	UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN **FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN** **PROGRAM STUDI PAUD**	**Kode Dokumen:** **FM-UAD-PBM-08-02/R1**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Rumpun Mata Kuliah	Bobot (SKS)		Semester	Tanggal Penyusunan
Literasi Digital	200210420	Paedagogi	T = 2	P = 0	1	11 September 2023

	Dosen Pengembangan RPS	Koordinator RMK	Kaprodi
Pengesahan			
	Iyan Sofyan, S.Pd., M.A.	Avanti Vera Risti, P., S.Pd., M.Pd	Dr. Riana Mashar, M.Psi.Psikolog

Capaian Pembelajaran	**CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah**	
	CPL 3 (S)	Memiliki rasa bangga dan percaya diri terhadap profesi atau pekerjaannya di bidang PAUD
	CPL 4 (P)	Mengkaji teori tentang ilmu pendidikan, pertumbuhan, perkembangan, pembelajaran bagi anak usia dini dengan berbagai kondisi, konteks budaya, agama, serta nilai-nilai Islam.
	CPL 7 (KU)	Menerapkan pemikiran ilmiah dalam pengambilan keputusan dan kajian deskriptif saintifik atau kajian kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi, dengan memerhatikan nilai kemanusiaan sesuai bidang keahliannya
	CPL 11 (KK)	Mampu mendayagunakan aplikasi komputer, teknologi & informasi, serta bahasa asing untuk mendukung pekerjaan pekerjaan administratif kelembagaan dan pembelajaran.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK 1	Matakuliah ini membekali mahasiswa pemahaman literasi digital, pemrosesan data termasuk dasar pemrograman, menemukan dan menyaring informasi, menggunakan, menggunakan teknologi untuk kolaborasi, serta membuat konten berbasis teknologi
	CPMK 2	Semua kegiatan perkuliahan akan dilakukan melalui diskusi, penelusuran informasi melalui TIK, praktik menggunakan teknologi untuk kolaborasi, membuat program pemrosesan data, serta proyek membuat konten berbasis teknologi informasi kemudian mempublikasikan dalam bentuk digital serta presentasi/ gelar pameran
	CPMK 3	
	CPMK 4	
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
	Sub-CPMK 1	Mahasiswa mampu mendeskripsikan dan menganalisa hasil penelusuran Literasi Digital dan penggunaannya
	Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu mengidentifikasikan dan membandingkan penelusuran teknologi informasi untuk mendapatkan data/informasi
	Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu mengidentifikasikan dan membandingkan penelusuran teknologi informasi untuk mendapatkan data/informasi
	Sub-CPMK 4	Mahasiswa mampu menganalisis penyaringan berita
	Sub-CPMK 5	Mahasiswa mampu mengimplementasikan infografis dalam bidang ilmu prodi Lanjut
	Sub-CPMK 6	Mahasiswa mampu mengimplementasikan infografis buku teks menjadi video digital explainer

	Sub-CPMK 7	Mahasiswa mampu mengimplementasikan Sofware Mendeley dalam penulisan artikel
	Sub-CPMK 8	UTS
	Sub-CPMK 9	Mahasiswa mampu membuat konten video animasi bersuara ke MS PowerPoint
	Sub-CPMK 10	Mahasiswa mampu menjelaskan dasar Algoritma dan pemrograman
	Sub-CPMK 11	Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi Algoritma dan pemrograman
	Sub-CPMK 12	Mahasiswa mampu mengoperasikan program photoshop
	Sub-CPMK 13	Mahasiswa mampu manajemen proyek
	Sub-CPMK 14	Mahasiswa mampu mengelola google form dan barcode
	Sub-CPMK 15	Mahasiswa mampu memahami penyimpanan data di awan (Cloud Storage)
	Sub-CPMK 16	UAS
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK	

	CPMK 1	CPMK2	CPMK3	CPMK4
Sub- CPMK 1	V			
Sub- CPMK 2				V
Sub- CPMK 3	V			
Sub- CPMK 4			V	
Sub- CPMK 5	V			
Sub- CPMK 6	V			
Sub- CPMK 7				V
Sub- CPMK 8	V			
Sub- CPMK 9		V		
Sub- CPMK 10			V	
Sub- CPMK 11			V	
Sub- CPMK 12	V			
Sub- CPMK 13	V			
Sub- CPMK 14	V	V		V

Deskripsi singkat mata kuliah	Mata kuliah literasi digital bobot 2 sks dengan kode matakuliah 200210420 ditawarkan pada semester satu. Matakuliah ini membekali mahasiswa pemahaman literasi digital, pemrosesan data termasuk dasar pemrograman, menemukan dan menyaring informasi, menggunakan, menemukan 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 jejaring 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
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Pengertian dan Penggunaan Literasi Digital 2. Teknologi informasi untuk mendapatkan data/informasi 3. Teknologi informasi untuk mendapatkan data/informasi 4. Penyaringan berita (hoax) 5. infografis dalam bidang ilmu prodi Lanjut 6. infografis buku teks menjadi video digital explainer 7. Implementasi software Mandeley dalam penulisan artikel 8. UTS 9. Membuat konten video animasi bersuara ke MS Power Point 10. Dasar Algoritma dan pemrograman

	11. Dasar Algoritma dan pemrograman Lanjut 12. Pengoperasian program photoshop 13. Manajemen proyek 14. Mengelola google form dan barcode 15. Penyimpanan data di awan (Cloud Storage) 16. UAS
Pustaka	**Utama:** 1. Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., Bagus, A., & Rahma, N. (2019). Kompetensi Literasi Digital Bagi Guru Dan Pelajar Di. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, *3*, 98–104. 2. Clark, Ruth Colvin (2013). *Scenario-Based e-Learning, Evidence-Based Guidelines for Online Workforce Learning.* Zurich: Pfeiffer Publisher. 3. Mayer, Richard E. (2003). *Multimedia Learning*. Camridge: Cambridge University Press. 4. Prayogi, R. D., & Estetika, R. (2019). Kecakapan Abad 21 : Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, *14*(2), 144–151. 5. Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, *16*(1), 42–54. 6. Wibawa, Setya Chendra. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Surabaya: Unipress Unesa. 7. Tim Elearning. (2018). *Pengembangan elearning*. Surabaya: Unipress Unesa. 8. Tim Penulis. 2016. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. **Pendukung** 1. Pellegrino, James et all. (2017). *Education for Life and Work: Developing Transferable Knowledge and Skills in The 21 st Century*. Washington, D.C: The National Academic Press. 2. Sutrisna, I. P. G. (2020). Gerakan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, *8*(2), 268–283. https://doi.org/10.5281/zenodo.3884420 3. Trilling, Bernie & Fadel, Charles. 2009. *21 ST Century Skills (Learning For Life in Our Times*). San Fransisco: Jossey-Bass.
Dosen Pengampu	Iyan Sofyan, S.Pd., M.A
Mata Kuliah Prasyarat	-

Minggu ke-	Kemampuan yang diharapkan (Sub-CPMK)	Bahan kajian/Materi pembelajaran	Bentuk, metode pembelajaran dan pengalaman belajar	Waktu (menit)	Penilaian		
					Teknik	Indikator	Bobot (%)
1	Mendeskripsikan dan menganalisa hasil penelusuran Literasi Digital dan Penggunaanya	Pengertian dan penggunaan literasi digital	Brainstroming, presentasi, diskusi Kelompok, simulasi dan refleksi	2 x 50	Quiz	- Mahasiswa mampu mendeskripsikan pengertian dan penggunaan literasi digital - Mahasiswa mampu menemukan dan membandingkan hasil penelusuran literasi digital untuk pengembangan pendidikan, penelitian, social media, infografis	5%

2	Mengidentifikasikan dan membandingkan penelusuran teknologi informasi untuk mendapatkan data/informasi.	Teknologi informasi untuk mendapatkan data/informasi (Bagian 1)	Presentasi, diskusi Kelompok, simulasi dan refleksi	2 x 50	Tugas portofolio Individu	- Mahasiswa mampu mengidentifikasi penelusuran informasi yang menunjang pendidikan dan keilmuan - Mahasiswa mampu menjelaskan dan membandingkan media/infografis dengan menggunakan literasi digital	5%
3	Mengidentifikasikan dan membandingkan penelusuran teknologi informasi untuk mendapatkan data/informasi	Teknologi informasi untuk mendapatkan data/informasi (Bagian 2)	Presentasi, diskusi Kelompok, simulasi dan refleksi	2 x 50	Tugas portofolio Individu	- Mahasiswa mampu mengidentifikasipenelusuran informasi yang menunjang pendidikan dan keilmuan - Mahasiswa mampu menjelaskan dan membandingkan media/infografis dengan menggunakan literasi digital	5%
4	Menganalisis Penyaringan berita (hoax)	Penyaringan berita (hoax)	Presentasi, diskusi Kelompok, simulasi dan refleksi	2 x 50	Tugas portofolio Individu	- Mahasiswa mampu menggambarkan contoh penyaringan berita (hoax)	5%
5	Mengimplementasikan infografis dalam bidang ilmu prodi Lanjut	Infografis dalam bidang ilmu prodi Lanjut	Presentasi, diskusi Kelompok, simulasi dan refleksi	2 x 50	Tugas portofolio Individu	- Mahasiswa mampu menjelaskan cara mengimplementasikan infografis sesuai bidang studi	5%
6	Mengimplementasikan infografis buku teks	Infografis buku teks menjadi video digital explainer	Presentasi, diskusi Kelompok, simulasi			- Mahasiswa mampu menjelaskan publikasi	5%

	menjadi video digital explainer		dan refleksi	2 x 50	Tugas portofolio Individu	videografis	
7	Mengimplementasikan Sofware Mendeley dalam penulisan artikel	Implementasi software Mandeley dalam penulisan artikel	Presentasi, diskusi Kelompok, simulasi dan refleksi	2 x 50	Tugas portofolio Individu	- Mahasiswa mampu menggunakan software mendeley dalam penulisan artikel	5%
8	**Ujian Tengah Semester**						**15%**
9	Membuat konten video animasi bersuara ke MS PowerPoint	Membuat konten video animasi bersuara ke MS Power Point	Presentasi, diskusi Kelompok, simulasi dan refleksi	2 x 50	Tugas portofolio Individu	- Mahasiswa mampu Menjelaskan cara membuat konten video animasi bersuara ke MS Power Point	5%
10	Menjelaskan dasar Algoritma dan Pemrograman	Dasar Algoritma dan pemrograman	Presentasi, diskusi Kelompok, simulasi dan refleksi	2 x 50	Tugas portofolio Individu	- Mahasiswa mampu memahami dasar algoritma pemrograman	5%
11	Menjelaskan Fungsi Algoritma dan pemrograman Lanjut	Algoritma dan pemrograman Lanjut	Presentasi, diskusi Kelompok, simulasi dan refleksi	2 x 50	Tugas portofolio Individu	- Mahasiswa mampu menerapkan fungsi logika sesuai bidang studi	5%
12	Mengoperasikan program photoshop untuk desain grafis	Pengoperasian program photoshop	Presentasi, diskusi Kelompok, simulasi dan refleksi	2 x 50	Tugas portofolio	- Mahasiswa mampu membuat poster dengan menggunakan photoshop	5%

	pembelajaran				Individu		
13	Membuat rencana manajemen proyek dalam proses pembelajaran	Manajemen proyek	Presentasi, diskusi Kelompok, simulasi dan refleksi	2 x 50	Tugas portofolio Individu	- Mahasiswa mampu mengonsep analisa, verifikasi dan validasi proyek pertemuan 4-9	5%
14	Mengelola google form dan barcode	Mengelola google form dan barcode	Presentasi, diskusi Kelompok, simulasi dan refleksi	2 x 50	Tugas portofolio Individu	- Mahasiswa mampu mengelola google form dan barcode	5%
15	Membuat penyimpanan data di awan (Cloud Storage)	Penyimpanan data di awan (Cloud Storage)	Presentasi, diskusi Kelompok, simulasi dan refleksi	2 x 50	Tugas portofolio Individu	- Mahasiswa mampu menjelaskan bagaimana melakukan teknik penyimpanan data di awan	5%
16	Ujian Akhir Semester (Gelar Pameran Produk Literasi Digital)						15%