

RANCANGAN AKTIVITAS TUTORIAL (RAT)

Kode/Mata Kuliah : IDIK4010/**Komputer dan Media Pembelajaran**
 Kode/SKS : 3 sks
 Nama Tutor : Drs. Dudi Gunawan, M.Pd.

Deskripsi Singkat : Mata kuliah ini mempunyai fokus pada pengembangan keterampilan mahasiswa untuk merancang dan menggunakan berbagai media pembelajaran serta menggunakan aplikasi komputer untuk membuat media pembelajaran

Kompetensi Umum : Setelah mempelajari bahan ajar mata kuliah ini dan mengikuti tutorial, mahasiswa diharapkan memiliki keterampilan untuk merancang, menggunakan, dan mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai bahan dan peralatan sederhana, serta lingkungan alam sekitar, maupun peralatan dengan teknologi canggih, misalnya komputer beserta fasilitas internetnya.

No	Kompetensi Khusus	Pokok bahasan	Sub Pokok Bahasan	Model Tutorial	Tugas Tutorial dan bobot nilai	Estimasi waktu	Daftar Pustaka	Tutorial ke
1	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan peranan gambar sebagai media untuk pembelajaran, Mahasiswa mampu menggunakan berbagai jenis bahan dan teknik yang diperlukan dalam membuat gambar. Mahasiswa terampil dalam memotong, menempel, dan memperbesar gambar dengan teknik yang benar. 	Media Gambar Diam	<ol style="list-style-type: none"> Berbagai bahan, peralatan, dan teknik yang diperlukan dalam membuat gambar Teknik memotong dan menempel serta memperbesar gambar 	Ekspositori singkat Diskusi kelompok penugasan	-	120 menit	Modul 1 Arief Bab 1 Nana S bab 1	1
2	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan tentang Media Display Mahasiswa mampu membedakan antara chart, grafik, poster, dan bulletin board sebagai bagian dari media pembelajaran Mahasiswa mampu membuat perencanaan media / merancang media yang baik sesuai dengan pokok bahasan yang akan diberikan. 	Media Display	<ol style="list-style-type: none"> Chart, Grafik, Poster, dan Bulletin Board Perencanaan Pembuatan Media 	Tanya jawab Diskusi Kelompok Penugasan	-	120 menit	Modul 2 Arief Bab 2 Nana S bab 3	2
3	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami dasar pengertian dan manfaat OHP dan OHT Mahasiswa memahami prinsip-prinsip dasar merancang transparansi. Mahasiswa terampil membuat dan menyajikan OHT sebagai media pembelajaran. 	Overhead Transparency	<ol style="list-style-type: none"> Dasar Pengertian OHP dan OHT Prinsip-Prinsip Dasar Merancang Transparansi Teknik Dasar Pembuatan dan Penyajian Perangkat Lunak Overhead Transparency (OHT) 	Tanya jawab Diskusi Kelompok Penugasan	Praktek pembuatan desain media dua dimensi (poster dan transparansi)	120 menit	Modul 3 Arief Bab 6 Nana S bab 5 Nana S bab 8 Oemar bab 8	3

No	Kompetensi Khusus	Pokok bahasan	Sub Pokok Bahasan	Model Tutorial	Tugas Tutorial dan bobot nilai	Estimasi waktu	Daftar Pustaka	Tutorial ke
4	1. Mahasiswa mampu memanfaatkan tumbuhan sebagai salah satu media pembelajaran, 2. Mahasiswa terampil merancang merancang media pembelajaran sederhana dengan menggunakan tumbuh-tumbuhan .	Tumbuhan Sebagai Media Sederhana	1. Alasan Memanfaatkan Tumbuhan Sebagai Media Sederhana 2. Pemanfaatan Tumbuhan Sebagai Media Sederhana Dalam Pembelajaran	Diskusi kelompok	-	120 menit	Modul 4 Nana S bab 8 Oemar bab 8	4
5	1. Mahasiswa memahami peranan barang bekas yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, 2. Mahasiswa terampil memanfaatkan barang bekas dan barang sederhana sebagai media pembelajaran.	Barang Bekas dan Barang Sederhana	1. Peranan barang bekas, bahan dan peralatan sederhana sebagai media pembelajaran 2. Pemanfaatan barang bekas, bahan dan peralatan sederhana sebagai media pembelajaran.	Diskusi kelompok, penugasan, performace test	Mengembangkan media tiga dimensi dengan memanfaatkan bahan di sekitar lingkungan dan tes objektif	120 menit	Modul 5 Nana S bab 8 Oemar bab 8	5
6	Mahasiswa dapat merancang media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan dan alam sekitar.	Lingkungan dan Alam Sekitar Sebagai Media Pembelajaran	1. Peranan Lingkungan dan Alam Sekitar Sebagai Media Pembelajaran 2. Pemanfaatan Lingkungan dan Alam Sekitar Sebagai Media Pembelajaran	Diskusi kelompok penugasan	-	120 menit	Modul 6 Nana S bab 8 Oemar bab 8	6
7	1. Mahasiswa menyadari tentang pentingnya mempelajari komputer pada saat ini khususnya untuk membantu pembuatan media pembelajaran. 2. Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer tingkat dasar khususnya untuk membuat media pembelajaran.	Komputer dan Pembelajaran	1. Pengenalan Komputer Bentuk-Bentuk Interaksi 2. Pembelajaran Melalui Komputer	Tanya jawab	Mengetik dan mencetak surat , mencari bahan pembelajaran dari internet, dan tes tertulis	120 menit	Modul 7 Arief Bab 12 Nana S bab 11 Oemar bab 8 Syaiful bab 10	7
8	1. Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer minimal mengetik dengan program MS Word 2. Mahasiswa mampu mengakses informasi dari internet untuk bahan pembelajaran .	Penggunaan Komputer Untuk Merancang Media Pembelajaran dan Memperoleh Informasi.	1. Prosedur Pengoperasian window 2. Konsep Internet dan Prosedur Penggunaannya	Praktek	-	120 menit	Modul 8 Arief Bab 12 Nana S bab 11 Oemar bab 8 Syaiful bab 10	8

Daftar Pustaka :

1. Arief S.Sadiman, dkk (2005). **Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya**. PT.Raja Grafindo Persada, Jakarta.
2. Denny Setiawan, dkk (2005). **Komputer dan Media Pembelajaran** . Universitas Terbuka .Jakarta.
3. Nana Sudjana, Ahmad Rivai (2002). **Media Pengajaran : Penggunaan dan Pemanfaatannya**. Sinar Baru Algesindo Bandung
4. Oemar Hamalik (2005). **Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem** . PT. Bumi Aksara Jakarta
5. Syaiful Bahri (2002). **Strategi Belajar Mengajar**. PT.Rineka Cipta Jakarta

