



## SILABUS

**Fakultas** : Ilmu Sosial dan Ekonomi  
**Jurusan/Program Studi** : Pendidikan Administrasi/PAP  
**Mata Kuliah** : Komputer II  
**Kode** : ADP 311  
**SKS** : 3  
**Semester** : Genap  
**Mata Kuliah Prasyarat** : Komputer I  
**Dosen** : Sutirman, M.Pd.

### I. Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah ini memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada mahasiswa dalam pemanfaatan program aplikasi komputer untuk pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dan pemanfaatan internet sebagai media informasi dan komunikasi bagi organisasi.

### II. Standar Kompetensi

Pemanfaatan program aplikasi komputer dan internet untuk mengembangkan media pembelajaran dan komunikasi organisasi.

### III. Sumber Bahan

- Microsoft Office Power Point 2007
- Program Swish Max
- Program Articulate Quiz Writer
- <http://blogspot.com>
- Handout Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

### IV. Skema Pembelajaran

Pertemuan ke	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Sumber
1	1. Kontrak belajar dan konsep media pembelajaran berbasis komputer	1. Kontrak belajar dan motivasi 2. Konsep media pembelajaran berbasis komputer	Ceramah Tanya Jawab	B



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN EKONOMI

Pertemuan ke	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Sumber
2 – 5	2. Aplikasi Powerpoint 2007 untuk membuat media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui Aplikasi Powerpoint 2007</li> <li>2. Slide Design</li> <li>3. Pengaturan dan Animasi Teks</li> <li>4. Desain dan Animasi Shape</li> <li>5. Memasukkan audio dan video</li> <li>6. Navigasi antar slide</li> </ol>	Ceramah Tanya Jawab Praktik Proyek	A
6 – 7	3. Aplikasi <i>Articulate Quiz Writer</i> untuk membuat soal interaktif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui Aplikasi Articulate Quiz Writer</li> <li>2. Pengaturan Menu Properties</li> <li>3. Pembuatan Soal Interaktif</li> <li>4. Mengubah Theme</li> <li>5. Penyimpanan dan Publish Soal</li> </ol>	Ceramah Tanya Jawab Praktik Proyek	
8	Ujian tengah semester			
9 – 12	4. Aplikasi Swish Max untuk membuat media pembelajaran interaktif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui Aplikasi Swish Max</li> <li>2. Pengaturan menu Properties</li> <li>3. Animasi Teks</li> <li>4. Animasi Gambar</li> <li>5. Audio dan video</li> <li>6. Navigasi</li> </ol>	Ceramah Tanya Jawab Praktik Proyek	C, D
13 – 15	5. Pembuatan Blog	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Registrasi Blog</li> <li>2. Pengaturan Dashboard</li> <li>3. Posting dan Upload</li> <li>4. Pengaturan Widget</li> <li>5. Publish Blog</li> </ol>	Ceramah Tanya Jawab Praktik Proyek	A, B
16	Ujian Akhir Semester			



#### V. Komponen Penilaian

No	Jenis Tagihan	Bobot (%)
1	Partisipasi kuliah	10 %
2	Tugas-tugas	15 %
3	Ujian tengah semester	30%
4	Ujian akhir semester	45%
	Jumlah	100 %

Mengetahui  
Ketua Program Studi

Yogyakarta, Februari 2011  
Dosen,

Sudaryanto, M.Si.  
NIP.194812091976031003

Sutirman, M.Pd.  
NIP.197201032005011001