



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Pendidikan
Program Studi S2 Pendidikan Anak Usia Dini

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Literasi Digital AUD	8610702007	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=1	P=0	ECTS=2.24	1	10 Januari 2022
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Dr. Ruqoyyah Fitri, S.Ag., M.Pd.		Dr. Ruqoyyah Fitri, S.Ag., M.Pd.			Dr. Ruqoyyah Fitri, S.Ag., M.Pd.	

Model Pembelajaran Project Based Learning

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

CPL-5	Menguasai konsep dan teori PAUD, metode penelitian terkini tentang anak usia dini, konsep manajemen mutu, dan mampu mengakses, mengembangkan, serta menggunakan sumber belajar multi moda sesuai prinsip adaptif dengan menyesuaikan pada dinamika lingkungan pendidikan, teknologi, kebijakan, dan kebutuhan anak usia dini; (Pengetahuan) (profile 1, 2, 3);
CPL-7	Mensintesis teori-teori pendidikan dan pembelajaran anak usia dini dan melakukan penelitian anak dengan berbagai pendekatan yang inovatif; (Keterampilan Khusus) (profile 1);

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK - 1	Mendefinisikan konsep dan menjelaskan manfaat literasi digital
CPMK - 2	Menggunakan media dan aplikasi online dalam membuat presentasi, survey dan video yang digunakan untuk komunikasi dan pembelajaran
CPMK - 3	Menerapkan nilai, norma dan etika akademik dalam pemanfaatan literasi digital
CPMK - 4	Mampu menelaah pentingnya literasi digital dalam menghadapi tantangan dan peluang abad 21, menelaah prinsip-prinsipdasar pengembangan literasi digital, dan menelaah berbagai fitur pada teknologi digital dan alat komunikasi yang bergunadalam kehidupan.
CPMK - 5	Mengaplikasikan konsep literasi digital dengan menerapkan berpikir kritis dalam pemanfaatan media informasi di duniasiber sesuai dengan kebutuhan, karakteristik dan tahapan perkembangan anak usia dini.

Matrik CPL - CPMK

		CPMK	CPL-5	CPL-7
	CPMK-1	✓	✓	
	CPMK-2	✓	✓	
	CPMK-3	✓	✓	
	CPMK-4	✓	✓	
	CPMK-5	✓	✓	

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		✓	✓	✓							✓			✓	✓		
	CPMK-5									✓							✓	✓

Deskripsi Singkat MK Mata kuliah ini membekali mahasiswa mengenai pemahaman terkait penggunaan literasi media digital dalam pembelajaran padaanakusia dini, cara mengelola literasi, teknologi, dan pembelajaran di sekolah, mempelajari keterkaitan budaya populer, media/platform, literasi digital dengan kebiasaan, norma, serta pengasuhan keluarga dengan penggunaan teknologi dari perspektif gender pada anak usiadini, serta cara mempromosikan kesejahteraan emosional pada anak usia dini di era digital.

Pustaka **Utama :**

1. Jarvis, D. H. (2016). Digital Literacies in education: Creative, Multimodal and Innovative practices: Edited by Yvonne Crotty and Margaret Farren. Peter Lang, Oxford etc., 2013, 238 pp. Rethinking Education series, vol. 8.
2. Lankshear, C., Snyder, I., & Green, B. (2000). Teachers and Technoliteracy: Managing literacy, technology and learning in schools. Allen & Unwin Academic.
3. Marsh, J. (Ed.). (2004). Popular culture, new media and digital literacy in early childhood. Routledge
4. Broadhead, P. (2003). Early years play and learning: Developing social skills and cooperation. Routledge.
5. Romero-Tena, R., Barragán-Sánchez, R., Martínez-Pérez, S., & Palacios-Rodríguez, A. (2022). Habits, norms and use of technologies at home from a gender perspective in early childhood. Digital Education Review,
6. McCullagh, J. (2021). Using digital video in initial teacher education (I. Menter, Ed.). Critical Publishing.

Pendukung :

1. Daniels, K., Bower, K., Burnett, C., Escott, H., Hatton, A., Ehiyazaryan-White, E., & Monkhouse, J. (2020). Early years teachers and digital literacies: Navigating a kaleidoscope of discourses. Education and Information Technologies, 25(4)
2. Schlauch, M. (2022). MEKIDS media education with kids through interactive digital storytelling. Interaction Design and Children.

Dosen Pengampu Dr. Nurul Khotimah, S.Pd., M.Pd.
Irena Yolanita Maureen, S.Pd., M.Sc., Ph.D.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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 literasi media digital.	1. Menjelaskan sejarah dan perkembangan teknologi media 2. Mengkategorikan media digital	Kriteria: 75% mahasiswa mampu mengkategorikan dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Small Group Discussion (SGD) Contextual Instruction (CI) 2 x 50 menit		Materi: Memahami literasi media digital. Pustaka: Jarvis, D. H. (2016). <i>Digital Literacies in education: Creative, Multimodal and Innovative practices</i> : Edited by Yvonne Crotty and Margaret Farren. Peter Lang, Oxford etc., 2013, 238 pp. <i>Rethinking Education series, vol. 8.</i>	5%
2	Mengidentifikasi dan membandingkan penelusuran teknologi informasi untuk mendapatkan data/informasi.	1. Menganalisis konten tertulis yang memuat pengelolaan literasi, teknologi, dan pembelajaran di sekolah 2. Menganalisis konten audio-visual yang memuat pengelolaan literasi, teknologi, dan pembelajaran di sekolah	Kriteria: Aktifitas Partisipatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Small Group Discussion (SGD) Contextual Instruction (CI) 2 x 50 menit		Materi: Mengidentifikasi dan membandingkan penelusuran teknologi informasi untuk mendapatkan data/informasi. Pustaka: Jarvis, D. H. (2016). <i>Digital Literacies in education: Creative, Multimodal and Innovative practices</i> : Edited by Yvonne Crotty and Margaret Farren. Peter Lang, Oxford etc., 2013, 238 pp. <i>Rethinking Education series, vol. 8.</i>	5%
3	Mengidentifikasi dan membandingkan penelusuran teknologi informasi untuk mendapatkan data/informasi.	Memahami cara penggunaan beberapa perangkat lunak untuk menyusun video pembelajaran	Kriteria: Aktifitas Partisipatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Colaborative learning, diskusi, tanya jawab		Materi: Memahami cara penggunaan beberapa perangkat lunak untuk menyusun video pembelajaran Pustaka: Broadhead, P. (2003). <i>Early years play and learning: Developing social skills and cooperation</i> . Routledge.	5%
4	Menganalisis bentuk pengelolaan literasi, teknologi, dan pembelajaran di sekolah	Menganalisis konten audio-visual yang memuat pengelolaan literasi, teknologi, dan pembelajaran	Kriteria: 75% mahasiswa mampu menganalisis dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Colaborative learning, diskusi, tanya jawab, tugas 3 x 50		Materi: Menganalisis bentuk pengelolaan literasi, teknologi, dan pembelajaran di sekolah Pustaka: Lankshear, C., Snyder, I., & Green, B. (2000). <i>Teachers and Technoliteracy: Managing literacy, technology and learning in schools</i> . Allen & Unwin Academic.	5%

5	Memahami dan menjelaskan penggunaan media video	1.Memahami cara penggunaan beberapa perangkat lunak untuk menyusun video pembelajaran 2.Menganalisis beberapa contoh konten video pembelajaran untuk AUD	Kriteria: 75% mahasiswa mampu menganalisis dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Small Group Discussion (SGD) Contextual Instruction (CI) 2 x 50		Materi: Memahami dan menjelaskan penggunaan media video Pustaka: <i>McCullagh, J. (2021). Using digital video in initial teacher education (I. Menter, Ed.). Critical Publishing.</i>	5%
6	Menyusun konten video pembelajaran yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dengan memanfaatkan platform streaming video	Menganalisis beberapa contoh konten video pembelajaran untuk AUD	Kriteria: Aktifitas Partisipasif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Small Group Discussion (SGD) Contextual Instruction (CI) 2 x 50		Materi: Menganalisis beberapa contoh konten video pembelajaran untuk AUD Pustaka: <i>Marsh, J. (Ed.). (2004). Popular culture, new media and digital literacy in early childhood. Routledge</i>	5%
7	Memahami Hak Cipta dan Hak Kekayaan Intelektual (HaKI) dalam sebuah konten video interaktif	Memahami proses pengajuan Hak Cipta dan HaKI	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Colaborative learning, diskusi, tanya jawab, tugas 2 x 50			5%
8	Mahasiswa mampu memahami dan menguasai materi Literasi Digital dari pertemuan 1-7	Mahasiswa Mampu melaksanakan UTS	Kriteria: UTS Bentuk Penilaian : Tes	Luring 2x50		Materi: UTS Pustaka: <i>Jarvis, D. H. (2016). Digital Literacies in education: Creative, Multimodal and Innovative practices: Edited by Yvonne Crotty and Margaret Farren. Peter Lang, Oxford etc., 2013, 238 pp. Rethinking Education series, vol. 8.</i>	15%
9	Menyusun konten video dongeng interaktif yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dengan memanfaatkan platform streaming video	Menyusun konten video/animasi yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah	Kriteria: Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Small Group Discussion (SGD) Contextual Instruction (CI) 2 x 50		Materi: konten video dongeng interaktif yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dengan memanfaatkan platform streaming video Pustaka: <i>McCullagh, J. (2021). Using digital video in initial teacher education (I. Menter, Ed.). Critical Publishing.</i>	5%
10	Menyusun konten video dongeng interaktif yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dengan memanfaatkan platform streaming video	Menggunakan aplikasi pada google dan microsoft untuk melakukan diskusi dan kolaborasi	Kriteria: 75% mahasiswa mampu menganalisis dengan benar Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Small Group Discussion (SGD) Contextual Instruction (CI)		Materi: Menyusun konten video dongeng interaktif yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dengan memanfaatkan platform streaming video Pustaka: <i>Daniels, K., Bower, K., Burnett, C., Escott, H., Hatton, A., Ehiyazaryan-White, E., & Monkhouse, J. (2020). Early years teachers and digital literacies: Navigating a kaleidoscope of discourses. Education and Information Technologies, 25(4</i>	5%
11	Memahami dan menggunakan aplikasi/platform/media sosial untuk memantau perkembangan tren dan literasi digital	Menganalisis dampak tren/popular culture yang beredar di masyarakat dengan perkembangan AUD di masa kini	Kriteria: 75% mahasiswa mampu menganalisis dengan benar Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Colaborative learning, diskusi, tanya jawab, tugas		Materi: Menganalisis dampak trend/popular culture yang beredar di masyarakat dengan perkembangan AUD di masa kini Pustaka: <i>Broadhead, P. (2003). Early years play and learning: Developing social skills and cooperation. Routledge.</i>	5%

12	Mehamami keterkaitan antara kebiasaan, norma, dan penggunaan teknologi di rumah dari perspektif gender pada AUD	Menganalisis terkait pengasuhan di era digital	Kriteria: 75% mahasiswa mampu menganalisis dengan benar Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Small Group Discussion (SGD) Contextual Instruction (CI)		Materi: Menganalisis terkait pengasuhan di era digital Pustaka: Daniels, K., Bower, K., Burnett, C., Escott, H., Hatton, A., Ehiyazaryan-White, E., & Monkhouse, J. (2020). <i>Early years teachersanddigital literacies: Navigating a kaleidoscope of discourses. Education and Information Technologies, 25</i> (4)	5%
13	Memahami dan mampu menyusun artikel ilmiah terkait topik kebiasaan, norma, dan penggunaan teknologi di rumah dari perspektif gender pada AUD	Menggunakan aplikasi Publish or Perish, Mendeley, dsb. untuk menelusuri topik terkait dalam penyusunan artikel ilmiah	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Small Group Discussion (SGD) Contextual Instruction (CI)		Materi: Menggunakan aplikasi Publish or Perish, Mendeley, dsb. untuk menelusuri topik terkait dalam penyusunan artikel ilmiah Pustaka: Daniels, K., Bower, K., Burnett, C., Escott, H., Hatton, A., Ehiyazaryan-White, E., & Monkhouse, J. (2020). <i>Early years teachersanddigital literacies: Navigating a kaleidoscope of discourses. Education and Information Technologies, 25</i> (4)	5%
14	Mehamami strategi untuk mengenalkan kesejahteraan emosional (emotional well-being) pada anak	Memahami jenis video, animasi, dan infografis apa yang sesuai untuk pembelajaran pada AUD	Kriteria: 75% mahasiswa mampu menyusun dengan benar Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Small Group Discussion (SGD) Contextual Instruction (CI)		Materi: Memahami jenis video, animasi, dan infografis apa yang sesuai untuk pembelajaran pada AUD Pustaka: Marsh, J. (Ed.). (2004). <i>Popular culture, new media and digital literacy in early childhood. Routledge</i>	5%
15	Menggunakan aplikasi/platform/media untuk mengenalkan kesejahteraan emosional	Menyusun konten video/animasi/infografis yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah	Kriteria: 75% mahasiswa mampu menyusun dengan benar Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Small Group Discussion (SGD) Contextual Instruction (CI)		Materi: Menyusun konten video/animasi/infografis yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah Pustaka: Marsh, J. (Ed.). (2004). <i>Popular culture, new media and digital literacy in early childhood. Routledge</i>	5%
16	Mahasiswa memahami dan menguasai seluruh materi Literasi Digital AUD	Mengerjakan soal dengan tepat	Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan soal dengan tepat Bentuk Penilaian : Tes	Luring 2x50		Materi: UAS Pustaka: Jarvis, D. H. (2016). <i>Digital Literacies in education: Creative, Multimodal and Innovative practices: Edited by Yvonne CrottyandMargaret Farren. Peter Lang, Oxford etc., 2013, 238 pp. Rethinking Education series, vol. 8.</i>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	35%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	35%
3.	Tes	30%
		100%

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.