



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

UNIVERSITAS PEJUANG REPUBLIK INDONESIA

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

NAMA MATA KULIAH	KODE MK	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan (Rev ke)
Pengetahuan Komputer	FS22216	Pengetahuan Umum	2	2	
OTORISASI	Nama Koordinator Pengembang Kurikulum / RPS		Koordinator Mata Kuliah		Ketua Prodi
	Andi Asy'hary J. Arsyad, S.I.Kom., M.I.Kom		Drs. Mardihang, M.AP		Andi Asy'hary J. Arsyad, S.I.Kom., M.I.Kom
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)				
	S1	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;			
	S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila;			
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;			
	P3	Proses penyusunan rencana, implementasi, monitoring dan pengembangan program komunikasi			
	P6	Pemahaman untuk mengolah, menganalisis, serta menggunakan data dan informasi (big data) di dunia digital			
	KU1	Mampu menerapkan pemikian logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan jenis pekerjaan spesifik, di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan			
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur			
	KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahlian komunikasi, berdasarkan hasil analisis informasi dan data yang tepat			
	KK1	Mampu merencanakan, memproduksi dan mendistribusikan pesan komunikasi untuk berbagai tujuan, menggunakan beragam platform media sesuai norma hukum, norma sosial, dan etika yang berlaku			
	KK4	Mampu merencanakan, mewujudkan dan memublikasikan karya komunikasi berbasis data, sebagai bentuk adaptasi terhadap disrupsi digital			
	CPMK (Capaian Pembelajaran Lulusan Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah)				
	CPMK 1	Mahasiswa mampu <i>memahami definisi dan manfaat sistem komputer, aplikasi, dan Internet</i>			
	CPMK 2	Mahasiswa mampu <i>menggunakan manfaat sistem komputer, aplikasi, dan Internet</i>			
	CPMK 3	Mahasiswa mampu <i>memahami penggunaan Manajemen Data Komputer (sistem digital)</i>			
CPMK 4	Mahasiswa mampu <i>menggunakan laptop atau smartphone dalam penggunaan sistem komputer, aplikasi, dan</i>				

		<i>internet</i>
	CPMK 5	Mahasiswa mampu <i>mengelola aplikasi</i> Microsoft Powerpoint/Google Slide/Canva, PDF
	CPMK 6	Mahasiswa mampu <i>menciptakan bahan e-learning</i>
Diskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah ini adalah mata kuliah wajib yang aplikasinya dapat menunjang berbagai kegiatan kemahasiswaan. Terdiri dari 2 sks yang mengutamakan praktek 70%.	
Bahan Kajian / Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambaran Umum (definisi) dan Manfaat Sistem Komputer, Aplikasi, dan Internet 2. Komunikasi dan Manajemen Data Komputer (Sistem Digital) 3. Aplikasi MS Power Point/ Google Slide/ Canva 4. Aplikasi PDF 	
Daftar Referensi	Utama:	Hartono, J., 2017. Pengenalan Komputer. Andi Offset, Jogjakarta
	Pendukung:	
Media Pembelajaran	Perangkat lunak:	Perangkat keras :
	Microsoft Powerpoint/Google Slide/Canva, PDF	Laptop/Smartphone, LCD Projector, Papan Tulis dan Spidol
Nama Dosen Pengampu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Drs. Mardihang, M.AP 2. Andi Asy'hary J. Arsyad 	
Mata kuliah prasyarat	-	

Mgg Ke-	Sub- CP-MK (Kemampuan akhir yg diharapkan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria & Bentuk Penilaian	Indikator Penilaian	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
Setelah mengikuti kuliah ini mahasiswa mampu :								
1	Mengetahui Rencana Pembelajaran Semester dan Sistem penilaian	Penjelasan RPS, Kontrak Perkuliahan , Sistem Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Instruksi Langsung 	TM :2 x (1 x 50') BT : 2 x (1 x 60') BM: 2 x (1 x 60')	1. Menyimak Materi 2. Bertanya & Menjawab 3. Penugasan	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas : Membuat Ringkasan sejarah komputer dan perkembangannya pada tahun 2022 	-Keaktifan bertanya dan Menjawab -Ketepatan membuat Tugas	
2-3	Menjelaskan definisi sistem komputer, aplikasi dan Internet.	2.1 Pengertian Sistem Komputer 2.2 Pengertian Aplikasi Komputer 2.3 Browser, Browsing dan Search Engine 2.4 Pemanfaatan Aplikasi Search Engine (Pencarian, Sumber pustaka, Mendownload dan Menyimpan)	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Quiz • Penugasan Mandiri 	TM : 2 x (1 x 50') BT : 2 x (1 x 60') BM: 2 x (1 x 60')	1. Menyimak Materi 2. Bertanya & Menjawab 3. Membuat Tugas	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas : - Mencari (browsing) berbagai Alamat Web yg bermanfaat untuk pendidikan 	-Keaktifan bertanya dan Menjawab -Kesesuaian materi yang dibuat	

4-6	Menjelaskan Pemanfaatan Manajemen Data Komputer (sistem digital)	3.1 Manajemen Data Komputer (Hardisk) 3.2 Manajemen Data Komputer Online (Google Drive)	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 3 x (1 x 50') BT : 3x (1 x 60') BM: 3 x (1 x 60')	1. Menyimak Materi 2. Bertanya & Menjawab 3. Membuat Tugas	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas : - Melaporkan manajemen folder pada hardisk - Melaporkan manajemen folder online (google drive) 	-Keaktifan bertanya dan Menjawab -Ketepatan Materi	
7-10	Menjelaskan Aplikasi Aplikasi MS Power Point/ Google Slide/ Canva	4.1 Aplikasi Presentasi Multimedia MS Power Point/ Google Slide/ Canva 4.2 Mengintegrasikan Aplikasi dengan manajemen data online	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	1. Menyimak Materi 2. Bertanya & Menjawab 3. Mengerjakan Tugas	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas : (1) Buat 1 File Presentasi dengan 10 Slide 	-Keaktifan menjawab dan atau bertanya -Kerapuhan Tugas	
Ujian Tengah Semester								
11-14	Pratikum	4.3 Menciptakan presentasi 30 Slide dengan tema yang telah ditentukan	<ul style="list-style-type: none"> • Penugasan Kelompok 	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4 x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	1. Menyimak Materi 2. Bertanya dan Menjawab 3. Mengerjakan Soal Latihan/ Tugas	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas : (1) Membuat presentasi 30 Slide dengan tema yang telah ditentukan 	- Ketepatan Tugas	
15-16	UAS							

Catatan:

- (1) TM : Tatap Muka; BT: Belajar Terstruktur; BM: Belajar Mandiri; P: Praktek
- (2) [TM: 2 x (1 x 50') dibaca Tatap Muka (Kuliah kelas) 2 kali pertemuan untuk 1 SKS : demikian juga BT, BM, dan P
- (3) [C: Kognitif, :Afektif, P: Psikomotorik] menggambarkan Ranah taksonomi setiap Sub-CPMK

METODE PENILAIAN DAN PEMBOBOTAN	Penilaian prestasi setiap mata kuliah menggunakan gabungan dari komponen: Teori, berupa: Ujian (UTS dan UAS), Quis, tugas, sikap, kehadiran Praktik, pre-tes, keaktifan, post-tes, tugas-tugas, dan ujian praktik (laboratorium, kerja bengkel, kerja lapang) Sikap, berupa kedisiplinan, tatakrama, tanggung jawab, yang dikonversi ke kategori Baik (80 – 100), Sedang (60 – 79), Buruk (>60) Khusus untuk Dual system/Teaching Farm (DS/TF) mahasiswa, penilaiannya diatur tersendiri (berupa penilaian pembimbing saat di lokasi, penilaian dosen pembimbing berdasarkan laporan yang telah disusun serta seminar dan tugas akhir) Nilai Tertimbang Penguasaan pengetahuan (teori) Ujian (50%) Tugas Quiz (20%) Hadir (10%)
--	---

• Sikap (20%)
Nilai Tertimbang Keterampilan Khusus (praktik)

- Aktifitas (20%)
- Laporan (20%)
- Ujian (30%)
- Sikap (20%)
- Kehadiran (10%)

Mata Kuliah dengan Jumlah 3 SKS (2 SKS teori – 1 SKS praktek) berarti 67% dan 33% teori

33% sehingga Nilai Teori = Nilai Teori x 67% = Y dan Nilai Praktek = Nilai ((L + KL + KW)/3) x 33% = Z, **Nilai Akhir = (Y + Z) = ..(A, A-, B, B-, C, D, E, T)**