	Universitas Negeri Surabaya Program Studi S1 MKDU	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
LITERASI DIGITAL	1000002046		T=2	P=0	ECTS=3.18	1	24 Agustus 2025

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	TIM MKWU	TIM MKWU	

Model Pembelajaran	**Case Study**	
Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menerapkan konsep literasi digital, memanfaatkan perangkat digital dan teknologi informasi secara aman, etis, dan efektif dalam konteks akademik maupun profesional.
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu memanfaatkan berbagai teknologi digital, termasuk layanan cloud storage, konversi file, tools presentasi, dan platform kolaborasi daring untuk mendukung produktivitas individu maupun tim.
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu menerapkan teknik penulisan karya ilmiah sesuai template dan memanfaatkan software reference management seperti Mendeley secara tepat.
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu menganalisis perkembangan teknologi, topik digital terkini, regulasi terkait informasi dan transaksi elektronik, serta menyusun strategi pencegahan risiko digital sesuai ketentuan hukum yang berlaku
	CPMK - 5	Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar Internet of Things (IoT) dan Artificial Intelligence (AI) dalam studi kasus sederhana untuk memecahkan permasalahan sehari-hari.
	CPMK - 6	Mahasiswa mampu merancang, mengimplementasikan, dan mempresentasikan proyek akhir berbasis teknologi digital yang inovatif, serta melakukan evaluasi dan refleksi pembelajaran untuk perbaikan berkelanjutan.
	Matrik CPL - CPMK	

CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4
CPMK-1	✔			
CPMK-2			✔	
CPMK-3			✔	
CPMK-4		✔		
CPMK-5			✔	
CPMK-6				✔

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												✔				
CPMK-6								✔							✔	✔

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Literasi Digital merupakan mata kuliah wajib umum (MKWU) bagi seluruh mahasiswa Universitas Negeri Surabaya yang disajikan pada tahun pertama perkuliahan. Matakuliah 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.
Pustaka	**Utama :** 1. Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga **Pendukung :** 1. Kathy A, et. al. 2022. Literacy for Digital: Futures Mind, Body, Text. New York: Routledge 2. Joel Bloch. 2021. Creating Digital Literacy Spaces for Multilingual Writers. Multilingual Matters 3. Lauren Hays; Jenna Kammer. 2021. Integrating Digital Literacy in the Disciplines. Bloomfield: Taylor & Francis Group. 4. Nicole M. Fox. 2022. Digital Visual Literacy. ABC-CLIO. 5. Bart Van de Wiele. 2022. Adobe Photoshop, Illustrator, and InDesign Collaboration and Workflow. Adobe Press 6. David Alford. 2021. BGE S1-S3 computing science and digital literacy : third and fourth levels. 7. Earl Aguilera. 2022. Digital Literacies and Interactive Media: A Framework for Multimodal Analysis. New York: Routledge.
Dosen Pengampu	

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	Menerapkan konsep literasi digital dalam berbagai konteks penggunaan teknologi	1.Mahasiswa dapat menggunakan perangkat digital secara aman dan efektif. 2.Mahasiswa mampu menunjukkan contoh penerapan literasi digital dalam studi atau pekerjaan.	**Kriteria:** 1.Kehadiran dan ketepatan waktu 2.Kesiapan Materi 3.Kontribusi Diskusi/Presentasi 4.Kerja sama tim / proyek 5.Etika dan sikap akademik **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif		Small Group Discussion, Penugasan: Menulis refleksi penerapan literasi digital di kehidupan sehari-hari dan memposting di forum LMS untuk diskusi. 2 x 50	**Materi:** Pengantar Literasi Digital **Pustaka:** *Earl Aguilera. 2022. Digital Literacies and Interactive Media: A Framework for Multimodal Analysis. New York: Routledge.*	3%

2	Menganalisis sejarah perkembangan teknologi untuk mengidentifikasi faktor pendorong dan arah kemajuan di masa depan	1. Mahasiswa menguraikan faktor pendorong perkembangan teknologi. 2. Mahasiswa memprediksi tren teknologi masa depan berdasarkan analisis sejarah	**Kriteria:** 1. Kehadiran dan ketepatan waktu 2. Kesiapan Materi 3. Kontribusi Diskusi/Presentasi 4. Kerjasama Tim/Proyek 5. Etika dan Sikap Akademik **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif		Sejarah perkembangan teknologi digital & tren masa depan, Penugasan: Membuat infografis perkembangan teknologi dan mengunggahnya di LMS, diikuti diskusi antar kelompok 2 X 50	**Materi:** Teknologi untuk penelusuran data dan informasi **Pustaka:** *Earl Aguilera. 2022. Digital Literacies and Interactive Media: A Framework for Multimodal Analysis. New York: Routledge.* **Materi:** Bab 2: Fungsi literasi digital untuk pengembangan pendidikan, penelitian, dan media sosial **Pustaka:** *Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga*	3%
3	Menerapkan prinsip etika dunia siber dalam aktivitas digital sehari-hari	1. Mahasiswa mematuhi etika digital saat berinteraksi di media daring. 2. Mahasiswa mampu menunjukkan contoh perilaku etis di dunia siber.	**Kriteria:** 1. Kehadiran dan ketepatan waktu 2. Kesiapan Materi 3. Kontribusi Diskusi/Presentasi 4. Kerjasama Tim/Proyek 5. Etika dan Sikap Akademik **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif		Diskusi dan unjuk kerja, Etika digital & perilaku etis di dunia siber, Penugasan: Analisis kasus pelanggaran etika digital, menulis laporan di Google Docs, dan membagikannya di forum LMS untuk komentar teman 2 X 50	**Materi:** Literasi digital untuk pengembangan pendidikan, penelitian, social media, infografis **Pustaka:** *Lauren Hays; Jenna Kammer. 2021. Integrating Digital Literacy in the Disciplines. Bloomfield: Taylor & Francis Group.* **Materi:** Bab 3: Media/Infografis dengan Menggunakan Literasi Digital **Pustaka:** *Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga*	3%
4	Menganalisis topik-topik digital terkini dan merumuskan strategi pencegahan penipuan daring	1. Mahasiswa mengidentifikasi modus penipuan digital terbaru. 2. Mahasiswa menyusun rekomendasi langkah pencegahan.	**Kriteria:** 1. Kehadiran dan ketepatan waktu 2. Kesiapan Materi 3. Kontribusi Diskusi/Presentasi 4. Kerjasama Tim/Proyek 5. Etika dan Sikap Akademik **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif		Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi mengenai Topik digital terkini & strategi pencegahan penipuan online Penugasan: Menyusun booklet digital pencegahan penipuan online, diunggah di LMS, dan mempresentasikan ringkasannya secara daring 2 X 50	**Materi:** Penyaringan berita untuk menghindari Hoax **Pustaka:** **Materi:** Bab 4: Penyaringan Berita (Hoaks) **Pustaka:** *Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga*	3%

5	Mendemonstrasikan penggunaan berbagai teknologi untuk menyampaikan informasi secara efektif, misalnya melalui presentasi multimedia	1. Mahasiswa membuat presentasi dengan media digital yang sesuai. 2. Mahasiswa menyampaikan presentasi dengan struktur dan visual yang baik.	**Kriteria:** 1. Kehadiran dan ketepatan waktu 2. Kesiapan Materi 3. Kontribusi Diskusi/Presentasi 4. Kerjasama Tim/Proyek 5. Etika dan Sikap Akademik **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif		Unjuk kerja Penyusunan presentasi multimedia yang efektif, Penugasan: Membuat presentasi multimedia, merekam video presentasi, dan mengunggah ke LMS untuk umpan balik 2 x 50	**Materi:** Aplikasi komputer untuk media presentasi **Pustaka:** *Bart Van de Wiele. 2022. Adobe Photoshop, Illustrator, and InDesign Collaboration and Workflow. Adobe Press*	3%
6	Mengintegrasikan layanan cloud storage dan teknik konversi file untuk meningkatkan efisiensi kerja individu maupun tim	1. Mahasiswa mengunggah, berbagi, dan mengatur file di cloud dengan tepat. 2. Mahasiswa mengonversi format file sesuai kebutuhan pekerjaan.	**Kriteria:** 1. Kehadiran dan ketepatan waktu 2. Kesiapan Materi 3. Kontribusi Diskusi/Presentasi 4. Kerjasama Tim/Proyek 5. Etika dan Sikap Akademik **Bentuk Penilaian** : Praktik / Unjuk Kerja		Kuliah sinkron via Zoom, praktik mandiri, penugasan di LMS Pemanfaatan cloud storage & konversi file Penugasan: Membuat video tutorial penggunaan cloud storage dan konversi file, lalu mengunggah hasilnya di LMS 2 x 50	**Materi:** Cloud Storage and File Converter **Pustaka:** *David Alford. 2021. BGE S1-S3 computing science and digital literacy : third and fourth levels.*	3%
7	Menerapkan penggunaan template penulisan buku atau artikel ilmiah sesuai standar akademik	1. Mahasiswa menulis naskah dengan template yang benar. 2. Mahasiswa memformat referensi sesuai gaya penulisan yang ditetapkan.	**Kriteria:** 1. Kehadiran dan ketepatan waktu 2. Kesiapan Materi 3. Kontribusi Diskusi/Presentasi 4. Kerjasama Tim/Proyek 5. Etika dan Sikap Akademik **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif		Kuliah sinkron via Zoom, pelatihan langsung dan penugasan di LMS Penggunaan template penulisan ilmiah & format referensi Penugasan: Menulis artikel ilmiah mini menggunakan template jurnal dan Mendeley, kemudian mengunggah di LMS 2 x 50	**Materi:** Template penulisan buku/artikel ilmiah **Pustaka:** *Kathy A, et. al. 2022. Literacy for Digital: Futures Mind, Body, Text. New York: Routledge* **Materi:** Bab 7: Bagaimana membuat artikel ilmiah dengan referensi mendeley **Pustaka:** *Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga*	3%
8	Ujian Tengah Semester (UTS)	Mahasiswa mampu menyelesaikan project berupa portofolio dari perkuliah 1-7	**Kriteria:** A= 86-100; A-= 81-85; B = 76-80; B= 71-75; B-= 66-70; C =61-65; C=56-60; D=41-55; E=0- 40 **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Project Individu 2 X 50	**Materi:** Mampu menjawab berbagai soal materi 1-7 **Pustaka:** *Earl Aguilera. 2022. Digital Literacies and Interactive Media: A Framework for Multimodal Analysis. New York: Routledge.*	20%

9	Mempraktikkan penggunaan software reference management seperti Mendeley untuk pengelolaan sitasi	1.Mahasiswa mengimpor referensi ke Mendeley. 2.Mahasiswa menyisipkan sitasi dan daftar pustaka secara otomatis.	**Kriteria:** 1.Kehadiran dan ketepatan waktu 2.Kesiapan Materi 3.Kontribusi Diskusi/Presentasi 4.Kerjasama Tim/Proyek 5.Etika dan Sikap Akademik **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif		Kuliah sinkron via Zoom, praktik langsung, penugasan di LMS Penggunaan Mendeley untuk sitasi dan daftar pustaka Penugasan: Membuat panduan penggunaan Mendeley dalam format PDF dengan screenshot langkah-langkah, lalu mengunggah ke LMS 2 x 50	**Materi:** Mendeley - Reference Management Software **Pustaka:** *Joel Bloch. 2021. Creating Digital Literacy Spaces for Multilingual Writers. Multilingual Matters* **Materi:** Bab 7: Bagaimana membuat artikel ilmiah dengan referensi mendeley **Pustaka:** *Subuh Isnur, et.al., 2024. Literasi Digital. Penerbit Erlangga*	3%
10	Menerapkan konsep e-commerce dan digital payment dalam simulasi transaksi daring	1.Mahasiswa melakukan simulasi pembelian barang/jasa secara daring. 2.Mahasiswa menggunakan metode pembayaran digital dengan benar.	**Kriteria:** 1.Kehadiran dan ketepatan waktu 2.Kesiapan Materi 3.Kontribusi Diskusi/Presentasi 4.Kerjasama Tim/Proyek 5.Etika dan Sikap Akademik **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif		Kuliah sinkron via Zoom, simulasi daring dan penugasan di LMS 2 X 50	**Materi:** Aplikasi komputer untuk bidang stud **Pustaka:** *Lauren Hays; Jenna Kammer. 2021. Integrating Digital Literacy in the Disciplines. Bloomfield: Taylor & Francis Group.*	3%
11	Menganalisis aturan hukum informasi dan transaksi elektronik untuk mengkaji kepatuhan penggunaan teknologi	1.Mahasiswa mengidentifikasi pasal-pasal penting dalam UU ITE. 2.Mahasiswa memberikan contoh pelanggaran dan sanksinya.	**Kriteria:** 1.Kehadiran dan ketepatan waktu 2.Kesiapan Materi 3.Kontribusi Diskusi/Presentasi 4.Kerjasama Tim/Proyek 5.Etika dan Sikap Akademik **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif		Kuliah sinkron via Zoom, diskusi pasal hukum, penugasan di LMS Aturan hukum informasi & transaksi elektronik (UU ITE) Penugasan: Membuat ringkasan pasal UU ITE dan contoh pelanggaran, mengunggah di LMS, dan memberi komentar pada tugas teman 2 X 50	**Materi:** Pembuatan aplikasi menggunakan MIT App Inventor **Pustaka:** *Clark, Ruth Colvin, 2013. Scenario-Based e-Learning, Evidence-Based Guidelines for Online Workforce Learning. Pfeiffer Publisher.* **Materi:** Pembuatan aplikasi menggunakan MIT App Inventor **Pustaka:** *Nicole M. Fox. 2022. Digital Visual Literacy. ABC-CLIO.*	3%
12	Menerapkan konsep Internet of Things (IoT) dan Artificial Intelligence (AI) dalam studi kasus sederhana	1.Mahasiswa mempresentasikan contoh aplikasi IoT atau AI. 2.Mahasiswa melakukan simulasi sederhana penerapan IoT/AI.	**Kriteria:** 1.Kehadiran dan ketepatan waktu 2.Kesiapan Materi 3.Kontribusi Diskusi/Presentasi 4.Kerjasama Tim/Proyek 5.Etika dan Sikap Akademik **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif		Kuliah sinkron via Zoom, praktik simulasi, penugasan di LMS Konsep Internet of Things (IoT) & Artificial Intelligence (AI) Penugasan: Membuat video simulasi penerapan IoT/AI sederhana dan mengunggah di LMS beserta file presentasi 2 X 50	**Materi:** Pengoperasian Program Photopea **Pustaka:** *Bart Van de Wiele. 2022. Adobe Photoshop, Illustrator, and InDesign Collaboration and Workflow. Adobe Press*	3%

13	Mengoptimalkan penggunaan berbagai tools Google untuk mendukung produktivitas akademik dan profesional	1.Mahasiswa memanfaatkan Google Docs, Sheets, atau Forms untuk kolaborasi. 2.Mahasiswa mengatur jadwal dan komunikasi menggunakan Google Calendar/Meet.	**Kriteria:** 1.Kehadiran dan ketepatan waktu 2.Kesiapan Materi 3.Kontribusi Diskusi/Presentasi 4.Kerjasama Tim/Proyek 5.Etika dan Sikap Akademik **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif		Kuliah sinkron via Zoom, praktik kolaborasi daring, penuagsan di LMS Optimalisasi Google Docs, Sheets, Forms & Calendar Penugasan: Menggunakan Google Docs/Sheets/Forms secara kolaboratif dan mengunggah bukti hasil di LMS 2 X 50	**Materi:** Mengelola Google Form dan Barcode **Pustaka:** *Tim Elearning, 2018. Pengembangan elearning, Unipress Unesa.* **Materi:** Google Form dan Barcode **Pustaka:** *Emmanuel Eilu, et.al. 2021. Digital Literacy and Socio-Cultural Acceptance of ICT in Developing Countries. Springer.*	3%
14	Menerapkan ketentuan UU ITE dan UU Perlindungan Data Pribadi pada skenario nyata	1.Mahasiswa menyesuaikan penggunaan data sesuai ketentuan hukum. 2.Mahasiswa membuat contoh kebijakan privasi sederhana.	**Kriteria:** 1.Kehadiran dan ketepatan waktu 2.Kesiapan Materi 3.Kontribusi Diskusi/Presentasi 4.Kerjasama Tim/Proyek 5.Etika dan Sikap Akademik **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif		Kuliah sinkron via Zoom, studi kasus hukum data pribadi, penugasan di LMS Ketentuan UU PDP dan kebijakan privasi Penugasan: Menulis kebijakan privasi sederhana sesuai UU PDP, mengunggah ke LMS, dan membahasnya di forum diskusi 2 X 50	**Materi:** Bahasa Pemograman Python **Pustaka:** **Materi:** Bahasa Pemograman Python **Pustaka:** *David Alford. 2021. BGE S1-S3 computing science and digital literacy : third and fourth levels.*	3%
15	Merancang dan mengimplementasikan proyek akhir berbasis teknologi digital yang inovatif	1.Mahasiswa membuat proposal proyek akhir yang memenuhi kriteria inovasi. 2.Mahasiswa mengimplementasikan proyek hingga tahap uji coba.	**Kriteria:** 1.Kehadiran dan ketepatan waktu 2.Kesiapan Materi 3.Kontribusi Diskusi/Presentasi 4.Kerjasama Tim/Proyek 5.Etika dan Sikap Akademik **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Kuliah sinkron via Zoom, presentasi proyek Presentasi proyek akhir teknologi digital. Menyelesaikan proyek akhir berbasis teknologi digital inovatif dan mengunggah laporan serta video demo di LMS. 2 X 50	**Materi:** Project akhir Konser Digital **Pustaka:** *Earl Aguilera. 2022. Digital Literacies and Interactive Media: A Framework for Multimodal Analysis. New York: Routledge.*	21%
16	Ujian Akhir Semester (UAS)	Mahasiswa mamou menjawab soal-soal pada ujian akhir semester	**Kriteria:** A= 86-100; A-= 81-85; B = 76-80; B= 71-75; B-= 66-70; C =61-65; C=56-60; D=41-55; E=0- 40 **Bentuk Penilaian** : Tes		Tes 2 X 50	**Materi:** Mampu menjawab berbagai soal materi 1-15 **Pustaka:** *Joel Bloch. 2021. Creating Digital Literacy Spaces for Multilingual Writers. Multilingual Matters*	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	56.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	20.5%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	3%
4.	Tes	20%
		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, ketrampulan 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal

Koordinator Program Studi S1 MKDU

NIDN

UPM Program Studi S1 MKDU

NIDN

File PDF ini digenerate pada tanggal 24 Agustus 2025 Jam 20:42 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa