	Universitas Negeri Surabaya S2 PJJ Pendidikan Dasar	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Multiliterasi digital di Pendidikan dasar	PJJ0403005		3				26 Oktober 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih, M.Pd.		WAHYU SUKARTININGSIH

Deskripsi Singkat MK

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pemahaman mendalam tentang konsep, teori, dan praktik multiliterasi digital dalam konteks pendidikan dasar. Fokus utama mencakup definisi dan karakteriritik multiliterasi digital, perencanaan pembelajaran di sekolah dasar berbasis multiliterasi digital, pengembangan materi pembelajaran berbasis multiliterasi digital, pengembangan media pembelajaran berbasis multiliterasi digital, pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis multiliterasi digital, dan etika penggunaan sumber daya digital dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL-3	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-5	Mampu mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan atau seni dalam bidang pendidikan dasar berbasis multiliterasi digital atau praktek profesionalnya melalui riset berbasis kearifan lokal hingga menghasilkan karya inovatif dan teruji
CPL-6	Mampu memecahkan permasalahan secara analisis praktik digital ilmu pengetahuan, teknologi dan atau seni dalam bidang pendidikan dasar melalui pendekatan interdisipliner

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	Mampu menguasai konsep, teori, dan karakteristik multiliterasi digital serta etika penggunaannya dalam konteks pendidikan dasar secara logis dan kritis
CPMK-2	Mampu merencanakan pembelajaran dan mengembangkan materi ajar berbasis multiliterasi digital di sekolah dasar dengan mengintegrasikan kearifan lokal.
CPMK-3	Mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis multiliterasi digital di sekolah dasar dengan mengintegrasikan kearifan lokal.
CPMK-4	Mampu merancang evaluasi pembelajaran berbasis multiliterasi digital dan memecahkan permasalahan praktik digital di sekolah dasar melalui pendekatan interdisipliner untuk menghasilkan karya yang inovatif

Matrik CPL - CPMK

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

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												✔	✔	✔	✔	✔

Pustaka

Utama :

1. Anstey, M., & Bull, G. (2020). Foundations of multiliteracies: Reading, writing and talking in the 21st century. Routledge.
2. Buckingham, D. (2019). The media education manifesto. Polity Press.
3. Cope, B., & Kalantzis, M. (2020). Making sense: Reference, representation, and relation in the modern school. Cambridge University Press.

Pendukung :

1. Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2021). Literasi digital keluarga: Teori dan praktik pendampingan anak di era digital. Gadjah Mada University Press.
2. Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., & Scott, F. (2022). Digital literacy practices in the early years: A sociocultural approach. International Journal of Early Years Education, 30(2), 145-160.
3. Suryadi, A. (2023). Transformasi pendidikan jarak jauh di Indonesia: Teori, kebijakan, dan implementasi di sekolah dasar. Rajawali Pers.
4. Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6
5. Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). The systematic design of instruction (8th ed.). Pearson.
6. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. (2022). Panduan pembelajaran dan asesmen: Pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
7. Nitko, A. J., & Brookhart, S. M. (2011). Educational assessment of students (6th ed.). Pearson.
8. Popham, W. J. (2020). Classroom assessment: What teachers need to know (9th ed.). Pearson.

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	Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai definisi dan dimensi multiliterasi digital baik dari perspektif teori pendidikan maupun perkembangan teknologi.	1. Mampu mengidentifikasi dan menjelaskan definisi-definisi kunci multiliterasi digital dari berbagai sumber. 2. Mampu membedakan dan menjelaskan dimensi-dimensi multiliterasi digital (misalnya, literasi informasi, literasi media, literasi digital, literasi data, literasi teknologi) secara teoritis. 3. Mampu memberikan contoh konkret penerapan dimensi multiliterasi digital dalam konteks praktis pendidikan dasar.	Kriteria: Ketepatan penjelasan definisi, kelengkapan identifikasi dimensi, kedalaman analisis, relevansi contoh praktis, koherensi argumen. Bentuk: Esai singkat, Kuis.		1. Kuis definisi dan dimensi multiliterasi digital baik dari perspektif teori pendidikan maupun perkembangan teknologi.	Definisi, urgensi, dan arah perkembangan multiliterasi digital dalam konteks pendidikan dasar.	3%
2	Mahasiswa mampu menganalisis secara komprehensif karakteristik dan komponen utama multiliterasi digital yang relevan dengan konteks perkembangan anak usia sekolah dasar (SD).	1. Mengidentifikasi karakteristik multiliterasi digital yang esensial bagi anak SD. 2. Menjelaskan komponen-komponen utama multiliterasi digital (misalnya: literasi informasi, literasi media, literasi teknologi, literasi kolaborasi digital) secara mendalam. 3. Menganalisis relevansi setiap karakteristik dan komponen multiliterasi digital dengan tahapan perkembangan kognitif dan sosial anak SD. 4. Memberikan contoh konkret penerapan multiliterasi digital dalam konteks pembelajaran di SD.	Kriteria: Ketepatan analisis karakteristik dan komponen, kedalaman penjelasan, relevansi dengan perkembangan anak SD, kelengkapan contoh, koherensi argumen, penggunaan referensi yang relevan. Bentuk: Diskusi Kelas.		1. Berpartisipasi aktif dalam forum diskusi online mengenai karakteristik dan komponen multiliterasi digital serta relevansinya dengan perkembangan anak SD. 2. Berpartisipasi aktif dalam forum diskusi online menjelaskan komponen utama multiliterasi digital untuk anak SD. 3. Berpartisipasi aktif dalam forum diskusi online untuk menganalisis studi kasus penerapan multiliterasi digital di SD.	Karakteristik dan komponen utama multiliterasi digital yang relevan dengan perkembangan anak usia sekolah dasar (SD).	4%
3	Mahasiswa diharapkan mampu mengidentifikasi dan menawarkan solusi permasalahan dan tantangan praktik digital (seperti cyberbullying, hoax, dan adiksi digital) pada anak usia SD melalui pendekatan interdisipliner.	1. Mampu mengidentifikasi solusi permasalahan dan tantangan praktik digital (seperti cyberbullying, hoax, dan adiksi digital) pada anak usia SD. 2. Mampu menguraikan komponen-komponen permasalahan dan tantangan praktik digital (seperti cyberbullying, hoax, dan adiksi digital) pada anak usia SD. 3. Mampu menyajikan contoh solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan dan tantangan praktik digital (seperti cyberbullying, hoax, dan adiksi digital) pada anak usia SD melalui pendekatan interdisipliner	Kriteria: Ketepatan dan kedalaman analisis, kesesuaian dengan teori perkembangan anak usia SD, serta kemampuan menyajikan argumen yang logis. Bentuk: Laporan analisis studi kasus, Diskusi kelas.		1. Menyusun laporan analisis studi kasus permasalahan dan tantangan praktik digital (seperti cyberbullying, hoax, dan adiksi digital) pada anak usia SD 2. Berpatisipasi aktif dalam diskusi online hasil analisis studi kasus permasalahan dan tantangan praktik digital (seperti cyberbullying, hoax, dan adiksi digital) pada anak usia SD	Tantangan praktik digital pada anak usia SD beserta solusinya melalui pendekatan interdisipliner.	4%
4	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip etika, hak cipta (Creative Commons), dan keamanan digital (digital safety) secara bertanggung jawab dan aman dalam pemanfaatan sumber daya digital di lingkungan sekolah dasar.	1. Menganalisis kasus-kasus terkait etika, hak cipta, dan keamanan digital dalam pemanfaatan sumber daya digital di sekolah dasar. 2. Merancang dan mempraktikkan penggunaan sumber daya digital yang sesuai dengan prinsip etika dan lisensi Creative Commons. 3. Mengidentifikasi potensi risiko keamanan digital dan menerapkan strategi pencegahan yang efektif untuk siswa sekolah dasar.	Kriteria: Ketepatan analisis kasus, kesesuaian penerapan prinsip etika dan hak cipta, kelengkapan strategi keamanan digital. Bentuk: Kuis		1. Kuis tentang Prinsip etika, hak cipta (creative commons), dan keamanan digital (digital safety) dalam pemanfaatan sumber daya digital di sekolah dasar.	Prinsip etika, hak cipta (creative commons), dan keamanan digital (digital safety) dalam pemanfaatan sumber daya digital di sekolah dasar.	4%

5	Mahasiswa mampu menganalisis kurikulum pendidikan dasar untuk memetakan peluang integrasi multiliterasi digital dalam berbagai mata pelajaran.	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi Capaian Pembelajaran (CP) atau Elemen Kurikulum Pendidikan Dasar yang tepat dan sesuai dengan fase/kelas yang dipilih. 2. Mahasiswa mampu menganalisis materi pelajaran Sekolah Dasar yang relevan dan memiliki potensi kuat untuk diintegrasikan dengan teknologi/media digital. 3. Mahasiswa mampu mengidentifikasi potensi kendala implementasi di SD (misal: keterbatasan infrastruktur, literasi guru/siswa) beserta usulan solusinya.	Kriteria: Ketepatan memetakan Capaian Pembelajaran pada mata pelajaran SD tertentu (Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dll.), kejelasan dan inovasi strategi mengintegrasikan elemen multiliterasi digital (misal: literasi media, visual, teks digital, etika digital) dalam mata pelajaran tersebut. Bentuk: Diskusi asinkronous terstruktur, Laporan hasil analisis		1. Mengunggah laporan analisis kurikulum dan peluang integrasi multiliterasi digital ke forum diskusi online untuk mendapatkan umpan balik. 2. Melakukan peer-review terhadap laporan analisis kurikulum dan peluang integrasi multiliterasi digital rekan mahasiswa secara daring melalui platform LMS.	Analisis kurikulum pendidikan dasar dan peluang integrasi multiliterasi digital dalam berbagai mata pelajaran.	4%
6	Mahasiswa mampu merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP/Modul Ajar) di sekolah dasar yang mengintegrasikan aspek multiliterasi digital secara logis dan sistematis.	1. Mahasiswa mampu merancang tujuan pembelajaran, langkah kegiatan, dan asesmen terhubung secara logis , serta sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. 2. Mahasiswa mampu merancang penggunaan alat, media, atau teks multimoda (gambar, video, interaktif) terintegrasi secara substansial dalam aktivitas siswa untuk melatih keterampilan digital dan berpikir kritis 3. Mahasiswa mampu merancang alur pembelajaran terstruktur rinci sehingga mudah diimplementasikan.	Kriteria: Keselarasan komponen modul ajar, keterpaduan multiliterasi digital, sistematika dan kepraktisan operasional. Bentuk: Proyek pengembangan prototipe, Presentasi.		1. Mengunggah draft Modul Ajar pada platform Learning Management System (LMS). 2. Mempresentasikan draft Modul Ajar melalui video singkat atau presentasi daring.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP/Modul Ajar) di sekolah dasar yang mengintegrasikan aspek multiliterasi digital.	4%
7	Mahasiswa mampu mengeksplorasi dan menyeleksi sumber belajar digital berbasis kearifan lokal yang relevan untuk siswa sekolah dasar.	1. Mahasiswa mampu menemukan dan memilih sumber belajar digital yang secara substantif mengintegrasikan nilai, budaya, atau potensi kearifan lokal (lokal/nasional) yang sesuai dengan karakteristik materi dan tahap perkembangan anak SD. 2. Mahasiswa mampu memilih sumber belajar digital yang memiliki kualitas visual/audio/interaktivitas yang baik, mudah diakses, aman bagi anak, serta memanfaatkan format digital secara efektif 3. Mahasiswa mampu memberikan analisis kritis mengenai alasan pemilihan sumber belajar tersebut (kelebihan, cara penggunaan di kelas SD) serta memberikan tanggapan yang bermakna pada postingan rekan.	Kriteria: Relevansi kearifan lokal & kelayakan untuk SD, kualitas & aksesibilitas media digital, kedalaman analisis ulasan dan diskusi kolaboratif. Bentuk: Partisipasi Diskusi Berbasis Kinerja.		1. Menyusun laporan hasil analisis sumber belajar digital berbasis kearifan lokal 2. Berpartisipasi aktif dalam forum diskusi online untuk memberikan umpan balik konstruktif terhadap rancangan dan simulasi rekan mahasiswa.	Eksplorasi dan seleksi sumber belajar digital berbasis kearifan lokal yang relevan untuk siswa sekolah dasar.	4%
8	Mampu mengembangkan materi pembelajaran (bahan ajar) berbasis multiliterasi digital yang inovatif dan kontekstual untuk siswa SD.	1. Mampu mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa SD dalam konteks multiliterasi digital. 2. Mampu merancang kerangka materi pembelajaran (bahan ajar) berbasis multiliterasi digital yang inovatif dan kontekstual. 3. Mampu mengembangkan bahan ajar digital yang mengintegrasikan berbagai aspek multiliterasi digital (informasi, visual, media, teknologi).	Kriteria: Kesesuaian materi dengan kurikulum SD dan karakteristik siswa, ketepatan konten bahan ajar, serta kemampuan justifikasi dan presentasi, inovasi penyajian materi bahan ajar. Bentuk: Proyek pengembangan bahan ajar digital, Presentasi, Diskusi kelas.		1. Mengembangkan prototype atau produk bahan ajar digital (misalnya: e-modul interaktif, presentasi multimedia, game edukasi sederhana) menggunakan tools online. 2. Mempresentasikan rancangan bahan ajar melalui video singkat atau presentasi daring. 3. Melakukan peer review terhadap hasil pengembangan bahan ajar digital rekan sejawat melalui forum diskusi online.	Pengembangan materi pembelajaran (bahan ajar) berbasis multiliterasi digital yang inovatif dan kontekstual untuk siswa SD.	10%

9	Mampu menganalisis ragam platform dan aplikasi media pembelajaran digital (multimedia interaktif, game-based learning, atau storytelling digital) untuk pendidikan dasar.	1. Mengidentifikasi berbagai jenis platform dan aplikasi media pembelajaran digital (multimedia interaktif, game-based learning, storytelling digital). 2. Menjelaskan karakteristik dan fitur utama dari platform/aplikasi media pembelajaran digital. 3. Menganalisis kelebihan dan kekurangan setiap platform/aplikasi dalam konteks pendidikan dasar. 4. Membandingkan efektivitas beberapa platform/aplikasi untuk tujuan pembelajaran yang berbeda di pendidikan dasar. 5. Memilih platform/aplikasi yang paling sesuai untuk skenario pembelajaran di pendidikan dasar disertai justifikasi yang kuat.	Kriteria: Ketepatan identifikasi, kedalaman analisis, relevansi pemilihan, argumentasi logis, kesesuaian dengan konteks pendidikan dasar. Bentuk: Laporan analisis komparatif, Diskusi Kelas		1. Membuat laporan analisis komparatif platform/aplikasi media pembelajaran digital (multimedia interaktif, game-based learning, atau storytelling digital) yang relevan untuk pendidikan dasar. 2. Merancang skenario pembelajaran singkat untuk pendidikan dasar dengan memilih dan memjustifikasi penggunaan platform/aplikasi tertentu.	Ragam platform dan aplikasi media pembelajaran digital untuk pendidikan dasar.	4%
10	Mahasiswa mampu menghasilkan rancangan storyboard atau prototipe media pembelajaran yang inovatif, mengintegrasikan konsep multiliterasi digital, dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa SD.	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik serta kebutuhan siswa SD yang relevan untuk pengembangan media pembelajaran. 2. Mahasiswa mampu mengintegrasikan konsep multiliterasi digital (misalnya: literasi informasi, literasi media, literasi digital) secara tepat ke dalam rancangan storyboard atau prototipe. 3. Mahasiswa mampu menyusun storyboard yang detail, logis, dan kreatif, mencakup alur, konten, dan elemen interaktif media pembelajaran. 4. Mahasiswa mampu membuat prototipe media pembelajaran (misalnya: sketsa UI/UX, mock-up visual) yang menunjukkan implementasi ide dan konsep multiliterasi digital secara konkret dan sesuai karakteristik siswa SD.	Kriteria: Ketepatan analisis kebutuhan siswa SD, kreativitas dan inovasi desain, kesesuaian implementasi konsep multiliterasi digital, kelengkapan dan keterbacaan storyboard/prototipe, serta kemampuan presentasi. Bentuk: Proyek perancangan storyboard dan prototipe.		1. Penyusunan dan pengumpulan storyboard digital	Storyboard atau prototipe media pembelajaran berbasis multiliterasi digital yang kreatif dan sesuai karakteristik siswa SD.	4%
11	Mahasiswa mampu merancang media pembelajaran digital inovatif berbasis multiliterasi digital di sekolah dasar yang mengintegrasikan konten kearifan lokal.	1. Mahasiswa mampu merancang media yang memanfaatkan berbagai bentuk moda teks (visual, audio, teks, atau elemen interaktif) secara serasi. 2. Mahasiswa mampu mengintegrasikan nilai, budaya, cerita rakyat, tradisi, atau potensi kearifan lokal secara substansial 3. Mahasiswa mampu merancang media memiliki desain visual yang menarik, rapi, dan user friendly	Kriteria: Inovasi & kualitas multiliterasi digital, kedalaman integrasi kearifan lokal, fungsionalitas, estetika, & kepraktisan akses. Bentuk: Proyek Pembuatan Produk Digital		1. Mengunggah Produk Media Pembelajaran Digital Inovatif Berbasis Kearifan Lokal	Pengembangan media pembelajaran digital inovatif yang mengintegrasikan konten kearifan lokal.	9%
12	Mampu menjelaskan konsep dan instrumen evaluasi pembelajaran (kognitif dan non-kognitif) berbasis multiliterasi digital di sekolah dasar.	1. Mahasiswa dapat mengidentifikasi konsep dasar evaluasi pembelajaran kognitif dan non-kognitif. 2. Mahasiswa dapat menjelaskan berbagai instrumen evaluasi pembelajaran kognitif dan non-kognitif. 3. Mahasiswa dapat menguraikan peran dan relevansi multiliterasi digital dalam pengembangan instrumen evaluasi di sekolah dasar. 4. Mahasiswa mampu memberikan contoh instrumen evaluasi berbasis multiliterasi digital untuk konteks sekolah dasar.	Kriteria: Ketepatan penjelasan konsep, kelengkapan identifikasi instrumen, relevansi contoh instrumen, kemampuan mengaitkan dengan multiliterasi digital, penggunaan bahasa yang jelas dan sistematis. Bentuk: Kuis, diskusi forum.		1. Kuis konsep dan instrumen evaluasi pembelajaran (kognitif dan non-kognitif) berbasis multiliterasi digital di sekolah dasar. 2. Berpartisipasi aktif dalam forum diskusi online mengenai konsep dan instrumen evaluasi pembelajaran (kognitif dan non-kognitif) berbasis multiliterasi digital di sekolah dasar.	Evaluasi pembelajaran (kognitif dan non-kognitif) berbasis multiliterasi digital di sekolah dasar.	4%

13	Mahasiswa mampu menyusun instrumen penilaian digital (digital assessment) yang autentik, interaktif, dan ramah anak (misalnya menggunakan platform gamifikasi atau portofolio digital).	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi karakteristik instrumen penilaian digital yang autentik, interaktif, dan ramah anak. 2. Mahasiswa mampu memilih platform digital yang sesuai untuk pengembangan instrumen penilaian (misalnya Kahoot, Quizizz, Google Forms, Seesaw, ClassDojo, Padlet). 3. Mahasiswa mampu mendesain instrumen penilaian digital yang mencakup elemen autentisitas, interaktivitas, dan keramahan anak. 4. Mahasiswa mampu mengimplementasikan instrumen penilaian digital menggunakan platform terpilih. 5. Mahasiswa mampu mengevaluasi efektivitas instrumen penilaian digital yang dibuatnya.	Kriteria: Kesesuaian instrumen dengan prinsip autentik, interaktif, dan ramah anak; Kreativitas dan inovasi desain instrumen; Fungsionalitas instrumen pada platform digital; Ketepatan penggunaan fitur platform; Kerapian dan kemudahan penggunaan instrumen. Bentuk: Proyek pembuatan instrumen penilaian digital.		1. Merancang dan mengembangkan instrumen penilaian digital interaktif menggunakan platform gamifikasi (misalnya Kahoot, Quizizz, Mentimeter, atau sejenisnya). 2. Mendesain dan mengimplementasikan portofolio digital untuk penilaian kinerja atau refleksi siswa (misalnya menggunakan Google Sites, Padlet, Seesaw, atau platform sejenis).	Instrumen penilaian digital (digital assessment) yang autentik, interaktif, dan ramah anak	4%
14	Mahasiswa mampu melakukan uji coba terbatas terhadap Modul Ajar, bahan ajar, dan media pembelajaran digital yang telah dikembangkan.	1. Mahasiswa mampu melakukan uji coba terbatas pada sasaran yang tepat terhadap terhadap rancangan pembelajaran berbasis multiliterasi digital di sekolah dasar yang telah dikembangkan 2. Mahasiswa mampu menyusun laporan hasil uji coba terbatas pada sasaran yang tepat terhadap terhadap rancangan pembelajaran berbasis multiliterasi digital di sekolah dasar yang telah dikembangkan	Kriteria: Metodologi dan ketepatan pelaksanaan uji coba. Bentuk: Laporan kegiatan uji coba.		1. Pengumpulan laporan kegiatan uji coba	Uji coba terbatas terhadap rancangan pembelajaran berbasis multiliterasi digital di sekolah dasar.	4%
15	Analisis data hasil evaluasi pembelajaran berbasis digital secara kritis untuk perbaikan kualitas pembelajaran	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mengumpulkan data hasil evaluasi pembelajaran dari kegiatan uji coba 2. Mahasiswa mampu menerapkan teknik analisis data yang sesuai (kuantitatif/kualitatif) untuk menginterpretasi data hasil evaluasi pembelajaran dari kegiatan uji coba 3. Mahasiswa mampu mengevaluasi validitas dan reliabilitas data serta menyimpulkan implikasi hasil analisis secara kritis. 4. Mahasiswa mampu merumuskan rekomendasi perbaikan kualitas pembelajaran berdasarkan analisis data yang komprehensif dan kritis.	Kriteria: Ketepatan pengumpulan dan organisasi data, kedalaman analisis data, ketajaman pemikiran kritis dalam interpretasi, relevansi dan kelayakan rekomendasi perbaikan, kelengkapan dan kerapian laporan. Bentuk: Proyek analisis data hasil uji coba.		1. Mengunggah laporan hasil analisis data evaluasi pembelajaran yang telah dirancang		4%
16	Mahasiswa mampu menyajikan karya inovatif perangkat pembelajaran multiliterasi digital di pendidikan dasar secara utuh	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi permasalahan pembelajaran di SD serta memetakan Capaian Pembelajaran (CP) untuk menemukan peluang integrasi multiliterasi digital yang kontekstual. 2. Mahasiswa mampu memilih dan mengintegrasikan sumber belajar digital yang berbasis kearifan lokal secara logis ke dalam materi pembelajaran SD. 3. Mahasiswa mampu menyusun Modul Ajar, Bahan Ajar, dan Media Digital Interaktif yangselaras antara tujuan, langkah kegiatan, dan media yang digunakan. 4. Mahasiswa mampu menyusun instrumen evaluasi pembelajaran yang memadai, melaksanakan uji coba terbatas di SD, serta menganalisis data hasil uji coba secara obyektif 5. Mahasiswa mampu menyajikan seluruh alur pengembangan proyek dalam dokumen laporan yang sistematis, komunikatif, dan ilmiah.	Kriteria: Kualitas perangkat dan media, ketepatan instrumen evaluasi dan analisis data, kedalaman refleksi kritis dan solusi yang ditawarkan, kelengkapan dan sistematika laporan. Bentuk: Laporan proyek akhir, presentasi singkat.		1. Presentasi singkat: Mengunggah rekaman video presentasi (maks 5 menit) mengenai karya inovasi pembelajaran berbasis multiliterasi digital di sekolah dasar 2. Mengunggah laporan proyek akhir karya inovasi pembelajaran berbasis multiliterasi digital di sekolah dasar	Karya inovatif perangkat pembelajaran multiliterasi digital di pendidikan dasar	30%

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.