

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan Program Studi S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan & Rekreasi										Kode Dokumen																																			
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																															
MATA KULIAH (MK)		KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER		Tgl Penyusunan																																				
Digital Literasi		8520102233				T=2 P=0 ECTS=3.18			1		2 Januari 2026																																				
OTORISASI		Pengembang RPS				Koordinator RMK				Koordinator Program Studi																																					
										MOCHAMAD RIDWAN																																					
Model Pembelajaran		Project Based Learning																																													
Capaian Pembelajaran (CP)		CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																													
		Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																													
		Matrik CPL - CPMK																																													
		<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 20%;"></td> <td align="center" colspan="16">CPMK</td> </tr> </table>													CPMK																																
	CPMK																																														
		Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																													
		<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 10%;"></td> <td rowspan="2" style="width: 10%;">CPMK</td> <td align="center" colspan="16">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td>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> </table>													CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	CPMK	Minggu Ke																																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																														
Deskripsi Singkat MK		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																																													
Pustaka		Utama : - Clark, Ruth Colvin, 2013. Scenario-Based e-Learning, Evidence-Based Guidelines for Online Workforce Learning. Pfeiffer Publisher. - Mayer, Richard E. 2003. Multimedia Learning, Cambridge University Press - Wibawa, Setya Chendra. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia, Unipress Unesa Tim Elearning, 2018. Pengembangan elearning, Unipress Unesa.																																													
		Pendukung :																																													
Dosen Pengampu		Dr. Muhamad Syariffuddin Zuhrie, S.Pd., M.T. Reza Rahmadian, S.ST., M.EngSc. Novi Sukma Drastiawati, S.T., M.Eng.																																													
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	Mendeskripsikan SILABUS dan pengertian singkat Definisi Literasi Digital	1.Menjabarkan SILABUS 2.Membuat kontrak perkuliahan 3.Menjelaskan pengertian Definisi Literasi Digital		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			0%
2	Mengetahui tentang teknologi media dan keamanan teknologi informasi	1.Menjelaskan sejarah perkembangan teknologi media. 2.Mengategorikan macam literasi media. 3.Menjelaskan tentang keamanan teknologi informasi		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			0%
3	Menganalisa konten hoax	1.Menjelaskan konsep data informasi hoax 2.Menjelaskan Teknik keaslian data informasi		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			0%
4	Menjelaskan pengertian infografis	1.Menjelaskan pengertian media infografis 2.Memberikan contoh infografis		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			0%
5	Mengimplementasikan infografis dalam bidang ilmu prodi Lanjut	Menjelaska cara mengimplementasikan infografis sesuai bidang studi		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			0%
6	Mengimplementasikan infografis buku teks menjadi video digital explainer	Menjelaskan publikasi videografis		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			0%
7	UTS			2 X 50			0%
8	Mengimplementasikan infografis buku teks menjadi digital explainer Lanjut	Menjelaskan teknik pembuatan buku teks menjadi digital explainer		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 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 2 X 50			0%
10	Menjelaskan dasar Algoritma dan pemrograman	Dasar algoritma pemrograman		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			0%
11	Menjelaskan Fungsi Algoritma dan pemrograman Lanjut	Menerapkan fungsi logika sesuai bidang studi		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			0%
12	Mengimplementasikan Algoritma dan pemrograman	Mengimplementasikan fungsi logika sesuai bidang studi dengan aplikasi Scratth		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			0%
13	Manajemen proyek	Mengonsep analisa, verifikasi dan validasi proyek pertemuan 4-9		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			0%

14	Mengimplementasikan Manajemen proyek Lanjut	Penjelasan bagaimana menganalisa, verifikasi dan validasi proyek pertemuan 10-12		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			0%
15	Penyimpanan data di awan (Cloud Storage)	Penjelasan bagaimana melakukan Teknik penyimpanan data di awan		Diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			0%
16	Presentasi Produk Karya (UAS)	Mempresentasi kanproduk 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.