



SURAT KETERANGAN

Nomor: 818/UN17.14/KP/2021

Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Mulawarman dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Aris Setyoko
NIP : 198609122018031001
NIDN : 0012098605
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Telah melakukan Pengembangan RPS TIK sebagai Penyusun yang dilaksanakan oleh FIB Universitas Mulawarman pada tanggal 30 Juli 2021 .

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.

Samarinda, 31 Desember 2021

Dekan,



Dr. H. Masrur, M.Hum.

NIP 196312311989031037



**UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
PROGRAM STUDI SASRA INGGRIS**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
TAHUN AKADEMIK 2021-2022**

Kampus Gunung Kelua, Jalan Ki Hajar Dewantara, Samarinda 75123

www.fib.unmul.ac.id



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
TAHUN AKADEMIK 2021-2022**

Kampus Gunung Kelua, Jalan Ki Hajar Dewantara, Samarinda 75123

www.fib.unmul.ac.id

Mata Kuliah : Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	Semester: 1	Sks: 2	Kode MK: --
Program Studi: Sastra Inggris	Dosen Pengampu: Aris Setyoko, S.Sn., M.Sn. Email : aris.setyoko@fib.unmul.ac.id Phone : 081329326332		

Capaian Pembelajaran Matakuliah	Setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan <i>case method</i> yang dipadukan dengan teknik pembelajaran diskusi dan presentasi, serta penilaian akhir dengan <i>project based learning</i> , mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan berupa pemahaman dasar komputer, teknologi informasi, revolusi industri 4.0 (isu-isu kontemporer), merancang dan mendesain slide yang menarik, menerapkan dan memodifikasi aplikasi video maker sampai membuat karya video; bisa bekerjasama (<i>teamwork</i>) dalam menyelesaikan tugas dan peka serta peduli dengan lingkungan sekitar.
Deskripsi Matakuliah	Mata kuliah ini memberikan pengetahuan dasar komputer, teknologi informasi, revolusi industri 4.0 (isu-isu kontemporer), merancang dan mendesain slide yang menarik, menerapkan dan memodifikasi aplikasi video maker sampai membuat karya video dalam kontribusi peduli dengan lingkungan masyarakat sekitar.
Capaian Pembelajaran Lulusan	<p>Sikap S3</p> <p>a. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila.; (S3)</p> <p>Keterampilan Umum: KU2, KU3, KU4</p> <p>a. Mengkaji pengetahuan dan atau teknologi di bidang keahliannya berdasarkan kaidah keilmuan, atau menghasilkan karya desain/seni beserta deskripsinya berdasarkan kaidah atau metoda rancangan baku, yang disusun dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir; (KU2)</p> <p>b. Mempublikasikan hasil tugas akhir atau karya desain/ seni, yang memenuhi syarat tata tulis ilmiah, dan dapat diakses oleh masyarakat akademik; (KU3)</p> <p>c. Menyusun dan mengkomunikasikan ide dan informasi bidang keilmuannya secara efektif, melalui berbagai bentuk media kepada masyarakat akademik; (KU4)</p>

	<p>Keterampilan Khusus: KK4</p> <p>a. Memiliki kompetensi peneliti dibidang bahasa, sastra dan budaya dengan memanfaatkan perkembangan terkini IPTEKS dalam mengkomunikasikan hasil penelitiannya; (KK4)</p> <p>Pengetahuan: PP4</p> <p>a. Menguasai teori kebudayaan dan aplikasi terhadap fenomena budaya tertentu; (PP4)</p>
<p>Referensi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Edhy Sutanta, 2005, <i>Pengantar Teknologi Informasi</i>, Graha Ilmu. 2. Jogiyanto H.M. 2003. <i>Sistem Teknologi Informasi</i>. Penerbit Andi Yogyakarta. 3. Supriyanto, Aji. 2005. <i>Pengantar Teknologi Informasi</i>. Penerbit Salemba Empat, Jakarta. 4. Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi, 9 Juni 2005, diakses pada 13 Januari 2017.

Pertemuan ke-	Kemampuan Khusus	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Metode / Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Penilaian		Bobot	Referensi
						Jenis	Kriteria		
1-2	Mahasiswa mampu menjelaskan pengetahuan/ pengenalan dasar komputer	1. Mahasiswa mampu menjelaskan definisi komputer, elemen-	1. Definisi komputer dari beberapa ahli	Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, diskusi, dan	Mendiskusikan definisi komputer dari beberapa ahli, elemen-elemen komputer, peraralatan	Tes tulis, dan tanya jawab	Ketepatan dalam menjelaskan definisi komputer dari beberapa	3	Buku 1-4

		<p>elemen komputer.</p> <p>2. Mahasiswa mampu menjelaskan peralatan input komputer, peralatan pemroses (CPU).</p> <p>3. Mahasiswa mampu menjelaskan peralatan output komputer, peralatan penyimpanan komputer.</p> <p>4. Mahasiswa mampu menjelaskan perangkat lunak sistem dan perangkat lunak aplikasi.</p>	<p>2. Elemen-elemen komputer</p> <p>3. Peralatan input dan peralatan pemroses (CPU)</p> <p>4. Peralatan output dan penyimpanan komputer</p> <p>5. Perangkat lunak sistem dan perangkat lunak aplikasi.</p>	<p>tanya jawab untuk mendiskusikan pengetahuan/pengenalan dasar komputer.</p>	<p>input, peralatan pemroses (CPU), peralatan output, penyimpanan komputer, perangkat lunak dan aplikasi komputer.</p>		<p>ahli, elemen-elemen komputer, peralatan input, peralatan pemroses (CPU), peralatan output, penyimpanan komputer, perangkat lunak dan aplikasi komputer.</p>		
3-4	Mahasiswa mampu menjelaskan pengetahuan/	1. Mahasiswa mampu menjelaskan	1. Pengertian Teknologi	Metode pembelajaran	1. Mendiskusikan Teknologi	Tes tulis dan tanya jawab	Ketepatan dalam menjelaskan	3	Buku 1-4

	pengenalan teknologi informasi.	<p>pengertian Teknologi Informasi</p> <p>2. Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian Teknologi Informasi menurut beberapa ahli.</p> <p>3. Mahasiswa mampu menjelaskan Sejarah Teknologi Informasi dari masa ke masa.</p>	<p>Informasi sebagai ilmu</p> <p>2. Pengertian Teknologi Informasi dari beberapa ahli</p> <p>3. Sejarah Teknologi Informasi dari masa ke masa.</p>	yang digunakan adalah ceramah, diskusi, dan tanya jawab untuk mendiskusikan tentang pengertian dan sejarah teknologi informasi dari masa ke masa.	<p>Informasi sebagai ilmu.</p> <p>2. Mendiskusikan Teknologi Informasi dari beberapa ahli.</p> <p>3. Mendiskusikan sejarah teknologi informasi dari masa ke masa</p>		dan pemahaman tentang pengertian dan sejarah teknologi informasi dari masa ke masa.		
5	Mahasiswa mampu menjelaskan pengetahuan revolusi industri 4.0 (isu-isu kontemporer)	<p>1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengetahuan revolusi industri 1 s.d 4.0</p> <p>2. Mahasiswa mampu menjelaskan</p>	<p>1. Pengetahuan revolusi industri 1 s.d 4.0</p> <p>2. Dampak dunia digital dan revolusi industri ke-4</p> <p>3. Tantangan-tantangan skill</p>	Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, diskusi, dan tanya jawab untuk mendiskusikan	Mendiskusikan pengetahuan revolusi industri 1 s.d 4.0, dampak dunia digital dan revolusi industri ke-4, dan tantangan-tantangan skill di	Kuis dan tanya jawab	Ketepatan dalam pemahaman pengetahuan revolusi industri 4.0 (isu-isu kontemporer)	2	Buku 1-4

		dampak dunia digital dan revolusi industri ke-4 3. Mahasiswa mampu menjelaskan tantangan-tantangan skill di industri masa depan	di industri masa depan	tentang pengetahuan revolusi industri 4.0 (isu-isu kontemporer)	industri masa depan.				
6-7	Mahasiswa mampu merancang dan mendesain slide yang menarik, professional dan tampil beda menggunakan perangkat lunak aplikasi pengolah presentasi.	1. Mahasiswa mampu merancang slide inspiratif dengan 3 langkah: tujuan, alur, desain 2. Mahasiswa mampu memahami, menjelaskan, dan mendesain 4 prinsip dasar membuat slide dengan pendekatan	1. Slide inspiratif dengan 3 langkah: tujuan, alur, dan desain 2. Empat prinsip dasar membuat slide dengan pendekatan CRAP (<i>Contrast, Repetition, Alignment, dan Proximity</i>)	Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, diskusi, dan tanya jawab untuk mendiskusikan tentang Slide inspiratif dengan 3 langkah: tujuan, alur, dan desain; Empat prinsip dasar	Mendiskusikan slide inspiratif dengan 3 langkah: tujuan, alur, dan desain; Empat prinsip dasar membuat slide dengan pendekatan CRAP (<i>Contrast, Repetition, Alignment, dan Proximity</i>)	Praktik merancang dan mendesain slide	Ketepatan dan kesesuaian desain CRAP dengan materi yang disampaikan	2	Buku 1-4

		CRAP (<i>Contrast</i> , <i>Repetition</i> , <i>Alignment</i> , dan <i>Proximity</i>)		membuat slide dengan pendekatan CRAP (<i>Contrast</i> , <i>Repetition</i> , <i>Alignment</i> , dan <i>Proximity</i>)					
8	UTS					Praktik merancang dan mendesain slide dengan materi budaya, bahasa, sastra, atau seni	Ketepatan dan kesesuaian desain CRAP dengan materi yang dipilih.		

9-12	Mahasiswa mampu menjelaskan, menerapkan, dan memodifikasi aplikasi <i>video maker</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menerapkan dan memodifikasi aplikasi filmora 2. Mahasiswa mampu menerapkan dan memodifikasi aplikasi imovie 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi Filmora 2. Aplikasi Imovie 	Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, diskusi, demonstrasi dan tanya jawab untuk mendiskusikan aplikasi <i>video maker</i>	Mahasiswa mendiskusikan dan praktik memodifikasi aplikasi <i>video maker</i>	praktik, tanya jawab dan presentasi.	Ketepatan dalam memahami dan mampu menerapkan, mendesain dan memodifikasi aplikasi <i>video maker</i>	5	Buku 1-4
13-15	Mahasiswa mampu membuat video promosi umkm atau penyedia jasa layanan masyarakat menggunakan aplikasi <i>video maker</i>	Mahasiswa mampu menjelaskan tema atau bahan untuk membuat video promosi umkm atau penyedia jasa layanan masyarakat dengan menggunakan aplikasi <i>video maker</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema atau bahan untuk video promosi umkm atau penyedia jasa layanan masyarakat 2. Aplikasi <i>video maker</i> 	Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, diskusi, presentasi, tanya jawab dan praktik membuat video menggunakan aplikasi <i>video maker</i>	Mahasiswa mendiskusikan tema atau bahan untuk membuat video dan mewujudkannya menjadi sebuah video promosi umkm atau penyedia jasa layanan masyarakat menggunakan aplikasi <i>video maker</i>	Kuis, tanya jawab, praktikum, dan presentasi	Ketepatan dalam merancang dan membuat video menggunakan aplikasi <i>video maker</i>	5	Buku 1-4

16	UAS					Project akhir semester Karya video promosi umkm atau penyedia jasa layanan masyarakat	Rancangan, desain video, dan konten video promosi umkm atau penyedia jasa layanan masyarakat		
----	-----	--	--	--	--	---	--	--	--

Tugas mahasiswa dan penilaiannya:

1. Afektif

10%

2. Tugas harian	20%
3. UTS	30%
4. UAS	40%

Evaluasi

.....

Mengetahui Koordinator Program Studi

Samarinda, 15 Juli 2021

Dosen Pengampu MK



Singgih Daru Kuncara, S.S., M.Hum.
NIP. 198509182014041001

Aris Setyoko, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198609122018031001