



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (skls)			SEMESTER		Tgl Penyusunan									
Digitale Literatur		7920602276				T=0	P=0	ECTS=0	2	7 Desember 2025									
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi											
				WISMA KURNIAWATI											
Model Pembelajaran	Case Study																		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																		
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan																	
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																	
	CPL-8	Mampu menguasai konsep teoretis kebudayaan dan menganalisis masalah budaya secara prosedural dengan pendekatan ilmiah.																	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																			
		CPMK - 1		Mahasiswa dapat mengidentifikasi berbagai bentuk karya sastra digital, seperti hypertext literature, interactive fiction, dan multimedia literature, serta mampu membandingkan kelebihan dan kekurangan dari masing-masing jenis.															
		CPMK - 2		Mahasiswa dapat menghasilkan karya sastra digital yang utuh, baik dalam bentuk teks interaktif maupun berbasis multimedia, yang mencerminkan kemampuan teknis dan kreatif dalam pembuatan karya sastra digital.															
		Matrik CPL - CPMK																	
				CPMK	CPL-2	CPL-4	CPL-8												
				CPMK-1		✓													
				CPMK-2			✓												
		Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																	
				CPMK	Minggu Ke														
					1	2	3	4	5	6	7	8	9						
					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓						
					CPMK-1														
					CPMK-2							✓	✓						
												✓	✓						
												✓	✓						
												✓	✓						
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini membahas konsep digitaleliteratur sebagai bentuk baru dari karya sastra yang muncul di era digital. Mahasiswa akan mempelajari karakteristik sastra digital, seperti hypertext literature, interactive fiction, dan karya sastra yang menggunakan media sosial atau platform daring sebagai medium utama. Pembelajaran mencakup kajian teoretis, eksplorasi platform digital, serta praktik dalam menghasilkan karya sastra digital sederhana.																	
Pustaka	Utama :		1. Hayles, N. Katherine. 2008. Electronic Literature: New Horizons for the Literary. University of Notre Dame Press. 2. Rettberg, Scott. 2018. Electronic Literature. Cambridge: Polity Press.																
	Pendukung :		1. Ryan, Marie-Laure. 2004. Narrative across Media: The Languages of Storytelling. University of Nebraska Press. 2. Ensslin, Astrid. 2014. Literary Gaming. MIT Press. 3. Landow, George. 2006. Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization. Johns Hopkins University Press.																
Dosen Pengampu		Prof. Dr. Anas Ahmadi, S.Pd., M.Pd. Meilita Hardika, S.Pd., M.A.																	
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 sejarah dan konsep dasar digitaleliteratur	<p>1.Mahasiswa mampu menyebutkan minimal dua definisi sastra disertai argumentasi yang benar</p> <p>2.Mahasiswa mampu menunjukkan dua unsur yang dapat menjelaskan definisi sastra dari teks sastra yang dibaca</p> <p>3.Mahasiswa mampu menyebutkan minimal 2 ciri umum sastra dengan uraian yang benar</p> <p>4.Mahasiswa mengidentifikasi minimal 2 ciri umum sastra dengan uraian yang benar dalam teks sastra yang dibaca</p>	<p>Kriteria: sangat baik, baik, kurang baik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Membaca, Diskusi, Kerja Kelompok 2 X 50		<p>Materi: berbagai definisi sastra dari masa ke masa</p> <p>Pustaka: <i>Allkemper, Alo & Eke, Norbert Otto. 2010. Literaturwissenschaft . Paderborn: Wilhelm Fink Verlag.</i></p> <p>Materi: definisi sastra dan ciri-ciri umum karya sastra</p> <p>Pustaka: <i>Wellek, Rene & Warren, Austin. 1993. Teori Kesusastraan. Jakarta: PT Gramedia.</i></p> <p>Materi: Derabat: Cerpen ini digunakan sebagai media studi kasus untuk menjelaskan definisi dan ciri-ciri karya sastra</p> <p>Pustaka: <i>Nurhan, Kenedi (Ed.). 1999. Derabat: Cerpen Pilihan Kompas 1999. Jakarta: Kompas</i></p>	2%
2	Menjelaskan karakteristik utama digitaleliteratur	<p>1.Mahasiswa dapat mendefinisikan digitale Literatur sebagai bentuk karya sastra yang diciptakan, disebarluaskan, dan/atau dibaca melalui media digital, serta berbeda dari sastra cetak konvensional</p> <p>2.Mahasiswa mampu menjelaskan secara kronologis tonggak sejarah penting dalam perkembangan sastra digital, termasuk tokoh dan karya pelopor.</p>	<p>Kriteria: sangat baik, baik, kurang baik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Kerja Kelompok, diskusi dalam kelompok kecil, pembelajaran penemuan, studi kasus 2 X 50		<p>Materi: Sifat dan fungsi sastra serta ciri-cirinya</p> <p>Pustaka: <i>Wellek, Rene & Warren, Austin. 1993. Teori Kesusastraan. Jakarta: PT Gramedia.</i></p> <p>Materi: Cerpen Maukah kau menghapus bekas bibirnya di bibirku dengan bibirku: sebagai media untuk membandingkan ciri-ciri sastra dibandingkan dengan satu teks dari koran yang dipilih sendiri oleh mahasiswa</p> <p>Pustaka: <i>Nurhan, Kenedi (Ed.). 1999. Derabat: Cerpen Pilihan Kompas 1999. Jakarta: Kompas</i></p> <p>Materi: Ciri-ciri teks sastra</p> <p>Pustaka: <i>Allkemper, Alo & Eke, Norbert Otto. 2010. Literaturwissenschaft . Paderborn: Wilhelm Fink Verlag.</i></p>	3%

3	Memahami jenis-jenis karya digitaleliteratur	<p>1.Mahasiswa dapat menyebutkan jenis-jenis karya sastra digital seperti Hypertext-Literatur, Interaktive Literatur, Multimedia Literatur, Computergenerierte Literatur, dan Social-Media-Literatur.</p> <p>2.Mahasiswa mampu menjelaskan secara rinci ciri khas tiap jenis karya</p> <p>3.Mahasiswa mampu menyebutkan contoh karya yang dapat diakses publik (misalnya: karya dari platform Twine, YouTube Poetry, Instagram Fiction, dsb.).</p>	<p>Kriteria: baik sekali, baik, cukup, kurang</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, Diskusi kelas, Kerja Kelompok 2 X 50		<p>Materi: Prosa</p> <p>Pustaka: Alkkemper, Alo & Eke, Norbert Otto. 2010. <i>Literaturwissenschaft</i>. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag.</p> <p>Materi: Menemukan definisi dan ciri-ciri prosa naratif: studi kasus</p> <p>Pustaka: Brecht, Bertolt. 2000. <i>Tuan Keuner</i>. Jakarta: Balai Pustaka.</p>	3%
4	Memahami konsep hypertext dalam sastra digital.	<p>1.Mahasiswa dapat memberikan pengertian hypertext sebagai bentuk teks yang memiliki struktur non-linear dan memungkinkan pembaca memilih jalur bacaan melalui tautan (link).</p> <p>2.Mahasiswa mampu menyebutkan dan menjelaskan elemen khas hypertext-Literatur</p> <p>3.Mahasiswa dapat mengidentifikasi perbedaan dalam struktur naratif, peran pembaca, dan medium penyampaian.</p>	<p>Kriteria: baik sekali, baik, cukup, kurang</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Tutorial, Metode penemuan, Diskusi/Tanya-Jawab, Kerja Kelompok 2 X 50		<p>Materi: Elemen-elemen pembangun Prosa naratif</p> <p>Pustaka: Alkkemper, Alo & Eke, Norbert Otto. 2010. <i>Literaturwissenschaft</i>. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag.</p> <p>Materi: Studi kasus untuk menemukan elemen-elemen pembangun Prosa naratif</p> <p>Pustaka: Brecht, Bertolt. 2000. <i>Tuan Keuner</i>. Jakarta: Balai Pustaka.</p>	3%
5	Menjelaskan konsep interactive fiction.	<p>1.Mahasiswa dapat menjelaskan bahwa interactive fiction (IF) adalah bentuk sastra digital di mana pembaca dapat berinteraksi dengan teks dan memengaruhi jalannya cerita melalui pilihan yang mereka buat.</p> <p>2.Mahasiswa mampu menyebutkan elemen khas IF</p> <p>3.Mahasiswa dapat menyebutkan contoh seperti karya dari Twine, Zork, Lifeline, atau Choice of Games, serta menjelaskan bagaimana interaksinya bekerja.</p>	<p>Kriteria: baik sekali, baik, cukup, kurang</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Tutorial, Metode penemuan, Diskusi/Tanya-Jawab, Kerja Kelompok 2 X 50		<p>Materi: Elemen-elemen pembangun Prosa naratif</p> <p>Pustaka: Alkkemper, Alo & Eke, Norbert Otto. 2010. <i>Literaturwissenschaft</i>. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag.</p> <p>Materi: Elemen-elemen pembangun Prosa naratif</p> <p>Pustaka: Wellek, Rene & Warren, Austin. 1993. <i>Teori Kesusastraan</i>. Jakarta: PT Gramedia.</p>	8%

6	Menganalisis narasi digital.	<p>1.Mahasiswa dapat menemukan elemen naratif seperti alur, tokoh, latar, dan konflik dalam konteks digital (misalnya alur bercabang, tokoh interaktif, atau latar visual/audiovisual).</p> <p>2.Mahasiswa mampu menunjukkan bagaimana elemen media seperti audio, video, animasi, hyperlink, dan interaktivitas memengaruhi atau memperkuat penyampaian cerita.</p> <p>3.Mahasiswa dapat menilai bagaimana bentuk digital (misalnya struktur non-linear, klik, scroll, pilihan) memengaruhi makna atau pengalaman pembaca.</p> <p>4.Mahasiswa dapat menyusun analisis kritis tentang perbedaan dan kesamaan antara kedua jenis narasi, termasuk tantangan dan peluangnya.</p>	<p>Kriteria: baik sekali, baik, cukup, kurang</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Menganalisis narasi digital. 3 X 50		<p>Materi: Studi kasus dalam novel Metamorfosa untuk menemukan tokoh dan penokohan dalam sastra genre prosa naratif</p> <p>Pustaka: Kafka, Franz. 2000. <i>Metamorfosa</i>. Yogyakarta: Yayasan Aksara Indonesia.</p>	5%
7	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang tokoh dan penokohan dalam sastra genre prosa naratif	<p>1.Mahasiswa dapat menemukan elemen naratif seperti alur, tokoh, latar, dan konflik dalam konteks digital (misalnya alur bercabang, tokoh interaktif, atau latar visual/audiovisual).</p> <p>2.Mahasiswa mampu menunjukkan bagaimana elemen media seperti audio, video, animasi, hyperlink, dan interaktivitas memengaruhi atau memperkuat penyampaian cerita.</p> <p>3.Mahasiswa dapat menilai bagaimana bentuk digital (misalnya struktur non-linear, klik, scroll, pilihan) memengaruhi makna atau pengalaman pembaca.</p> <p>4.Mahasiswa dapat menyusun analisis kritis tentang perbedaan dan kesamaan antara kedua jenis narasi, termasuk tantangan dan peluangnya.</p>	<p>Kriteria: baik sekali, baik, cukup, kurang</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Menganalisis narasi digital. 3 X 50		<p>Materi: Studi kasus dalam novel Metamorfosa untuk menemukan tokoh dan penokohan dalam sastra genre prosa naratif</p> <p>Pustaka: Kafka, Franz. 2000. <i>Metamorfosa</i>. Yogyakarta: Yayasan Aksara Indonesia.</p>	5%
8	UTS	Poin perolehan nilai didasarkan pada prosentase jawaban yang benar, misalnya mahasiswa mendapat nilai 100 jika jawaban benar 100%.	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa mampu menjelaskan definisi digitale literatur 2.Mahasiswa mampu menyebutkan ciri-ciri digitale literatur 3.Mahasiswa mampu menyebutkan elemen-elemen pembangun digitale literatur <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes</p>	Tes-Ujian Tengah Semester 2 X 50		<p>Materi: Genre prosa naratif</p> <p>Pustaka:</p> <p>Materi: Genre prosa naratif</p> <p>Pustaka: Stanton, Robert. 2007. <i>Teori Fiksi</i>. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.</p>	10%

9	Memahami platform digitaleliteratur	<p>1.Mahasiswa dapat mengidentifikasi platform populer</p> <p>2.Mahasiswa mampu menjelaskan cara kerja, fitur utama, serta jenis karya yang umum dihasilkan pada tiap platform.</p> <p>3.Mahasiswa dapat membedakan antara platform berbasis teks (misalnya Wattpad), berbasis interaktif (Twine), atau multimodal (YouTube, Instagram).</p> <p>4.Mahasiswa dapat menunjukkan satu karya dari platform tertentu dan menjelaskan relevansi antara bentuk karya dan fitur platform.</p>	<p>Kriteria: baik sekali, baik, cukup, kurang</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Metode penemuan, Diskusi/Tanya-Jawab, Kerja Kelompok 2 X 50</p>		<p>Materi: Elemen-elemen pembangun Prosa naratif</p> <p>Pustaka: Wellek, Rene & Warren, Austin. 1993. <i>Teori Kesusastraan</i>. Jakarta: PT Gramedia.</p> <p>Materi: Studi kasus dalam novel Metamorfosa untuk menemukan latar dalam sastra genre prosa naratif</p> <p>Pustaka: Kafka, Franz. 2000. <i>Metamorfosa</i>. Yogyakarta: Yayasan Aksara Indonesia.</p>	4%
10	Menjelaskan cara pembuatan narasi berbasis digitaleliteratur	<p>1.Mahasiswa dapat menguraikan proses kreatif pembuatan narasi digital, mulai dari perencanaan alur, penentuan titik interaktif, pemilihan media (teks, gambar, audio, dll), hingga platform publikasinya.</p> <p>2.Mahasiswa mampu menulis kerangka cerita atau story map dengan pilihan jalur cerita atau elemen interaktif lainnya sesuai dengan konsep sastra digital.</p> <p>3.Mahasiswa mampu memproduksi narasi digital (misalnya dengan Twine, Canva Web Story, Wattpad, atau Instagram Story), yang memadukan teks dengan elemen digital lainnya seperti hyperlink, visual, atau suara.</p>	<p>Kriteria: Baik sekali, baik, cukup, kurang</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Metode penemuan, Diskusi/Tanya-Jawab, Kerja Kelompok 2 X 50</p>		<p>Materi: Elemen-elemen pembangun Prosa naratif</p> <p>Pustaka: Wellek, Rene & Warren, Austin. 1993. <i>Teori Kesusastraan</i>. Jakarta: PT Gramedia.</p> <p>Materi: Studi kasus dalam novel Metamorfosa untuk menemukan alur dalam sastra genre prosa naratif</p> <p>Pustaka: Kafka, Franz. 2000. <i>Metamorfosa</i>. Yogyakarta: Yayasan Aksara Indonesia.</p>	8%
11	Membuat konsep karya sastra digital.	<p>1.Mahasiswa dapat menguraikan proses kreatif pembuatan narasi digital, mulai dari perencanaan alur, penentuan titik interaktif, pemilihan media (teks, gambar, audio, dll), hingga platform publikasinya.</p> <p>2.Mahasiswa mampu menulis kerangka cerita atau story map dengan pilihan jalur cerita atau elemen interaktif lainnya sesuai dengan konsep sastra digital.</p> <p>3.Mahasiswa mampu memproduksi narasi digital (misalnya dengan Twine, Canva Web Story, Wattpad, atau Instagram Story), yang memadukan teks dengan elemen digital lainnya seperti hyperlink, visual, atau suara.</p>	<p>Kriteria: Baik sekali, baik, cukup, kurang</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Metode penemuan, Diskusi/Tanya-Jawab, Kerja Kelompok 2 X 50</p>		<p>Materi: Elemen-elemen pembangun Prosa naratif</p> <p>Pustaka: Wellek, Rene & Warren, Austin. 1993. <i>Teori Kesusastraan</i>. Jakarta: PT Gramedia.</p> <p>Materi: Studi kasus dalam novel Metamorfosa untuk menemukan alur dalam sastra genre prosa naratif</p> <p>Pustaka: Kafka, Franz. 2000. <i>Metamorfosa</i>. Yogyakarta: Yayasan Aksara Indonesia.</p>	4%

12	Membuat konsep karya sastra digital.	<p>1.Mahasiswa dapat menguraikan proses kreatif pembuatan narasi digital, mulai dari perencanaan alur, penentuan titik interaktif, pemilihan media (teks, gambar, audio, dll), hingga platform publikasinya.</p> <p>2.Mahasiswa mampu menulis kerangka cerita atau story map dengan pilihan jalur cerita atau elemen interaktif lainnya sesuai dengan konsep sastra digital.</p> <p>3.Mahasiswa mampu memproduksi narasi digital (misalnya dengan Twine, Canva Web Story, Wattpad, atau Instagram Story), yang memadukan teks dengan elemen digital lainnya seperti hyperlink, visual, atau suara.</p>	<p>Kriteria: Baik sekali, baik, cukup, kurang</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Metode penemuan, Diskusi/Tanya-Jawab, Kerja Kelompok 2 X 50		<p>Materi: Elemen-elemen pembangun Prosa naratif</p> <p>Pustaka: Wellek, Rene & Warren, Austin. 1993. <i>Teori Kesusasteraan</i>. Jakarta: PT Gramedia.</p> <p>Materi: Studi kasus dalam novel Metamorfosa untuk menemukan alur dalam sastra genre prosa naratif</p> <p>Pustaka: Kafka, Franz. 2000. <i>Metamorfosa</i>. Yogyakarta: Yayasan Akara Indonesia.</p>	4%
13	Mengembangkan draf karya sastra digital.	<p>1.Mahasiswa mampu menuliskan draf cerita yang mencakup alur, tokoh, latar, serta ide penggunaan media digital seperti gambar, audio, video, atau hyperlink.</p> <p>2.Mahasiswa mampu menyebutkan minimal 2 kajian/interpretasi/kritik sastra alih wahana dengan benar.</p> <p>3.Mahasiswa mampu menjelaskan minimal 60% benar tentang landasan berpikir kajian alih wahana beserta teori dan konsepnya.</p>	<p>Kriteria: baik sekali, baik, cukup, kurang</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, kerja kelompok 2 X 50		<p>Materi: Studi kasus dalam novel Demian untuk melakukan kajian psikologi sastra dalam sastra genre prosa naratif</p> <p>Pustaka: Hesse, Hermann. 2001. <i>Demian</i>. Yogyakarta: Mataangin.</p> <p>Materi: Kajian alih wahana</p> <p>Pustaka: Damono, Sapardi Djoko. 2018. <i>Alih Wahana</i>. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.</p>	6%
14	Mengembangkan draf karya sastra digital.	<p>1.Mahasiswa mampu menuliskan draf cerita yang mencakup alur, tokoh, latar, serta ide penggunaan media digital seperti gambar, audio, video, atau hyperlink.</p> <p>2.Mahasiswa mampu menyebutkan minimal 2 kajian/interpretasi/kritik sastra alih wahana dengan benar.</p> <p>3.Mahasiswa mampu menjelaskan minimal 60% benar tentang landasan berpikir kajian alih wahana beserta teori dan konsepnya.</p>	<p>Kriteria: baik sekali, baik, cukup, kurang</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Ceramah, diskusi, kerja kelompok 2 X 50		<p>Materi: Studi kasus dalam novel Demian untuk melakukan kajian psikologi sastra dalam sastra genre prosa naratif</p> <p>Pustaka: Hesse, Hermann. 2001. <i>Demian</i>. Yogyakarta: Mataangin.</p> <p>Materi: Kajian alih wahana</p> <p>Pustaka: Damono, Sapardi Djoko. 2018. <i>Alih Wahana</i>. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.</p>	10%

15	Mahasiswa mampu menerapkan teori dan konsep tentang teks sastra genre prosa naratif dan menyusun makalah yang merupakan hasil satu jenis kajian terhadap satu teks prosa naratif Jerman yang dipilih sendiri.	1.Mahasiswa mampu menghasilkan karya akhir yang utuh dan koheren, sesuai dengan draf dan rencana awal (alur cerita, karakter, interaktivitas, dan elemen multimodal). 2.Mahasiswa dapat mengintegrasikan teks dengan elemen digital (audio, visual, animasi, hyperlink, dll) secara fungsional untuk memperkuat pengalaman pembaca. 3.Mahasiswa mampu menjelaskan isi, bentuk, dan proses pembuatan karya, serta memberikan refleksi atas tantangan, strategi, dan hasil yang dicapai dalam proyek tersebut.	Kriteria: Poin perolehan nilai ada pada rentang 0 hingga 100. Poin 100 diberikan manakala mahasiswa menyusun tugas dan mengerjakan semua bagian makalah dengan benar 100%. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	CeramahDiskusiTanya JawabKerja kelompok	6x50	Materi: Sifat dan fungsi sastra serta ciri-cirinya Pustaka: Wellek, Rene & Warren, Austin. 1993. <i>Teori Kesusastraan</i> . Jakarta: PT Gramedia. Materi: Elemen-elemen pembangun Prosa naratif Pustaka: Allkemper, Alo & Eke, Norbert Otto. 2010. <i>Literaturwissenschaft</i> . Paderborn: Wilhelm Fink Verlag.	10%
16	Mahasiswa mampu menerapkan teori dan konsep tentang teks sastra genre prosa naratif dan menyusun makalah yang merupakan hasil satu jenis kajian terhadap satu teks prosa naratif Jerman yang dipilih sendiri.	Mahasiswa mampu menerapkan teori dan konsep tentang teks sastra genre prosa naratif dan menyusun makalah yang merupakan hasil satu jenis kajian terhadap satu teks prosa naratif Jerman yang dipilih sendiri.	Kriteria: Poin perolehan nilai ada pada rentang 0 hingga 100. Poin 100 diberikan manakala mahasiswa menyusun tugas dan mengerjakan semua bagian makalah dengan benar 100%. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	CeramahDiskusiTanya JawabKerja kelompok	6x50	Materi: Sifat dan fungsi sastra serta ciri-cirinya Pustaka: Wellek, Rene & Warren, Austin. 1993. <i>Teori Kesusastraan</i> . Jakarta: PT Gramedia. Materi: Elemen-elemen pembangun Prosa naratif Pustaka: Allkemper, Alo & Eke, Norbert Otto. 2010. <i>Literaturwissenschaft</i> . Paderborn: Wilhelm Fink Verlag.	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Percentase
1.	Aktifitas Partisipatif	40.83%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	46.5%
3.	Penilaian Portofolio	4.83%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	5.33%
5.	Tes	2.5%
		99.99%

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.

