



1. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

	UNIVERSITAS DARMA PERSADA FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA (FBB) PROGRAM STUDI BAHASA MANDARIN DAN KEBUDAYAAN TIONGKOK					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK):	KODE:	Rumpun MK:	BOBOT 2 SKS		SEMESTER:	Tgl Penyusunan:
Komputer Bahasa Mandarin	12620410	Mata Kuliah Pilihan	T= 2	P=	6	Januari 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	FEBI NUR BIDURI				GUSTINI WIJAYANTI	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL1: Sikap 4 (S4)	Menunjukkan sikap bertanggungjawab di bidang keahliannya secara mandiri				
	CPL2: KU3 (Keterampilan Umum 3)	Mampu bekerjasama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya.				
	CPL3: KK1 (Keterampilan Khusus 1)	Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur.				
	CPL4: PP1 (Penguasaan Pengetahuan 1)	Menguasai penggunaan berbagai aplikasi komputer dalam bahasa Mandarin				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK1	Mahasiswa dapat memaksimalkan penggunaan berbagai jenis aplikasi komputer berbahasa Mandarin.				
	CPMK2	Mahasiswa dapat membuat dan menciptakan berbagai jenis design, tulisan dan juga gambar menggunakan aplikasi dalam komputer berbahasa Mandarin.				
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)					
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mengenal berbagai aplikasi dalam pembelajaran bahasa Mandarin.				

	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu mengoperasikan microsoft office berbahasa Mandarin.								
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu mengoperasikan Google Workspace.								
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu mengoperasikan aplikasi referensi dan citaci jurnal.								
	Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu merancang berbagai desain menggunakan aplikasi Canva,								
	Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu menelaah berbagai jenis jurnal dan buku digital								
	Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu menampilkan berbagai hasil rancangan dengan menggunakan aplikasi tertentu.								
	Sub-CPMK8									
	Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK									
		Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK 3	Sub-CPMK4	Sub-CPMK5	Sub-CPMK6	Sub-CPMK7	Sub-CPMK8	
	CPL1: S4	√	√	√	√	√	√	√	√	
	CPL2: KU3	√	√	√	√	√	√	√	√	
	CPL3: KK1	√	√	√	√	√	√	√	√	
	CPL4: PP1	√	√	√	√	√	√	√	√	
Deskripsi Singkat MK	Mempelajariberbagai jenis aplikasi pendukung untuk skripsi atau kerja dengan menggunakan bahasa Mandarin.									
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis-Jenis Microsoft Office 2. Jenis-jenis Google Workspace 3. Canva 									
Pustaka	Utama :									
	Modul oleh Febi Nur Biduri									
	P endukung :									
Dosen Pengampu	Febi Nur Biduri									
Matakuliah syarat										
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)			
		Indikator	Kriteria & Teknik	Luring (offline)	Daring (online)					
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)			
1	Mahasiswa mampu mengaplikasikan komputer dengan menggunakan hanzi dan hanyu pinyin.	Pengenal an komputer	Kuliah interaktif, diskusi, praktik.	Metode pembelajaran kontekstual, 100 menit		Modul	1%			

		berbahasa Mandarin					
2	Mahasiswa mampu menggunakan program microsoft word. .	microsoft word dalam bahasa Mandarin	Kuliah interaktif, diskusi, praktik.	Metode pembelajaran kontekstual, 30 menitt	Metode pembelajaran berbasis tugas, 70 menit	Modul	1%
3	Mahasiswa mampu menggunakan program microsoft powerpoint.	penggunaan microsoft powerpoint dalam bahasa mandarin	Kuliah interaktif, diskusi, praktik.	Metode pembelajaran kontekstual, 30 menitt	Metode pembelajaran berbasis tugas, 70 menit	Modul	1%
4	Mahasiswa mampu menggunakan program microsoft excel	penggunaan microsoft excel dalam bahasa mandarin.	Kuliah interaktif, diskusi, praktik.	Metode pembelajaran kontekstual, 30 menitt	Metode pembelajaran berbasis tugas, 70 menit	Modul	1%
5	Mahasiswa mampu menggunakan program microsoft office dalam bahasa Mandarin.	Kuis 1	Kuliah interaktif, dan praktek.	Metode pembelajaran berbasis tugas, 100 menit		Modul	1%
6	Mahasiswa mampu mempresentasikan penggunaan microsoft office dalam bahasa Mandarin.	Presentasi secara personal.	Kuliah interaktif, diskusi, praktik.	Metode pembelajaran kontekstual, 30 menitt	Metode pembelajaran berbasis tugas, 70 menit	Modul	1%
7	Mahasiswa mampu menuliskan sebuah cerita singkat bahasa mandarin dengan menggunakan komputer	Menciptakan sebuah cerita dalam bahasa mandarin menggunakan salah satu fitur dari microsoft office.	Kuliah interaktif, diskusi, praktik.	Metode pembelajaran kontekstual, 30 menitt	Metode pembelajaran berbasis tugas, 70 menit	Modul dan Materi otentik	12%
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						5 %

9	Mahasiswa mampu menggunakan dan membuat presentasi menggunakan aplikasi rekam layar.	Menciptakan sebuah cerita menggunakan aplikasi rekam layar komputer.	Kuliah interaktif, diskusi, praktik.	Metode pembelajaran kontekstual, 30 menitt	Metode pembelajaran berbasis tugas, 70 menit	Modul	1%
10	Mahasiswa mampu menggunakan berbagai fitur google Google Workspace.	Menciptakan berbagai karya dengan Google workspace ..	Kuliah interaktif, diskusi, praktik.	Metode pembelajaran kontekstual, 30 menit	Metode pembelajaran berbasis tugas, 70 menit	Modul dan Materi otentik .	4%
11	Mahasiswa mampu menggunakan berbagai fitur aplikasi dalam pencarian buku digital dan jurnal untuk keperluan skripsi.	Memprediksi buku digital dan jurnal yang sesuai dengan kebutuhan skripsi.	Kuliah interaktif, diskusi, praktik.	Metode pembelajaran kontekstual, 30 menitt	Metode pembelajaran berbasis tugas, 70 menit	Modul dan Materi otentik contoh RPP Kurikulum Merdeka.	10%
12	Mahasiswa mampu menggunakan baidu dalam pencarian buku digital dan jurnal untuk keperluan skripsi. kelas.	Mahasiswa dapat mempelajari cara pencarian buku digital dan jurnal.	Kuliah interaktif, diskusi, praktik.	Metode pembelajaran kontekstual, 30 menitt	Metode pembelajaran berbasis tugas, 70 menit	Modul	1%

13	Mahasiswa mampu menggunakan berbagai jenis aplikasi dalam komputer dengan menggunakan bahasa Mandarin.	Mereproduksi berbagai jenis tulisan dan design berbahasa Mandarin.	Kuis II	Metode pembelajaran berbasis tugas, 100 menit		Modul dan Materi otentik	10%
14	Mahasiswa mampu menggunakan mendeley dalam penulisan skripsi.	Mengatur jurnal dan buku digital yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi.	Kuliah interaktif, diskusi, praktik.	Metode pembelajaran kontekstual, 30 menitt	Metode pembelajaran berbasis tugas, 70 menit	Modul dan Materi otentik	30%
15	Mahasiswa mampu menggunakan berbagai jenis aplikasi dalam komputer dengan menggunakan bahasa Mandarin.	Mengatur referensi otomatis dalam penulisan skripsi.	Kuliah interaktif, diskusi, praktik.	Metode pembelajaran kontekstual, 30 menitt	Metode pembelajaran berbasis tugas, 70 menit	Modul dan Materi otentik	9%
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						10%

Catatan :

2. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
3. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
4. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
6. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
7. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
8. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.

9. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
10. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
11. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
12. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
13. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Rubrik Penilaian :

Ketepatan menjawab soal	Tidak tepat 2 poin	Kurang tepat 6 poin	Tepat 8 poin	Sangat tepat 10 poin
Sistematika menjawab soal	Tidak sistematis 2 poin	Kurang sistematis 6 poin	Sistematis 8 poin	Sangat sistematis 10 poin
Kemampuan mendeskripsikan hasil	Tidak tepat 2 poin	Kurang tepat 6 poin	Tepat 8 poin	Sangat tepat 10 poin
Kerapian menjawab soal	Tidak rapi 2 poin	Kurang rapi 6 poin	Rapi 8 poin	Sangat rapi 10 poin
Ketepatan waktu mengumpulkan hasil	Tidak mengumpulkan 0 poin	Tidak tepat 6 poin	Tepat 8 poin	Sangat tepat 10 poin