



**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

NAMA MATA KULIAH		KODE MK	RUMPUN MK	BOBOT (SKS)	SEMESTER	TGL PENYUSUNAN
Aplikasi Komputer		2014212010		2		09 Oktober 2021
OTORISASI		Dosen Pengembang RPS		Kordinator		Kepala Program Studi
		Mohammad Rokib, S.S., M.A.				Dr. Heny Subandiyah, M.Hum
Capaian Pembelajaran (CP)	PLO-Programme Learning Outcome					
	PLO -3 (S-4)	Being responsible for any works in the field of Indonesian language and literature education independently by internalizing religious values, norms and academic ethics with a spirit of struggle and entrepreneurship				
	PLO -6 (P-4)	Mastering the theoretical concepts of the development of Indonesian language and literature learning, both for native speakers, foreign speakers, and children with special needs				
	PLO -8 (KU-1)	Being able to study the implications of the development or implementation of technological science that takes into account and applies humanities values in Indonesian language and literature education based on scientific principles, procedures, and ethics in order to produce solutions, ideas, designs, or art criticisms, and compiling a scientific composition as the study results in form of thesis or final project report, and uploading it on the college page				
	Course Learning Outcomes (CLO)					
	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				
Diskripsi MK	Dalam mata kuliah ini diperkenalkan konsep komputer sebagai suatu sistem terpadu dari hardware. Pembahasannya juga mencakup aplikasi komputer untuk pengolahan kata dan data, penyajian presentasi, serta pencarian sumber informasi di internet.					

	Setelah menyelesaikan mata kuliah ini, mahasiswa mampu menggunakan paket softwarere aplikasi seperti Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Powerpoint, corel draw, dan dapat mencari sumberer informasi melaluilui internet.	
Materi Pembelajaran / Pokok Bahasan	1. Pengenalan komputer 2. Manfaat komputer/laptop 3. Cara kerja komputer/laptop 4. OS pada komputer/laptop 5. <i>Ms. Office Word</i> (1) 6. <i>Ms. Office Word</i> (2) 7. <i>Ms. Office Word</i> (3) 8. <i>Ms. Power Point</i> (1) 9. <i>Ms. Power Point</i> (2) 10. <i>Ms. Office Excel</i> (1) 11. <i>Ms. Office Excel</i> (2) 12. Perangkat lunak desain grafis <i>corel draw</i> (1) 13. Perangkat lunak desain grafis <i>corel draw</i> (2) 14. Mengenal <i>google</i> (<i>Gmail, Gmeet, dan Gclassroom</i>)	
Referensi	Utama: 1. Wala, Mycle Marcelino. 2020. <i>Aplikasi Komputer (Auto CAD)</i>. Sulawesi Utara: POLIMDO Press. 2. Kintoko. 2020. <i>Aplikasi Komputer Algebrator dan Bagatrix</i>. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta. 3. Iswanto, Dedy. 2018. <i>Aplikasi Komputer Ms Office</i>. Mataram: MuhPress. Pendukung: 4. Angelo, M. (2015). <i>Cara Membuat Daftar Pustaka</i>. Yogyakarta: Tiga Serangkai. 5. Jaenudin, J. (2017, Maret 14). <i>Cara Membuat Daftar Pustaka Pada Word</i>. Diambil kembali dari MahirOffice.com: http://www.mahiroffice.com/mambuat-daftar-pustaka-otomatis-pada-word 6. Sugeng, M. (2017, Maret 14). <i>Cara Membuat Daftar Isi Otomatis</i>. Diambil kembali dari Blogspot.com: http://tutorialsoftwaregratis.blogspot.com/2015/11/cara-membuat-daftar-isi-otomatis-di.html	
Media Pembelajaran	Preangkat lunak:	Perangkat keras :
	Power Point	Laptop, dan Proyektor
Dosen Pengampuh	Mohammad Rokib, S.S., M.A.	
Matakuliah syarat	-	

Minggu Ke-	Tujuan Pembelajaran	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Tugas, (Perkiraan Waktu)		Referensi	Scoring
		Indikator	Bentuk & Kriteria Penilaian	Offline	Online		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu menjelaskan pengertian komputer dan mengetahui sejarah terciptanya	Memahami komputer dan sejarah munculnya komputer	1. Tes tulis 2. Penilaian Produk Kriteria penilaian 2: penjelasan 2 ciri benar 1: penjelasan 1 ciri benar 0: tidak ada penjelasan yang benar	Diskusi berkelompok 2x50 Menit Pembelajaran berbasis masalah (PBM) Curah pendapat dan gagasan secara klasikal		Referensi no 1, 2, 3, 4, 5, 6.	0-100
2	Mampu menjelaskan manfaat komputer dalam berbagai bidang	Mampu memahami perangkat yang ada pada komputer	1. Tes tulis 2. Penilaian Produk Kriteria penilaian 2: penjelasan 2 ciri benar 1: penjelasan 1 ciri benar 0: tidak ada penjelasan yang benar	Diskusi 100 Menit Pembelajaran berbasis masalah (PBM) Tugas: Jelaskan manfaat komputer untuk		Referensi no 1, 2, 3, 4, 5, 6.	0-100

				kehidupan sehari-hari!			
3	Mampu menyebutkan dan Mengetahui fungsi dari setiap bagian-bagian komputer.	Mengidentifikasi perangkat yang ada pada komputer	1. Tes tulis 2. Penilaian Produk Kriteria penilaian 2: penjelasan 2 ciri benar 1: penjelasan 1 ciri benar 0: tidak ada penjelasan yang benar	Diskusi 100 Menit Pembelajaran berbasis masalah (PBM) Tugas: Apa saja yang menjadi komponen dalam komputer? Sebutkan beserta fungsinya!		Referensi no 1, 2, 3, 4, 5, 6.	0-100
4	Mengetahui Operating System pada komputer serta sejarah perkembangannya	- Mahasiswa dapat menyebutkan jenis-jenis OS yang ada di Komputer. - Mahasiswa dapat mengetahui OS yang paling banyak digunakan di komputer beserta perkembangannya.	1. 1. Tes tulis 2. Penilaian Produk Kriteria Penilaian 2: penjelasan 2 ciri benar 1: penjelasan 1 ciri benar 0: tidak ada penjelasan yang benar	Diskusi 100 Menit Pembelajaran berbasis masalah (PBM) Tugas: Diskusikan sejarah perkembangan komputer dan laptop		Referensi no 1, 2, 3, 4, 5, 6.	0-100

5	- Mengetahui menu-menu pada <i>Microsoft Office Word</i> beserta fungsinya. - Mengetahui dasar-dasar pengetikan pada <i>Microsoft Office Word</i> - Mampu menggunakan tombol keyboard dan mengetahui fungsi-fungsinya	- Mahasiswa dapat mengetahui menu-menu pada <i>Microsoft Office Word</i> beserta fungsinya. - Mahasiswa Mengetahui dasar-dasar pengetikan pada <i>Microsoft Office Word</i> - Mahasiswa dapat mengetik dengan 10 jari	. Tes tulis 2. Penilaian Produk Kriteria penilaian 2: penjelasan 2 ciri benar 1: penjelasan 1 ciri benar 0: tidak ada penjelasan yang benar	Diskusi 100 Menit Pembelajaran berbasis masalah (PBM) Tugas: Sebutkan menu-menu yang ada di <i>Ms Office word</i>?		Referensi no 1, 2, 3, 4, 5, 6.	0-100
6	Mampu mengetik, mengedit dan memanipulasi teks pada <i>Microsoft Office Word</i>	Mahasiswa terampil dalam mengetik dengan 10 jari, mengedit, dan memanipulasi berbagai jenis teks	1. Tes tulis 2. Penilaian Produk Kriteria Penilaian 2: penjelasan 2 ciri benar 1: penjelasan 1 ciri benar 0: tidak ada penjelasan yang benar	Diskusi 100 Menit Pembelajaran berbasis masalah (PBM) Tugas: Teknik mengetik 10 jari		Referensi no 1, 2, 3, 4, 5, 6.	0-100
7	Mampu membuat daftar isi, <i>header</i> , <i>footer</i> , dan mengatur penomoran halaman pada <i>Microsoft Office Word</i>	Keterampilan dalam mengatur halaman dengan memanfaatkan <i>page number</i> dan <i>page break</i>	1. Tes tulis Kriteria Penilaian 2: penjelasan 2 ciri benar 1: penjelasan 1 ciri benar 0: tidak ada penjelasan yang benar	Diskusi 100 Menit Pembelajaran berbasis masalah (PBM) Curah pendapat dan gagasan		Referensi no 1, 2, 3, 4, 5, 6.	0-100

				secara klasikal			
8							0-100
9	Mampu membuat presentasi sederhana dengan menggunakan <i>Microsoft Office Power Point</i>	Keterampilandalam membuat Presentasi sederhana dengan Menggunakan <i>Microsoft Office Power Point</i>	1. Tes tulis Kriteria Penilaian 2: penjelasan 2 ciri benar 1: penjelasan 1 ciri benar 0: tidak ada penjelasan yang benar	Diskusi 100 Menit Pembelajaran berbasis masalah (PBM) Tugas Buatlah presentasi sederhana menggunakan <i>Ms Power Point</i>		Referensi no 1, 2, 3, 4, 5, 6.	0-100
10	Mampu mempresentasikan slide presentasi sederhana yang telah dibuat	Keterampilan dalam mempresentasikan slide presentasi sederhana yang telah dibuat	1. Tes tulis Kriteria Penilaian 2: penjelasan 2 ciri benar 1: penjelasan 1 ciri benar 0: tidak ada penjelasan yang benar	Diskusi 100 Menit Pembelajaran berbasis masalah (PBM) Tugas!		Referensi no 1, 2, 3, 4, 5, 6.	0-100

				Buatlah presentasi dg <i>power point</i> dengan menggunakan efek 3D			
11	Mampu membuat tabel sederhana, grafik, dan menerjemahkan operasi dasar matematika ke dalam format <i>Microsoft Office Excel</i>	Keterampilan dalam mengolah data dalam bentuk tabel dan grafik serta menejemahkan operasi dasar matematika pada <i>Microsoft Office Excel</i>	1. Tes tulis Kriteria Penilaian 2: penjelasan 2 ciri benar 1: penjelasan 1 ciri benar 0: tidak ada penjelasan yang benar	Diskusi 100 Menit Pembelajaran berbasis masalah (PBM) Tugas Membuat tabel sederhana terkait aktivitas kuliah		Referensi no 1, 2, 3, 4, 5, 6.	0-100
12	Mampu mengolah suatu data Menggunakan fungsi/formula pada <i>Microsoft Office Exce</i>	Keterampilan dalam mengolah data menggunakan fungsi/formula pada <i>Microsoft Office Excel</i>	1. Penugasan makalah Kriteria Penilaian 2: penjelasan 2 ciri benar 1: penjelasan 1 ciri benar 0: tidak ada penjelasan yang benar	Diskusi 100 Menit Pembelajaran berbasis masalah (PBM) Curah pendapat dan gagasan secara klasikal		Referensi no 1, 2, 3, 4, 5, 6.	0-100
13	Mampu menjelaskan tentang perangkat lunak desain grafis	Keterampilan membuat desain	1. Tes tulis	Diskusi		Referensi no 1, 2, 3, 4, 5, 6.	

	dan pemanfaatannya dalam kehidupan	Sederhana menggunakan perangkat lunak desain grafis <i>corel draw</i>	Kriteria Penilaian 2: penjelasan 2 ciri benar 1: penjelasan 1 ciri benar 0: tidak ada penjelasan yang benar	100 Menit Pembelajaran berbasis masalah (PBM) Tugas Sebutkan aplikasi yang biasa digunakan untuk desain grafis!			
14	Mampu membuat desain sederhana Menggunakan perangkat lunak desain grafis <i>Corel Draw</i>	Dapat mengioerasikan aplikasi <i>corel</i> dengan membuat desain yang sederhana	1. Tes tulis Kriteria Penilaian 2: penjelasan 2 ciri benar 1: penjelasan 1 ciri benar 0: tidak ada penjelasan yang benar	Diskusi 100 Menit Pembelajaran berbasis masalah (PBM) Curah pendapat dan gagasan secara klasikal		Referensi no 1, 2, 3, 4, 5, 6.	
15	Mampu menginstalasi ulang sebuah laptop dan mengoprasikan google	Dapat menginstal laptop menggunakan media <i>flashdis</i> dan mampu memanfaatkan media google, seperti <i>Gmail</i> , <i>Gmeet</i> , dan <i>Google classroom</i>	1. Tes tulis 15: penjelasan benar 10: penjelasan kurang Presentasi kelompok	Diskusi 100 Menit Pembelajaran berbasis masalah (PBM) Tugas Sebutkang langkah-lan		Referensi no 1, 2, 3, 4, 5, 6.	

				gkah membuat <i>bootable</i> windows.			
16	UAS						0-100