|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Logo UPJ | RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER | F-0653 | |
| Issue/Revisi | : A0 |
| Tanggal Berlaku | : |
| Untuk Tahun Akademik | : 2015/2016 |
| Masa Berlaku | : 4 (empat) tahun |
| Jml Halaman | : halaman |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : Pengajaran Berbantuan Komputer | Kode MK | : IST502 |
| Program Studi | : Sistem Informasi | Penyusun | : Marcello Singadji |
| Sks | : 3 | Kelompok Mata Kuliah | : Major |

1. Deskripsi Singkat

Mata kuliah Pengajaran Berbantuan Komputer adalah mata kuliah pilihan dimana mahasiswa diharapkan telah mengikuti beberapa mata kuliah sebelumnya, yaitu perancangan dan pemrograman web, multimedia, interaksi manusia computer.

Mata kuliah ini akan membahas tentang jenis-jenis PBK yang dapat dibangun sesuai dengan karakter pengguna akhirnya, siklus dan tahapan perancangan PBK, pengembangan PBK, dan tools yang digunakan untuk membangun aplikasi PBK.

1. Unsur Capaian Pembelajaran

Mahasiswa dapat memahami konsep perancangan PKB, memahami tipe-tipe pengguna akhir sehingga dapat memangun aplikasi PBK yang tepat guna, serta dapat memilih tools yang tepat untuk membangun aplikasi PBK.

1. Komponen Penilaian
2. Tugas 1 10%
3. Tugas 2 10%
4. Tugas 3 25%
5. UTS 25%
6. UAS 30%
7. Kriteria Penilaian

Kemampuan komunikasi, kerapihan penyajian, ketepatan analisis, ketepatan penggunaan instruksi, kreativitas ide.

1. Daftar Referensi
   1. Vaughan, Tay, Multimedia Making it Work, 6 th Edition. McGraw-Hill, 2003, Osborne.
   2. Fred T. Hofstetter, MULTIMEDIA LITERACY 3/e
   3. Alan Dix and Janet, Human Computer Interaction 3rd Edition
2. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Minggu** | **Kemampuan Akhir yang Diharapkan** | **Bahan Kajian**  **(Materi Ajar)** | **Bentuk Pembelajaran** | **Kriteria/Indikator Penilaian** | **Bobot Nilai** | **Standar Kompetensi Profesi** |
| 1 | Memahami konsep PBK dan mengnal dengan baik tipe-tipe pengguna. | * Pengantar PBK * Tipe-tipe pengguna | * Cerama * Diskusi | - | - | - |
| 2 | Memahami bentuk-bentuk dan jenis-jenis PBK sehingga dapat membuat aplikasi PBK yang sesuai dengan kebutuhan pengguna | Jenis-jenis PBK   * MODEL DRILLS * MODEL TUTORIAL * MODEL SIMULASI * MODEL INSTRUCTIONAL GAMES | * Cerama * Diskusi |  |  |  |
| 3 – 4 | Memahami sikllus perancangan PBK | Siklus Perancangan PBK | * Cerama * Diskusi |  |  |  |
| 5 – 6 | Mampu memilih dan menggunakan tool yang tepat untuk membangun aplikasi PBK | Aplikasi untuk membangun PBK:   * Microsoft MIX * Ispring * Camtasia Studio * Adobe Flash * Adobe Photoshop * Adobe Dreamweaver | * Praktikum lab |  |  |  |
| 7 – 14 | Mampu membangun aplikasi PBK | Proyek | Tugas mandiri |  | 50% |  |