

SATUAN ACARA PERKULIAHAN-FAKULTAS PSIKOLOGI- UNIVERSITAS GUNADARMA
MATA KULIAH : APLIKASI PSIKOLOGI KOGNITIF SAINS DALAM TI
KODE MATAKULIAH / SKS = AK-051220 / 2 SKS

TIU = Agar mahasiswa mampu memahami bagaimana peran teknologi komputer dan teknologi informasi dalam kehidupan manusia serta Kaitannya antara teknologi komputer dan psikologi

TIK = Agar mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan peran teknologi komputer dalam program pembelajaran melalui Komputer (*CBL = Computer Based Learning*)

Minggu ke	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Sasaran Belajar	Cara Pengajaran	Media	Tugas	Referensi
1	Pengantar teknologi dalam kehidupan manusia	A. Pengertian teknologi : memahami dan menjelaskan pengertian teknologi serta perbedaannya dengan ilmu pengetahuan B. Penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari : memahami dan menjelaskan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari C. Peran dan Dampak Teknologi : memahami dan menjelaskan peran dan dampak teknologi dalam kehidupan sehari-hari	Tatap Muka	OHP	Pemberian tugas makalah dan ambil data ke lapangan untuk presentasi minggu ke 6	1, 7
2	Perkembangan teknologi komputer dan teknologi informasi dalam proses pembelajaran	A. Sejarah komputer sebagai media bantu dalam belajar: : mengetahui dan memahami awal mula komputer digunakan sebagai media bantu dalam belajar B. Perkembangan penggunaan komputer dalam belajar : mengetahui dan mampu memahami bagaimana perkembangan komputer yang digunakan dalam proses belajar	Tatap Muka	OHP		3
3	Pengertian <i>Computer Aided Instruction (CAI)</i>	A. Pengertian <i>Computer Aided Instruction (CAI)</i> : memahami dan menjelaskan pengertian <i>CAI</i> B. Manfaat <i>Computer Aided Instruction (CAI)</i> : memahami dan mampu menjelaskan manfaat dari <i>CAI</i>	Tatap Muka	OHP		3, 4
4	Fungsi Komputer dalam proses pembelajaran	A. Fungsi komputer dalam belajar : mampu memahami dan menjelaskan 3 fungsi komputer dalam proses pembelajaran sebagai <i>tools</i> , <i>tutor</i> dan <i>tutee</i>	Tatap Muka	OHP		1, 2, 7
5	Drill & Practice, Tutorial, Simulasi,	A. Pengenalan bentuk-bentuk CAI : mengetahui dan memahami bentuk-bentuk CAI yaitu <i>Drill</i>	Tatap Muka	OHP		2, 4

SATUAN ACARA PERKULIAHAN-FAKULTAS PSIKOLOGI- UNIVERSITAS GUNADARMA
MATA KULIAH : APLIKASI PSIKOLOGI KOGNITIF SAINS DALAM TI
KODE MATAKULIAH / SKS = AK-051220 / 2 SKS

Minggu ke	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Sasaran Belajar	Cara Pengajaran	Media	Tugas	Referensi
	Edutainment, Mindtools	& Practice, Tutorial, Simulasi, Edutainment serta Mindtools				
6	Aplikasi <i>Drill & Practice</i>	<p>A. Pengertian <i>CAI Drill & Practice</i> : mengetahui konsep dan memahami bentuk <i>CAI drill & practice</i></p> <p>B. Struktur dan Tujuan <i>CAI drill & practice</i> : mampu menjelaskan dan memahami struktur dan tujuan dari <i>CAI drill & Practice</i></p> <p>C. Isi, keuntungan dan kerugian <i>CAI drill & practice</i> : Mengetahui, memahami dan dapat menjelaskan isi dari <i>CAI drill & practice</i> sehingga dapat menjelaskan perbedaan <i>drill practice</i> dengan <i>CAI</i> yang lainnya</p>	Tatap Muka	OHP & Audio-Visual	Presentasi makalah dan Diskusi kelompok	1, 2, 3, 5, 6, 7
7	Aplikasi Tutorial	<p>A. Pengertian <i>CAI Tutorial</i> : mengetahui konsep dan memahami bentuk <i>CAI tutorial</i></p> <p>B. Struktur dan Tujuan <i>CAI tutorial</i> : mampu menjelaskan dan memahami struktur dan tujuan dari <i>CAI tutorial</i></p> <p>C. Isi, keuntungan dan kerugian <i>CAI tutorial</i> : Mengetahui, memahami dan dapat menjelaskan isi dari <i>CAI tutorial</i> sehingga dapat menjelaskan perbedaan <i>tutorial</i> dengan <i>CAI</i> yang lainnya</p>	Tatap Muka	OHP & Audio-visual	Presentasi makalah dan Diskusi kelompok	1, 2, 3, 5, 6, 7
8	Aplikasi Simulasi	<p>A. Pengertian <i>CAI Simulasi</i> : mengetahui konsep dan memahami bentuk <i>CAI Simulasi</i></p> <p>B. Struktur dan Tujuan <i>CAI simulasi</i> : mampu menjelaskan dan memahami struktur dan tujuan dari <i>CAI simulasi</i></p> <p>C. Isi, keuntungan dan kerugian simulasi : Mengetahui, memahami dan dapat menjelaskan isi dari <i>CAI simulasi</i> sehingga dapat menjelaskan perbedaan <i>Simulasi</i> dengan <i>CAI</i> yang lainnya</p>	Tatap Muka	OHP & Audio-visual	Presentasi makalah dan Diskusi kelompok	1, 3

SATUAN ACARA PERKULIAHAN-FAKULTAS PSIKOLOGI- UNIVERSITAS GUNADARMA
MATA KULIAH : APLIKASI PSIKOLOGI KOGNITIF SAINS DALAM TI
KODE MATAKULIAH / SKS = AK-051220 / 2 SKS

Minggu ke	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Sasaran Belajar	Cara Pengajaran	Media	Tugas	Referensi
9	Aplikasi <i>Games</i> atau <i>Edutainment</i>	A. Pengertian <i>CAI Games</i> atau <i>Edutainment</i> : mengetahui konsep dan memahami bentuk <i>CAI games</i> atau <i>edutainment</i> B. Struktur dan Tujuan <i>CAI Games</i> atau <i>Edutainment</i> : mampu menjelaskan dan memahami struktur dan tujuan dari <i>CAI games</i> atau <i>edutainment</i> C. Isi, keuntungan dan kerugian <i>Games</i> atau <i>Edutainment</i> : Mengetahui, memahami dan dapat menjelaskan 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	Tatap Muka	OHP & Audio-visual	Presentasi makalah dan Diskusi kelompok	1, 3
10	Aplikasi <i>Mindtools</i>	A. Pengertian <i>CAI Mindtools</i> : mengetahui konsep dan memahami bentuk <i>CAI mindtools</i> B. Struktur dan Tujuan <i>CAI Mindtools</i> : mampu menjelaskan dan memahami struktur dan tujuan dari <i>CAI Mindtools</i> C. Isi dan keuntungan <i>Mindtools</i> : Mengetahui, memahami dan dapat menjelaskan isi dan keuntungan dari <i>mindtools</i>	Tatap Muka	OHP & Audio-visual	Presentasi makalah dan Diskusi kelompok	4, 8
11.	UJIAN TENGAH SEMESTER					
12	Review Bentuk-bentuk <i>CAI</i>	A. Review bentuk-bentuk <i>CAI (Drill & Practice, Tutorial, simulasi, Edutainment & Mindtools)</i> : Agar lebih memahami dan dapat menjelaskan bentuk-bentuk <i>CAI</i> secara keseluruhan (<i>Drill & Practice, tutorial, simulasi, edutainment & Mindtools</i>)	Tatap Muka	OHP	Diskusi kelompok	
13	<i>Mind Mapping CAI</i>	A. Pengertian dan kegunaan <i>mind mapping</i> : mampu memahami dan menjelaskan konsep dan kegunaan <i>mind mapping</i> B. Membuat <i>mind mapping CAI</i> : mampu memahami dan menjelaskan <i>mind mapping CAI</i>	Tatap Muka	OHP & Audio-visual	Diskusi kelompok	
14	Aplikasi dan Review <i>Mind Mapping CAI</i>	A. Penggunaan <i>software Mind mapping</i> : Belajar menggunakan <i>software mind mapping</i> untuk menjelaskan berbagai konsep <i>CAI</i>	Tatap Muka	OHP & Audio-visual	Diskusi kelompok	

SATUAN ACARA PERKULIAHAN-FAKULTAS PSIKOLOGI- UNIVERSITAS GUNADARMA
MATA KULIAH : APLIKASI PSIKOLOGI KOGNITIF SAINS DALAM TI
KODE MATAKULIAH / SKS = AK-051220 / 2 SKS

Daftar Referensi

1. Cotton, K. 1991. *The Schooling Practices That Matter Most*. <http://www.nwrel.org/scpd/sirs/5/cu10.html>
2. *Drill-and-Practice*. http://www.stemnet.nf.ca/~dsulliva/technology/new_page_4.htm
3. Educational Software: Computer Assisted Instruction. <http://www.ceap.wcu.edu/houghton/learner/Look/CAI.html>
4. Jonassen, D. H. 2008. Learning From, Learning About And Learning With Computing: A Rationale For Mindtools. <Http://Web.Upaep.Mx/Desarrollohumano/Maestros/Lecturajonassen.Htm>
5. Liliana, Adipranata, R. & Hartono, R. 2006. Pembuatan *computer aided learning* untuk mempelajari Ikan laut tropis. Seminar Nasional Sistem dan Informatika 2006; Bali, November 17, 2006. *Uk Petra: Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri Surabaya*
6. 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
7. 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
8. Jonassen, D. Computers as mindtools for engaging learners in critical thinking. *3º Simpósio Internacional de Informática Educativa*. School of information science and learning. University of Missouri : Usa