






UNIVERSITAS LAMPUNG
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
JURUSAN ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA

Kode
Dokumen RPS

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (SKS)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Bahasa Inggris I	MIN520208		T=2 P=0	5	20 Agustus 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI
	 Istiana Ruswita, M.Kom.		 Tristiyanto, P.hD.		 Ossy Dwi Endah Wulansari, S.Si., M.T.
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	CPL01	Menunjukkan sikap profesional, etis, dan bertanggung jawab dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan, termasuk dalam penggunaan Bahasa Inggris di lingkungan akademik dan profesional.			
	CPL02	Mampu berkomunikasi secara efektif dalam Bahasa Inggris lisan dan tulisan untuk menyampaikan gagasan, informasi, dan hasil kerja di bidang Ilmu Komputer secara jelas dan sistematis.			
	CPL03	Menguasai pengetahuan dasar Bahasa Inggris teknis, khususnya kosakata, struktur kalimat, dan ungkapan yang relevan dengan bidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi.			
	CPL04	Mampu memahami dan menginterpretasikan teks, dokumentasi, dan referensi teknis berbahasa Inggris yang berkaitan dengan Ilmu Komputer.			
	CPL05	Mampu menggunakan Bahasa Inggris untuk mendukung aktivitas pembelajaran, presentasi sederhana, dan diskusi akademik di bidang Ilmu Komputer.			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	CPMK-1	Mahasiswa mampu mempraktekkan Bahasa Inggris dasar yang terkait dengan bidangnya dalam kehidupan sehari-hari			
	CPMK-2	Menguasai kosa kata, ekspresi umum, dan instruksi dalam Bahasa Inggris yang terkait dengan ilmu komputer			
	CPMK-3	Menganalisis instruksi-instruksi yang terkait dengan komputer			
CPMK-4	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar struktur Bahasa Inggris, meliputi parts of speech, frasa, klausa, dan kalimat sesuai kaidah tata bahasa yang benar.				
CPMK-5	Mahasiswa mampu menganalisis kesalahan struktur (grammatical errors) dalam kalimat Bahasa Inggris serta memberikan perbaikan yang sesuai dengan kaidah tata bahasa.				
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah Bahasa Inggris dirancang untuk membekali mahasiswa Ilmu Komputer dengan kemampuan dasar berkomunikasi dalam Bahasa Inggris lisan dan tulisan. Fokus pembelajaran mencakup penguasaan struktur bahasa, kosakata teknis, serta pemahaman teks akademik dan dokumentasi bidang teknologi informasi. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu menggunakan Bahasa Inggris secara efektif untuk mendukung kegiatan akademik dan profesional di bidang Ilmu Komputer.				

Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Common words in Computer Computer Science 2. Simple instructions/notifications in computer 3. Complex instructions/notifications in computer 4. Pronouns 5. Adjectives and Adverbs 6. Simple Present Tense 7. Simple Past Tense 8. Simple Future Tense (will & going to) 9. Present Continuous (Present Progressive) Tense 10. Past Continuous Tense 11. Present Perfect Tense 12. Past Perfect Tense

Pustaka	Utama :	
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Murphy, R. (2023). <i>English Grammar in Use</i> (6th ed.). Cambridge University Press. 2. Hewings, M. (2023). <i>Advanced Grammar in Use</i> (4th ed.). Cambridge University Press.
	Pendukung :	
	Glendinning, E. H., & McEwan, J. (2021). <i>Oxford English for Information Technology</i> . Oxford University Press.	
Dosen Pengampu		
Matakuliah Syarat	-	

Mg Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi <i>common words</i> dan istilah dasar yang sering digunakan dalam bidang Computer Science.	Ketepatan dalam mengidentifikasi <i>common words</i> dan istilah dasar bidang Computer Science.	Kriteria <u>Ketepatan</u> dalam memberikan bertanya dan menjawab dalam	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD) Kuliah, Small Group Discussion (SGD)	-	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kontrak Kuliah 2. Introduction to the lecture and 50 most common words in 	-

2	Mahasiswa mampu menggunakan kosakata umum Computer Science dalam kalimat sederhana berbahasa Inggris secara tepat.	Ketepatan penggunaan kosakata umum Computer Science dalam kalimat sederhana berbahasa Inggris.	<p>Kriteria <u>Ketepatan</u> dalam memberikan bertanya dan menjawab dalam tanya jawab dan diskusi, dan <u>penguasaan</u> materi dalam mengerjakan tugas</p> <p>Bentuk - Keterlibatan dalam diskusi (Soal tanya jawab)</p>	<p>Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD) Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD)</p> <p>Teori: 1 (2x50")</p>	-	Understading the short comments on the dialoge box [2]	-
3	Mahasiswa mampu memahami maksud instruksi panjang terkait komputer	Ketepatan dalam memahami dan menjelaskan instruksi serta notifikasi sederhana pada sistem komputer berbahasa Inggris.	<p>Kriteria <u>Ketepatan</u> dalam memberikan bertanya dan menjawab dalam Tanya jawab dan diskusi, dan <u>penguasaan</u> materi dalam mengerjakan tugas</p> <p>Bentuk</p>	<p>Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD) Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD)</p> <p>Teori: 1 (2x50")</p>	-	Understading the complex comments on the dialoge box [2]	-

4,5	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan instruksi serta notifikasi sederhana pada sistem komputer dan aplikasi berbahasa Inggris.	Ketepatan dalam menafsirkan instruksi dan notifikasi sederhana untuk menentukan tindakan penggunaan komputer.	<p>Kriteria <u>Ketepatan</u> dalam memberikan bertanya dan menjawab dalam Tanya jawab dan diskusi, dan <u>penguasaan</u> materi dalam mengerjakan tugas</p> <p>Bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keterlibatan dalam diskusi (Soal tanya jawab) - Membuat script untuk presentasi 	<p>Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD) Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD)</p> <p>Teori: 1 (2x50")</p>	-	Procedural sentences in the dialoge box of Instalation [2]	5
6,7	Mahasiswa mampu memahami dan menganalisis instruksi atau notifikasi kompleks pada sistem komputer berbahasa Inggris.	Ketepatan dalam menganalisis instruksi atau notifikasi kompleks pada sistem komputer berbahasa Inggris.	<p>dalam diskusi (Soal tanya jawab)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi perorangan dan Soal tanya jawab 			Procedural sentences in the dialoge box of Instalation [2]	
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						25

9	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan penggunaan <i>pronouns</i> secara tepat dalam konteks kalimat Bahasa Inggris bidang komputer.	Ketepatan penggunaan <i>pronouns</i> dalam kalimat Bahasa Inggris pada konteks bidang komputer.	<u>Ketepatan</u> dalam memberikan bertanya dan menjawab dalam Tanya jawab dan diskusi, dan <u>penguasaan</u> materi dalam mengerjakan tugas Bentuk - Keterlibatan dalam diskusi (Soal tanya jawab)	Kuliah, Small Group Discussion (SGD) Kuliah, Small Group Discussion (SGD), Demonstrasi Teori: 4 (2x50“)	-		15
10,12	Mahasiswa mampu menerapkan berbagai bentuk <i>tenses</i> (Simple Present, Simple Past, dan Simple Future) untuk menyusun kalimat yang menjelaskan fakta, peristiwa, serta rencana atau prediksi aktivitas di bidang komputer.	Ketepatan penggunaan <i>Simple Present, Simple Past, dan Simple Future Tense</i> dalam penyusunan kalimat konteks aktivitas komputer.	Kriteria <u>Ketepatan</u> dalam memberikan bertanya dan menjawab dalam Tanya jawab dan diskusi, dan <u>penguasaan</u> materi dalam mengerjakan tugas Bentuk - Keterlibatan dalam diskusi	Kuliah, Small Group Discussion (SGD) Kuliah, Small Group Discussion (SGD), Demonstrasi Teori: 1 (2x50“)	-	Paragraphing [4]	5

13-15	Mahasiswa mampu menggunakan <i>tenses</i> berkelanjutan dan sempurna (Present Continuous, Past Continuous, Present Perfect, dan Past Perfect) untuk menjelaskan proses, pengalaman, hasil, serta urutan aktivitas komputer secara tepat dan kontekstual.	1. Ketepatan penggunaan <i>Continuous</i> dan <i>Perfect Tenses</i> dalam menjelaskan proses, pengalaman, hasil, dan urutan aktivitas komputer.	<p>Kriteria <u>Ketepatan</u> dalam memberikan bertanya dan menjawab dalam Tanya jawab dan diskusi, dan <u>penguasaan</u> materi dalam mengerjakan tugas</p> <p>Bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keterlibatan dalam diskusi (Soal tanya jawab on how students outlining) - Presentasi perorangan dan Soal tanya jawab 	Kuliah, Small Group Discussion (SGD) Kuliah, Small Group Discussion (SGD), Demonstrasi	-		10
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						25

RUBRIK PENILAIAN

JENJANG /GRADE	ANGKA /SKOR	DESKRIPSI INDIKATOR KERJA
A	86–100	a. Mahasiswa mampu menyelesaikan tugas dengan sangat baik
		b. Mahasiswa mampu menguasai materi bahasa inggris dengan sangat baik
		c. Mahasiswa mampu melakukan diskusi / partisipasi aktif di kelas dengan sangat baik
		d. Mahasiswa mampu menyelesaikan UTS, dan UAS dengan sangat baik
A-	81 – 85	a. Mahasiswa mampu menyelesaikan tugas dengan baik
		b. Mahasiswa mampu menguasai materi bahasa inggris dengan sangat baik
		c. Mahasiswa mampu melakukan diskusi / partisipasi aktif di kelas dengan sangat baik
		d. Mahasiswa mampu menyelesaikan UTS, dan UAS dengan baik
B+	76 – 80	a. Mahasiswa mampu menyelesaikan tugas dengan baik
		b. Mahasiswa mampu menguasai materi bahasa inggris dengan sangat baik
		c. Mahasiswa mampu melakukan diskusi / partisipasi aktif di kelas dengan baik
		d. Mahasiswa mampu menyelesaikan UTS, dan UAS dengan baik
B	71 – 75	a. Mahasiswa mampu menyelesaikan tugas dengan baik
		b. Mahasiswa mampu menguasai materi bahasa inggris dengan baik
		c. Mahasiswa mampu melakukan diskusi / partisipasi aktif di kelas dengan baik
		d. Mahasiswa mampu menyelesaikan UTS, dan UAS dengan baik
B-	66 – 70	a. Mahasiswa mampu menyelesaikan tugas dengan baik
		b. Mahasiswa mampu menguasai materi bahasa inggris dengan baik
		c. Mahasiswa mampu melakukan diskusi / partisipasi aktif di kelas dengan baik
		d. Mahasiswa cukup mampu menyelesaikan UTS, dan UAS

RUBRIK PENILAIAN

JENJANG /GRADE	ANGKA /SKOR	DESKRIPSI INDIKATOR KERJA
----------------	-------------	---------------------------

C+	61 – 65	a. Mahasiswa cukup mampu menyelesaikan tugas
		b. Mahasiswa mampu menguasai materi bahasa inggris
		c. Mahasiswa cukup mampu melakukan diskusi / partisipasi aktif di kelas
		d. Mahasiswa cukup mampu menyelesaikan UTS, dan UAS
C	51 – 60	a. Mahasiswa cukup mampu menyelesaikan tugas
		b. Mahasiswa cukup mampu menguasai materi bahasa inggris
		c. Mahasiswa cukup mampu melakukan diskusi / partisipasi aktif di kelas
		d. Mahasiswa cukup mampu menyelesaikan UTS, dan UAS
D	45 – 50	a. Mahasiswa kurang mampu menyelesaikan tugas
		b. Mahasiswa kurang mampu menguasai materi bahasa inggris
		c. Mahasiswa kurang mampu melakukan diskusi / partisipasi aktif di kelas
		d. Mahasiswa kurang mampu menyelesaikan UTS, dan UAS
E	<45	a. Mahasiswa tidak mampu menyelesaikan tugas
		b. Mahasiswa tidak mampu menguasai materi bahasa inggris
		c. Mahasiswa tidak mampu melakukan diskusi / partisipasi aktif di kelas
		d. Mahasiswa tidak mampu menyelesaikan UTS, dan UAS

Pengertian 1 sks dalam BENTUK PEMBELAJARAN			Jam	
a	Kuliah, Responsi, Tutorial		2,83	
	Tatap Muka	Penugasan Terstruktur		Belajar Mandiri
	50 menit/minggu/semester	60 menit/minggu/semester		60 menit/minggu/semester
b	Seminar atau bentuk pembelajaran lain yang sejenis		2,83	
	Tatap muka			Belajar mandiri
	100 menit/minggu/semester	70 menit/minggu/semester		
c	Praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara		2,83	
	170 menit/minggu/semester			

No	Metode Pembelajaran Mahasiswa	Kode	Keterangan
1	<i>Small Group Discussion</i>	SGD	Proses pembelajaran dengan melakukan diskusi kelompok kecil tujuannya agar peserta didik memiliki ketrampilan memecahkan masalah terkait materi pokok dan persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
2	<i>Role-Play & Simulation</i>	RPS	Aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. <i>Role-play</i> berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari.
3	<i>Discovery Learning</i>	DL	Model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.
4	<i>Self-Directed Learning</i>	SDL	Model yang dilakukan oleh individu untuk dirinya sendiri dan bahwa hasil belajar maksimal diperoleh apabila siswa bekerja menurut kecepatannya sendiri, terlibat aktif dalam melaksanakan berbagai tugas belajar khusus, dan mengalami keberhasilan dalam belajar.
5	<i>Cooperative Learning</i>	CoL	Bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif

No	Metode Pembelajaran Mahasiswa	Kode	Keterangan
			merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.
6	<i>Collaborative Learning</i>	CbL	Pembelajaran kolaboratif dapat menyediakan peluang untuk menuju pada kesuksesan praktek-praktek pembelajaran. Sebagai teknologi untuk pembelajaran (<i>technology for instruction</i>), pembelajaran kolaboratif melibatkan partisipasi aktif para siswa dan meminimisasi perbedaan-perbedaan antar individu.
7	<i>Contextual Learning</i>	CtL	Pembelajaran yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupan.
8	<i>Project Based Learning</i>	PjBL	Model pembelajaran berbasis proyek (<i>project based learning</i>) adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Dalam kegiatan ini, siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan sintesis informasi untuk memperoleh berbagai hasil belajar (pengetahuan, keterampilan, dan sikap).
9	<i>Problem Based Learning & Inquiry</i>	PBL	Metode pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penyelidikan, sehingga melatih peserta didik untuk kreatif dan berpikir kritis untuk menemukan sendiri suatu pengetahuan. Akhir dari metode <i>inquiry learning</i> adalah peserta didik mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya berdasarkan fakta-fakta yang ada.
10	Atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.		

CATATAN :

1. **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.
2. **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, keterampilan umum, keterampilan khusus dan pengetahuan.
3. **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.
4. **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.
5. **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.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **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.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion (SGD), Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. **TM**=Tatap Muka, **PT**=Penugasan terstruktur, **BM**=Belajar mandiri.