



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Pendidikan
Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan									
Literasi Digital		8620702191			T=2	P=0	ECTS=3.18	0	24 Januari 2026									
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi										
				KARTIKA RINAKIT ADHE										
Model Pembelajaran		Project Based Learning																
Capaian Pembelajaran (CP)		CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
		Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
		Matrik CPL - CPMK																
			CPMK															
		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	
Deskripsi Singkat MK		Matakuliah ini membekali mahasiswa pemahaman literasi digital, pemrosesan data termasuk dasar pemrograman, menemukan dan menyaring informasi, menggunakan, memenuhi dan menyaring informasi, menggunakan teknologi untuk kolaborasi, serta membuat konten berbasis teknologi. Semua kegiatan perkuliahan akan dilakukan melalui diskusi, penelurusan 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 jejarung 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 :																
		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. Pedoman Penambahan Muatan dan Matakuliah Pengembangan Kepribadian Institusional pada Kurikulum Unesa Page 21 Unesco. 2011. Digital Literacy in Education. Tersedia: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000214485 .																
Dosen Pengampu		Pendukung :																
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	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.	1. Menjelaskan sejarah perkembangan teknologi media. 2. Mengkategorikan macam literasi media		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	Menjelaskan 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 Power Point		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 Scratch		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							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)	Mempresentasikan produk 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. **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.
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 proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.