Penutup	Mahasiswa mempelajari bahan pembelajaran yang tersedia berupa video pembelajaran oleh dosen pengampuh Media: SPADA, Youtube	Olah Data Dengan Fungsi Logika Pada Microsoft Office Excell	5x 3
13, 14, 15	Menggunakan software analisis butir soal dan hasil evaluasi, baik menggunakan SPSS	3.1 Menggunakan software analisis butir soal dan hasil evaluasi, statistik	Penilaian: - Kognitif - Afektif Menggunakan software analisis butir soal dan hasil evaluasi, statistik Tugas: - Praktik	1. Berdo'a 2. Opening (Brain gym/ ice breaking / cerita inspirasi) 3. Presensi 4. Pemaparan materi dan praktikum 5. Penutup	Mahasiswa mempelajari bahan pembelajaran yang tersedia berupa video pembelajaran oleh dosen pengampuh	Menggunakan software analisis butir soal dan hasil evaluasi, statistik	5x 3

					Media: SPADA, Youtube		
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						15
Total Nilai						100	

Rencana Evaluasi

Basis Evaluasi	:	Komponen Evaluasi	Bobot (%)	Deskripsi (Bahasa Indonesia)	Deskripsi (Bahasa Inggris)
Aktivitas Parsitipatif	:	1. Aktivitas Diskusi	15	Keaktifan mahasiswa memberikan pendapat berupa komentar atau pertanyaan serta memberikan jawaban.	
Hasil Proyek	:	2. Praktikum Lab	40	Mengerjakan Tugas Praktikum	
Kognitif/ Pengetahuan	:	3. Tugas	15	Mengerjakan Tugas Atau Kelompok	
		4. Ujian Tengah Semester (UTS)	15	Praktikum	
		5. Ujian Akhir Semester (UAS)	15	Praktikum	
		Jumlah Nilai	100		

Portofolio Penilaian dan Evaluasi Ketercapaian CPL Mahasiswa

Minggu	:	CPL	CPMK (CLO)	Sub-CPMK (LLO)	Indikator	Bentuk Soal	Bobot Soal %	Bobot (%) Sub-CPMK	Nilai Mhs (0-100)	Σ (Nilai Mhs) x (Bobot %)	Ketercapaian CPL pada MK (%)
1	:	CPL2	CPMK 2	Sub-CPMK1	Memberikan deskripsi Jenis Hardware dan Software dalam Dunia Pendidikan	Praktikum					
2	:	CPL-1	CPMK -1	Sub-CPMK2	Mengenal Tools dan menyiapkan lembar kerja	Praktikum					
3	:	CPL2	CPMK 2	Sub-CPMK3	Menggunakan tools MS Word	Praktikum					
4	:	CPL2	CPMK 2	Sub-CPMK4	Menggunakan tools MS Word	Praktikum					
5	:	CPL2	CPMK 2	Sub-CPMK5	Mengenal tools MS. Powerpoint dan membuat presentasi sederhana	Praktikum					

6	:	CPL-1	CPMK-1	Sub-CPMK6	Pembuatan powerpoint interaktif berkemampuan makro	Praktikum						
7	:	CPL2	CPMK 2	Sub-CPMK7	membuat multimedia interaktif berbasis PPT	Praktikum						
8	:	Ujian Tengah Semester (UTS)				Praktikum						
9	:	CPL2	CPMK 2	Sub-CPMK8	Mahasiswa mampu menggunakan games edukasi untuk membuat games evaluasi melalui HP	Praktikum						
10	:	CPL-3	CPMK -3	Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu menggunakan fungsi logika data pada excel	Praktikum						
11		CPL-3	CPMK -3	Sub-CPMK10	, mengolah data statistic,	Praktikum						
12		CPL-4	CPMK -4	Sub-CPMK11	, menampilkan data secara terstruktur menggunakan perintah, membuat pengolahan nilai	Praktikum						

					otomatis dan lainnya						
13	:	CPL-4	CPMK-4	Sub-CPMK1 1	Mengenal Tools pada SPSS						
14		CPL-4	CPMK-4	Sub-CPMK1 2	Menggunakan software analisis butir soal dan hasil evaluasi menggunakan SPSS	Praktikum					
15		CPL-4	CPMK-4	Sub-CPMK1 2							
16		Ujian Akhir Semester (UAS)				Praktikum					
Total Bobot	:						100	100			
Nilai Akhir Mahasiswa ($\sum(\text{Nilai Mahasiswa}) \times (\text{Bobot})$)	:								...		

Penilaian Ketercapaian CPL pada Mata Kuliah			
No.	CPL pada Mata Kuliah	Nilai Capaian (0-100)	Ketercapaian CPL pada MK
1	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan. (CPL1)
2	Menguasai prinsip dan teori pendidikan di sekolah dasar Menguasai pengetahuan lintas bidang ilmu yang sesuai perkembangan IPTEKS dengan memperhatikan kearifan lokal (CPL2)		
3	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; Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur; (CPL3)		
4	Mampu menerapkan prinsip dan teori pendidikan melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar. (CPL4)		
Jumlah Ketercapaian CPL	

**Kualifikasi Keberhasilan Mahasiswa Berdasarkan
Keputusan Rektor Universitas Kristen Indonesia Toraja No. HK.02/33/UKI Toraja.R/2024,
Tentang
Peraturan Rektor Universitas Kristen Indonesia Tahun 2024 Pasal 7**

No.	Rentang Nilai	Huruf
1.	86 – 100	A
2.	81 – 85	A-
3.	76 – 80	B+
4.	71 – 75	B
5.	66 – 70	B-
6.	61 – 65	C+
7.	56 – 60	C
8.	50 – 55	C-
9.	45 – 49	D+
10.	40 – 44	D
11.	0 – 39	E