

	PROGRAM PASCASARJANA		
	UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
	PRODI S2 TP		
	No. Dok: 1	Revisi : 02	Tgl. Berlaku: 14/2/11
Semester: 2	Pemrograman Komputer Pembelajaran		Jam: 2

Silabus

Nama Mata Kuliah : Pemrograman Komputer Pembelajaran
 Kode Mata Kuliah : TPB 206
 SKS : 2 SKS
 Dosen : Herman Dwi Surjono, Ph.D.
 Program Studi : S2 TP
 Prasyarat : -
 Waktu Perkuliahan : Senin/10.15 – 11.55 WIB

Deskripsi Mata Kuliah :

Mata kuliah ini membahas pemrograman komputer yang meliputi pemrograman animasi (Flash), authoring program (Authorware), dan pemrograman script untuk membuat berbagai aplikasi pembelajaran. Disamping itu mahasiswa akan mendapatkan tutorial untuk membuat aplikasi program pembelajaran interaktif berbasis web dan CD.

Pengalaman Belajar : Setelah selesai mengikuti mata kuliah ini diharapkan mahasiswa dapat:

- mengenal konsep dan berbagai tool pemrograman komputer untuk pembelajaran
- menguasai pemrograman animasi (Flash) untuk aplikasi pembelajaran
- menguasai authoring system (Authorware) untuk aplikasi pembelajaran
- membuat pemrograman script HTML untuk menunjang berbagai aplikasi pembelajaran
- membuat aplikasi program pembelajaran interaktif berbasis web dan CD

Uraian Pokok Bahasan Tiap Pertemuan

Pertemuan	Tujuan Perkuliahan	Pokok Bahasan/Sub Pokok Bahasan
1	Mengenal konsep dan tool pemrograman komputer pembelajaran	Pengantar konsep dan tool pemrograman komputer pembelajaran
2	Mengenal lingkungan program Flash	Pengenalan Flash
3	Membuat animasi dengan Flash	Animasi dengan Flash
4	Memasukkan multimedia dalam Flash	Multimedia dalam Flash
5	Membuat quiz dengan Flash	Quiz dengan Flash
6	Menggunakan Actionscript	Actionscript

Dibuat oleh : Herman Dwi Surjono, Ph.D	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh :
---	---	------------------

	PROGRAM PASCASARJANA		
	UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
	PRODI S2 TP		
	No. Dok: 1	Revisi : 02	Tgl. Berlaku: 14/2/11
Semester: 2	Pemrograman Komputer Pembelajaran		Hal. 2 Jam: 2

7 dan 8	Membuat proyek aplikasi pembelajaran interaktif dengan Flash (proyek 1)	Proyek pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif dengan Flash
9 dan 10	Mengenal authoring program Authorware	Pengenalan Authorware
11 dan 12	Membuat aplikasi pembelajaran	Pembuatan aplikasi pembelajaran
13 dan 14	Membuat proyek aplikasi pembelajaran interaktif dengan Authorware (proyek 2)	Proyek pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif dengan Authorware
15 dan 16	Mengenal HTML dan Dreamweaver	HTML dan Dreamweaver

Evaluasi Hasil Belajar:

- | | |
|-------------------------|------|
| 1. Partisipasi kuliah | 5 % |
| 2. Partisipasi online | 5 % |
| 3. Tugas/Proyek | 40 % |
| 4. Ujian akhir semester | 40 % |

Daftar Literatur/Referensi:

- Unruh, D. (2005). Creating e-Learning with Macromedia Flash MX 2004. Seattle, WA: David Unruh Consulting.
- Macromedia, Inc (2003). Using Authorware 7. San Francisco, CA: Macromedia, Inc (file bisa dicopy).

Sumber Belajar Online

<http://besmart.uny.ac.id/course/view/1575>

Dosen dapat dihubungi di:

- Email: hermansurjono@uny.ac.id, hermansurjono@yahoo.com
- YM: hermands@yahoo.com.au
- FB: <http://www.facebook.com/hermands>
- Blog: <http://blog.uny.ac.id/hermansurjono>
- HP: 081 392 164 111
- F2F: Puskom UNY

Mengetahui,
Ketua Prodi

Ttd

(Prof. Dr. Abdul Gafur)
NIP:

Yogyakarta, 14 Februari 2011
Dosen Pengampu
Mata Kuliah



(Herman Dwi Surjono, Ph.D.)
NIP: 19640205 198703 1 001

Dibuat oleh : Herman Dwi Surjono, Ph.D	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh :
---	---	------------------