|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA**  **FAKULTAS TEKNIK**  **PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA** | | | | | | | | | | | | **Kode Dokumen** | |
| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** | | | | | | | | | | | | | | | |
| **MATA KULIAH (MK)** | | | | **KODE** | | **Rumpun MK** | | | **BOBOT (sks)** | | | **SEMESTER** | | **Tgl Penyusunan** | |
|  | | | |  | |  | | | T= | | P= |  | |  | |
| **Literasi Digital** | | | | **Pengembang RPS** | | **Koordinator RMK** | | | **GKM-F** | | | **Ketua PRODI** | | | |
| **Vicha Angellady, S.E., M.S.M.** | | Ttd | | | Ttd | | | **Aryo Michael, S.Kom., M.Kom.** | | | |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | | **CPL-PRODI yang dibebankan pada MK** | | | |  | | | | | | | | | |
| CPL05 | | Mampu berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dalam tim, serta memanfaatkan teknologi informasi dalam mendukung pekerjaannya. | | | | | | | | | | | |
| CPL07 | | Memahami prinsip-prinsip dasar di bidang teknologi informasi, komputasi, dan matematika yang menjadi fondasi pengembangan sistem serta penerapan teknologi digital. | | | | | | | | | | | |
| **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** | | | | |  | | | | | | | | |
| CPMK051 | | Mahasiswa mampu berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan, dalam konteks akademik dan profesional dengan memanfaatkan teknologi informasi dan bahasa yang sesuai. | | | | | | | | | | | |
| CPMK075 | | Mahasiswa mampu memahami perkembangan teknologi digital serta dampaknya terhadap budaya dan masyarakat sebagai bagian dari fondasi dalam penerapan teknologi yang bertanggung jawab. | | | | | | | | | | | |
| **Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)** | | | | |  | | | | | | | | |
| Sub-CPMK1 | | Mendeskripsikan pengertian dan ruang lingkup literasi digital | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK2 | | Menjelaskan peran penting literasi digital dalam kehidupan sehari-hari dan pendidikan | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK3 | | Mengidentifikasi dan membandingkan teknologi informasi dan komunikasi yang menunjang literasi digital | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK4 | | Menemukan, mengevaluasi, dan menyaring informasi digital secara efektif dan kritis | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK5 | | Menggunakan teknologi digital untuk kolaborasi secara produktif dan bertanggung jawab | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK6 | | Menerapkan prinsip etika dan keamanan dalam penggunaan media digital dan sosial media | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK7 | | Membuat dan mengelola konten digital kreatif menggunakan berbagai perangkat lunak dan aplikasi | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK8 | | Mengaplikasikan dasar pemrograman dan pemrosesan data dalam konteks literasi digital | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK9 | | Memahami mekanisme komunikasi jejaring dan kinerja teknologi digital dalam dunia maya | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK10 | | Menunjukkan sikap percaya diri namun bertanggung jawab dalam berpartisipasi di dunia digital | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK11 | | Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menyikapi informasi dan konten digital | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK12 | | Melaksanakan penggunaan aplikasi komputer untuk mendukung karya ilmiah dan bidang studi | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK13 | | Menerapkan penggunaan teknologi digital dalam kolaborasi proyek kelompok dan pembelajaran aktif | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK14 | | Mengintegrasikan aspek sosial, budaya, dan hukum dalam pemanfaatan literasi digital secara bertanggung jawab | | | | | | | | | | | |
| **Matriks CPL terhadap Sub-CPMK** | | | | |  | | | | | | | | |
|  | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  | **Sub-CPMK1** | **Sub-CPMK2** | **Sub-CPMK3** | **Sub-CPMK4** | **Sub-CPMK5** | **Sub-CPMK6** | **Sub-CPMK7** | **Sub-CPMK8** | **Sub-CPMK9** | **Sub-CPMK10** | **Sub-CPMK11** | **Sub-CPMK12** | **Sub-CPMK13** | **Sub-CPMK14** | | **CPMK051** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | **CPMK075** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | | | | | | | | | | | | | |
| **Deskripsi Singkat Mata Kuliah** | | Mata kuliah Literasi Digital 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 pemograman, serta penggunaan teknologi untuk kolaborasi project. Kagiatan yang dilakukan selama pembelajaran antara lain praktek, diskusi, presentasi, penugasan individu, dan kolaborasi project akhir. | | | | | | | | | | | | | |
| **Bahan Kajian: Materi Pembelajaran** | | 1. Konsep Dasar Literasi Digital 2. Penelusuran dan Penyaringan Informasi Digital 3. Penggunaan Internet dan Media Sosial Secara Bijak 4. Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Dunia Pendidikan 5. Pembuatan dan Pengelolaan Konten Digital Kreatif 6. Pemahaman Dasar Bahasa Pemrograman dan Teknologi Informasi 7. Kolaborasi dan Komunikasi Digital dalam Proyek 8. Etika Digital dan Kewarganegaraan Digital (Digital Citizenship) 9. Dampak Positif dan Negatif Teknologi Digital 10. Tren dan Perkembangan Teknologi Digital Masa Kini | | | | | | | | | | | | | |
| **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. 7. Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga | | | | | | | | | | | | | |
| **Pendukung:** | |  | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | |
| **Dosen Pengampu** | | Vicha Angellady, S.E., M.S.M. | | | | | | | | | | | | | |
| **Mata kuliah syarat** | |  | | | | | | | | | | | | | |
| **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 dan Teknik** | | | **Luring (*offline*)** | | **Daring (*online*)** | | |
| **(1)** | **(2)** | | **(3)** | | **(4)** | | | **(5)** | | **(6)** | | | **(7)** | | **(8)** | |
| 1 | Memahami konsep literasi digital | | Memahami konsep literasi digital Mampu mendeskripsikan pengertian dan penggunaan literasi digital | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian   (terlampir)   1. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Pengantar Literasi Digital  **Refrensi**   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. 7. Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga | | 3% | |
| 2 | Mengidentifikasi penelusuran informasi yang menunjang pendidikan dan keilmuan | | 1. .Mampu mengidentifikasi penelusuran informasi yang menunjang pendidikan dan keilmuan 2. Mampu menjelaskan dan membandingkan media/infografis dengan menggunakan literasi digital | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian (terlampir) 2. Mahasiswa memberikan   respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**   1. Teknologi untuk penelusuran data dan informasi 2. Fungsi literasi digital untuk pengembangan pendidikan, penelitian, dan media sosial   **Refrensi**   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. 7. Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga | |  | |
| 3 | Menemukan dan membandingkan hasil penelusuran literasi digital untuk pengembangan pendidikan, penelitian, social media, infografis | | 1. Mampu mengidentifikasi penelusuran informasi yang menunjang pendidikan dan keilmuan 2. Mampu menjelaskan dan membandingkan media untuk pengembangan pendidikan, penelitian, social media, infografis | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian (terlampir) 2. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :** Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**   1. Literasi digital untuk pengembangan pendidikan, penelitian, social media, infografis 2. Media/Infografis dengan Menggunakan Literasi Digital   **Refrensi**   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. 7. Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga | |  | |
| 4 | Menjelaskan dan membandingkan berita asli dengan palsu (hoax) | | 1. .Mampu menemukan contoh penyaringan berita (hoax) 2. Mampu membandingkan berita asli dengan hoax | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian   (terlampir)   1. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Penyaringan berita untuk menghindari Hoax  **Refrensi**   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. 7. Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga | |  | |
| 5 | Mampu menggunakan program/komputer untuk pembuatan media presentasi | | Mahasiswa mampu mengaplikasikan program komputer untuk pembuatan media presentasi | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian   (terlampir)   1. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Aplikasi komputer untuk media presentasi  **Refrensi**   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. 7. Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga | |  | |
| 6 | Mengaplikasikan cloud storage dan konversi file | | 1. Mahasiswa mampu memahami dan menggunakan cloud storage 2. Mahasiswa mampu melakukan konversi file | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian   (terlampir)   1. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Cloud Storage and File Converter  **Refrensi**   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. 7. Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga | |  | |
| 7 | Mendeskripsikan dan menelusuri template penulisan buku/artikel ilmiah | | 1. .Mahasiswa mampu memahami template penulisan buku 2. Mahasiswa mampu memahami template artikel ilmiah | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian   (terlampir)   1. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**   1. Template penulisan buku/artikel ilmiah 2. Bagaimana membuat artikel ilmiah dengan referensi mendeley   **Refrensi**   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. 7. Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga | |  | |
| 8 | **Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester** | | | | | | | | | | | | | |  | |
| 9 | Mampu mempraktekkan penggunaan software untuk reference management seperti Mendeley | | Mahasiswa mampu menggunakan software reference management untuk penulisan artikel ilmiah | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian (terlampir) 2. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**   1. Mendeley Reference Management Software 2. Bagaimana membuat artikel ilmiah dengan referensi mendeley   **Refrensi**   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. 7. Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga | |  | |
| 10 | Menggambarkan jenis-jenis program/aplikasi yang digunakan untuk pengembangan program studi | | 1. .Mahasiswa mampu menemukan aplikasi/program yang dapat menunjang keilmuah bidang studi 2. Mahasiswa mampu memahami penggunaan aplikasi/program yang dapat menunjang keilmuah bidang studi | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian (terlampir) 2. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Aplikasi komputer untuk bidang studi  **Refrensi**   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. 7. Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga | |  | |
| 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:**   1. Rubrik penilaian (terlampir) 2. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Pembuatan aplikasi menggunakan MIT App Inventor  **Refrensi**   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. 7. Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga | |  | |
| 12 | Mengoperasikan program komputer untuk membuat poster, contohnya menggunakan Photopea | | 1. Mahaiswa mampu mengoperasikan program Photopea 2. Mahasiswa mampu membuat sebuah poster | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian (terlampir) 2. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Pengoperasian Program Photopea  **Refrensi**   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. 7. Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga | |  | |
| 13 | Mengelola Google Form and Barcode | | Mahasiswa mampu mengelola google form dan barcode | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian (terlampir) 2. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Mengelola Google Form dan Barcode  **Refrensi**   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. 7. Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga | |  | |
| 14 | Menggunakan bahasa pemograman dasar, contohnya Python | | 1. Mahasiswa memahami bahasa pemograman 2. Mahasiswa mampu menulis menggunakan bahasa pemograman Python | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian (terlampir) 2. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Bahasa Pemograman Python  **Refrensi**   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. 7. Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga | |  | |
| 15 | Melaksanakan project akhir | | 1. .Mahasiwa mampu bekerjsama dengan tim 2. Mahasiswa mampu menghasilkan produk berupa konser digital | | **Kriteria:**   1. Rubrik penilaian (terlampir) 2. Mahasiswa   memberikan  respon terhadap  materi kuliah,  setiap respon  bernilai 5  **Bentuk Penilaian :**  Aktifitas Partisipasif | | | **Pendekatan:**  Saintifik Model:  Pembelajaran Berbasis masalah  **Metode:**  Diskusi, Presentasi  (2x50) | |  | | | **Materi**  Project akhir Konser Digital  **Refrensi**   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. 7. Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga | |  | |
| 16 | **Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester** | | | | | | | | | | | | | |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **BOBOT** | **RENTANG NILAI** | **HURU F** |
| 4.00 | >86 | A |
| 3.75 | 80-85 | A- |
| 3.50 | 74-79 | B+ |
| 3.00 | 68-73 | B |
| 2.75 | 62-67 | B- |
| 2,50 | 56-61 | C+ |
| 2.00 | 50-55 | C |
| 1.00 | 44-49 | D |
| 0.00 | <43 | E |

|  |  |
| --- | --- |
| **ASPEK PENILAIAN** | **PERSEN- TASE** |
| UAS (Penilaian Proyek) | 40 % |
| UTS | 20 % |
| Tugas (Tg) membuat cerita dan simulasi cerita | 20 % |
| (Partisipasi Aktif (PA)) | 20 % |

Rumus Nilai Akhir Mata kuliah:

**NA = (20 X RP, RPA) + (20 X RTG) + (20 X RUTS) + (40 X RUAS)**

**EVALUASI**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **BENTUK TES** | **JENIS TES** | **KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN** | **INSTRUMEN PENILAIAN** | **RUBRIK PENILAIAN** |
| Tes/ Non Tes/ Lembar Observasi Kinerja | Lisan/ Tertulis/ Praktik Kinerja/ Observasi | Terlampir | Terlampir | Terlampir |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN**

| **NO** | **KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN**  **(SUB-CPMK)** | **BENTUK INSTRUMEN**  **(PILIHAN GANDA/ URAIAN/ OBSERVASI/ PRAKTIK)** | **ASPEK** | | | **NOMOR BUTIR SOAL** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KOGNITIF**  **(C1-C6)** | **AFEKTIF**  **(A1-A5)** | **PSIMOTORIK**  **(P1-P5)** |  |
| 1. | SUB-CPMK 1 |  |  |  |  |  |
| 2. |  |  |  |  |  |  |
| 3. |  |  |  |  |  |  |
| 4. |  |  |  |  |  |  |
| 5. |  |  |  |  |  |  |
| 6. |  |  |  |  |  |  |
| 7. |  |  |  |  |  |  |
| 8. |  |  |  |  |  |  |
| 9. |  |  |  |  |  |  |
| 10. |  |  |  |  |  |  |
| 11. |  |  |  |  |  |  |
| 12. |  |  |  |  |  |  |
| 13. |  |  |  |  |  |  |

RUBRIK SKALA PERSEPSI

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aspek/Dimensi yang Dinilai** | **Sangat Kurang** | **Kurang** | **Cukup** | **Baik** | **Sangat Baik** |
| **<20** | **(21-40)** | **(41-60)** | **(61-80)** | **>80** |
| Kemampuan Komunikasi |  |  |  |  |  |
| Penguasaan Materti |  |  |  |  |  |
| Kemampuan Menghadapi Pertanyaan |  |  |  |  |  |
| Penggunaan Alat Peraga Persentasi |  |  |  |  |  |
| Ketepatan Menyelesaikan Masalah |  |  |  |  |  |

**INSTRUMEN PENILAIAN**

*Lampirkan*

**RUBRIK PENILAIAN**

*Lampirkan*

**CATATAN DAN KETERANGAN:**

**Evaluasi dan Penilaian Mata Kuliah**

1. **Ujian Tengah Semester (UTS)**

Materi yang akan diujikan meliputi materi perkuliahan pada pertemuan pertama sampai pertemuan ke tujuh/delapan dengan memberikan beberapa soal/tugas kepada mahasiswa.

1. **Ujian Akhir Semester (UAS)**

Materi yang akan diujikan meliputi materi perkuliahan pada pertemuan pertama sampai terakhir, yang dilaksanakan sesuai dengan kalender akademik.

1. ***Performance* (Tugas dan Partisipasi Aktif)**

Nilai performance merupakan penilaian yang diambilkan dari aktivitas kelas meliputi: penyelesaian tugas terstruktur maupun mandiri dengan baik dan tepat waktu, presensi, keaktifan berpartisipasi dalam diskusi, etika dalam perkuliahan dan diskusi, menghargai teman, dan sebagainya yang dianggap perlu sebagai penunjang.