

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

(RPS)



MATA KULIAH	: APLIKASI KOMPUTER
SEMESTER	: GANJIL 117 TAHUN AKADEMIK: 2022/2023
BOBOT	: 3 SKS
DOSEN/TIM DOSEN PENGAMPU	: 1. ABDUL KHOLIK, M.I.KOM

**PROGRAM STUDI D-IV HUBUNGAN MASYARAKAT DAN
KOMUNIKASI DIGITAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2023**

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
---	--

Universitas	: Universitas Negeri Jakarta
Fakultas	: Ilmu Sosial
Program Studi	: D-IV Hubungan Masyarakat dan Komunikasi Digital
Mata Kuliah	: Aplikasi Komputer
Bobotsks	: 3 sks
Kode Mata Kuliah	: 41230323
Kode Seksi	: 1408500019 dan 1408500020
Bentuk/Sifat	: (1) Teori (2) Seminar (3) Praktikum*)
Pra-Syarat (jika ada)	: -
Semester	: Ganjil (3)
Periode Kuliah	: 17 Agustus – 4 Desember 2022
Jumlah Pertemuan	: 16/24/32 pertemuan*) x 50menit
Jadwal Kuliah	: Selasa 08.00 – 09.50 WIB Selasa 10.00 – 11.50 WIB
Ruang Kuliah	: Lab Komputer

*) coret yang tidakperlu

A. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan tentang penggunaan aplikasi-aplikasi komputer sehingga menunjang dalam melaksanakan tugas kehumasan. Keterampilan yang diajarkan berfokus pada produk-produk yang dapat dihasilkan dalam pekerjaan humas.

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) YANG DIBEBAHKAN DALAM MATA KULIAH

Ranah	Capaian Pembelajaran Lulusan
Sikap	1. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat, lingkungan dan perusahaan 2. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri 3. Memahami dirinya secara utuh sebagai humas
Keterampilan Umum	1. Mampu mengoperasikan aplikasi Microsoft Office secara professional 2. Mampu memahami dasar-dasar penggunaan aplikasi desain grafis untuk kebutuhan humas 3. Mampu memahami dasar-dasar penggunaan aplikasi video grafis untuk kebutuhan humas 4. Mampu bersikap secara professional dan terlatih dalam memanfaatkan teknologi masa kini
Pengetahuan	1. Memahami arti penting penggunaan teknologi di masa modern 2. Memahami dampak positif dan manfaat penggunaan teknologi dalam menunjang profesionalisme 3. Memahami makna determinisme teknologi dalam menghadapi tantangan global 4. Mampu menerapkan konsep-konsep dasar penggunaan perangkat teknologi yang ada
Keterampilan Khusus	1. Mampu mengoperasikan Microsoft Words 2. Mampu mengoperasikan Microsoft Excel 3. Mampu mengoperasikan Microsoft Powerpoint 4. Mampu mengoperasikan Corel Draw 5. Mampu mengoperasikan Adobe Photoshop 6. Mampu mengoperasikan Adobe Premier

C. BAHAN KAJIAN/POKOK BAHASAN

BAHAN KAJIAN/ POKOK BAHASAN	SUB- BAHAN KAJIAN /SUB-POKOK BAHASAN
1. Pengenalan Umum Komputer	Sejarah Perkembangan Komputer
	Sistem Operasi
	Kompoen-Komponen Utama Komputer/Laptop
2. Pengolahan Data dengan Microsoft Word	Fungsi Ms Word
	Penggunaan <i>Mail Merge</i>
	<i>Annual Report</i> Dengan Ms Word

3. Pengolahan Angka dengan Microsoft Excel	Fungsi Utama Ms Excel
	Formula Umum Ms Excel
	Formula Hitungan Dalam Ms Excel
	Formula Data Dalam Ms Excel
	Hubungan Data Dalam Beberapa File Excel
	Produk Pengolahan Keuangan Dengan Ms Excel
4. Pengolahan Bahan Presentasi dengan Ms Powerpoint	Fungsi Umum Ms Powerpoint
	Fungsi Animasi Dalam Ms Powerpoint
	<i>Company Profile</i> Dengan Ms Power Point
5. Dasar Desain Grafis	Prinsip Dasar Desain
	Teknik Penerapan Desain Grafis
	Pengenalan Dasar Adobe Photoshop
	Pengenalan Dasar CorelDraw
6. Dasar Videografis	Teknik Dasar <i>Video Editing</i>
	Pengambilan Rekaman Video Yang Baik
	Mengedit Video Dengan Salah Satu Aplikasi Pilihan (Adobe Premier)
	Pembuatan <i>Company Profile</i>

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN (METODE)

Metode atau strategi pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah ini:

1. Metode Ceramah
2. Metode Diskusi Kelompok (*Small Group Discussion*)
3. Metode Tugas
4. Metode Tanya Jawab
5. *Blended Learning* (tatap muka dan virtual)
6. *Project-based learning*
 - Proyek yang dikerjakan adalah: membuat video presentasi kelompok sesuai bab yang diberikan disertai contoh kasus
 - Langkah-langkah pembelajarannya adalah:
 - a. Pembentukan kelompok
 - b. Pembagian tema kelompok
 - c. Pembuatan video presentasi
 - d. Upload di kanal Youtube
 - Hasil pembelajaran diukur menggunakan instrumen: tes Instrumen penilaian dan/atau rubrik penilaiannya terlampir.

E. MEDIA PEMBELAJARAN

Perangkat Keras	Perangkat Lunak
1. PC/Laptop	1. Zoom/ Google Meet
2. Proyektor	2. Google Classroom

3. Speaker	3. Trello/ Quizizz / Figma
------------	----------------------------

F. TUGAS (TAGIHAN)

Produk akademik yang dihasilkan melalui mata kuliah ini adalah rangkuman, esai, video presentasi.

G. PENILAIAN

1. Komponen dan bobot penilaian dalam persentase:
(Komponen dan bobot penilaian terkait dengan CPMK yang ada dalam butir B).
 1. Sikap 20 %
 2. Keterampilan umum 30 %
 3. Keterampilan khusus 30 %
 4. Pengetahuan 20 %
2. Strategi penilaian:
 - a. Tes (tuliskan penilaian berdasarkan tes).
 - b. Non-tes (tuliskan penilaian non-tes, misalnya produk akademik/portofolio seperti tertulis pada butir F, observasi, survei, partisipasi, dan presentasi).

Strategi Penilaian	Aspek yang Dinilai			
	Sikap	Keterampilan Umum	Keterampilan Khusus	Pengetahuan
Tes prestasi (<i>Achievement test</i>)	○	●	●	●
Penilaian Kinerja	●	●	●	●
Portofolio	●	●	●	●
Observasi	●	●	●	●
Survei	●	●	○	○
Data Longitudinal	●	●	●	○
Data Administratif	●	●	●	○
Review Eksternal	○	●	○	○

Esda, Lars. *Defining & Measuring Student-Centered Outcomes*. Education Evolving, 2018, pp. 19.

Keterangan:

- Tidak digunakan dalam penilaian
- Kadang digunakan dalam kasus penilaian tertentu
- Sering digunakan untuk menilai keterampilan yang dimaksud

- Sikap (mencakup Keterampilan Abad ke-21 yang sesuai dengan komponen dari Permendikbud: *Communication, Collaboration, Critical Thinking, Creative Thinking, Computational Logic, Compassion, dan Civic Responsibility*)
- Keterampilan Umum (mencakup Keterampilan Abad ke-21 dan Literasi Digital)
- Strategi penilaian disesuaikan dengan aktivitas yang dilakukan mahasiswa dalam mata kuliah.

3. Instrumen:

Tes pilihan ganda dan esai (*instrumen dan rubrik penilaian terlampir*).

Rubrik merupakan panduan atau pedoman penilaian yang menggambarkan kriteria yang diinginkan dalam menilai atau memberi tingkatan dari hasil kinerja belajar mahasiswa. Rubrik terdiri dari dimensi atau aspek yang dinilai dan kriteria kemampuan hasil belajar mahasiswa ataupun indikator capaian belajar mahasiswa.

Tujuan penilaian menggunakan rubrik:

- Memperjelas dimensi atau aspek dan tingkatan penilaian dari capaian pembelajaran mahasiswa;
- Dapat menjadi pendorong atau motivator bagi mahasiswa untuk mencapai capaian pembelajarannya.

Rubrik dapat bersifat menyeluruh atau berlaku umum dan dapat juga bersifat khusus atau hanya berlaku untuk suatu topik tertentu atau suatu capaian pembelajaran tertentu.

Portofolio merupakan instrumen/dokumen penilaian hasil belajar yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan pencapaian CPL mahasiswa dalam satu periode tertentu. Informasi tersebut dapat berupa karya mahasiswa dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik atau karya mahasiswa yang menunjukkan perkembangan kemampuannya untuk mencapai capaian pembelajaran.

4. Kriteria penilaian/kelulusan

Mahasiswa dikategorikan lulus mata kuliah ini apabila memiliki nilai akhir minimal C berdasarkan rentang penilaian berikut ini:

Tingkat Penguasaan (%)	Huruf	Angka	Keterangan
86 – 100	A	4,0	Lulus
81 – 85	A-	3,7	Lulus
76 – 80	B+	3,3	Lulus
71 – 75	B	3,0	Lulus
66 – 70	B-	2,7	Lulus

61 – 65	C+	2,3	Lulus
56 – 60	C	2,0	Lulus
51 – 55	C-	1,7	Belum Lulus
46 – 50	D	1,0	Belum Lulus
0 – 45	E	0,0	Belum Lulus

H. KEBIJAKAN PERKULIAHAN

- a. Kehadiran : Mahasiswa yang tidak hadir, baik dengan pemberitahuan atau tidak, lebih dari 20% dari total pertemuan dianggap tidak lulus dan mendapat nilai E.
- b. Keterlambatan : Keterlambatan masuk kelas di bawah kesepakatan bersama yakni 15 menit diizinkan mengikuti perkuliahan Keterlambatan masuk kelas lebih dari 15 menit tidak diizinkan mengikuti perkuliahan
- c. Tidak mengikuti : Mahasiswa yang tidak mengikuti ujian atau tidak ujian/tidak menyerahkan tugas tanpa pemberitahuan akan diberikan menyerahkan tugas nilai D pada ujian/tugas tersebut)
- d. Kecurangan : Mahasiswa wajib mematuhi standar aturan dan kebijakan akademik tentang kejujuran akademik dan menghindari tindakan plagiarisme dan kecurangan dalam ujian. Tindakan plagiarisme dan kecurangan dalam ujian akan diberikan nilai E pada ujian tersebut)
- e. Etika di dalam kelas : luring
 - Mahasiswa tidak diperkenankan mengenakan kaos oblong dan sandal, pakaian yang memperlihatkan aurat (ketat/transparan)
 - Mahasiswa tidak menggunakan alat komunikasi untuk keperluan yang tidak terkait dengan pembelajaran
 - Mahasiswa tidak membuat kegaduhan yang mengganggu ketertiban pembelajaran
- f. Etika di dalam kelas : daring
 - Mahasiswa tidak diperkenankan mengenakan pakaian yang memperlihatkan aurat (ketat/transparan).
 - Mahasiswa wajib menampilkan identitas diri dalam bentuk tulisan, citra, atau video.

I. SUMBER (REFERENSI)

Referensi Utama:*(ditulis dengan menggunakan gaya penulisan MLA)*

1. Suyanto, M. 2008. *Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis*. Yogyakarta : Andi Publisher. Madcom. (2011).
2. *Microsoft Excel 2010 Pemrograman VBA*. Edisi I. Yogyakarta : Andi Publisher.

3. Anggraini, Lia dan Nathalia, Kirana. *Desain Komunikasi Visual : Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung : NuansaCendekia.
4. Enterprise, Jubilee. 2018. *CorelDRAW dan Adobe Illustrator*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
5. Enterprise, Jubilee. 2018. *Desain Grafis Komplet : Pengantar Keterampilan Desain Grafis dengan Aplikasi Komputer*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
6. Enterprise, Jubilee. 2018. *Kitab Video Editing dan Efek Khusus*. Jakarta : Elex Media Komputindo.

Referensi Pendukung: *(ditulis dengan menggunakan gaya penulisan MLA)*



UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS ILMU SOSIAL
PROGRAM STUDI DIHUBUNGAN MASYARAKAT

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATAKULIAH (MK)	KODE MATA KULIAH	BOBOT (SKS)	SEMESTER	TANGGAL PENYUSUNAN
APLIKASI KOMPUTER	41230323	3	3 (GANJIL)	15 Mei 2021
DOSEN PENGAMPU MATA KULIAH	KOORDINATOR PROGRAM STUDI	OTORISASI/PENGAWASAN/ GPJM FAKULTAS	WAKIL DEKAN I	TANGGAL REVISI
(Abdul Kholik, M.I.Kom)	(Nama Lengkap)	(Nama Lengkap)	(Nama Lengkap)	
Capaian Pembelajaran	CPL-Program Studi yang Dibebankan pada Mata Kuliah <i>(tuliskan CPL yang relevan dengan mata kuliah saja)</i>			
	CPL-1	- Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat, lingkungan dan perusahaan - Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri - Memahami dirinya secara utuh sebagai humas (SIKAP)		
	CPL-2	- Memahami arti penting penggunaan teknologi di masa modern - Memahami dampak positif dan manfaat penggunaan teknologi dalam menunjang profesionalisme - Memahami makna determinisme teknologi dalam menghadapi tantangan global - Mampu menerapkan konsep-konsep dasar penggunaan perangkat teknologi yang ada (PENGETAHUAN)		

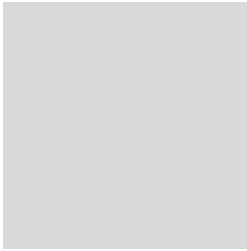
		CPL-3	• Mampu mengoperasikan aplikasi Microsoft Office secara profesional • Mampu memahami dasar-dasar penggunaan aplikasi desain grafis untuk kebutuhan humas • Mampu memahami dasar-dasar penggunaan aplikasi video grafis untuk kebutuhan humas • Mampu bersikap secara profesional dan terlatih dalam memanfaatkan teknologi masa kini (KETERAMPILAN UMUM)
		CPL-4	• Mampu mengoperasikan Microsoft Words
		• Mampu mengoperasikan Microsoft Excel • Mampu mengoperasikan Microsoft Powerpoint • Mampu mengoperasikan Corel Draw • Mampu mengoperasikan Adobe Photoshopp • Mampu mengoperasikan Adobe Premier (KETERAMPILAN KHUSUS)	

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Pengenalan Umum Komputer
	CPMK-2	Pengolahan Data dengan Microsoft Word
	CPMK-3	Pengolahan Angka dengan Microsoft Excel
	CPMK-4	Penggunaan Bahan Presentasi dengan Microsoft Powerpoint
	CPMK-5	Dasar Desain Grafis
	CPMK-6	Dasar Videografis
	Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK) (<i>uraian dari CPMK berbasis pertemuan/tatapmuka</i>)	
	Sub-CPMK-1.1	Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah perkembangan komputer
	Sub-CPMK-1.2	Mahasiswa mampu memahami macam-macam sistem operasi

	Sub-CPMK-1.3	Mahasiswa mampu memahami komponen-komponen utama dalam komputer/laptop
	Sub-CPMK-2.1	Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi utama Ms Word
	Sub-CPMK-2.2	Mahasiswa mampu menggunakan fungsi Mail Merge
	Sub-CPMK-2.3	Mahasiswa mampu membuat AnnualReport dengan Ms Word
	Sub-CPMK-3.1	Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi utama Ms Excel
	Sub-CPMK-3.2	Mahasiswa mampu menjelaskan penggunaan formula umum dalam Ms Excel
	Sub-CPMK-3.3	Mahasiswa mampu menjelaskan

		penggunaan formula hitungan dalam Ms Excel
	Sub-CPMK-3.4	Mahasiswa mampu menjelaskan penggunaan formula data dalam Ms Excel
	Sub-CPMK-3.5	Mahasiswa mampu menghubungkan data dalam beberapa file excel
	Sub-CPMK-3.6	Mahasiswa mampu membuat produk pengolahan keuangan dengan Ms Excel
	Sub-CPMK-4.1	Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi umum Ms Powerpoint
	Sub-CPMK-4.2	Mahasiswa mampu menggunakan fungsi animasi dalam Ms Powerpoint
	Sub-CPMK-4.3	Mahasiswa mampu membuat Company Profile

		dengan Ms Power Point
	Sub-CPMK-5.1	Mahasiswa memahami Prinsip Dasar Desain
	Sub-CPMK-5.2	Mahasiswa memahami teknik penerapan desain grafis
	Sub-CPMK-5.3	Pengenalan Dasar Adobe Photoshop
	Sub-CPMK-5.4	Pengenalan Dasar CorelDraw
	Sub-CPMK-6.1	Mahasiswa mampu memahami teknik dasar video editing
	Sub-CPMK-6.2	Mahasiswa mampu memahami pengambilan rekaman video yang baik
	Sub-CPMK-6.3	Mahasiswa mampu mengedit video dengan salah satu aplikasi pilihan (adobe premier)
	Sub-CPMK-6.4	Mahasiswa mampu membuat company profile



Korelasi CPMK dan Sub-CPMK (<i>beri tanda ☐ atau arsiran</i>)								
			Sub-CPMK-1.2	Sub-CPMK-1.3	Sub-CPMK-...			
CPMK-1								
CPMK-2								
CPMK-3								
CPMK-...								

RINCIAN RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pekan Ke-	Sub-CPMK	Indikator	Materi Perkuliahan/ Pokok Bahasan	Bentuk/Metode Pembelajaran	Moda Pembelajaran		Alokasi Waktu	Penilaian		Referensi
					Luring	Daring		Strategi	Kriteria dan Rubrik	
1	Pengenalan mata kuliah secara umum	Memahami target belajar dan sejarah perkembangan komputer	a. Pengenalan dan Kontrak belajar b. Pengenalan sejarah komputer	Ceramah Presentasi kelompok Tanya jawab		√	150	tes	Rangkuman materi presentasi	Suyanto, M. 2008. Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis. Yogyakarta : Andi Publisher. Madcom. (2011).
2	Mahasiswa memahami <i>software</i> komputer	Memahami tentang: .Jenis-jenis <i>software</i> Macam-macam sistem operasi	Software Komputer a. Definisi <i>software</i> b. Pengenalan sistem operasi	Ceramah Presentasi kelompok Tanya jawab		√	150	tes	Rangkuman materi presentasi	Suyanto, M. 2008. Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis. Yogyakarta : Andi Publisher. Madcom. (2011).

3	Mahasiswa mampu mendeskripsikan komponen-komponen komputer	Memahami komponen yang ada dalam sebuah komputer (PC / laptop)	Dasar KomponenKomponen sebuah Komputer	Ceramah Presentasi kelompok Tanya jawab		√	150	tes	Rangkuman materi presentasi	Suyanto, M. 2008. Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis. Yogyakarta : Andi Publisher. Madcom. (2011).
4	Mahasiswa mampu menjelaskan fungsifungsi MS Word	Memahami cara menggunakan aplikasi MS Word	Fungsi MS Word Fungsi dalam Ms Word <i>Mail Merge</i> Pengolahan <i>Layout</i> halaman	Ceramah Presentasi kelompok Tanya jawab		√	150	tes	Rangkuman materi presentasi	Suyanto, M. 2008. Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis. Yogyakarta : Andi Publisher. Madcom. (2011).
5	Mahasiswa mampu mendeskripsikan fungsifungsi dalam MS Excel	Mempraktikan fungsi dan formula olah data	Fungsi Ms Excel #1 a. Pengolahan Data b. Formula Olah Data	Ceramah Presentasi kelompok Tanya jawab		√	150	tes	Rangkuman materi presentasi	Suyanto, M. 2008. Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis. Yogyakarta : Andi Publisher. Madcom. (2011).

6	Mahasiswa mampu mendeskripsikan fungsifungsi dalam MS Excel	Mempraktikan fungsi dan formula olah angka	FungsiMs Excel #2 a. Pengolahan Angka b. Formula Olah Angka	Ceramah Presentasi kelompok Tanya jawab		√	150	tes	Rangkuman materi presentasi	Suyanto, M. 2008. Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis. Yogyakarta : Andi Publisher. Madcom. (2011).
7	Mahasiswa mampu membuat contoh <i>annual report</i>	Mempraktikan pembuatan <i>annual report</i> dengan MS Excel	Pembuatan <i>Annual Report</i> a. Pengaplikasian fungsi excel b. Pengaplikasian formula	Ceramah Presentasi kelompok Tanya jawab		√	150	tes	Rangkuman materi presentasi	Suyanto, M. 2008. Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis. Yogyakarta : Andi Publisher. Madcom. (2011).
8	UJIAN TENGAH SEMESTER						150	Tes tulis		Suyanto, M. 2008. Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis. Yogyakarta :
										Andi Publisher. Madcom. (2011).

9	Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi aplikasi ms powerpoint	Memahami dan mempraktikan fungsifungsi yang terdapat dalam Microsoft powerpoint	Fungsi Ms Powerpoint a. Fungsi Menu Powerpoint b. Fungsi Komponen Grafis c. Fungsi media eksternal	Ceramah Presentasi kelompok Tanya jawab		√	150	tes	Rangkuman materi presentasi	Enterprise, Jubilee. 2018. Desain Grafis Komplet : Pengantar Keterampilan Desain Grafis dengan Aplikasi Komputer. Jakarta : Elex Media Komputindo.
10	Mahasiswa mampu mengaplikasikan fungsi animasi dalam ms powerpoint	Mempraktikan fungsi animasi dalam powerpoint	Animasi Powerpoint a. Pengenalan Objek b. Macam Animasi	Ceramah Presentasi kelompok Tanya jawab		√	150	Tes	Rangkuman materi presentasi	Enterprise, Jubilee. 2018. Desain Grafis Komplet : Pengantar Keterampilan Desain Grafis dengan Aplikasi Komputer. Jakarta : Elex Media Komputindo.
11	Mahasiswa mampu menjelaskan dasar-dasar desain grafis	Menjelaskan dasardasar desain grafis	Dasar desain grafis a. Prinsipprinsip desain b. Manfaat desain c. Macam-	Ceramah Presentasi kelompok Tanya jawab		√	150	Tes	Rangkuman materi presentasi	Enterprise, Jubilee. 2018. Desain Grafis Komplet : Pengantar

										Keterampilan Desain Grafis dengan
			macam karya desain							Aplikasi Komputer. Jakarta : Elex Media Komputindo.
12	Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi aplikasi edit foto	Mampu mengedit foto dengan aplikasi photoshop	Editing Foto a. Dasar editing foto b. Editing dengan photoshop	Ceramah Presentasi kelompok Tanya jawab		√	150	Tes	Rangkuman materi presentasi	Enterprise, Jubilee. 2018. Desain Grafis Komplet : Pengantar Keterampilan Desain Grafis dengan Aplikasi Komputer. Jakarta : Elex Media Komputindo.
13	Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi aplikasi vektor	Mendeskripsikan dasar vector dan memahami penggunaan aplikasi corel draw	Aplikasi olah vektor a. Pengenalan vector b. Editing dengan Corel Draw	Ceramah Presentasi kelompok Tanya jawab		√	150	tes	Rangkuman materi presentasi	Enterprise, Jubilee. 2018. Kitab Video Editing dan Efek Khusus. Jakarta : Elex Media Komputindo.

14	Mahasiswa mampu memahami editing video	Mampu memahamidasar editing video	Editing video a. Pengenalan editing video b. Contoh karya video	Ceramah Presentasi kelompok Tanya jawab		√	150	Tes	Rangkuman materi presentasi	Enterprise, Jubilee. 2018. Kitab Video Editing dan Efek Khusus. Jakarta : Elex Media Komputindo.
15	Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi editing video	Mampu mengaplikasikan penggunaan aplikasi	Aplikasi Editing Video a. Dasar	Ceramah Presentasi kelompok			150			Enterprise, Jubilee. 2018. Kitab Video
		edit video	Adobe Premier b. Penggunaan Layer c. Penggunaan transisi	Tanya jawab						Editing dan Efek Khusus. Jakarta : Elex Media Komputindo.
16	UJIAN AKHIR SEMESTER						150	Tes Tulis		

LAMPIRAN RPS

1. Perkuliahan berbasis hasil penelitian dan/atau P2M

Setelah memasukkan satu bagian dalam RPS tentang relevansi mata kuliah dengan hasil penelitian dan/atau P2M (bila ada), kemudian jelaskan:

- 1) Beberapa bahasan MK ini diambil dari penelitian/P2M pada tahun ... dengan judul ... (sebagaimana tercantum dalam tabel C-Materi) yang tertuang pada pokok bahasan pada pekan ..., yaitu :
- 2) Bentuk pembelajaran yang digunakan dalam MK ini diadopsi dari hasil penelitian/P2M pada tahun ... dengan judul ... (sebagaimana tercantum dalam tabel J-Rincian Rencana Kegiatan), yaitu model pembelajaran
- 3) Instrumen penilaian/evaluasi yang digunakan dalam MK ini diadopsi dari penelitian/P2M pada tahun ... dengan judul ... (sebagaimana tercantum dalam bagian G-Penilaian), yaitu:
- 4) dll, jika ada.

2. Tabel Revisi/Catatan Perubahan RPS

Tanggal Penyusunan	Tanggal Revisi	Tim Perevisi	Isi Revisi

3. Peta konsep
4. Materi Ajar (buku, salindia, dll)
5. Skenario Implementasi Metode Pembelajaran
6. Rincian Tugas
7. Kisi-kisi dan Instrumen Penilaian

Catatan :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan keterampilan 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, keterampilan 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-CP 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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 subpokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentase penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proporsional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan Terstruktur, BM=Belajar Mandiri

