



**Universitas Negeri Surabaya
Program Studi S1 MKDU**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
LITERASI DIGITAL	1000002046		T=2	P=0	ECTS=3.18	5	20 Februari 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	TIM MKWU		TIM MKWU			Mohammad Refi Omar Ar Razy , S.Pd., M.Hum.	

Model Pembelajaran	Case Study
---------------------------	------------

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK - 1	Mahasiswa memiliki sikap bertanggung jawab, peduli, jujur, mampu bekerjasama, dan bijak dalam menggunakan internet dan sosial media
CPMK - 2	Mahasiswa mampu menggunakan teknologi untuk menunjang dunia pendidikan
CPMK - 3	Mahasiswa mampu mengimplementasikan penggunaan aplikasi komputer untuk karya ilmiah dan bidang studi
CPMK - 4	Mahasiswa mampu memahami program komputer dan mengimplementasikan pada kolaborasi project akhir

Matrik CPL - CPMK

	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>CPMK</td></tr> <tr><td>CPMK-1</td></tr> <tr><td>CPMK-2</td></tr> <tr><td>CPMK-3</td></tr> <tr><td>CPMK-4</td></tr> </table>	CPMK	CPMK-1	CPMK-2	CPMK-3	CPMK-4
CPMK						
CPMK-1						
CPMK-2						
CPMK-3						
CPMK-4						

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

		Minggu Ke															
	CPMK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1		✓	✓	✓	✓												
CPMK-2						✓	✓	✓									
CPMK-3									✓	✓	✓	✓	✓				
CPMK-4														✓	✓	✓	✓

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 pemrograman, serta penggunaan teknologi untuk kolaborasi project. Kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran antara lain praktek, diskusi, presentasi, penugasan individu, dan kolaborasi project akhir.
-----------------------------	--

Pustaka	Utama :
----------------	----------------

1. Earl Aguilera. 2022. Digital Literacies and Interactive Media: A Framework for Multimodal Analysis. New York: Routledge.
2. Lauren Hays; Jenna Kammer. 2021. Integrating Digital Literacy in the Disciplines. Bloomfield: Taylor & Francis Group.
3. Nicole M. Fox. 2022. Digital Visual Literacy. ABC-CLIO.
4. Bart Van de Wiele. 2022. Adobe Photoshop, Illustrator, and InDesign Collaboration and Workflow. Adobe Press
5. David Alford. 2021. BGE S1-S3 computing science and digital literacy : third and fourth levels.
6. Emmanuel Eilu, et.al. 2021. Digital Literacy and Socio-Cultural Acceptance of ICT in Developing Countries. Springer.
7. 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

Dosen Pengampu

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	Memahami konsep literasi digital	Mampu mendeskripsikan pengertian dan penggunaan literasi digital	<p>Kriteria: 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</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 x 50	<p>Materi: Pengantar Literasi Digital Pustaka: Earl Aguilera. 2022. Digital Literacies and Interactive Media: A Framework for Multimodal Analysis. New York: Routledge.</p>	3%
2	Mengidentifikasi penelusuran informasi yang menunjang pendidikan dan keilmuan	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu mengidentifikasi penelusuran informasi yang menunjang pendidikan dan keilmuan 2.Mampu menjelaskan dan membandingkan media/infografis dengan menggunakan literasi digital 	<p>Kriteria: 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</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50	<p>Materi: Teknologi untuk penelusuran data dan informasi Pustaka: Earl Aguilera. 2022. Digital Literacies and Interactive Media: A Framework for Multimodal Analysis. New York: Routledge.</p> <p>Materi: Bab 2: Fungsi literasi digital untuk pengembangan pendidikan, penelitian, dan media sosial Pustaka: Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga</p>	3%

3	Menemukan dan membandingkan hasil penelusuran literasi digital untuk pengembangan pendidikan, penelitian, social media, infografis	<p>1.Mampu mengidentifikasi penelusuran informasi yang menunjang pendidikan dan keilmuan</p> <p>2.Mampu menjelaskan dan membandingkan media untuk pengembangan pendidikan, penelitian, social media, infografis</p>	<p>Kriteria: 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</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>		Diskusi dan unjuk kerja 2 X 50	<p>Materi: Literasi digital untuk pengembangan pendidikan, penelitian, social media, infografis</p> <p>Pustaka: <i>Lauren Hays; Jenna Kammer. 2021. Integrating Digital Literacy in the Disciplines. Bloomfield: Taylor & Francis Group.</i></p> <p>Materi: Bab 3: Media/Infografis dengan Menggunakan Literasi Digital</p> <p>Pustaka: <i>Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga</i></p>	3%
4	Menjelaskan dan membandingkan berita asli dengan palsu (hoax)	<p>1.Mampu menemukan contoh penyaringan berita (hoax)</p> <p>2.Mampu membandingkan berita asli dengan hoax</p>	<p>Kriteria: 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</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50	<p>Materi: Penyaringan berita untuk menghindari Hoax</p> <p>Pustaka:</p> <p>Materi: Bab 4: Penyaringan Berita (Hoaks)</p> <p>Pustaka: <i>Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga</i></p>	3%
5	Mampu menggunakan program/komputer untuk pembuatan media presentasi	Mahasiswa mampu mengaplikasikan program komputer untuk pembuatan media presentasi	<p>Kriteria: 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</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>		Unjuk kerja 2 x 50	<p>Materi: Aplikasi komputer untuk media presentasi</p> <p>Pustaka: <i>Bart Van de Wiele. 2022. Adobe Photoshop, Illustrator, and InDesign Collaboration and Workflow. Adobe Press</i></p>	3%
6	Mengaplikasikan cloud storage dan konversi file	<p>1.Mahasiswa mampu memahami dan menggunakan cloud storage</p> <p>2.Mahasiswa mampu melakukan konversi file</p>	<p>Kriteria: 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</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>		Presentasi dan unjuk kerja 2 x 50	<p>Materi: Cloud Storage and File Converter</p> <p>Pustaka: <i>David Alford. 2021. BGE S1-S3 computing science and digital literacy : third and fourth levels.</i></p>	3%

7	Mendeskripsikan dan menelusuri template penulisan buku/artikel ilmiah	<p>1.Mahasiswa mampu memahami template penulisan buku</p> <p>2.Mahasiswa mampu memahami template artikel ilmiah</p>	<p>Kriteria: 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</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>		Presentasi dan diskusi 2 x 50	<p>Materi: Template penulisan buku/artikel ilmiah</p> <p>Pustaka: Kathy A, et. al. 2022. <i>Literacy for Digital: Futures Mind, Body, Text.</i> New York: Routledge</p> <hr/> <p>Materi: Bab 7: Bagaimana membuat artikel ilmiah dengan referensi mendeley</p> <p>Pustaka: Subuh Isnur, et.al., 2024. <i>Literasi Digital.</i> Penerbit Erlangga</p>	3%
8	Ujian Tengah Semester (UTS)	Mahasiswa mampu menyelesaikan project berupa portofolio dari perkuliah 1-7	<p>Kriteria: 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</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>		Project Individu 2 X 50	<p>Materi: Mampu menjawab berbagai soal materi 1-7</p> <p>Pustaka: Earl Aguilera. 2022. <i>Digital Literacies and Interactive Media: A Framework for Multimodal Analysis.</i> New York: Routledge.</p>	20%
9	Mampu mempraktekkan penggunaan software untuk reference management seperti Mendeley	Mahasiswa mampu menggunakan software reference management untuk penulisan artikel ilmiah	<p>Kriteria: 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</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>		Unjuk kerja 2 x 50	<p>Materi: Mendeley - Reference Management Software</p> <p>Pustaka: Joel Bloch. 2021. <i>Creating Digital Literacy Spaces for Multilingual Writers.</i> Multilingual Matters</p> <hr/> <p>Materi: Bab 7: Bagaimana membuat artikel ilmiah dengan referensi mendeley</p> <p>Pustaka: Subuh Isnur, et.al., 2024. <i>Literasi Digital.</i> Penerbit Erlangga</p>	3%

10	Menggambarkan jenis-jenis program/aplikasi yang digunakan untuk pengembangan program studi	<p>1. Mahasiswa mampu menemukan aplikasi/program yang dapat menunjang keilmuan bidang studi</p> <p>2. Mahasiswa mampu memahami penggunaan aplikasi/program yang dapat menunjang keilmuan bidang studi</p>	<p>Kriteria: 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</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>		Presentasi, diskusi kelompok dan Refleksi 2 X 50	<p>Materi: Aplikasi komputer untuk bidang stud</p> <p>Pustaka: <i>Lauren Hays; Jenna Kammer. 2021. Integrating Digital Literacy in the Disciplines. Bloomfield: Taylor & Francis Group.</i></p>	3%
11	Membuat program aplikasi sederhana untuk pengembangan pembelajaran dan keilmuan prodi seperti MIT App Inventor	Mahasiswa mampu membuat aplikasi sederhana menggunakan open-source program	<p>Kriteria: 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</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>		Unjuk kerja 2 X 50	<p>Materi: Pembuatan aplikasi menggunakan MIT App Inventor</p> <p>Pustaka: <i>Clark, Ruth Colvin, 2013. Scenario-Based e-Learning, Evidence-Based Guidelines for Online Workforce Learning. Pfeiffer Publisher.</i></p> <hr/> <p>Materi: Pembuatan aplikasi menggunakan MIT App Inventor</p> <p>Pustaka: <i>Nicole M. Fox. 2022. Digital Visual Literacy. ABC-CLIO.</i></p>	3%
12	Mengoperasikan program komputer untuk membuat poster, contohnya menggunakan Photopea	<p>1. Mahaiswa mampu mengoperasikan program Photopea</p> <p>2. Mahasiswa mampu membuat sebuah poster</p>	<p>Kriteria: 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</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>		Presentasi dan Unjuk kerja 2 X 50	<p>Materi: Pengoperasian Program Photopea</p> <p>Pustaka: <i>Bart Van de Wiele. 2022. Adobe Photoshop, Illustrator, and InDesign Collaboration and Workflow. Adobe Press</i></p>	3%

13	Mengelola Google Form and Barcode	Mahasiswa mampu mengelola google form dan barcode	Kriteria: 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 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50	Materi: Mengelola Google Form dan Barcode Pustaka: <i>Tim Elearning, 2018. Pengembangan elearning, Unipress Unesa.</i> Materi: Google Form dan Barcode Pustaka: <i>Emmanuel Eilu, et.al. 2021. Digital Literacy and Socio-Cultural Acceptance of ICT in Developing Countries. Springer.</i>	3%
14	Menggunakan bahasa pemrograman dasar, contohnya Python	1. Mahasiswa memahami bahasa pemrograman 2. Mahasiswa mampu menulis menggunakan bahasa pemrograman Python	Kriteria: 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 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif		Presentasi dan unjuk kerja 2 X 50	Materi: Bahasa Pemrograman Python Pustaka: Materi: Bahasa Pemrograman Python Pustaka: <i>David Alford. 2021. BGE S1-S3 computing science and digital literacy : third and fourth levels.</i>	3%
15	Melaksanakan project akhir	1. Mahasiswa mampu bekerjasama dengan tim 2. Mahasiswa mampu menghasilkan produk berupa konser digital	Kriteria: 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 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Project 2 X 50	Materi: Project akhir Konser Digital Pustaka: <i>Earl Aguilera. 2022. Digital Literacies and Interactive Media: A Framework for Multimodal Analysis. New York: Routledge.</i>	21%
16	Ujian Akhir Semester (UAS)	Mahasiswa mampu menjawab soal-soal pada ujian akhir semester	Kriteria: 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 Bentuk Penilaian : Tes		Tes 2 X 50	Materi: Mampu menjawab berbagai soal materi 1-15 Pustaka: <i>Joel Bloch. 2021. Creating Digital Literacy Spaces for Multilingual Writers. Multilingual Matters</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	56.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	20.5%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	3%
4.	Tes	20%

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 studinya 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal

Koordinator Program Studi S1
MKDU



Mohammad Refi Omar Ar
Razy, S.Pd., M.Hum.
NIDN

UPM Program Studi S1 MKDU



NIDN

File PDF ini digenerate pada tanggal 20 Februari 2025 Jam 14:55 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

