

	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			3 September 2026																																	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																		
			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 inspire action, thereby educating audiences about pressing social concerns (SDG 10 & 13). The curriculum delves into various digital storytelling techniques, including video editing, audio manipulation, and multimedia integration. Students will analyze successful digital stories while considering ethical storytelling practices and accessibility for diverse audiences (SDG 10). Through hands-on workshops, collaborative projects, and guest speaker sessions, students w This course explores creative media practice across a wide range of subjects including newspaper and magazine production, digital and social media, and video production. In this course, students will develop practical skills in media production as well as theoretical learning. All teaching learning activities are conducted through lecturing, discussion, presentation, and project. This course uses Project-Based method of learning.																																						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																						
	Matrik CPL - CPMK																																						
		CPMK																																					
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																						
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 10%;">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <td></td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> </table>					CPMK	Minggu Ke																	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																							
Pustaka	Utama :																																						
	1. Carroll, Brian. 2014. Writing and Editing for Digital Media. London: Routledge. 2. Branston, Gill., and Stafford, Roy. 2010. The Media Students Book (5th ed). London and New York: Routledge. 3. Burton, Graeme. 2002. More Than Meets the Eye: an Introduction to Media Studies (3rd ed). London: Arnold. 4. Kellner, Douglas. 1995. Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern and the Postmodern . London and New York: Routledge. 5. MacRury, Iain. 2009. Advertising . London and New York: Routledge.																																						
	Pendukung :																																						

- Hicks, W. (2013). English for journalists. Routledge. - Sullivan, L., Bennett, S., & Boches, E. (2012). Hey, Whipple, squeeze this: The classic guide to creating great ads. John Wiley & Sons. - Dille, F., & Platten, J. Z. (2008). The ultimate guide to video game writing and design. Lone Eagle. - Halvorson, K., & Rach, M. (2012). Content strategy for the Web: content strategy Web p2. New Riders. - 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-Guption. - 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							

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
- Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
- 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%.
- TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.

