



UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
Fakultas Bahasa dan Seni
Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MK		KODE	Rumpun MK	BOBOT (2 sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Aplikasi Komputer				T=0	P=2	Gasal/Genap	
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
						Dr. Heny Subandiyah, M.Hum.	
CP Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-S	Being responsible for any works in the field of computer application independently by internalizing religious values, norms and academic ethics with a spirit of struggle and entrepreneurship					
	CPL-P	Mastering the basic skills on computer application					
	CPL-K U	Being able to make correct decisions in solving problems in using computer application along with its learning process based on the results of the obtained information and data analysis to ensure the validity and prevent plagiarism					
	CPL-K K	Being able to analyze and apply such skills on basic computer application					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CLO)						
	CPMK-S9	Utilizing science and technology as a medium for solving basic computer application needs					
	CPMK-P	Mastering skills for applying basic computer program especially Microsoft office					

	CPMK-KU	Making a strategic decision in using MS office
	CPMK-KK	Being responsible and showing perceived faith, intelligent, independent, honest, caring, and resilient characters in completing assignments, appreciation practices, and tests related to computer application
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CLO)	
	Sub-C PMK1	Utilizing science and technology as a medium for appreciating drama through mastered principles;
	Sub-C PMK2	Mastering theoretical concepts in the field of drama theory, criticism, and reading that reflect the ability to comprehend drama in a good and effective way orally and in writing;
	Sub-C PMK3	Making a strategic decision in appreciating drama creatively and independently;
	Sub-C PMK4	Being responsible and showing perceived faith, intelligent, independent, honest, caring, and resilient characters in completing assignments, appreciation practices, and tests related to drama appreciation.
Deskripsi Singkat MK	Mampu mengembangkan penguasaan program-program dasar yang aplikatif dalam komputer melalui kegiatan pertemuan kelas, latihan laboratoris, dan simulasi guna merancang, membuat, menata tata letak, mendokumentasikan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk pengolahan kata dan data, penyajian presentasi, pencarian sumber informasi di internet, menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Pengertian aplikasi komputer serta lingkup keahlian dasar yang harus dikuasai mahasiswa jurusan bahasa dan sastra Indonesia 2. Penggunaan aplikasi dasar office untuk berbagai kebutuhan perkuliahan di jurusan 3. Keahlian penggunaan program untuk pencarian sumber-sumber informasi dan rujukan perkuliahan 4. Keahlian program komputer untuk menunjang analisis di bidang bahasa dan sastra Indonesia	
Pustaka	Utama :	
	Krisbiantoro, Dwi. 2018. <i>Buku Ajar Aplikasi Komputer</i> . Yaogyakarta: Deepublish Sudarsono, Agus. 2021. <i>Pengantar Aplikasi Komputer</i> . Solok: Insan Cendekia Mandiri Permana, Budi. 2002. <i>Microsoft Excel</i> . Jakarta: Elex Media Komputindo. Ukar, Kurweni. 2001. <i>Microso0ft Office</i> . Jakarta: Elex Media Komputindo.	
	Pendukung :	
	Crunke, David. 1995 . <i>Operating System</i> . New York. Mc-Graw Hill.	

		<p>Gordon, Davis B. 1992. <i>Management Information System, Conceptual Foundation. Structure and Development</i>. Tokyo. Mc.Graw Hill Kogo Kuska, Ltd.</p> <p>O'ieary, Williams. 1989. <i>Computers & Information Systems</i>. 2nd. Edition. The Benjamins/Commings Publishing Company Inc.</p>					
Dosen Pengampu		Mohammad Rokib					
Matakuliah syarat		Tidak ada					
Pert Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CLO)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa dapat menjelaskan isi pokok dari mata kuliah teori dan aplikasi komputer.	a. Menjelaskan isi materi kuliah aplikasi komputer b. Mengerti arti kata computer dan mengenal lebih rinci tentang istilah - istilah dalam Komputer	Tes tulis Kriteria: 3: penjelasan lengkap dan benar 2: penjelasan kurang lengkap dan benar 1: penjelasan kurang lengkap dan ada yang kurang benar 0: tidak ada penjelasan yang benar	100 Menit Diskusi kelompok di (secara) kelas Curah pendapat dan gagasan secara klasikal Inkuiri		Krisbiantoro, Dwi. 2018. Buku Ajar Aplikasi Komputer. Yaogyakarta: Deepublish Sudarsono, Agus. 2021. Pengantar Aplikasi Komputer. Solok: Insan Cendekia Mandiri Permana, Budi. 2002. Microsoft Excel. Jakarta: Elex Media Komputindo. Ukar, Kurweni. 2001. Microso0ft Office. Jakarta: Elex Media Komputindo.	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas partisipatif (20%), • Hasil proyek (30%) • Tugas (10%) • Kuis (10%) • UTS (10%) • UAS (20%)

2	Mahasiswa dapat menjelaskan definisi Komputer, jenis dan generasi perkembangann	a. Mengidentifikasi jenis-jenis komputer b. Menjelaskan generasi perkembangan komputer	Tes tulis Kriteria: 3: penjelasan lengkap dan benar 2: penjelasan kurang lengkap dan benar 1: penjelasan kurang lengkap dan ada yang kurang benar 0: tidak ada penjelasan yang benar	100 Menit Diskusi kelompok di (secara) kelas Curah pendapat dan gagasan secara klasikal Inkuiri		Krisbiantoro, Dwi. 2018. Buku Ajar Aplikasi Komputer. Yaogyakarta: Deepublish Sudarsono, Agus. 2021. Pengantar Aplikasi Komputer. Solok: Insan Cendekia Mandiri Permana, Budi. 2002. Microsoft Excel. Jakarta: Elex Media Komputindo. Ukar, Kurweni. 2001. Microso0ft Office. Jakarta: Elex Media Komputindo. Buku Pendukung lainnya	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas partisipatif (20%), • Hasil proyek (30%) • Tugas (10%) • Kuis (10%) • UTS (10%) • UAS (20%)
3	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan manajemen file dan folder dengan Microsoft Windows	a. Membuat, mengganti nama, menghapus, mengcopy, serta menghapus file dan folder	Tes tulis Kriteria: 3: penjelasan lengkap dan benar 2: penjelasan kurang lengkap dan benar 1: penjelasan kurang lengkap dan ada yang kurang benar 0: tidak ada penjelasan yang benar	100 Menit Diskusi kelompok di (secara) kelas Curah pendapat dan gagasan secara klasikal Inkuiri		Krisbiantoro, Dwi. 2018. Buku Ajar Aplikasi Komputer. Yaogyakarta: Deepublish Sudarsono, Agus. 2021. Pengantar Aplikasi Komputer. Solok: Insan Cendekia Mandiri Permana, Budi. 2002. Microsoft Excel. Jakarta: Elex Media Komputindo. Ukar, Kurweni. 2001. Microso0ft Office. Jakarta: Elex Media Komputindo. Buku Pendukung lainnya	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas partisipatif (20%), • Hasil proyek (30%) • Tugas (10%) • Kuis (10%) • UTS (10%) • UAS (20%)

4 dan 5	<p>Mahasiswa mampu mengetik dan memanipulasi teks dengan Microsoft Word</p>	<p>a. Mahasiswa dapat mengetik, mengedit teks, menyisipkan obyek, pengaturan nomor halaman, dan mencetaknya dengan Microsoft Word</p>	<p>Tes tulis</p> <p>Kriteria: 3: penjelasan lengkap dan benar 2: penjelasan kurang lengkap dan benar 1: penjelasan kurang lengkap dan ada yang kurang benar 0: tidak ada penjelasan yang benar</p>	<p>100 Menit</p> <p>Diskusi kelompok di (secara) kelas</p> <p>Curah pendapat dan gagasan secara klasikal</p> <p>Inkuiri</p>	<p>Krisbiantoro, Dwi. 2018. Buku Ajar Aplikasi Komputer. Yaogyakarta: Deepublish</p> <p>Sudarsono, Agus. 2021. Pengantar Aplikasi Komputer. Solok: Insan Cendekia Mandiri</p> <p>Permana, Budi. 2002. Microsoft Excel. Jakarta: Elex Media Komputindo.</p> <p>Ukar, Kurweni. 2001. Microso0ft Office. Jakarta: Elex Media Komputindo.</p> <p>Buku Pendukung lainnya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas partisipatif (20%), • Hasil proyek (30%) • Tugas (10%) • Kuis (10%) • UTS (10%) • UAS (20%)
6 dan 7	<p>Mahasiswa mampu membuat footnote, header-fooder melalui fasilitas menu insert, membuat tabel, membuat WordART, membuat daftar isi melalui fasilitas table of contents</p> <p>Mahasiswa mampu membuat presentasi sederhana dengan menggunakan Microsoft Powerpoint</p>	<p>a. Mahasiswa dapat membuat footnote, header-fooder, tabel, word-art, dan daftar isi</p> <p>b. Memperkenalkan icon2 (jendela2) pada aplikasi MS Powerpoint</p> <p>c. Membuat slide presentasi</p> <p>d. Mengatur tampilan slide dengan menu slide layout dan slide design template</p> <p>e. Membuat dan mengatur animasi</p>	<p>Tes tulis</p> <p>Kriteria: 3: penjelasan lengkap dan benar 2: penjelasan kurang lengkap dan benar 1: penjelasan kurang lengkap dan ada yang kurang benar 0: tidak ada penjelasan yang benar</p>	<p>300 menit</p> <p>Project Based Learning dengan tahapan/sintak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertanyaan Mendasar : Dosen mengajukan pertanyaan mendasar apa yang harus dilakukan mahasiswa terhadap topik/pemecahan masalah. 2. Mendesain Perencanaan Produk: Mahasiswa berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah 	<p>Krisbiantoro, Dwi. 2018. Buku Ajar Aplikasi Komputer. Yaogyakarta: Deepublish</p> <p>Sudarsono, Agus. 2021. Pengantar Aplikasi Komputer. Solok: Insan Cendekia Mandiri</p> <p>Permana, Budi. 2002. Microsoft Excel. Jakarta: Elex Media Komputindo.</p> <p>Ukar, Kurweni. 2001. Microso0ft Office. Jakarta: Elex Media Komputindo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas partisipatif (20%), • Hasil proyek (30%) • Tugas (10%) • Kuis (10%) • UTS (10%) • UAS (20%)

		<p>obyek dan slide transition</p> <p>f. Menampilkan hasil presentasi ke layar</p>		<p>meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan.</p> <p>3. Menyusun Jadwal Pembuatan: Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama</p> <p>4. Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Projek: Mahasiswa melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek bersama dosen</p> <p>5. Menguji Hasil: Membahas kelayakan proyek yang telah dibuat dan membuat laporan produk/ karya untuk dipaparkan kepada orang lain</p> <p>6. Evaluasi Pengalaman Belajar: Mahasiswa memaparkan proyek mahasiswa yang lain memberikan tanggapan, dan bersama dosen menyimpulkan hasil proyek.</p>		<p>Buku Pendukung lainnya</p> <p>.</p>	

8	UTS (Ujian Tengah Semester)						
9-11	<p>Mahasiswa mampu membuat publikasi dengan office publisher</p> <p>Mahasiswa mampu membuat database dengan menggunakan office access</p> <p>membuat tabel sederhana dan menerjemahkan operasi matematika dasar ke dalam format Excel</p>	<p>a. Mengetahui sekilas office publisher</p> <p>b. Memahami fungsi-fungsi fitur</p> <p>c. Membuat produk publikasi sederhana</p> <p>d. Mengatur tata letak</p> <p>e. Mengetahui sekilas office access</p> <p>f. Memahami fungsi-fungsi fitur office access</p> <p>g. Membuat database</p> <p>h. Mengatur tata letak</p> <p>i. Mengetahui sekilas prog excel</p> <p>j. Memahami fungsi excel</p> <p>k. tinggi baris, dan sel</p> <p>l. Mengidentifikasi dan mengoperasikan penjumlahan (+), pengurangan (-), perkalian (*), dan pembagian (/)</p>	<p>Tes tulis</p> <p>Kriteria: 3: penjelasan lengkap dan benar 2: penjelasan kurang lengkap dan benar 1: penjelasan kurang lengkap dan ada yang kurang benar 0: tidak ada penjelasan yang benar</p>	<p>300 menit</p> <p>Project Based Learning dengan tahapan/sintak:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pertanyaan Mendasar : Dosen mengajukan pertanyaan mendasar apa yang harus dilakukan mahasiswa terhadap topik/pemecahan masalah. Mendesain Perencanaan Produk: Mahasiswa berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan. Menyusun Jadwal Pembuatan: Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek: Mahasiswa melakukan pembuatan tes sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul 		<p>Krisbiantoro, Dwi. 2018. Buku Ajar Aplikasi Komputer. Yaogyakarta: Deepublish</p> <p>Sudarsono, Agus. 2021. Pengantar Aplikasi Komputer. Solok: Insan Cendekia Mandiri</p> <p>Permana, Budi. 2002. Microsoft Excel. Jakarta: Elex Media Komputindo.</p> <p>Ukar, Kurweni. 2001. Microso0ft Office. Jakarta: Elex Media Komputindo.</p> <p>Buku Pendukung lainnya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas partisipatif (20%), • Hasil proyek (30%) • Tugas (10%) • Kuis (10%) • UTS (10%) • UAS (20%)

				<p>during the completion of the project with the lecturer</p> <p>5. Menguji Hasil: Membahas kelayakan proyek yang telah dibuat dan membuat laporan produk/ karya untuk dipaparkan kepada orang lain</p> <p>6. Evaluasi Pengalaman Belajar: Mahasiswa memaparkan proyek mahasiswa yang lain memberikan tanggapan, dan bersama dosen menyimpulkan hasil proyek.</p>			
12-15	<p>Mahasiswa mampu membuat grafik histogram dan poligon serta mencetaknya ke printer</p> <p>Mahasiswa mampu menjelajahi di dunia maya (browsing/surfing)</p> <p>Mahasiswa mampu membuat dan mendemonstrasikan penggunaan email</p> <p>Mahasiswa mampu membuat dan mengoptimalkan penggunaan program PDF</p>	<p>a. Membuat grafik histogram dan poligon</p> <p>b. Mampu Mencetak Lembar kerja dan Grafik</p> <p>c. Menggunakan search engine untuk memperoleh informasi</p> <p>d. Menyimpan dan mencetak informasi hasil akses internet</p> <p>e. Membuat dan menggunakan email untuk sarana komunikasi (membuat account e-mail)</p>	<p>Tes tulis</p> <p>Kriteria: 3: penjelasan lengkap dan benar 2: penjelasan kurang lengkap dan benar 1: penjelasan kurang lengkap dan ada yang kurang benar 0: tidak ada penjelasan yang benar</p>	<p>400 menit</p> <p>Project Based Learning dengan tahapan/sintak:</p> <p>1. Pertanyaan Mendasar : Dosen mengajukan pertanyaan mendasar apa yang harus dilakukan mahasiswa terhadap topik/pemecahan masalah.</p> <p>2. Mendesain Perencanaan Produk: Mahasiswa berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan,</p>		<p>Krisbiantoro, Dwi. 2018. Buku Ajar Aplikasi Komputer. Yogyakarta: Deepublish</p> <p>Sudarsono, Agus. 2021. Pengantar Aplikasi Komputer. Solok: Insan Cendekia Mandiri</p> <p>Permana, Budi. 2002. Microsoft Excel. Jakarta: Elex Media Komputindo.</p> <p>Ukar, Kurweni. 2001. Microsoft Office. Jakarta: Elex Media Komputindo.</p> <p>Buku Pendukung lainnya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas partisipatif (20%), • Hasil proyek (30%) • Tugas (10%) • Kuis (10%) • UTS (10%) • UAS (20%)

Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester

Catatan :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (PLO-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **PLO yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (PLO-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CLO** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari PLO yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CLO (Kemampuan Akhir)** 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. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria 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 sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan terstruktur, BM = Belajar mandiri.

Soal Ujian Tengah Semester (UTS)

Kampus Lidah Wetan Surabaya
T/F: +62.31.7522876
info@fbs.unesa.ac.id
www.fbs.unesa.ac.id



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

Ujian Subsumatif Semester Genap Tahun 2019/2020

Nama mata kuliah : Aplikasi Komputer/2 SKS
Kode mata kuliah :
Dosen Pengampu : Mohammad Rokib
Hari/ tanggal pelaksanaan :
Alokasi waktu pengerjaan : 100 menit

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini.

1. Apa yang kamu ketahui tentang Aplikom? Sebutkan dan jelaskan!
2. Buatlah sebuah proyek yang mencakup keahlian.
 - a. Pembuatan daftar isi otomatis di MS Word
 - b. Pembuatan layout portrait dan landscape di satu file MS Word
 - c. Pembuatan tabel di MS Excel

===000===





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

Kampus Lidah Wetan Surabaya
T/F: +62.31.7522876
info@fbs.unesa.ac.id
www.fbs.unesa.ac.id

Rubrik dan Kriteria Penilaian

1. Untuk nomor 1

Deskripsi	Skor
-----------	------

Mahasiswa menjawab 4 cakupan, dijelaskan dan ada contoh	20
Mahasiswa menjawab 4 cakupan, dijelaskan dan ada contoh (tetapi kurang jelas)	16
Mahasiswa menjawab 3 cakupan, dijelaskan dan ada contoh	14
Mahasiswa menjawab 2 cakupan, dijelaskan dan ada contoh	10
Mahasiswa menjawab 1 cakupan, dijelaskan dan ada contoh	5
Mahasiswa tdk menjawab	0

2. Untuk nomor 2

Deskripsi	skor
Mahasiswa menjawab dengan menjelaskan 5 (lima) istilah dan mudah dipahami	40
Mahasiswa menjawab dengan menjelaskan 5 (lima) istilah dan mudah dipahami (tetapi kurang jelas atau sebagian kurang jelas)	30
Mahasiswa menjawab dengan menjelaskan maksimal 4 istilah dan mudah dipahami	25
Mahasiswa menjawab dengan menjelaskan kurang dari 4 istilah dan mudah dipahami	15
Mahasiswa hanya menjelaskan 2	10
Mahasiswa tdk menjawab	0

3. Untuk nomor 3

Deskripsi	Skor
Mahasiswa menyebutkan 4 langkah dengan argumentatif	40
Mahasiswa menyebutkan 4 langkah dengan alasan kurang argumentatif	35
Mahasiswa menyebutkan 3 langkah dengan argumentatif	30
Mahasiswa menyebutkan 3 langkah dengan alasan kurang argumentatif	25
Mahasiswa menyebutkan 2 langkah dengan argumentatif	20
Mahasiswa menyebutkan 2 langkah dengan alasan kurang argumentatif	15
Mahasiswa menyebutkan 1 langkah dengan argumentatif	10
Mahasiswa menyebutkan 1 langkah dengan alasan kurang argumentatif	5
Mahasiswa tidak menjawab	0

Soal Ujian Sumatif (US)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA



Ujian Sumatif Semester Gasal 2020/2021

Nama mata kuliah : Aplikasi KOmputer/2 SKS
Kode mata kuliah :
Dosen Pengampu :
Hari/ tanggal pelaksanaan : menyesuaikan
Alokasi waktu pengerjaan : menyesuaikan

BUATLAH SEBUAH SIMULASI LAYOUT SKRIPSI DAN PRESENTASI PPT!

Ketentuan pementasan drama adalah:

1. Skripsi memiliki daftar isi, portrait dan landscape,
2. Memuat rujukan otomatis
3. PPT memuat video dan audioa
4. PPT memuat link dan halaman otomatis

===000==





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

Kampus Lidah Wetan Surabaya
T/F: +62.31.7522876
info@fbs.unesa.ac.id
www.fbs.unesa.ac.id

RUBRIK PENILAIAN

Nomor	Deskripsi	Skor/Nilai
1	Naskah drama karya pengarang Indonesia	10
2	Naskah drama mengandung nilai-nilai positif	10
3	Durasi 20 – 30 menit	10
4	Kesesuaian antarunsur artistik pentas	10
5	Keaktoran (vokal, gesture, improvisasi, dan ekspresi)	20
6	Pendukung aktor: kostum, rias, peraga	15
7	Pendukung pentas: musik, suara, pencahayaan	10

8	Unity: kesatuan antara aktor, panggung, kostum, dan musik	15
	Jumlah Total	100