



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ekonomika dan Bisnis
Program Studi S1 Ekonomi Islam**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																		
Literasi Digital	6020202080		T=2 P=0 ECTS=3.18	0	14 Januari 2025																																																																		
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																			
		Dr. Ahmad Ajib Ridwan, S.Pd., M.SEI.																																																																			
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																						
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan																																																																					
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																																					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																						
	CPMK - 1	Mampu bertanggung jawab dan kreatif dalam mengembangkan proyek serta memahami proses pembuatan dan pemrosesan data digital serta menemukan dan menyaring informasi yang tepat dan relevan.																																																																					
	CPMK - 2	Mampu menguasai dasar-dasar pemrograman, serta menggunakan dan membuat konten berbasis teknologi																																																																					
	Matrik CPL - CPMK																																																																						
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="width: 20%;">CPMK</td> <td style="width: 20%;">CPL-2</td> <td style="width: 20%;">CPL-4</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> </table>	CPMK	CPL-2	CPL-4	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓																																																												
	CPMK	CPL-2	CPL-4																																																																				
	CPMK-1	✓																																																																					
CPMK-2		✓																																																																					
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																							
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 15%;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%;">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> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>	CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1																	CPMK-2																			
CPMK	Minggu Ke																																																																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																							
CPMK-1																																																																							
CPMK-2																																																																							
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini membekali mahasiswa pemahaman literasi digital, pemrosesan data termasuk dasar-pemrograman, menemukan dan menyaring informasi, menggunakan teknologi untuk berkolaborasi, serta membuat konten berbasis teknologi. Semua kegiatan perkuliahan akan dilakukan melalui diskusi, penelusuran informasi melalui TIK, praktik menggunakan teknologi untuk berkolaborasi, membuat program pemrosesan data, serta proyek membuat konten berbasis teknologi. Penilaian dilakukan melalui tes, penilaian produk, dan proyek.																																																																						
Pustaka	Utama :																																																																						
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tim. 2019. Literasi Digital: Konsep, Pemanfaatan, dan Pengembangan. Surabaya: Unesa University Press. Pier Cesare Rivoltella. 2008. Digital Literacy: Tools and Methodologies for Information Society. New York: IGI Publishing. Unesco. 2011. Digital Literacy ini Education. Tersedia: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000214485. 2. Clark, Ruth Colvin, 2013. Scenario-Based e-Learning, Evidence-Based Guidelines for Online Workforce Learning. Pfeiffer Publisher. 3. Mayer, Richard E. 2003. Multimedia Learning, Cambridge University Press 4. Wibawa, Setya Chendra. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia, Unipress Unesa 5. Tim Elearning, 2018. Pengembangan elearning, Unipress Unesa. 																																																																						
	Pendukung :																																																																						

Dosen Pengampu		Dr. Edy Sulistiyono, M.Pd. I Kadek Dwi Nuryana, S.T., M.Kom. Muhammad Nurul Fahmi, S.Si., M.Si.					
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	Pemahaman tentang konsep pengertian e-learning, karakteristik e-learning, keunggulan, e-learning, dan fungsi e-learning	1. Mahasiswa mampu memahami pengertian e-learning, 2. Mahasiswa mampu memahami karakteristik e-learning, 3. Mahasiswa mampu memahami manfaat dan keunggulan e-learning, 4. Mahasiswa mampu fungsi e-learning	Kriteria: semua benar = 4 sebagian besar benar = 3 sebagian kecil benar = 2 semua salah = 1	Collaborative Learning 2 X 50			0%
2	Pemahaman tentang konsep pengertian e-learning, karakteristik e-learning, keunggulan, e-learning, dan fungsi e-learning	1. Mahasiswa mampu memahami pengertian e-learning, 2. Mahasiswa mampu memahami karakteristik e-learning, 3. Mahasiswa mampu memahami manfaat dan keunggulan e-learning, 4. Mahasiswa mampu fungsi e-learning	Kriteria: semua benar = 4 sebagian besar benar = 3 sebagian kecil benar = 2 semua salah = 1	Collaborative Learning 2 X 50			0%
3	Pemahaman tentang konsep pengertian e-learning, karakteristik e-learning, keunggulan, e-learning, dan fungsi e-learning	1. Mahasiswa mampu memahami pengertian e-learning, 2. Mahasiswa mampu memahami karakteristik e-learning, 3. Mahasiswa mampu memahami manfaat dan keunggulan e-learning, 4. Mahasiswa mampu fungsi e-learning	Kriteria: semua benar = 4 sebagian besar benar = 3 sebagian kecil benar = 2 semua salah = 1	Collaborative Learning 2 X 50			0%
4	Pemahaman tentang konsep pengertian e-learning, karakteristik e-learning, keunggulan, e-learning, dan fungsi e-learning	1. Mahasiswa mampu memahami pengertian e-learning, 2. Mahasiswa mampu memahami karakteristik e-learning, 3. Mahasiswa mampu memahami manfaat dan keunggulan e-learning, 4. Mahasiswa mampu fungsi e-learning	Kriteria: semua benar = 4 sebagian besar benar = 3 sebagian kecil benar = 2 semua salah = 1	Collaborative Learning 2 X 50			0%

5	Pemahaman tentang kode etik media online	1.Mahasiswa memahami kode etik media 2.Mahasiswa menganalisis kasus-kasus yang berkaitan dengan kode etik media online	Kriteria: semua benar = 4 sebagian besar benar = 3 sebagian kecil benar = 2 semua salah = 1	Collaborative Learning 2 X 50			0%
6	Pemahaman tentang kode etik media online	1.Mahasiswa memahami kode etik media 2.Mahasiswa menganalisis kasus-kasus yang berkaitan dengan kode etik media online	Kriteria: semua benar = 4 sebagian besar benar = 3 sebagian kecil benar = 2 semua salah = 1	Collaborative Learning 2 X 50			0%
7	Pemahaman tentang kode etik media online	1.Mahasiswa memahami kode etik media 2.Mahasiswa menganalisis kasus-kasus yang berkaitan dengan kode etik media online	Kriteria: semua benar = 4 sebagian besar benar = 3 sebagian kecil benar = 2 semua salah = 1	Collaborative Learning 2 X 50			0%
8	Pemahaman tentang teori-teori pembelajaran yang melandasi e-learning	Mahasiswa memahami teori-teori pembelajaran yang mendasi e-learning	Kriteria: semua benar = 4 sebagian besar benar = 3 sebagian kecil benar = 2 semua salah = 1	Collaborative Learning 2 X 50			0%
9	Pemahaman tentang teori-teori pembelajaran yang melandasi e-learning	Mahasiswa memahami teori-teori pembelajaran yang mendasi e-learning	Kriteria: semua benar = 4 sebagian besar benar = 3 sebagian kecil benar = 2 semua salah = 1	Collaborative Learning 2 X 50			0%
10	Pemahaman tentang perbedaan pembelajaran dengan instruktur dan e-learning	Mahasiswa memahami perbedaan pembelajaran dengan instruktur dan e-learning	Kriteria: semua benar = 4 sebagian besar benar = 3 sebagian kecil benar = 2 semua salah = 1	Collaborative Learning 2 X 50			0%
11	Pemahaman tentang strategi pembelajaran e-learning, model pembelajaran e-learning dan evaluasi pembelajaran e-learning di MOOC	1.Mahasiswa memahami strategi pembelajaran e-learning 2.Mahasiswa memahami model pembelajaran e-learning 3.Mahasiswa memahami evaluasi pembelajaran e-learning	Kriteria: semua benar = 4 sebagian besar benar = 3 sebagian kecil benar = 2 semua salah = 1	Collaborative Learning 2 X 50			0%
12	Pemahaman tentang strategi pembelajaran e-learning, model pembelajaran e-learning dan evaluasi pembelajaran e-learning di MOOC	1.Mahasiswa memahami strategi pembelajaran e-learning 2.Mahasiswa memahami model pembelajaran e-learning 3.Mahasiswa memahami evaluasi pembelajaran e-learning	Kriteria: semua benar = 4 sebagian besar benar = 3 sebagian kecil benar = 2 semua salah = 1	Collaborative Learning 2 X 50			0%

13	Pemahaman tentang strategi pembelajaran e-learning, model pembelajaran e-learning dan evaluasi pembelajaran e-learning di MOOC	1.Mahasiswa memahami strategi pembelajaran e-learning 2.Mahasiswa memahami model pembelajaran e-learning 3.Mahasiswa memahami evaluasi pembelajaran e-learning	Kriteria: semua benar = 4 sebagian besar benar = 3 sebagian kecil benar = 2 semua salah = 1	Collaborative Learning 2 X 50			0%
14	Pemahaman tentang strategi pembelajaran e-learning, model pembelajaran e-learning dan evaluasi pembelajaran e-learning di MOOC	1.Mahasiswa memahami strategi pembelajaran e-learning 2.Mahasiswa memahami model pembelajaran e-learning 3.Mahasiswa memahami evaluasi pembelajaran e-learning	Kriteria: semua benar = 4 sebagian besar benar = 3 sebagian kecil benar = 2 semua salah = 1	Collaborative Learning 2 X 50			0%
15	Pemahaman tentang strategi pembelajaran e-learning, model pembelajaran e-learning dan evaluasi pembelajaran e-learning di MOOC	1.Mahasiswa memahami strategi pembelajaran e-learning 2.Mahasiswa memahami model pembelajaran e-learning 3.Mahasiswa memahami evaluasi pembelajaran e-learning	Kriteria: semua benar = 4 sebagian besar benar = 3 sebagian kecil benar = 2 semua salah = 1	Collaborative Learning 2 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

