	Universitas Negeri Surabaya	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
LITERASI DIGITAL			2		25 Agustus 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Literasi Digital merupakan mata kuliah wajib umum (MKWU) bagi seluruh mahasiswa Universitas Negeri Surabaya yang disajikan pada tahun pertama perkuliahan. Matakuliah ini membekali mahasiswa mengenai pemahaman tentang dunia digital, seperti penggunaan internet dan sosial media dengan bijak, menemukan dan menyaring informasi, implementasi teknologi untuk dunia Pendidikan, pemanfaatan software untuk karya tulis ilmiah, Penggunaan aplikasi untuk menunjang bidang studi, pembuatan konten berbasis teknologi, Pengaplikasian bahasa pemograman, serta penggunaan teknologi untuk kolaborasi project. Kagiatan yang dilakukan selama pembelajaran antara lain praktek, diskusi, presentasi, penugasan individu, dan kolaborasi project akhir.	
Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya
	CPL	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
	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	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu menerapkan konsep literasi digital, memanfaatkan perangkat digital dan teknologi informasi secara aman, etis, dan efektif dalam konteks akademik maupun profesional.
	CPMK-2	Mahasiswa mampu menganalisis perkembangan teknologi, topik digital terkini, regulasi terkait informasi dan transaksi elektronik, serta menyusun strategi pencegahan risiko digital sesuai ketentuan hukum yang berlaku
	CPMK-3	Mahasiswa mampu memanfaatkan berbagai teknologi digital, termasuk layanan cloud storage, konversi file, tools presentasi, dan platform kolaborasi daring untuk mendukung produktivitas individu maupun tim.
	CPMK-4	Mahasiswa mampu menerapkan teknik penulisan karya ilmiah sesuai template dan memanfaatkan software reference management seperti Mendeley secara tepat.
	CPMK-5	Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar Internet of Things (IoT) dan Artificial Intelligence (AI) dalam studi kasus sederhana untuk memecahkan permasalahan sehari-hari.
	CPMK-6	Mahasiswa mampu merancang, mengimplementasikan, dan mempresentasikan proyek akhir berbasis teknologi digital yang inovatif, serta melakukan evaluasi dan refleksi pembelajaran untuk perbaikan berkelanjutan.
	Matrik CPL - CPMK	

CPMK	CPL	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. Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga

Pendukung :

1. Kathy A, et. al. 2022. Literacy for Digital: Futures Mind, Body, Text. New York: Routledge
2. Joel Bloch. 2021. Creating Digital Literacy Spaces for Multilingual Writers. Multilingual Matters
3. Lauren Hays; Jenna Kammer. 2021. Integrating Digital Literacy in the Disciplines. Bloomfield: Taylor & Francis Group.
4. Nicole M. Fox. 2022. Digital Visual Literacy. ABC-CLIO.
5. Bart Van de Wiele. 2022. Adobe Photoshop, Illustrator, and InDesign Collaboration and Workflow. Adobe Press
6. David Alford. 2021. BGE S1-S3 computing science and digital literacy : third and fourth levels.
7. Earl Aguilera. 2022. Digital Literacies and Interactive Media: A Framework for Multimodal Analysis. 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	Menerapkan konsep literasi digital dalam berbagai konteks penggunaan teknologi	1. Mahasiswa dapat menggunakan perangkat digital secara aman dan efektif. 2. Mahasiswa mampu menunjukkan contoh penerapan literasi digital dalam studi atau pekerjaan.	Kehadiran dan ketepatan waktu				3%
2	Menganalisis sejarah perkembangan teknologi untuk mengidentifikasi faktor pendorong dan arah kemajuan di masa depan	1. Mahasiswa menguraikan faktor pendorong perkembangan teknologi. 2. Mahasiswa memprediksi tren teknologi masa depan berdasarkan analisis sejarah	Kehadiran dan ketepatan waktu				3%

3	Menerapkan prinsip etika dunia siber dalam aktivitas digital sehari-hari	1. Mahasiswa mematuhi etika digital saat berinteraksi di media daring. 2. Mahasiswa mampu menunjukkan contoh perilaku etis di dunia siber.	Kehadiran dan ketepatan waktu				3%
4	Menganalisis topik-topik digital terkini dan merumuskan strategi pencegahan penipuan daring	1. Mahasiswa mengidentifikasi modus penipuan digital terbaru. 2. Mahasiswa menyusun rekomendasi langkah pencegahan.	Kehadiran dan ketepatan waktu				3%
5	Mendemonstrasikan penggunaan berbagai teknologi untuk menyampaikan informasi secara efektif, misalnya melalui presentasi multimedia	1. Mahasiswa membuat presentasi dengan media digital yang sesuai. 2. Mahasiswa menyampaikan presentasi dengan struktur dan visual yang baik.	Kehadiran dan ketepatan waktu				3%
6	Mengintegrasikan layanan cloud storage dan teknik konversi file untuk meningkatkan efisiensi kerja individu maupun tim	1. Mahasiswa mengunggah, berbagi, dan mengatur file di cloud dengan tepat. 2. Mahasiswa mengonversi format file sesuai kebutuhan pekerjaan.	Kehadiran dan ketepatan waktu				3%
7	Menerapkan penggunaan template penulisan buku atau artikel ilmiah sesuai standar akademik	1. Mahasiswa menulis naskah dengan template yang benar. 2. Mahasiswa memformat referensi sesuai gaya penulisan yang ditetapkan.	Kehadiran dan ketepatan waktu				3%
8	Ujian Tengah Semester (UTS)	Mahasiswa mampu menyelesaikan project berupa portofolio dari perkuliah 1-7	A= 86-100; A-= 81-85; B = 76-80; B= 71-75; B-= 66-70; C =61-65; C=56-60; D=41-55; E=0- 40				20%
9	Mempraktikkan penggunaan software reference management seperti Mendeley untuk pengelolaan sitasi	1. Mahasiswa mengimpor referensi ke Mendeley. 2. Mahasiswa menyisipkan sitasi dan daftar pustaka secara otomatis.	Kehadiran dan ketepatan waktu				3%
10	Menerapkan konsep e-commerce dan digital payment dalam simulasi transaksi daring	1. Mahasiswa melakukan simulasi pembelian barang/jasa secara daring. 2. Mahasiswa menggunakan metode pembayaran digital dengan benar.	Kehadiran dan ketepatan waktu				3%
11	Menganalisis aturan hukum informasi dan transaksi elektronik untuk mengkaji kepatuhan penggunaan teknologi	1. Mahasiswa mengidentifikasi pasal-pasal penting dalam UU ITE. 2. Mahasiswa memberikan contoh pelanggaran dan sanksinya.	Kehadiran dan ketepatan waktu				3%
12	Menerapkan konsep Internet of Things (IoT) dan Artificial Intelligence (AI) dalam studi kasus sederhana	1. Mahasiswa mempresentasikan contoh aplikasi IoT atau AI. 2. Mahasiswa melakukan simulasi sederhana penerapan IoT/AI.	Kehadiran dan ketepatan waktu				3%

13	Mengoptimalkan penggunaan berbagai tools Google untuk mendukung produktivitas akademik dan profesional	1. Mahasiswa memanfaatkan Google Docs, Sheets, atau Forms untuk kolaborasi. 2. Mahasiswa mengatur jadwal dan komunikasi menggunakan Google Calendar/Meet.	Kehadiran dan ketepatan waktu				3%
14	Menerapkan ketentuan UU ITE dan UU Perlindungan Data Pribadi pada skenario nyata	1. Mahasiswa menyesuaikan penggunaan data sesuai ketentuan hukum. 2. Mahasiswa membuat contoh kebijakan privasi sederhana.	Kehadiran dan ketepatan waktu				3%
15	Merancang dan mengimplementasikan proyek akhir berbasis teknologi digital yang inovatif	1. Mahasiswa membuat proposal proyek akhir yang memenuhi kriteria inovasi. 2. Mahasiswa mengimplementasikan proyek hingga tahap uji coba.	Kehadiran dan ketepatan waktu				21%
16	Ujian Akhir Semester (UAS)	Mahasiswa mamou menjawab soal-soal pada ujian akhir semester	A= 86-100; A-= 81-85; B = 76-80; B= 71-75; B-= 66-70; C =61-65; C=56-60; D=41-55; E=0- 40				20%

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.