



**Universitas Negeri Surabaya**  
**Fakultas Vokasi**  
**Program Studi D4 Manajemen Informatika**

Kode Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

| <b>MATA KULIAH (MK)</b>          | <b>KODE</b>   | <b>Rumpun MK</b> | <b>BOBOT (sks)</b>     |  |                 | <b>SEMESTER</b>                            | <b>Tgl Penyusunan</b> |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
|----------------------------------|---|------------------|------------------------|--|-----------------|--|-----------------------|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|
| Literasi Digital                 | 99995740102149  |                  | T=2                    | P=0  | ECTS=3.18       | 0  | 24 November 2024      |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
| <b>OTORISASI</b>                 | <b>Pengembang RPS</b>   |                  | <b>Koordinator RMK</b> |  |                 | <b>Koordinator Program Studi</b>           |                       |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
|                                  | .....   |                  | .....                  |  |                 | Dodik Arwin Dermawan,<br>S.ST., S.T., M.T. |                       |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
| <b>Model Pembelajaran</b>        | Project Based Learning  |                  |                        |  |                 |  |                       |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
| <b>Capaian Pembelajaran (CP)</b> | CPL-PRODI yang dibebankan pada MK   |                  |                        |  |                 |  |                       |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
|                                  | Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)   |                  |                        |  |                 |  |                       |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
|                                  | Matrik CPL - CPMK   |                  |                        |  |                 |  |                       |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
|                                  |   | CPMK             |                        |  |                 |  |                       |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
|                                  | <b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>   |                  |                        |  |                 |  |                       |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
|                                  |   | Minggu Ke        |                        |  |                 |  |                       |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
|                                  |   | CPMK             | 1                      | 2  | 3               | 4  | 5                     | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| <b>Deskripsi Singkat MK</b>      | Matakuliah ini membekali mahasiswa pemahaman literasi digital, pemrosesan data termasuk dasar pemrograman, menemukan dan menyaring informasi, menggunakan, menemukan dan menyaring informasi, menggunakan teknologi untuk kolaborasi, serta membuat konten berbasis teknologi. Semua kegiatan perkuliahan akan dilakukan melalui diskusi, penelusuran informasi melalui TIK, praktik menggunakan teknologi untuk kolaborasi, membuat program pemrosesan data, serta proyek membuat konten berbasis teknologi informasi. pengkajian teori dan penguasaan ketrampilan tentang (1) kultural, pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital; (2) kognitif, daya pikir dalam menilai konten; (3) konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual; (4) komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital; (5) kepercayaan diri yang bertanggung jawab; (6) kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru; (7) kritis dalam menyikapi konten; dan (8) bertanggung jawab secara sosial. Dalam hal ini terdapat 3 jenjang dalam pengembangan literasi digital yaitu: a. Jenjang pertama, kompetensi digital yang meliputi keterampilan, konsep, pendekatan, dan perilaku; b. Jenjang kedua, penggunaan digital yang merujuk pada pengaplikasian kompetensi digital yang berhubungan dengan konteks tertentu; c. Jenjang ketiga, transformasi digital yang membutuhkan kreativitas dan inovasi pada dunia digital |                  |                        |  |                 |  |                       |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
| <b>Pustaka</b>                   | <b>Utama :</b>  |                  |                        |  |                 |  |                       |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
|                                  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Clark, Ruth Colvin. 2013. Scenario-Based e-Learning, Evidence-Based Guidelines for Online Workforce Learning . London: Pfeiffer Publisher.</li> <li>2. Mayer, Richard E. 2003. Multimedia Learning. London: Cambridge University Press.</li> <li>3. Wibawa, Setya Chendra. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia . Surabaya: Unipress Unesa.</li> <li>4. Tim Elearning. 2018. Pengembangan elearning . Surabaya: Unipress Unesa.</li> </ol>   |                  |                        |  |                 |  |                       |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
|                                  | <b>Pendukung :</b>  |                  |                        |  |                 |  |                       |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
| <b>Dosen Pengampu</b>            | I Kadek Dwi Nuryana, S.T., M.Kom.   |                  |                        |  |                 |  |                       |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
| Mg Ke-                           | Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)   | Penilaian        |                        | Bantuan 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                                | Mendesripsikan SILABUS dan pengertian singkat Definisi Literasi Digital   |                  |                        | Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi<br>2 X 50                              |                 |  | 0%                    |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |

|    |   |  |  |   |  |  |    |
|----|---|--|--|---|--|--|----|
| 2  | Mengetahui tentang teknologi media  | 1. Menjelaskan sejarah perkembangan teknologi media.<br>2. Mengkategorikan macam literasi media. |  | Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi<br>2 X 50 |  |  | 0% |
| 3  | Menganalisa konten hoax   | 1. Menjelaskan konsep data informasi hoax<br>2. Menjelaskan Teknik keaslian data informasi       |  | Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi<br>2 X 50 |  |  | 0% |
| 4  | Menjelaskan pengertian infografis   | 1. Menjelaskan pengertian media infografis<br>2. Memberikan contoh infografis                    |  | Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi<br>2 X 50 |  |  | 0% |
| 5  | Mengimplementasikan infografis dalam bidang ilmu prodi Lanjut             | Menjelaskan cara mengimplementasikan infografis sesuai bidang studi                              |  | Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi<br>2 X 50 |  |  | 0% |
| 6  | Mengimplementasikan infografis buku teks menjadi video digital explainer  | Menjelaskan publikasi videografis  |  | Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi<br>2 X 50 |  |  | 0% |
| 7  | Mengimplementasikan infografis buku teks menjadi digital explainer lanjut | Menjelaskan teknik pembuatan buku teks menjadi explainer   |  | Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi<br>2 X 50 |  |  | 0% |
| 8  | UTS   | UTS  |  | 2 X 50  |  |  | 0% |
| 9  | Membuat konten video animasi bersuara ke MS PowerPoint                    | Menjelaskan cara membuat konten video animasi bersuara ke MS PowerPoint                          |  | Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi<br>2 X 50 |  |  | 0% |
| 10 | Menjelaskan dasar Algoritma dan pemrograman                               | Dasar algoritma pemrograman  |  | Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi<br>2 X 50 |  |  | 0% |
| 11 | Menjelaskan Fungsi Algoritma dan pemrograman Lanjut                       | Menerapkan fungsi logika sesuai bidang studi   |  | Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi<br>2 X 50 |  |  | 0% |
| 12 | Mengimplementasikan Algoritma dan pemrograman                             | Mengimplementasikan fungsi logika sesuai bidang studi dengan aplikasi Scratch                    |  | Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi<br>2 X 50 |  |  | 0% |
| 13 | Manajemen proyek  | Mengonsep analisa, verifikasi dan validasi proyek pertemuan 4-9                                  |  | Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi<br>2 X 50 |  |  | 0% |
| 14 | Mengimplementasikan Manajemen proyek Lanjut                               | Penjelasan bagaimana menganalisa, verifikasi dan validasi proyek pertemuan 10-12                 |  | Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi<br>2 X 50 |  |  | 0% |
| 15 | Penyimpanan data di awan (Cloud Storage)                                  | Penjelasan bagaimana melakukan Teknik penyimpanan data di awan                                   |  | Diskusi kelompok dan refleksi<br>2 X 50             |  |  | 0% |

|    |                               |                                |  |  |  |  |    |
|----|-------------------------------|--------------------------------|--|--|--|--|----|
| 16 | Presentasi Produk Karya (UAS) | Mempresentasi kan produk akhir |  | Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50 |  |  | 0% |
|----|-------------------------------|--------------------------------|--|--|--|--|----|

**Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning**

| No | Evaluasi | Persentase |
|----|----------|------------|
|    |          | 0%         |

**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, ketrampilan umum, ketrampilan 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-CPMK 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. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria 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, 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.