



**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	29 September 2024

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	TIM MKWU	TIM MKWU

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"> <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)

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													✓	✓	✓	✓

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.

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		Bantuk 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>	3%
3	Menemukan dan membandingkan hasil penelusuran literasi digital untuk pengembangan pendidikan, penelitian, social media, infografis	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu mengidentifikasi penelusuran informasi yang menunjang pendidikan dan keilmuan 2.Mampu menjelaskan dan membandingkan media untuk pengembangan pendidikan, penelitian, social media, infografis 	<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>		Diskusi dan unjuk kerja 2 X 50	<p>Materi: Literasi digital untuk pengembangan pendidikan, penelitian, social media, infografis Pustaka: Lauren Hays; Jenna Kammer. 2021. Integrating Digital Literacy in the Disciplines. Bloomfield: Taylor & Francis Group.</p>	3%

4	Menjelaskan dan membandingkan berita asli dengan palsu (hoax)	1.Mampu menemukan contoh penyaringan berita (hoax) 2.Mampu membandingkan berita asli dengan hoax	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 Partisipasif	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50	Materi: Penyaringan berita untuk menghindari Hoax Pustaka:	3%
5	Mampu menggunakan program/komputer untuk pembuatan media presentasi	Mahasiswa mampu mengaplikasikan program komputer untuk pembuatan media presentasi	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 : Praktik / Unjuk Kerja	Unjuk kerja 2 x 50	Materi: Aplikasi komputer untuk media presentasi Pustaka: <i>Bart Van de Wiele. 2022. Adobe Photoshop, Illustrator, and InDesign Collaboration and Workflow. Adobe Press</i>	3%
6	Mengaplikasikan cloud storage dan konversi file	1.Mahasiswa mampu memahami dan menggunakan cloud storage 2.Mahasiswa mampu melakukan konversi file	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 : Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi dan unjuk kerja 2 x 50	Materi: Cloud Storage and File Converter Pustaka: <i>David Alford. 2021. BGE S1-S3 computing science and digital literacy : third and fourth levels.</i>	3%
7	Mendeskripsikan dan menelusuri template penulisan buku/artikel ilmiah	1.Mahasiswa mampu memahami template penulisan buku 2.Mahasiswa mampu memahami template artikel ilmiah	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 : Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi dan diskusi 2 x 50	Materi: Template penulisan buku/artikel ilmiah Pustaka: <i>Kathy A, et. al. 2022. Literacy for Digital: Futures Mind, Body, Text. New York: Routledge</i>	3%
8	Ujian Tengah Semester (UTS)	Mahasiswa mampu menyelesaikan project berupa portofolio dari perkuliahan 1-7	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	Project Individu 2 X 50	Materi: Mampu menjawab berbagai soal materi 1-7 Pustaka: <i>Earl Aguilera. 2022. Digital Literacies and Interactive Media: A Framework for Multimodal Analysis. New York: Routledge.</i>	20%
9	Mampu mempraktekkan penggunaan software untuk reference management seperti Mendeley	Mahasiswa mampu menggunakan software reference management untuk penulisan artikel ilmiah	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 : Praktik / Unjuk Kerja	Unjuk kerja 2 x 50	Materi: Mendeley - Reference Management Software Pustaka: <i>Joel Bloch. 2021. Creating Digital Literacy Spaces for Multilingual Writers. Multilingual Matters</i>	3%

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

13	Mengelola Google Form and Barcode	Mahasiswa mampu mengelola google form dan barcode	<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, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50	<p>Materi: Mengelola Google Form dan Barcode Pustaka: <i>Tim Elearning, 2018. Pengembangan elearning, Unipress Unesa.</i></p> <hr/> <p>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></p>	3%
14	Menggunakan bahasa pemrograman dasar, contohnya Python	<p>1.Mahasiswa memahami bahasa pemrograman</p> <p>2.Mahasiswa mampu menulis menggunakan bahasa pemrograman Python</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: Bahasa Pemrograman Python Pustaka:</p> <hr/> <p>Materi: Bahasa Pemrograman Python Pustaka: <i>David Alford. 2021. BGE S1-S3 computing science and digital literacy : third and fourth levels.</i></p>	3%
15	Melaksanakan project akhir	<p>1.Mahasiswa mampu bekerjasama dengan tim</p> <p>2.Mahasiswa mampu menghasilkan produk berupa konser digital</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 : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>		Project 2 X 50	<p>Materi: Project akhir Konser Digital Pustaka: <i>Earl Aguilera. 2022. Digital Literacies and Interactive Media: A Framework for Multimodal Analysis. New York: Routledge.</i></p>	11%
16	Ujian Akhir Semester (UAS)	Mahasiswa mampu menjawab soal-soal pada ujian tengah semester	<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 : Tes</p>		Tes 2 X 50	<p>Materi: Mampu menjawab berbagai soal materi 1-15 Pustaka: <i>Joel Bloch. 2021. Creating Digital Literacy Spaces for Multilingual Writers. Multilingual Matters</i></p>	30%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	9%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	11%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	30%
4.	Tes	50%

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.