



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Mata Kuliah	: DASAR-DASAR KOMPUTER DAN INTERNET
Kode Mata Kuliah	: EKIS 4022
sks/semester	: 2/I (SATU)
Status / Prasyarat	: Inti Keilmuan / -
Program Studi	: Ekonomi Syariah
Dosen Pengampu	: Miskun, S.E., MM.

**PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM AR-RIDHO
BAGANSIAPIPI
2023**

LEMBAR PENGESAHAN
PERANGKAT PERKULIAHAN SEMESTER GENAP
PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH (EKIS)
STAI AR-RIDHO BAGANSIPIPI
T.P. 2022/2023

Mata Kuliah	: DASAR-DASAR KOMPUTER DAN INTERNET
Kode Mata Kuliah	: EKIS 4022
SKS	: 2 SK
Semester	: I (SATU)
Status / Prasyarat	: Inti Keilmuan / -
Program Studi	: Ekonomi Syariah
Dosen Pengampu	: Miskun, SE,. MM.



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH

SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM AR-RIDHO BAGANSIAJIPI

MATA KULIAH	Dasar-Dasar Komputer dan Internet
KODE MATA KULIAH	EKIS 4022
SKS/SEMESTER	2 SKS/ SEMESTER I (SATU)
TA	2022-2023

A. Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dasar mengenai perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringan komputer, serta keterampilan menggunakan internet sebagai media pembelajaran, komunikasi, dan informasi. Mahasiswa akan diperkenalkan dengan sistem operasi, aplikasi perkantoran, serta etika penggunaan teknologi informasi.

B. Capaian Pembelajaran (CP)

1. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada MK:

- Sikap (S): Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, beretika, dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi informasi.
- Keterampilan Umum (KU): Mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan diri.
- Keterampilan Khusus (KK): Mampu mengoperasikan komputer dasar dan aplikasi internet untuk mendukung pembelajaran.
- Pengetahuan (P): Menguasai konsep dasar perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringan komputer.

2. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK):

1. Menjelaskan konsep dasar komputer dan internet.
2. Mengidentifikasi komponen perangkat keras dan perangkat lunak komputer.
3. Mengoperasikan sistem operasi dasar.
4. Menggunakan aplikasi perkantoran sederhana.

5. Memanfaatkan internet untuk komunikasi, pembelajaran, dan pencarian informasi.
6. Menunjukkan etika dalam penggunaan teknologi informasi.

C. Pokok Bahasan dan Rencana Pembelajaran

Minggu	Materi Pokok	Sub CPMK	Bentuk Pembelajaran	Metode	Penilaian	Bobot (%)
1	Kontrak Kuliah & Pengantar Komputer	Menjelaskan definisi komputer, sejarah, peranannya	Ceramah, Diskusi	Tanya jawab	Kehadiran, partisipasi	5
2	Perangkat Keras (Hardware)	Mengidentifikasi perangkat input, output, penyimpanan	Presentasi, Observasi	Diskusi kelompok	Tugas individu	5
3	Perangkat Lunak (Software)	Menjelaskan jenis-jenis software	Ceramah, Praktik	Latihan	Quiz	5
4	Sistem Operasi	Mengoperasikan sistem operasi dasar	Praktikum	Demonstrasi	Tugas praktik	10
5	Pengolah Kata	Membuat dokumen sederhana	Praktikum	Latihan langsung	Tugas praktik	10
6	Pengolah Angka	Mengolah data sederhana	Praktikum	Latihan langsung	Tugas praktik	10
7	Presentasi	Membuat presentasi sederhana	Praktikum	Latihan langsung	Tugas praktik	10
8	UTS	Evaluasi tengah semester	Ujian	Tes tulis & praktik	UTS	15
9	Internet & Jaringan	Menjelaskan konsep internet, intranet, email	Ceramah, Diskusi	Tanya jawab	Quiz	5
10	Browsing & Search Engine	Menggunakan internet untuk pencarian ilmiah	Praktikum	Latihan	Tugas praktik	5
11	Email & Komunikasi Daring	Menggunakan email & aplikasi komunikasi	Praktikum	Latihan	Tugas praktik	5
12	Cloud Storage & Kolaborasi Online	Menggunakan Google Drive/OneDrive	Praktikum	Latihan	Tugas praktik	5
13	Etika Penggunaan TI	Memahami etika dan keamanan TI	Diskusi	Studi kasus	Tugas kelompok	5

14	Project: Pembuatan Laporan Akademik	Mengintegrasikan aplikasi komputer & internet	Praktikum	Project- based learning	Laporan proyek	10
15	Review & Persiapan UAS	Meninjau materi	Diskusi	Tanya jawab	Partisipasi	5
16	UAS	Evaluasi akhir semester	Ujian	Tes tulis & praktik	UAS	20

D. Strategi Pembelajaran

- Model: Student Centered Learning (SCL)
- Metode: Ceramah interaktif, diskusi, praktik langsung, penugasan, project-based learning.
- Media: Komputer/laptop, LCD proyektor, internet, aplikasi perkantoran.

E. Penilaian

- Kehadiran & Partisipasi : 10%
- Tugas Individu & Praktikum : 30%
- Proyek/Tugas Akhir : 15%
- UTS : 15%
- UAS : 30%

F. Referensi

1. Shelly, G.B. & Vermaat, M.E. (2017). Discovering Computers & Microsoft Office. Cengage Learning.
2. Turban, Efraim. (2018). Introduction to Information Technology. Wiley.
3. Williams, B.K. & Sawyer, S.C. (2020). Using Information Technology. McGraw-Hill.
4. Sumber daring: www.microsoft.com, www.google.com/edu