	Universitas Negeri Surabaya **S1 Sastra Inggris**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Digital Storytelling	7920202323		**2**				28 September 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	Dr. Ali Mustofa, S.S., M.Pd.	Hujuala	ALI MUSTOFA

Deskripsi Singkat MK	This course aims to empower students to become digital storytellers, fostering innovation and communication for social impact (SDG 4& 11). Students will explore the power of digital media to craft compelling narratives that raise awareness of social issues and inspireaction, thereby educating audiences about pressing social concerns (SDG 10 & 13). The curriculum delves into various digitalstorytelling techniques, including video editing, audio manipulation, and multimedia integration. Students will analyze successfuldigital stories while considering ethical storytelling practices and accessibility for diverse audiences (SDG 10). Through hands-onworkshops, collaborative projects, and guest speaker sessions, students will develop their creative vision, hone their storytelling skills,and learn to leverage the power of digital tools for social change. The assessment will combine project presentations and criticalreflections on the societal impact of their digital stories. By the end of the course, students will be equipped to create impactful digitalnarratives, contributing to a more informed and connected global community.

Capaian Pembelajaran (CP)		
	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK	
	CPL	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
	CPL	Mampu mengaplikasikan konsep dan teori budaya untuk menganalisis serta merespons fenomena sosial budaya dengan cara yang responsif terhadap budaya.
	CPL	Mampu menghasilkan karya akademik atau non-akademik dengan baik dalam bentuk lisan maupun tulisan untuk beragam audiens dan tujuan
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	CLO1 (Critical): Students are able to critically analyze the narrative, technical, and ethical dimensions of digitalstories using Lambert's Seven Elements/Steps of Digital Storytelling framework.
	CPMK-2	CLO2 (Creative/Technical): Students are able to creatively design and produce an original digital story that integratesimage, audio, and video to communicate a clear message on a socially relevant issue.
	CPMK-3	CLO3 (Analytical): Students are able to apply relevant cultural and sociocultural concepts to analyze how digitalstories represent identity, community, and social issues across diverse contexts.
	CPMK-4	CLO4 (Applied/Ethical): Students are able to produce and distribute digital stories that reflect culturally-responsive,ethical storytelling practices sensitive to the perspectives of diverse and marginalized communities.
	CPMK-5	CLO5 (Oral): Students are able to pitch, narrate, and present a digital story clearly and persuasively to a live audience,responding constructively to feedback.
	CPMK-6	CLO6 (Written): Students are able to write a well-structured narrative script and a critical reflective essay analyzingthe societal impact and learning process of their digital storytelling project.
	Matrik CPL - CPMK	

CPMK	CPL	CPL	CPL
CPMK-1	✔		
CPMK-2	✔		
CPMK-3		✔	
CPMK-4		✔	
CPMK-5			✔
CPMK-6			✔

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1																
CPMK-2																
CPMK-3																
CPMK-4																
CPMK-5																
CPMK-6																

Pustaka

Utama :

1. Branston, Gill., and Stafford, Roy. 2010. The Media Students Book (5th ed). London and New York: Routledge.
2. Kellner, Douglas. 1995. Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern and the Postmodern . London and New York: Routledge.
3. Lambert, J. (2018). Digital Storytelling Capturing Lives, Creating Community. Routledge.

Pendukung :

1. Hicks, W. (2013). English for journalists. Routledge. 2. Sullivan, L., Bennett, S., & Boches, E. (2012). Hey, Whipple, squeeze this: The classic guide to creating great ads. John Wiley & Sons. 3. Dille, F., & Platten, J. Z. (2008). The ultimate guide to video game writing and design. Lone Eagle.
2. 4. Halvorson, K., & Rach, M. (2012). Content strategy for the Web: content strategy Web _p2. New Riders. 5. Rousseau, D. H., & Phillips, B. R. (2013). Storyboarding Essentials: SCAD Creative Essentials (How to Translate Your Story to the Screen for Film, TV, and Other Media). Watson-Guptill. 6. MacRury, Iain. 2009. Advertising. London and New York: Routledge.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online)*		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.

2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.