

## I. IDENTITAS MATA KULIAH

- a. Nama Mata Kuliah : *Computer Assisted Instruction (CAI)*
- b. Nomor Kode : MKBS 434
- c. Status Mata Kuliah : Wajib
- d. SKS : 3
- e. Semester : VI
- f. Prodi/Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- g. Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
- h. Universitas : Abdurachman Saleh Situbondo
- i. Jumlah Tim Pengajar : 1
- Koordinator MK :
- Nama : Vidya Pratiwi M.Pd
  - NIDN : 0702078601
  - Golongan/Pangkat : -
  - Jabatan : Dosen Tetap Yayasan

Dekan FKIP,

Situbondo, 11 Maret 2020

Pembina Mata Kuliah,

Dodik Eko Yulianto, M.Pd  
NIDN.

Vidya Pratiwi M.Pd  
NIS. 360 010 173

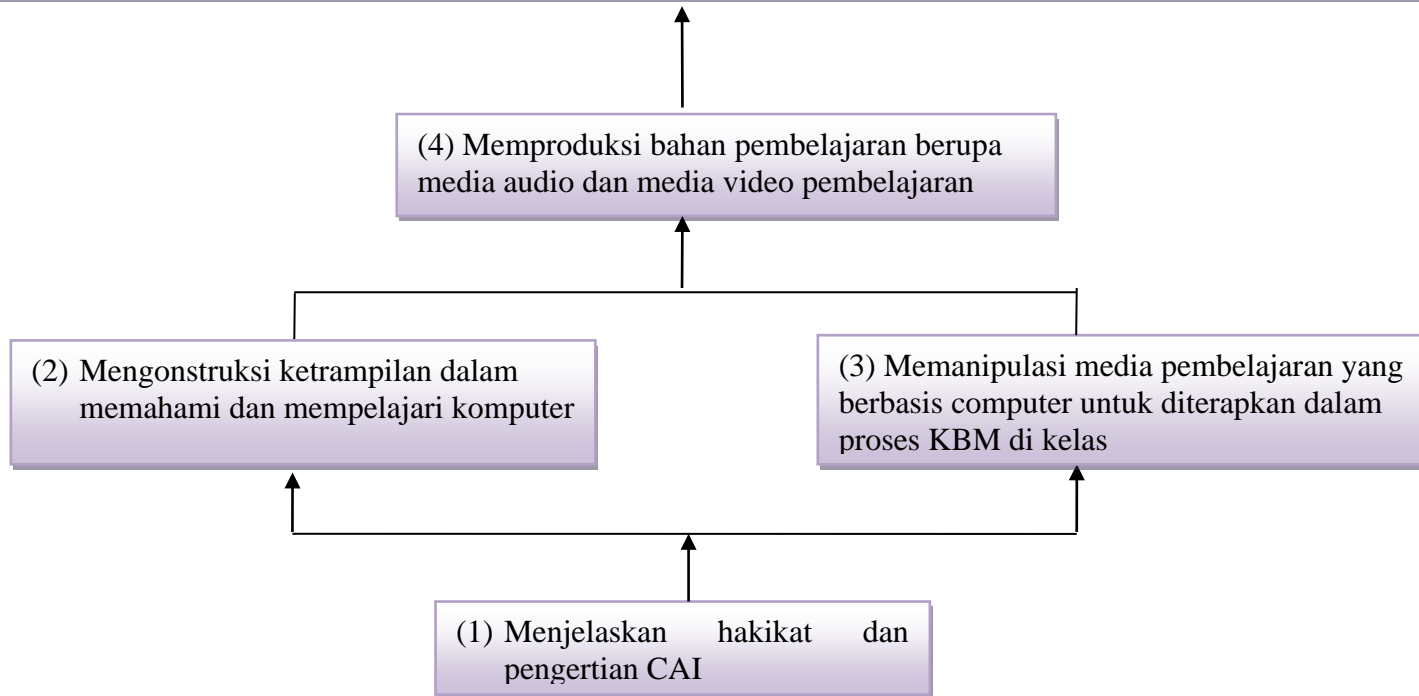
Mengetahui,  
Kepala LPM

Ir. Endang Suhesti, M.P  
NIS. 360 231 062

## II. ANALISIS INSTRUKSIONAL

### Mata Kuliah: *Computer Assisted Instruction (CAI)*

**CP:** Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman (C2) dan mengonstruksi (P1) keterampilan dalam mengembangkan program pembelajaran berbasis komputer yang sesuai dengan kaidah-kaidah pembelajaran serta menerapkan (C3) dalam pembelajaran agar dapat memanipulasi (P2) dan memproduksi (P3) media pembelajaran yang memiliki sifat positif dalam mengembangkan program ini untuk efektivitas pembelajaran.



### III. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

**Program Studi** : S1- PGSD  
**Mata Kuliah** : *Computer Assisted Instruction (CAI)*  
**Kode Mata Kuliah** : MKBS 434  
**Bobot SKS** : 3 SKS  
**Semester** : VI (Genap)  
**Mata Kuliah Prasyarat** : Wajib  
**Dosen Pengampu** : Vidya Pratiwi M.Pd  
**Alamat E-Mail** : [pdeeyah@gmail.com](mailto:pdeeyah@gmail.com)

Bidang Kemampuan	Deskripsi Tingkat Kemampuan	Deskripsi Tingkat Keluasan dan Kerumitan Keilmuan
Kognitif	Pemahaman (C3) Penerapan (C2)	Pemahaman hakikat CAI dan kegunaannya Menerapkan CAI di dalam proses KBM
Psikomotorik	Mengonstruksi (P1) Memanipulasi (P2) Memproduksi (P3)	Mengonstruksi ketrampilan dalam mempelajari komputer Memanipulasi media pembelajaran berbasis komputer Memproduksi bahan ajar berbasis computer berupa media audio dan media video pembelajaran

#### Capaian Pembelajaran :

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman dalam mengintegrasikan (C2) dan mengonstruksi (P1) keterampilan dalam mengembangkan program pembelajaran berbasis komputer yang sesuai dengan kaidah-kaidah pembelajaran serta menerapkan (C3) dalam pembelajaran agar dapat memanipulasi (P2) dan memproduksi (P3) media pembelajaran yang memiliki sifat positif dalam mengembangkan program ini untuk efektivitas pembelajaran.

Pertemuan	Kemampuan akhir yang direncanakan	Indikator	Materi Pokok	Bentuk Pembelajaran (metode dan pengalaman belajar)	Penilaian			Referensi
					Jenis	Kriteria	Bobot	
1	Mahasiswa mampu menjelaskan hakikat dan pengenalan CAI	1.1 Mampu menjelaskan hakikat CAI dalam proses pembelajaran. 1.2 Pengenalan CAI dari CBE dan CBI	Pengertian dan hakikat CAI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> </ul>	ceramah			1. Arifin, Zainal 2012. <i>Pengembangan pembelajaran aktif melalui ICT</i> . Yogyakarta: Skripta
2-3	Mahasiswa mampu memahami pemanfaatan CAI dan jenis model CAI	1.1 Mampu memahami manfaat penggunaan CAI dalam proses pembelajaran 1.2 Mampu mengklasifikasi jenis model dasar pemanfaatan CAI pada sekolah dasar	Pemanfaatan CAI Klasifikasi jenis model dasar CAI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• latihan</li> </ul>	ceramah			2. Sadiman, Arif. 2009. <i>Media Pembelajaran</i> . Jakarta: Andi Offset
4	Menerapkan CAI pada pendidikan dasar	1.3 Mampu memahami penerapan CAI di sekolah 1.4 Mampu memilih materi dan jenis model CAI yang akan dikembangkan	Silabus kelas tinggi dan kelas rendah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• latihan</li> </ul>	ceramah			Hand Out dan Silabus
5-7	Memproduksi bahan pembelajaran berbasis computer berupa audio pembelajaran	1.1 Mahasiswa mampu melatih (P2) dan membuat (P3) media audio yang menarik untuk bahan pembelajaran di kelas.	Adobe Audition	praktek	tutorial			Modul Internal Tutorial audeo
8	<b>UTS ( tulis dan praktek)</b>							

9-15	Memanipulasi dan memproduksi bahan pembelajaran berbasis computer berupa media video pembelajaran	1.1 Mahasiswa mampu memanipulasikan pesan belajar 1.2 Mahasiswa mampu memproduksi media video pembelajaran	Pro Show gold	praktek	tutorial			Modul Internal Tutorial video
16	<b>UAS (presentasi produk)</b>							

## 2 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) pertemuan 1

STANDAR KOMPETENSI : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman (C2) dan mengontruksi (P1) keterampilan dalam mengembangkan program pembelajaran berbasis komputer yang sesuai dengan kaidah-kaidah pembelajaran serta menerapkan (C3) dalam pembelajaran agar dapat memanipulasi (P2) dan memproduksi (P3) media pembelajaran yang memiliki sifat positif dalam mengembangkan program ini untuk efektivitas pembelajaran.

KOMPETENSI DASAR : Mahasiswa mampu menjelaskan (C1) hakikat dan pengenalan CAI

ALOKASI WAKTU : 1x90 menit

INDIKATOR : 1.1 Mampu menjelaskan hakikat CAI dalam proses pembelajaran.  
1.2 Pengenalan CAI dari CBE dan CBI

MATERI POKOK : Pengertian dan hakikat CAI

LANGKAH KEGIATAN :

LANGKAH PEMBELAJARAN	METODE	WAKTU	SUMBER/MEDIA/ALAT
<b>Kegiatan Pendahuluan</b> Menjelaskan: a. Pengenalan CAI dalam pembelajaran	Ceramah dan diskusi	15 menit	1. Arifin, Zainal 2012. <i>Pengembangan pembelajaran aktif melalui ICT.</i> Yogyakarta: Skripta
<b>Kegiatan Inti</b> a. Dosen memberikan ulasan tentang CAI b. Mahasiswa melakukan diskusi tentang hakikat CAI dan filosofinya c. Mahasiswa melakukan diskusi tentang filosofi CAI		60 menit	
<b>Kegiatan Penutup</b> a. Menarik kesimpulan dari diskusi yang telah dilakukan b. Memberikan <i>feedback</i> terhadap diskusi yang dilakukan antar mahasiswa c. Refleksi untuk seluruh kegiatan		15 menit	

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) pertemuan 2-3

**STANDAR KOMPETENSI** : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman (C2) dan mengontruksi (P1) keterampilan dalam mengembangkan program pembelajaran berbasis komputer yang sesuai dengan kaidah-kaidah pembelajaran serta menerapkan (C3) dalam pembelajaran agar dapat memanipulasi (P2) dan memproduksi (P3) media pembelajaran yang memiliki sifat positif dalam mengembangkan program ini untuk efektivitas pembelajaran.

**KOMPETENSI DASAR** : Mahasiswa mampu memahami pemanfaatan CAI dan klasifikasi jenis model CAI

**ALOKASI WAKTU** : 2x90 menit

**INDIKATOR** : Mampu Mampu memahami manfaat penggunaan CAI dalam proses pembelajaran  
Mampu mengklasifikasi jenis model dasar pemanfaatan CAI pada sekolah dasar

**MATERI POKOK** : Pemanfaatan CAI dan Klasifikasi jenis model dasar CAI

**LANGKAH KEGIATAN** :

LANGKAH PEMBELAJARAN	METODE	WAKTU	SUMBER/MEDIA/ALAT
<b>Kegiatan Pendahuluan</b> Menjelaskan: a. Pengertian CAI dan kaitannya dengan materi selanjutnya b. Mahasiswa melihat tayangan slide	Ceramah, diskusi dan latihan	15 menit	1. Sadiman, Arif. 2009. <i>Media Pembelajaran</i> . Jakarta: Andi Offset
<b>Kegiatan Inti</b> a. Dosen mengajak mahasiswa untuk menelaah penggunaan CAI b. Dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengadakan diskusi tentang klasifikasi model dasar CAI c. Mahasiswa mengklasifikasi jenis model dasar CAI (model drill and practice, tutorial, games, simulasi, problem solving)		150 menit	
<b>Kegiatan Penutup</b> a. Menarik kesimpulan dari diskusi yang telah dilakukan b. Memberikan <i>feedback</i> terhadap diskusi yang dilakukan antar mahasiswa c. Refleksi untuk seluruh kegiatan		15 menit	

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) pertemuan 4

**STANDAR KOMPETENSI** : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman (C2) dan mengontruksi (P1) keterampilan dalam mengembangkan program pembelajaran berbasis komputer yang sesuai dengan kaidah-kaidah pembelajaran serta menerapkan (C3) dalam pembelajaran agar dapat memanipulasi (P2) dan memproduksi (P3) media pembelajaran yang memiliki sifat positif dalam mengembangkan program ini untuk efektivitas pembelajaran.

**KOMPETENSI DASAR** : Mampu memahami penerapan CAI di sekolah  
**ALOKASI WAKTU** : 1x90 menit  
**INDIKATOR** : Mampu memahami penerapan CAI di sekolah  
Mampu memilih materi dan jenis model CAI yang akan dikembangkan  
**MATERI POKOK** : Penerapan CAI di sekolah dasar  
**LANGKAH KEGIATAN** :

LANGKAH PEMBELAJARAN	METODE	WAKTU	SUMBER/MEDIA/ALAT
<b>Kegiatan Pendahuluan</b> Menjelaskan: a. Review materi dari pertemuan sebelumnya b. Mahasiswa melihat tayangan slide	Ceramah, diskusi	15 menit	1. Sadiman, Arif. 2009. <i>Media Pembelajaran.</i> Jakarta: Andi Offset 2. Modul Tutorial
<b>Kegiatan Inti</b> a. Dosen menguraikan kembali pemanfaatan CAI dan model dasar CAI b. Dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengikuti tuto c. Mahasiswa mendiskusikan penerapan CAI di sekolah dasar d. Mahasiswa menyimpulkan hal hal yang bisa diterapkan di sekolah dasar e. Dosen mengarahkan mahasiswa untuk membaca silabus dan mulai memilih materi yang akan dibahas untuk dikembangkan model CAInya		60 menit	
<b>Kegiatan Penutup</b>		15 menit	



a. Menarik kesimpulan dari diskusi yang telah dilakukan			
b. Memberikan <i>feedback</i> terhadap diskusi yang dilakukan antar mahasiswa			
c. Refleksi untuk seluruh kegiatan			

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) pertemuan 5-7

**STANDAR KOMPETENSI** : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman (C2) dan mengontruksi (P1) keterampilan dalam mengembangkan program pembelajaran berbasis komputer yang sesuai dengan kaidah-kaidah pembelajaran serta menerapkan (C3) dalam pembelajaran agar dapat memanipulasi (P2) dan memproduksi (P3) media pembelajaran yang memiliki sifat positif dalam mengembangkan program ini untuk efektivitas pembelajaran.

**KOMPETENSI DASAR** : Memproduksi bahan pembelajaran berbasis computer berupa audio pembelajaran

**ALOKASI WAKTU** : 3x90 menit

**INDIKATOR** : Mampu melatih (P2) dalam pengembangan aplikasi editing audio

**MATERI POKOK** : Adobe audition

**LANGKAH KEGIATAN** :

LANGKAH PEMBELAJARAN	METODE	WAKTU	SUMBER/MEDIA/ALAT
<b>Kegiatan Pendahuluan</b> Menjelaskan: a. Review dari pertemuan sebelumnya b. Mahasiswa melihat tayangan slide tutorial	Ceramah, diskusi dan latihan	20 menit	1. Arifin, Zainal 2012. <i>Pengembangan pembelajaran aktif melalui ICT.</i> Yogyakarta: Skripta 2. Modul Tutorial Audio 3. Komputer
<b>Kegiatan Inti</b> a. Dosen menjelaskan tentang pengenalan program aplikasi editing audio b. Dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengikuti tutorial aplikasi editing audio ( <i>Adobe Audition</i> ) c. Mahasiswa mulai mempelajari untuk merekam suara dan editing d. Mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan dosen berupa Audio pembelajaran ( <i>recording &amp; editing</i> )		320 menit	
<b>Kegiatan Penutup</b> a. Memberikan <i>feedback</i> terhadap diskusi yang dilakukan antar mahasiswa b. Refleksi untuk seluruh kegiatan		20 menit	

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) pertemuan 9-15

**STANDAR KOMPETENSI** : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman (C2) dan mengontruksi (P1) keterampilan dalam mengembangkan program pembelajaran berbasis komputer yang sesuai dengan kaidah-kaidah pembelajaran serta menerapkan (C3) dalam pembelajaran agar dapat memanipulasi (P2) dan memproduksi (P3) media pembelajaran yang memiliki sifat positif dalam mengembangkan program ini untuk efektivitas pembelajaran.

**KOMPETENSI DASAR** : Memanipulasi dan memproduksi bahan pembelajaran berbasis computer berupa media video pembelajaran

**ALOKASI WAKTU** : 7x90 menit

**INDIKATOR** : Mahasiswa mampu memanipulasikan pesan belajar  
Mahasiswa mampu memproduksi media video pembelajaran

**MATERI POKOK** : Pembuatan media video pembelajaran melalui aplikasi *Pro Show Gold*

**LANGKAH KEGIATAN** :

LANGKAH PEMBELAJARAN	METODE	WAKTU	SUMBER/MEDIA/ALAT
<b>Kegiatan Pendahuluan</b> Menjelaskan: a. Review hasil UTS praktek b. Mahasiswa melihat tayangan slide tutorial	Ceramah, diskusi dan latihan	20 menit	1. Arifin, Zainal 2012. <i>Pengembangan pembelajaran aktif melalui ICT</i> . Yogyakarta: Skripta 3. Sadiman, Arif. 2009. <i>Media Pembelajaran</i> . Jakarta: Andi Offset 2. Modul Tutorial Video 3. Komputer
<b>Kegiatan Inti</b> a. Dosen mengenalkan aplikasi <i>Pro Show Gold</i> b. Dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengikuti tutorial ± 240 menit c. Setelah Mahasiswa mengenal aplikasi editing video pembelajaran, mereka mulai membuat dan mengedit video yang mereka pilih d. Mahasiswa menerapkan cara mengedit video mulai dari pemilihan foto, rekaman audio, hingga pemilihan slide.		410 menit	

<p>e. Mahasiswa merevisi hasil editingnya kepada dosen</p> <p>f. Hasil revisi media video pembelajaran di burning di CD dan diberi label.</p>			
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <p>a. Menarik kesimpulan dari diskusi yang telah dilakukan</p> <p>b. Memberikan <i>feedback</i> terhadap diskusi yang dilakukan antar mahasiswa</p> <p>c. Refleksi untuk seluruh pertemuan</p> <p>d. Ditayangkan bersama hasil kegiatan mahasiswa</p>		<p>200 menit</p>	

### 3 PENILAIAN HASIL BELAJAR (KISI-KISI SOAL)

**Mata Kuliah** : Computer Assisted Instruction ( CAI)  
**Program Studi** : S1-PGSD  
**Semester** : VI (Genap)

**Kode** : MKBS434  
**SKS** : 3 SKS  
**Dosen Pengampu** : Vidya pratiwi M.Pd

NO	KD/NDIKATOR	POKOK BAHASAN/SUB POKOK BAHASAN	Jumlah soal proses berpikir maksimal					JUMLAH SOAL	%
			P1	P2	P3	P4	P5		
1	Mahasiswa mampu menjelaskan hakikat dan pengenalan CAI	Pengertian dan hakikat CAI		✓				Tipe apa saja induk dari CAI? Jelaskan urutannya !	2%
2	Mahasiswa mampu memahami pemanfaatan CAI dan jenis model CAI	Pemanfaatan CAI Klasifikasi jenis model dasar CAI		✓				1. Jelaskan pemanfaatan CAI bagi guru dan siswa ! 2. Jenis klasifikasi apa saja yang dipelajari dalam CAI... a. Drill and practice, simulasi, dan ceramah b. Games, ceramah, tutorial <b>c. Drill &amp; practice, games, tutorial, simulasi dan problem sloving</b> d. Simulasi, ceramah, games dan hafalan e. Games, simulasi dan ceramah	3%
3	Menerapkan CAI pada pendidikan dasar	Silabus kelas tinggi dan kelas rendah		✓			✓	Dari beberapa jenis dan klasifikasi model pembelajaran, silahkan cari materi yang cocok dan sesuai dengan silabus dan materi yang cocok digunakan	3%
4	Memproduksi bahan pembelajaran berbasis computer berupa audio pembelajaran	Adobe Auditoin	✓					Praktekkan cara merekam suara dan mengedit data berupa rekaman audio yang sudah terintegrasi dengan computer!	3%

5	Memanipulasi dan memproduksi bahan pembelajaran berbasis computer berupa media video pembelajaran	<i>Pro show gold 6</i>		✓				a. Praktekkan pembuatan video menggunakan pro show gold !	3%
---	---	------------------------	--	---	--	--	--	---	----

## 4 KONTRAK KULIAH

### 1. Identitas Mata Kuliah

**Program Studi** : S1-PGSD  
**Mata Kuliah** : CAI (*Computer Assisted Instruction* )  
**Kode Mata Kuliah** : MKBS434  
**Bobot SKS** : 3 SKS  
**Semester** : VI (Genap)

**STANDAR KOMPETENSI** : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman (C2) dan mengontruksi (P1) keterampilan dalam mengembangkan program pembelajaran berbasis komputer yang sesuai dengan kaidah-kaidah pembelajaran serta menerapkan (C3) dalam pembelajaran agar dapat memanipulasi (P2) dan memproduksi (P3) media pembelajaran yang memiliki sifat positif dalam mengembangkan program ini untuk efektivitas pembelajaran.

**Dosen Pengampu** : Vidya Pratiwi M.Pd  
**Alamat E-Mail** : pdeeyah@gmail.com

### 2. Manfaat Mata Kuliah

Mata ajar ini membahas mengenai bagaimana aplikasi penggunaan dan penerap CAI di sekolah dasar utamanya dalam mendukung kegiatan pembelajaran di kelas, dan agar mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan merekam audio pembelajaran dan membuat video pembelajaran.

### 3. Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah ini membahas tentang : pengertian dan hakikat CAI, manfaat CAI, penerapan CAI di sekolah dasar, *Adobe Audition* (rekaman audio) dan proshow gold ( editing video)

### 4. Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman (C2) dan mengontruksi (P1) keterampilan dalam mengembangkan program pembelajaran berbasis komputer yang sesuai dengan kaidah-kaidah	Mahasiswa mampu menjelaskan hakikat dan pengenalan CAI	1.1 Mampu menjelaskan hakikat CAI dalam proses pembelajaran. 1.2 Pengenalan CAI dari CBE dan CBI
	Mahasiswa mampu memahami pemanfaatan CAI dan jenis model CAI	1.1 Mampu memahami manfaat penggunaan CAI dalam proses pembelajaran 1.2 Mampu mengklasifikasi jenis model dasar

<p>pembelajaran serta menerapkan (C3) dalam pembelajaran agar dapat memanipulasi (P2) dan memproduksi (P3) media pembelajaran yang memiliki sifat positif dalam mengembangkan program ini untuk efektivitas pembelajaran.</p>		pemanfaatan CAI pada sekolah dasar
	Menerapkan CAI pada pendidikan dasar	<p>1.1 Mampu memahami penerapan CAI di sekolah</p> <p>1.2 Mampu memilih materi dan jenis model CAI yang akan dikembangkan</p>
	Memproduksi bahan pembelajaran berbasis computer berupa audio pembelajaran	<p>1.1 Mahasiswa mampu melatih (P2) dan membuat (P3) media audio yang menarik untuk bahan pembelajaran di kelas.</p>
	Memanipulasi dan memproduksi bahan pembelajaran berbasis computer berupa media video pembelajaran	<p>1.1 Mahasiswa mampu memanipulasikan pesan belajar</p> <p>1.2 Mahasiswa mampu memproduksi media video pembelajaran</p>

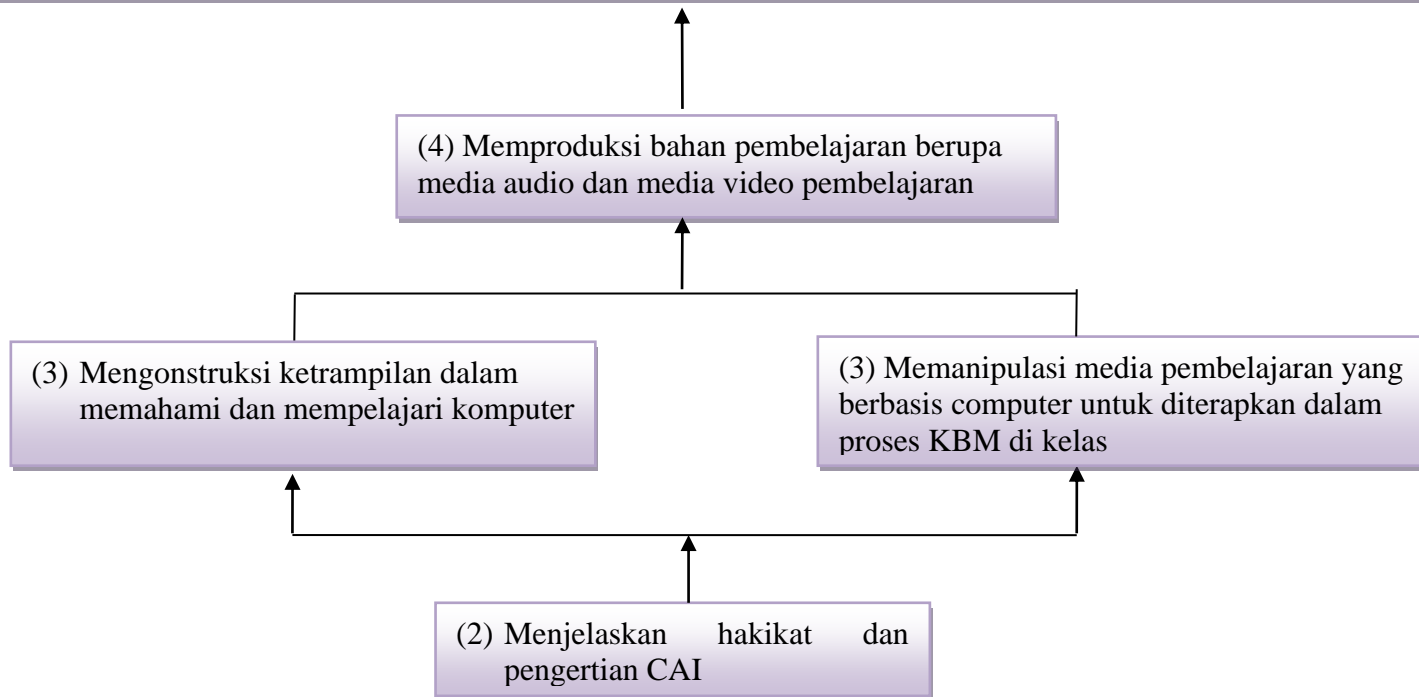
#### 4. Organisasi Materi

- a. Pengertian dan hakikat CAI
- b. Pemanfaatan CAI
- c. Klasifikasi jenis model dasar CAI
- d. Silabus kelas tinggi dan kelas rendah
- e. Tutorial editing audio (*Adobe Audition*)
- f. Tutorial pembuatan video editing (*Pro show gold*)



## 5. Analisis Instruksional

**CP:** Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman (C2) dan mengonstruksi (P1) keterampilan dalam mengembangkan program pembelajaran berbasis komputer yang sesuai dengan kaidah-kaidah pembelajaran serta menerapkan (C3) dalam pembelajaran agar dapat memanipulasi (P2) dan memproduksi (P3) media pembelajaran yang memiliki sifat positif dalam mengembangkan program ini untuk efektivitas pembelajaran.



## 6. Materi/Bahan Ajar/Referensi

### Referensi yang digunakan dalam perkuliahan

1. Arifin, Zainal 2012. *Pengembangan pembelajaran aktif melalui ICT*. Yogyakarta: Skripta
2. Slamim. 2007. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset
3. Modul Internal Tutorial video
4. Sadiman, Arif. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Andi Offset
5. Modul Internal Tutorial Audio
6. Siddiq. 2008. *Pengembangan bahan ajar* .Jakarta: Dirjendikti
7. Rusman.2012. *Belajar dan pembelajaran berbasis computer*.Bandung: Alfabeta

## 7. Strategi Perkuliahan

Strategi perkuliahan disini menggunakan landasan teori konstruktivisme dengan berbagai model pembelajaran, yaitu: *Discovery Learning, Contextual Instruction dan Cooperative Learning*.

## 8. Tugas-tugas

- a. Mahasiswa wajib mengerjakan masing-masing soal secara individu setiap selesai perkuliahan
- b. Tugas individu dikumpulkan dalam waktu yang belum ditentukan
- c. Tugas kelompok dikumpulkan pada saat UAS berupa hasil karya produk

## 9. Penilaian dan Kriteria Penilaian

Sistem penilaian yang digunakan dengan menggunakan pedoman akademik dan kemahasiswaan Universitas Abdurachman Saleh Tahun Akademik 2017/2018. Evaluasi dilaksanakan setelah pertemuan 7 dan 15 (UTS dan UAS) dengan pertimbangan proses selama mengikuti kegiatan belajar mengajar, etika, dan penguasaan pengetahuan. Bobot masing-masing komponen nilai adalah sebagai berikut:

Kehadiran	: 30 %
Tugas (lembar kerja)	: 35 %
UTS	: 15 %
UAS	: 20 %

Kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Huruf mutu A ( $\geq 80$ ), B (71-80) C (61-70), D (51-60), D (<51)

Nilai	Point	Range
A	4	$\geq 80$
B	3	71 – 80
C	2	61 – 70
D	1	51 – 60
E	0	< 51

- b. Ujian Remedial diberikan bagi mahasiswa yang mempunyai nilai D dan E (maksimum nilai perbaikan = C) sesuai jadwal. Ketidakhadiran mahasiswa dalam ujian remedial pada jadwal yang ditentukan menghilangkan hak mahasiswa untuk mendapat perbaikan nilai
- c. Tidak ada kebijakan penghapusan nilai mata kuliah dalam transkrip, kecuali sesuai dengan peraturan akademik

## 10. Jadwal Perkuliahan

<b>Pert ke -</b>	<b>materi</b>
<b>1</b>	Kontrak perkuliahan
<b>2</b>	Pengenalan CAI (pengertian dan hakikat)
<b>3</b>	Penggunaan model dasar penggunaan CAI
<b>4</b>	Penerapan CAI di SD dan pemilihan media dan jenjang kelas
<b>5</b>	Pengenalan dan aplikasi program Adobe Audition
<b>6</b>	Produksi rekaman audio tahap awal
<b>7</b>	Produksi editing audio tahap awal
<b>8</b>	UTS
<b>9</b>	Produksi audio revisi dan finishing
<b>10</b>	Pengenalan dan aplikasi program pro show gold/ preshow producer
<b>11</b>	Produksi video editing tahap 1
<b>12</b>	Produksi video editing tahap 2
<b>13</b>	Produksi video editing tahap 3
<b>14</b>	Produksi video revisi
<b>15</b>	Produksi video finishing, packaging
<b>16</b>	UAS ( presentasi produk)

Situbondo, 20 Maret 2017

Wakil Mahasiswa

Dosen Pembina

Silvia Wahyu Oktavira  
NPM. 201410065

Vidya Pratiwi M.Pd  
NIS. 360 010 173

Mengesahkan

Dekan FKIP

Kepala LPM

Reky Lidyawati, M.Pd.I  
NIS. 360 010 172

Ir. Endang Suhesti, M.P  
NIS. 360 231062

