

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

S I L A B U S

I. IDENTITAS MATA KULIAH:

Mata Kuliah	: Pembelajaran Berbasis Komputer
Kode Mata Kuliah	: TP 405
SKS	: 4 SKS
Prodi/Konsentrasi	: Teknologi Pendidikan/Perekayasa Pembelajaran
Semester	: V (lima)
Kode Dosen	: 1980 - Dr. Rusman, S.Pd., M.Pd. 1982 – Dr. Deni Darmawan, M.Si. Cepi Riyana, S.Pd., M.Pd.

II. TUJUAN MATA KULIAH

Tujuan yang diharapkan setelah mahasiswa mengikuti perkuliahan ini adalah memiliki pengetahuan, wawasan, dan pemahaman tentang pembelajaran berbasis komputer serta keterampilan-keterampilan praktis yang berkenaan dengan pembuatan dan pengembangan model-model pembelajaran berbasis komputer.

III. DESKRIPSI ISI

Mata Kuliah Pembelajaran Berbasis Komputer ini terdiri dari beberapa kumpulan dari pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain dan mengembangkan model-model pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi komputer, yaitu terdiri dari: Bahasa Pemrograman (*Action Script*), Flow Chart dan Rencana Program, Aplikasi Bahasa Pemrograman, Model-model Pembelajaran Berbasis Komputer, yaitu drill, tutorial, simulasi, dan games instruction). Dalam mata kuliah Pembelajaran Berbasis Komputer mahasiswa diarahkan untuk membuat produk berupa *software* Pembelajaran Berbasis Komputer yang disesuaikan dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan. Bentuk *software* ini adalah berupa CD Interaktif berbasis computer multimedia. Bahasa yang digunakan adalah Macromedia Flash MX, Director MX, Swiss MX atau gabungan dari ketiganya, dan tidak menutup kemungkinan bila ada *software* yang baru akan menyesuaikan. Sebelum memproduksi Pembelajaran Berbasis Komputer baik Model Drill and Practice, Tutorial, Simulasi, maupun model Games Instruction, terlebih dahulu mahasiswa membuat Garis Besar Perencanaan Program (GBPP) Pembelajaran Berbasis Komputer yang didalamnya terdapat *Storyboard* Pembelajaran Berbasis Komputer, dan *Flowchart* Pembelajaran Berbasis Komputer. Buku sumber/ rujukan yang digunakan dalam mata kuliah ini adalah karangan Alessi, Stephen M & Trollip Stanley R. (1985). *Computer Based Instruction*. Bacon (1992). *Computer In Teaching of Physic*. Crisswel, Eleanor L. (1989). *The Design of Computer Based Instruction.*, Asep Herry Hermawan, Rusman, dkk (2004). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Komputer (Teori dan Praktek)*. Rusman, (2003),

Model-Model Pembelajaran Berbasis Komputer, dan Shute & Grendell. (1994).
What does The Computer Contribute to Learning?

IV. PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Selama mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diwajibkan mengikuti kegiatan:

- a. Metode : Ceramah, tanya jawab dan diskusi di kelas
- b. Tugas : Mengembangkan rencana desain program pembelajaran berbasis komputer model drill, tutorial, simulasi dan games instruction.
Praktikum di laboratorium komputer
Presentasi produk hasil praktikum
- c. Media : OHP, LCD/Power Point dan Lab. komputer

V. EVALUASI PERKULIAHAN:

Keberhasilan mahasiswa dalam Perkuliahan ini ditentukan oleh prestasi yang bersangkutan dalam:

- a. Partisipasi kegiatan kelas
- b. Pembuatan dan pengembangan desain program untuk model-model pembelajaran berbasis komputer model drill, tutorial, simulasi dan games.
- c. Presentasi hasil praktikum masing-masing model pembelajaran berbasis komputer.
- d. Kehadiran
- e. Produk PBK (CD interaktif pembelajaran)

VI. RINCIAN MATERI SETIAP PERTEMUAN:

Pertemuan Ke	Tujuan Topik	Topik Bahasan
1	Mengakomodasi berbagai masukan dari mahasiswa untuk memberi kemungkinan revisi terhadap topik bahasan yang dianggap tidak penting dan memasukan topik bahasan yang dianggap penting.	Orientasi Perkuliahan
2	Mahasiswa diharapkan memahami tentang pengertian pembelajaran berbasis komputer dan setting pembelajaran berbasis komputer	Konsep Dasar dan Setting Pembelajaran Berbasis Komputer
3	Mahasiswa diharapkan memahami tentang model-model pembelajaran berbasis komputer, yaitu drill, tutorial, simulasi dan <i>games instruction</i> .	Model-Model Pembelajaran Berbasis Komputer
4	Mahasiswa diharapkan mampu membuat Garis Besar Program Pembelajaran Berbasis Komputer (GBPPBK) dalam pengembangan Model - Model Pembelajaran	Pengembangan Model-Model Pembelajaran Berbasis Komputer –Garis Besar Program Pembelajaran Berbasis

	Berbasis Komputer	Komputer (GBPPBK).
5	Mahasiswa diharapkan mampu membuat <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i> Model Pembelajaran Berbasis Komputer dalam pengembangan Model - Model Pembelajaran Berbasis Komputer	Pengembangan Model-Model Pembelajaran Berbasis Komputer – <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i> Model Pembelajaran Berbasis Komputer.
6	Mahasiswa memahami desain dan aplikasi action script Flash, dan Director MX Model Drill dalam mengembangkan model-model pembelajaran berbasis komputer	Desain dan Aplikasi Action script Flash, dan Director MX Model Drill
7	Mahasiswa memahami desain dan aplikasi action script Flash, dan Director MX Model tutorial dalam mengembangkan model-model pembelajaran berbasis komputer	Desain dan Aplikasi Action script Flash, dan Director MX Model Tutorial
8	UTS	Ujian Tengah Semester
9	Mahasiswa memahami desain dan aplikasi action script Flash, dan Director MX Model Simulasi dalam mengembangkan model-model pembelajaran berbasis komputer	Desain dan Aplikasi Action script Flash, dan Director MX Model Simulasi
10	Mahasiswa memahami desain dan aplikasi action script Flash, dan Director MX Model Games Instruction dalam mengembangkan model-model pembelajaran berbasis komputer	Desain dan Aplikasi Action script Flash, dan Director MX Model Games Instruction
11	Mahasiswa diharapkan mampu membuat/memproduksi Pembelajaran berbasis komputer Model Drill	Pembuatan/Produksi Pembelajaran Berbasis Komputer Model Drill
12	Mahasiswa diharapkan mampu membuat/memproduksi Pembelajaran berbasis komputer Model Tutorial	Pembuatan/Produksi Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial
13	Mahasiswa diharapkan mampu membuat/memproduksi Pembelajaran berbasis komputer Model Simulasi	Pembuatan/Produksi Pembelajaran Berbasis Komputer Model Simulasi
14	Mahasiswa diharapkan mampu membuat/memproduksi Pembelajaran berbasis komputer	Pembuatan/Produksi Pembelajaran Berbasis Komputer Model Games

	Model Games Instruction	Instruction
15	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis kelebihan dan kekurangan hasil produksi pembelajaran berbasis komputer model drill, tutorial, simulasi dan games instruction	Riview Hasil Produksi Pembelajaran berbasis komputer model drill, tutorial, simulasi dan games instruction
16	UAS (Mahasiswa mempresentasikan hasil produksi pembelajaran berbasis komputer dihadapan tim dosen PBK sebagai penilaian akhir)	Ujian Akhir Semester (Presentasi Produk CBI)

VI. DAFTAR BUKU/SUMBER DAN LITERATUR:

Buku Utama:

Alessi, Stephen M & Trollip Stanley R. (1985). *Computer Based Instruction*. New Jersey: Prentice-Hall.Inc.

Rusman, (2003), *Model-Model Pembelajaran Berbasis Komputer*, Jurusan Kurikulum dan Teknologi. Makalah. Tidak Diterbitkan.

Rusman, (2009). *Manajemen Kurikulum: Seri Manajemen Sekolah Bermutu*. Rajawali Pers. PT. RajaGrafindo Persada

Rusman (2009). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung. Mulia Mandiri Pers.

Rusman (2009). *TIK dalam Pembelajaran*. Bandung. Jurusan Kuikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UPI.

Referensi

Bacon (1992). *Computer In Teaching of Physic. Computer and Education, an International Journal, Vol. 19(1/2)*. Britain: Pergamon Press. Ltd.

Crisswel, Eleanor L. (1989). *The Design of Computer Based Instruction*. New York: Macmillan Publishing Company.

Shute & Grendell. (1994). *What does The Computer Contribute to Learning?* Dalam: *Computer and Education, an International Journal*, Vol. 23. Britain: Pergamon Press, Ltd.