

KURIKULUM JURUSAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Visi, Misi, dan SKL

Visi Jurusan Teknologi Pendidikan

Terwujudnya Jurusan Teknologi Pendidikan yang mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menghasilkan perekayasa pembelajaran dan guru dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi yang cerdas dan kompetitif.

Misi Jurusan Teknologi Pendidikan

Menyelenggarakan tri dharma perguruan tinggi yang meliputi: pendidikan/pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat untuk menghasilkan perekayasa pembelajaran dan guru dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi yang cerdas dan berdaya saing tinggi.

Standar Kompetensi Lulusan Jurusan Teknologi Pendidikan

1. Memahami keberibadian peserta didik.
2. Menguasai berbagai teori dan berbagai model pembelajaran.
3. Memahami teknik-teknik evaluasi hasil belajar.
4. Memahami dan menerapkan konsep/teori teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pengembangan lebih lanjut.
5. Mampu merekayasa, mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi secara aktif, kreatif efektif dan menyenangkan.

6. Mampu menyusun sintaksis pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum.
7. Mampu merancang dan melaksanakan kegiatan penelitian ilmiah dalam bidang pendidikan.
8. Mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan dengan teman sejawat dan *stakeholders* lainnya.
9. Berperilaku arif terhadap peserta didik.
10. Memiliki kewibawaan dan berakhlak mulia.
11. **Memiliki etos kerja yang mantap dan mandiri.**
12. Memiliki komitmen tinggi terhadap profesi pendidik/tenaga kependidikan.

SILABUS

I. Identitas Mata Kuliah

- a. Fakultas/Institusi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Universitas Pendidikan Ganesha
- b. Jurusan : S1 Teknologi Pendidikan
- c. Mata Kuliah : Pemrograman I (Berbasis Teks)
- d. Jumlah SKS/JS : 3 SKS/6 JS
- e. Kode MK : TPD 6315
- f. Semester : Genap
- g. Dosen Pengampu : Luh Putu Putrini Mahadewi, S.Pd, M.S.
Adrianus I Wayan Illia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
- h. Prasyarat : Pengenalan Komputer (TPD 6310)

II. Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah ini membahas pemrograman berbasis teks yang meliputi makna pemrograman berbasis teks, perbedaan pemrograman berbasis teks dan berbasis objek, software-software pemrograman berbasis teks, istilah-istilah dalam pemrograman berbasis teks, peranan pemrograman berbasis teks dalam dunia pendidikan, prinsip-prinsip penggunaan pemrograman berbasis teks, bahasa pemrograman **Turbo Pascal 7.0** dan model pengembangan produk pemrograman berbasis teks.

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian	Materi
1	Memahami konsep dasar pemrograman berorientasi teks (<i>Text-Based Programming/TBP</i>).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan makna TBP. 2. Mengidentifikasi perbedaan TBP dengan pemrograman berbasis teks. 3. Mendata <i>software</i> pemrograman yang berorientasi teks. 	Konsep Dasar TBP <ol style="list-style-type: none"> a. Makna TBP b. Perbedaan pemrograman berbasis teks dan pemrograman berbasis objek. c. <i>Software</i> untuk TBP
2	Menguasai istilah-istilah penting dalam TBP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan berbagai istilah penting dalam TBP. 2. Menjelaskan berbagai istilah-istilah dalam TBP. 	Istilah-istilah dalam TBP <ol style="list-style-type: none"> a. Program heading b. Uses clause c. Labels d. Constants e. Types f. Variables g. Procedures h. Function i. State-ments
3	Memahami peranan dan prinsip-prinsip pemrograman berorientasi teks.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi peranan TBP dalam pendidikan. 2. Menjelaskan prinsip-prinsip penting dalam TBP. 	TBP: Peranan dan Prinsip-Prinsipnya.
4	Memahami penggunaan <i>software</i> dalam pengembangan produk TBP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan fungsi masing-masing <i>tool</i> pada Turbo Pascal 7.0 2. Melatihkan semua <i>tools</i> pada Turbo Pascal 7.0 3. Menggunakan Turbo Pascal 7.0 untuk melakukan operasi dasar dan lanjutan 	Bahasa Pemrograman Turbo Pascal 7.0

5	Memahami model pengembangan produk TBP.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pentingnya model pengembangan dalam mengembangkansuatu produk TBP. 2. Memilih model pengembangan untuk produk TBP. 	Model Pengem-bangan Produk
6	Memiliki keterampilan mengembang-kan produk pembelajaran TBP.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis kebutuhan akan produk TBP. 2. Mendesain produk TBP. 3. Mengembangkan produk TBP. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dokumen pengem-bangan produk 2. Desain Produk 3. <i>Prototype</i> 4. Produk
7	Terampil mempresenta-sikan produk yang telah dikembangkan	Menyelenggarakan pameran (<i>expo</i>)	Exhibition

SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

NAMA MATA KULIAH: PEMROGRAMAN I (Berbasis Teks)
SEMESTER: GENAP 2013/2014
FAKULTAS: ILMU PENDIDIKAN

SKS/JS: 3/6
JURUSAN: TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Standar Kompetensi: memiliki pengetahuan dan keterampilan mengembangkan berbagai produk pembelajaran berbasis teks.

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	Memahami konsep dasar pemrograman berorientasi teks (<i>Text-Based Programming/TBP</i>).	4. Menjelaskan makna TBP. 5. Mengidentifikasi perbedaan TBP dengan pemrograman berbasis teks. 6. Mendata <i>software</i> pemrograman yang berorientasi teks.	Konsep Dasar TBP d. Makna TBP e. Perbedaan pemrograman berbasis teks dan pemrograman berbasis objek. f. <i>Software</i> untuk TBP	Pembelajaran dimulai dengan pengkajian materi tentang makna TBP, perbedaan TBP dan pemrograman berbasis objek, serta menelusuri <i>software</i> yang digunakan dalam pemrograman berorientasi teks. Kemudian mahasiswa mengerjakan LKM 1. Model pembelajaran kooperatif teknik <i>Think-Pair-Share</i> .	Observasi	1xPertemuan (3 x 50 Menit)	Buku teks Pemrograman Berbasis Teks, <i>handout</i> , LKM, sumber-sumber <i>online</i> (Wikipedia) dan berbagai sumber relevan lainnya.

2	Menguasai istilah-istilah penting dalam TBP	<p>3. Menyebutkan berbagai istilah penting dalam TBP.</p> <p>4. Menjelaskan berbagai istilah-istilah dalam TBP.</p>	<p>Istilah-istilah dalam TBP</p> <p>j. Program heading</p> <p>k. Uses clause</p> <p>l. Labels</p> <p>m. Constants</p> <p>n. Types</p> <p>o. Variables</p> <p>p. Procedures</p> <p>q. Function</p> <p>r. Statements</p>	<p>Secara kelompok, mahasiswa menelusuri makna berbagai istilah-istilah penting dalam pemrograman berorientasi teks</p> <p>Kemudian mahasiswa mengerjakan LKM</p> <p>2. Model pembelajaran kooperatif tipe <i>jigsaw</i>.</p>	Observasi	1x Pertemuan (3 x 50 Menit)	<p>Buku teks Pemrograman Berbasis Teks, <i>handout</i>, sumber-sumber <i>online</i> (Wikipedia) dan berbagai sumber relevan lainnya.</p>
3	Memahami peranan dan prinsip-prinsip pemrograman berorientasi teks.	<p>3. Mengidentifikasi peranan TBP dalam pendidikan.</p> <p>4. Menjelaskan prinsip-prinsip penting dalam TBP.</p>	TBP: Peranan dan Prinsip-Prinsipnya.	<p>Mahasiswa menggali berbagai peranan TBP serta prinsip-prinsip penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangannya.</p> <p>Kemudian mahasiswa mengerjakan LKM</p> <p>3. Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Think-Pair-Share</i></p>	Observasi	1x Pertemuan (3 x 50 Menit)	<p>Buku teks Pemrograman Berbasis Teks, sumber-sumber <i>online</i> (Wikipedia) dan berbagai sumber relevan lainnya.</p>

4	Memahami penggunaan <i>software</i> dalam pengembangan produk TBP	<ol style="list-style-type: none"> 4. Menjelaskan fungsi masing-masing <i>tool</i> pada Turbo Pascal 7.0 5. Melatihkan semua <i>tools</i> pada Turbo Pascal 7.0 6. Menggunakan Turbo Pascal 7.0 untuk melakukan operasi dasar dan lanjutan 	Bahasa Pemrograman Turbo Pascal 7.0	Mahasiswa menyimak penjelasan dosen tentang penggunaan <i>tool-tool</i> pada <i>software</i> berbasis teks. Kemudian mahasiswa membuat tutorial singkat pengenalan <i>tool-tool</i> pada Turbo Pascal 7.0. Model pembelajaran <i>Project-Based Learning</i> .	Unjuk kerja (rubrik)	3x Pertemuan (3 x 3 x 50 Menit)	Buku teks Turbo Pascal 7.0, <i>handout</i> dan berbagai sumber relevan lainnya.
5	Memahami model pengembangan produk TBP.	<ol style="list-style-type: none"> 3. Menjelaskan pentingnya model pengembangan dalam mengembangkan suatu produk TBP. 4. Memilih model pengembangan untuk produk TBP. 	Model Pengembangan Produk	Melakukan <i>brainstorming</i> berbagai model pengembangan produk TBP melalui implementasi model kooperatif Jigsaw kemudian memilih salah satu model yang dianggap paling	Observasi	1x Pertemuan (3 x 50 Menit)	Buku Penelitian Pengembangan oleh Made Tegeh dan Made Kirna, LKM dan berbagai sumber relevan lainnya.

				tepat. Kemudian mhs. mengerjakan LKM 4. Model pembelajaran kooperatif <i>jigsaw</i> .			
UTS							
6	Memiliki keterampilan mengembangkan produk pembelajaran TBP.	4. Menganalisis kebutuhan akan produk TBP. 5. Mendesain produk TBP. 6. Mengembangkan produk TBP.	5. Dokumen pengembangan produk 6. Desain Produk 7. <i>Prototype</i> 8. Produk	Secara kelompok mengembangkan produk pembelajaran TBP difasilitasi <i>online network</i> (pbworks.com). Model pembelajaran <i>Project-Based Learning</i> .	Unjuk kerja (rubrik)	6x Pertemuan (6 x 2 x 50 Menit)	Buku teks <i>Turbo Pascal 7.0</i> , Buku Penelitian Pengembangan oleh Made Tegeh dan Made Kirna; Berbagai sumber relevan lainnya.
7	Terampil mempresentasikan produk yang telah dikembangkan	Menyelenggarakan pameran (<i>expo</i>)	-	Secara kelompok menyelenggarakan pameran produk yang telah dikembangkan.	Kuesioner	1x Pertemuan (2 x 50 Menit)	-
UAS							

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan,

Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd.

Singaraja 20 Januari 2015
Pengasuh Mata Kuliah,

Luh Putu Putrini Mahadewi, S.Pd., M.S.
Adr. I Wyn. Iia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.