

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**  
**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI – FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS GUNADARMA**  
**MATA KULIAH : PSIKOLOGI INFORMATIKA KOGNITIF SAINS**  
**KODE MATA KULIAH / SKS : AK- 051225 / 2 SKS**

Silabus : Mata kuliah ini membahas mengenai peranan teknologi informasi dan komputer dalam kehidupan sehari-hari, kaitan psikologi dengan teknologi informasi dan komputer dan program pembelajaran berbasis komputer (*Computer Based Learning*), serta mengetahui dan memahami aplikasinya di lapangan

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
1.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan pengertian teknologi serta perbedaannya dengan ilmu pengetahuan, penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, peran dan dampak teknologi dalam kehidupan sehari-hari	1. Pengertian teknologi 2. Penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari 3. Peran dan Dampak Teknologi	1, 3 (penjelasan tugas 1 & 2)	2 x 50 menit	Partisipasi Mahasiswa	5%	3,7
2.	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami awal mula komputer digunakan sebagai media bantu dalam belajar, bagaimana perkembangan komputer yang digunakan dalam proses belajar	1. Sejarah komputer sebagai media bantu dalam belajar 2. Perkembangan penggunaan komputer dalam belajar	1	2 x 50 menit	Partisipasi Mahasiswa	5%	4
3.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan pengertian <i>CAI</i> dan manfaat <i>CAI</i> , dan 3 fungsi komputer dalam proses pembelajaran sebagai <i>tools</i> , <i>tutor</i> dan <i>tutee</i>	1. Pengertian <i>Computer Assisted Instruction (CAI)</i> 2. Manfaat <i>Computer Assisted Instruction (CAI)</i> 3. Fungsi komputer dalam belajar	1, 2	2 x 50 menit	Partisipasi Mahasiswa, review jurnal	5%	1,3,4,7,8
4.	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami bentuk-bentuk <i>CAI</i> yaitu <i>Drill &amp;</i>	1. Pengenalan bentuk-bentuk <i>CAI</i>	1	2 x 50 menit	Partisipasi Mahasiswa	5%	1,5

	<i>Practice, Tutorial</i> beserta konsep, struktur dan tujuan dari <i>Drill &amp; Practice, Tutorial</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian <i>CAI Drill &amp; Practice, Tutorial</i></li> <li>Struktur dan Tujuan <i>CAI drill &amp; practice, tutorial</i></li> </ol>					
5.	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami konsep, struktur dan tujuan dari <i>Simulasi, Edutainment</i> dan <i>Mindtools</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian <i>CAI Simulasi, Edutainment</i> dan <i>Mindtools</i></li> <li>Struktur dan Tujuan <i>CAI Simulasi, Edutainment</i> dan <i>Mindtools</i></li> </ol>	1	2 x 50 menit	Partisipasi Mahasiswa	5%	1,2,6
6.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan mengenai konsep, struktur, tujuan dan isi dari <i>CAI drill &amp; practice</i> sehingga dapat menjelaskan perbedaan <i>drill practice</i> dengan <i>CAI</i> yang lainnya	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian <i>CAI Drill &amp; Practice</i></li> <li>Struktur dan Tujuan <i>CAI drill &amp; practice</i></li> <li>Isi, keuntungan dan kerugian <i>CAI drill &amp; practice</i></li> </ol>	1,3 (tugas 1 drill & practice)	2 x 50 menit	Partisipasi Mahasiswa, tayangan presentasi	5%	1,5
7.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan mengenai konsep, struktur, tujuan dan isi dari <i>CAI Tutorial</i> sehingga dapat menjelaskan perbedaan <i>Tutorial</i> dengan <i>CAI</i> yang lainnya	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian <i>CAI Tutorial</i></li> <li>Struktur dan Tujuan <i>CAI tutorial</i></li> <li>Isi, keuntungan dan kerugian <i>CAI tutorial</i></li> </ol>	1, 3 (tugas 1 tutorial)	2 x 50 menit	Partisipasi Mahasiswa, tayangan presentasi	5%	1,5
8.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan mengenai konsep, struktur, tujuan dan isi dari <i>CAI simulasi</i> sehingga dapat menjelaskan perbedaan <i>simulasi</i> dengan <i>CAI</i> yang lainnya	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian <i>CAI Simulasi</i></li> <li>Struktur dan Tujuan <i>CAI simulasi</i></li> <li>Isi, keuntungan dan kerugian <i>simulasi</i></li> </ol>	1, 3 (tugas 1 Simulasi)	2 x 50 menit	Partisipasi Mahasiswa, tayangan presentasi	5%	1
9.	<b>UJIAN TENGAH SEMESTER</b>						
10.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan mengenai konsep, struktur, tujuan dan isi dari <i>CAI Games</i> atau <i>Edutainment</i> sehingga dapat menjelaskan perbedaan <i>Games</i> atau <i>Edutainment</i> dengan <i>CAI</i> yang lainnya	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian <i>CAI Games</i> atau <i>Edutainment</i></li> <li>Struktur dan Tujuan <i>CAI Games</i> atau <i>Edutainment</i></li> <li>Isi, keuntungan dan kerugian <i>Games</i> atau <i>Edutainment</i></li> </ol>	1, 3 (tugas 1 <i>Games</i> atau <i>Edutainment</i> )	2 x 50 menit	Partisipasi Mahasiswa, tayangan presentasi	10%	1

11.	Mampu memahami dan menjelaskan mengenai konsep, struktur, tujuan dan isi dari CAI <i>Mindtools</i> sehingga dapat menjelaskan perbedaan <i>Mindtools</i> dengan CAI yang lainnya	1. Pengertian <i>CAI Mindtools</i> 2. Struktur dan Tujuan <i>CAI Mindtools</i> 3. Isi dan keuntungan <i>Mindtools</i>	1, 3 (tugas 1 <i>Mindtools</i> )	2 x 50 menit	Partisipasi Mahasiswa, tayangan presentasi	10%	2,6
12.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan bagaimana konsep dan penggunaan CAI di sekolah(1)	1.Laporan tugas sekolah 2.ujian lisan	1, 3 (tugas 2 sekolah)	2 x 50 menit	Partisipasi Mahasiswa, tayangan presentasi	10%	1,2,6,7,8
13.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan bagaimana konsep dan penggunaan CAI di sekolah(2)	1.Laporan tugas sekolah 2.ujian lisan	1, 3 (tugas 2 sekolah)	2 x 50 menit	Partisipasi Mahasiswa, tayangan presentasi	10%	1,2,6,7,8
14.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan bagaimana konsep dan penggunaan CAI di sekolah(3)	1.Laporan tugas sekolah 2.ujian lisan	1, 3 (tugas 2 sekolah)	2 x 50 menit	Partisipasi Mahasiswa, tayangan presentasi	10%	1,2,6,7,8
15.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan bagaimana konsep dan penggunaan CAI di sekolah(4)	1.Laporan tugas sekolah 2.ujian lisan	1, 3 (tugas 2 sekolah)	2 x 50 menit	Partisipasi Mahasiswa, tayangan presentasi	10%	1,2,6,7,8
16.	<b>UJIAN AKHIR SEMESTER</b>						

## Referensi / Sumber Belajar

- (1) Doering, A., & Veletsianos, G. (2009). Teaching with instructional software. In M.D. Roblyer & A. Doering (Eds). Integrating educational technology into teaching(73-108). Upper saddle river, NJ : Pearson Education
- (2) Jonassen, H., Carr, C., Yueh, P. (1998). Computer as mindtools for engaging learners in critical thinking. *3<sup>o</sup> Simpósio Internacional de Informática Educativa*. School of information science and learning. University of Missouri : Usa
- (3) Cotton, K. (1991). *The Schooling Practices That Matter Most*. <http://www.nwrel.org/scpd/sirs/5/cu10.html>
- (4) Educational Software: Computer Assisted Instruction. <http://www.ceap.wcu.edu/houghton/learner/Look/CAI.html>
- (5) *Drill-and-Practice*. [http://www.stemnet.nf.ca/~dsulliva/technology/new\\_page\\_4.htm](http://www.stemnet.nf.ca/~dsulliva/technology/new_page_4.htm)
- (6) Jonassen, D. H. (2008). Learning From, Learning About And Learning With Computing: A Rationale For Mindtools. <http://Web.Upaep.Mx/Desarrollohumano/Maestros/Lecturajonassen.Htm>
- (7) Gunawan, S. (2008). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis CAI (Computer Assisted Instruction) untuk Materi Perkembangan Prenatal Manusia Kelas XI Semester 2 SMA Negeri 2 Lamongan*. Universitas Negeri Malang : Biologi FMIPA
- (8) Suradijono, S. H. R. (2000). Komputer sebagai alat Bantu mengajar di kelas. *Seminar Peran Teknologi Komputer dalam Pendidikan pada Sekolah Menengah di Indonesia*. Jakarta, 29 Juli 2000