



UNIVERSITAS BINA DARMA
FAKULTAS KEGURUAN, ILMU PENDIDIKAN, DAN BAHASA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
PENGEMBANGAN LITERASI			T= 2	P=0	6	
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK			Ketua PRODI	
	Yeni Ernawati, M.Pd.	Yeni Ernawati, M.Pd.			Dr. Hastari Mayrita, M.Pd.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL 1 Menjunjung tinggi sikap yang bermoral dalam kehidupan kepribadian pribadi dan sosial berdasarkan nilai-nilai Agama dan Pancasila					
	CPL 2 Memiliki sikap profesioanal atas pekerjaannya di bidang bahasa, sastra, dan pengajarannya, baik secara mandiri maupun kelompok dengan menerapkan <i>PRIDE</i> .					
	CPL 3 Menguasai teori dan konsep dasar kebahasaan, kesastraan, keterampilan berbahasa, literasi, dan pendidikan					
	CPL 06 Mampu berbahasa dan bersastra Indonesia dalam beragam genre teks secara terampil					
	CPL 07 Mampu mempraktikkan keterampilan berbahasa dalam bidang kebahasaan, kesastraan, ke-jurnalistikkan, ke-bipa-an, penulisan buku fiksi/nonfiksi, penerjemahan, kehumasan, dan/atau bidang lainnya.					
	CPL 10 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur dalam mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan nilai humaniora, serta sesuai dengan bidang keahliannya.					
	CPL 11 Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian dalam bentuk tugas akhir, dan mengunggahnya dalam jurnal, seminar atau laman perguruan tinggi.					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK0102	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama dan kepercayaan, serta pendapat, atau temuan orisinal lain				
CPMK0201	Mampu bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan					
CPMK0202	Menunjukkan sikap profesional dan bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang pendidikan bahasa dan sastra Indonesia secara mandiri					
CPMK0303	Menguasai konsep-konsep dasar literasi dalam bidang bahasa, sastradan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia					

	CPMK0304	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, kreatif, visioner, peduli, tangguh dan inovatif dalam pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi, dan industri yang memperhatikan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya untuk berperan sebagai warga dunia yang berwawasan global di kehidupan bermasyarakat.								
	CPMK0601	Menguasai konsep karya tulis ilmiah sesuai pedoman dan ejaan yang berlaku								
	CPMK0605	Menguasai keterampilan berliterasi bidang bahasa dan sastra; terampil berbicara, menyimak, membaca, mermisa, menulis, mempresentasikan, mempraktikkan, dan mengapresiasi kegiatan berbahasa dan bersastra								
	CPMK0702	Cakap dan terampil dalam praktik kebahasaan dan kesastraan baik secara mandiri, maupun kelompok dengan penuh tanggung jawab								
	CPMK1002	Mampu melakukan pencarian informasi menggunakan teknologi informasi yang luas pada satu issue yang diberikan								
	CPMK1004	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi								
	CPMK1102	Menguasai tata cara penulisan ilmiah dengan standar American Psychological Association (APA) dan mengikuti prinsip etika profesi kode etik dalam penyusunan Karya Akhir melalui Aplikasi dan Manual								
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)									
	Sub-CPMK1	Kemampuan untuk menjelaskan dan menyebutkan hakikat literasi dan kompetensinya								
	Sub-CPMK2	Kemampuan untuk menjelaskan wujud cakap berliterasi								
	Sub-CPMK3	Kemampuan untuk menjelaskan dan menerapkan budaya berliterasi								
	Sub-CPMK4	Kemampuan untuk menjelaskan dan mengutamakan aman berliterasi								
	Sub-CPMK5	Kemampuan untuk menjelaskan dan memperhatikan etika berliterasi								
	Sub-CPMK6	Kemampuan untuk menjelaskan dan menggunakan fitur teknologi digital untuk keperluan akademis								
	Sub-CPMK7	Kemampuan untuk menggunakan aplikasi manajemen reference								
	Sub-CPMK8	Kemampuan untuk menggunakan aplikasi plagiarisme checker								
	Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK									
		Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK4	Sub-CPMK5	Sub-CPMK6	Sub-CPMK7	Sub-CPMK8	
	CPL 1	√	√	√	√	√	√	√	√	
	CPL 2	√	√	√	√	√	√	√	√	
	CPL 3	√	√	√	√	√	√	√	√	
	CPL 6	√	√	√	√	√	√	√	√	
	CPL 7	√	√	√	√	√	√	√	√	
	CPL 10	√	√	√	√	√	√	√	√	
	CPL 11	√	√	√	√	√	√	√	√	
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Literasi adalah mata kuliah dengan bobot 2 SKS yang mengembangkan minat, sikap, dan kecakapan mahasiswa dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi secara tepat dan baik untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi serta membangun pengetahuan baru dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.									

Bahan Kajian: Materi Pembelajaran		1. Literasi dan Kompetensinya 2. Digital Skills: Cakap Bermedia Digital 3. Digital Culture : Budaya Bermedia Digital 4. Digital Safety : Aman Bermedia Digital 5. Digital Ethics : Etis Bermedia Digital		6. Fitur dalam Teknologi Digital untuk Keperluan Akademis 7. Penggunaan Mesin Pencarian Informasi Akademik 8. Penggunaan Aplikasi Manajemen Referensi 9. Penggunaan Aplikasi Turnitin			
Pustaka		Utama :					
		1. Kominfo. 2016. "UU 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik". 2. Kurnia, Novi, dkk. 2021. <i>Ringkasan Eksekutif Modul Literasi Kominfo Japeli-Siberkreasi 2021-2024</i> . Jakarta: Kominfo 3. Monggilo, Zainudin Muda Z, dkk. 2021. <i>Modul Cakap Bermedia Digital</i> . Jakarta: Kominfo 4. Astuti, Santi Indra, dkk. 2021. <i>Modul Budaya Bermedia Digital</i> . Jakarta: Kominfo 5. Adikara, Gilang Jiwana, dkk. 2021. <i>Modul Aman Bermedia Digital</i> . Jakarta: Kominfo 6. Kusumastuti, Frida, dkk. 2021. <i>Modul Etis Bermedia Digital</i> . Jakarta: Kominfo					
		Pendukung :					
		7. Panduan Penggunaan Zotero dan Mendeley 8. Panduan Penggunaan Turnitin					
Dosen Pengampu							
Matakuliah 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 & Teknik	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mengetahui dan memahami definisi, landasan hukum, dan peran Literasi dalam pendidikan dan pembelajaran Mendefinisikan "Literasi" Menyebutkan karakteristik Literasi Mengetahui dan memahami definisi, landasan hukum, dan peran Literasi dalam pendidikan dan pembelajaran Mendefinisikan "Literasi"	1.1 Menaati kontrak perkuliahan 1.2 Menaati kontrak perkuliahan 1.3 Menyebutkan karakteristik Literasi	a. Kriteria: - b. Teknik: Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk Tatap Muka • Metode : Discovery Learning • Estimasi waktu: 2 x 45 menit 	•	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan MK Literasi dan Rencana Pembelajaran • Pengertian Literasi dan Karakteristiknya 	5%

2	Mengetahui dan memahami area dan kompetensi Literasi	1.1. Menyebutkan Area Literasi	Kriteria : Normatif (10—100) Teknik : Pilihan Ganda	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk : Tatap muka • Metode : Discovery Learning • Estimasi Waktu : 2 x 50 Menit 		<ul style="list-style-type: none"> • Area dan Indikator Kompetensi Literasi 	5%
3	Memiliki kemampuan dasar tentang kecakapan digital	1.1. Mendefinisikan “Cakap Bermedia Digital” 1.2. Menyebutkan Lanskap Digital 1.3. Menggunakan Mesin Pencari dengan memilah dan memilih data	Kriteria : Normatif (10—100) Teknik : Pilihan Ganda		<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk : Elearning • Metode : Discovery Learning • Estimasi Waktu : 2 x 50 Menit 	Definisi <i>Digital Skill</i>: Cakap Bermedia Digital <ul style="list-style-type: none"> • Lanskap Digital & Dunia Maya • Mesin Pencari 	5%
4		1.1. Mengenal dan mengakses media sosial 1.2. Mengenal dan mengakses loka pasar	Kriteria : Normatif (10—100) Teknik : Pilihan Ganda		<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk : Elearning • Metode : Discovery Learning • Estimasi Waktu : 2 x 50 Menit 	<i>Digital Skill</i>: Cakap Bermedia Digital <ul style="list-style-type: none"> • Media Sosial • Loka Pasar (<i>Marketplace</i>) 	5%
5	KUIS		Kriteria : Normatif (10—100) Teknik : Pilihan Ganda	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk : Tatap muka • Metode : Discovery Learning • Estimasi Waktu : 2 x 50 Menit 		<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan Lanskap Literasi • Menyebutkan Area dan Indikator Literasi • Menjelaskan wujud cakup berliterasi 	15%
6	Memahami dan mengimplementasikan budaya dalam penggunaan teknologi digital dan alat komunikasi	1.1. Mengidentifikasi implementasi nilai-nilai Pancasila sebagai landasan kecakapan digital 1.2. Mengidentifikasi bentuk Kebhineka Tunggal Ika sebagai	Kriteria : Normatif (10—100) Teknik : Pilihan Ganda	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk : Tatap muka • Metode : Discovery Learning • Estimasi Waktu : 2 x 50 Menit 		Digital Culture : Budaya Bermedia Digital <ul style="list-style-type: none"> • Nilai-Nilai Pancasila dan Kebhineka Tunggal Ika sebagai Landasan Kecakapan Digital 	5%

		Landasan Kecakapan Digital					
7		<p>1.1. Mengetahui bentuk dan langkah digitalisasi kebudayaan</p> <p>1.2. Menunjukkan sikap kecintaan terhadap produk dalam negeri</p> <p>1.3. Mengetahui, memahami, dan mengimplementasi <i>digital rights</i></p>	<p>Kriteria : Normatif (10—100)</p> <p>Teknik : Pilihan Ganda</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk : Tatap muka • Metode : Discovery Learning • Estimasi Waktu : 2 x 50 Menit 		<p>Digital Culture: Budaya Bermedia Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitalisasi Kebudayaan melalui TIK • Mendorong Mencintai Produk dalam Negeri • <i>Digital Rights</i> 	5%
8	Memahami dan mengamalkan etika dan patuh hukum dalam penggunaan teknologi digital dan alat komunikasi	<p>1.1. Memahami etika dalam berinternet</p> <p>1.2. Memilah informasi</p>	<p>Kriteria : Normatif (10—100)</p> <p>Teknik : Pilihan Ganda</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk : Tatap muka • Metode : Discovery Learning • Estimasi Waktu : 2 x 50 Menit 	<p>Digital Ethics: Etis Bermedia Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etika Berinternet (<i>Netiquette</i>) • Informasi Hoaks, Ujaran Kebencian, Perundungan, konten negatif 	5%
9		<p>1.1. Melakukan interaksi, partisipasi, kolaborasi, dan transaksi di ruang digital sesuai etika dan peraturan yang berlaku</p>	<p>Kriteria : Normatif (10—100)</p> <p>Teknik : Pilihan Ganda</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk : Tatap muka • Metode : Discovery Learning • Estimasi Waktu : 2 x 50 Menit 	<p>Etika Berinternet (Netiquette)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interaksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital • Interaksi dan transaksi secara elektronik 	5%
10	UTS		<p>Kriteria : Rubrik Penilaian</p> <p>Teknik : Essay</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk : Tatap muka • Metode : Discovery Learning • Estimasi Waktu : 2 x 50 Menit 		Menjelaskan wujud budaya dan etika dalam berliterasi	30%
12	Mengetahui dan memahami penggunaan media digital dengan aman sesuai dengan peraturan yang berlaku	<p>1.1. Menunjukkan aplikasi proteksi perangkat keras</p> <p>1.2. Mengetahui identitas digital dan data</p>	<p>Kriteria : Normatif (10—100)</p> <p>Teknik :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk : Elearning • Metode : Discovery Learning 	<p>Digital Safety: Aman Bermedia Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proteksi Perangkat 	5%

		<p>pribadi, serta menjaga keamanannya</p> <p>1.3. Mengetahui modus penipuan digital dan pencegahannya</p> <p>1.4. Memahami rekam jejak digital dan memanajemennya.</p>			<p>Estimasi Waktu : 2 x 50 Menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proteksi Identitas Digital dan data Pribadi • Penipuan Digital • Rekam Jejak Digital • <i>Minor Safety (Catfishing)</i> 	
13	Menggunakan dan mengintegrasikan teknologi digital dan alat komunikasi dengan tepat dan bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran	1.1. Mengetahui, memahami, dan menggunakan teknologi dan media digital sebagai sumber belajar dan informasi untuk kepentingan akademis dan bermasyarakat dengan sikap tanggung jawab dan sesuai aturan yang berlaku	<p>Kriteria : Normatif (10—100)</p> <p>Teknik : Praktik</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk : Elearning • Metode : Discovery Learning • Estimasi Waktu : 2 x 50 Menit 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknologi Digital untuk Kepentingan Akademis dan Bermasyarakat 	5%
14	Menggunakan dan mengintegrasikan teknologi digital dan alat komunikasi dengan tepat dan bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran	1.1. Memilih dan memilah data akademik dari berbagai media pencarian data akademik yang terpercaya secara bertanggung jawab dan beretika.	<p>Kriteria : Rubrik Penilaian</p> <p>Teknik : Pratik menulis KTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk : Tatap muka • Metode : Discovery Learning • Estimasi Waktu : 2 x 50 Menit 		<p>Pencarian Informasi Akademik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Google Scholar - Researchgate - E-library/ E-pub - PDFDrive 	5%
15	Menggunakan dan mengintegrasikan teknologi digital dan alat komunikasi dengan tepat dan bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran	1.1. Menggunakan aplikasi manajemen referensi sebagai bentuk tanggung jawab dan etika terhadap pengutipan tulisan orang lain				Penggunaan Aplikasi Manajemen Reference	5%

15	Menggunakan dan mengintegrasikan teknologi digital dan alat komunikasi dengan tepat dan bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran	Menggunakan aplikasi turnitin sebagai bentuk tanggung jawab terhadap keorisinalitasan artikel yang ditulis	Kriteria : Rubrik Penilaian Teknik : Pratik	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk : Tatap muka • Metode : Discovery Learning • Estimasi Waktu : 2 x 50 Menit 		Penggunaan Aplikasi Turnitin	5%
16	UAS : Tugas Akhir						40%

1. Penilaian Pembelajaran

A. RANCANGAN PENILAIAN

Konfigurasi Penilaian	Kisaran Nilai	Bobot Nilai (%)	Keterangan
1. Tugas	0 – 100	15	Nilai Individu/ Kelompok
2. KUIS	0 – 100	15	Nilai Individu
3. UTS (Ujian Tengah Semester)	0 – 100	30	Nilai Individu
4. UAS (Ujian Akhir Semester)	0 – 100	40	Nilai Individu
Nilai Total		100	

B. RENTANG PENILAIAN

NILAI		KATEGORI
ANGKA	HURUF	
85–100	A	Baik Sekali
75–84	B	Baik
65–74	C	Cukup Baik
55–64	D	Kurang Baik
0–54	E	Kurang Baik Sekali

Rubrik

a. Rubrik Penilaian Makalah dan Presentasi

Bentuk Penilaian	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian	Skor	Nilai	Persentase
Makalah	Organisasi Isi (Sistematika)	<ul style="list-style-type: none"> Makalah disusun sesuai dengan templat yang telah diberikan Makalah disusun tidak sesuai dengan template yang telah diberikan 	5–10	10	10%
	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Mencakup latar belakang dan permasalahan yang dibahas 	5–10	10	10%
	Isi (Kajian Teori dan Pembahasan)	<ul style="list-style-type: none"> Mencakup teori yang berkaitan dengan topik dari sumber yang mutakhir dan terpercaya Memberikan contoh dan pembahasan yang faktual Mencantumkan kutipan dari berbagai sumber 	10–20	20	20%
	Penutup dan daftar pustaka	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki simpulan dari materi yang disajikan dalam makalah Menuliskan setidaknya 5 sumber daftar pustaka yang sesuai dengan ketentuan penulisan daftar pustaka 	5–10	10	10%
Presentasi	Pembukaan dan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Penyaji membuka presentasi dengan salam, kemudian menyampaikan judul presentasi Penyaji menyimpulkan hasil presentasi dan menutup dengan salam 	5–10	10	10%
	Penyajian Materi (PPT)	<ul style="list-style-type: none"> PPT disusun dengan desain yang menarik PPT disusun secara singkat, jelas, dan padat serta mudah dipahami dan sesuai dengan materi pada makalah 	5–10	10	10%
	Penyampaian Materi dan Diskusi (Tanya-Jawab)	<ul style="list-style-type: none"> Penyaji menyampaikan dengan materi dengan jelas dan mudah dipahami Penyaji menyediakan waktu yang cukup untuk kegiatan tanya jawab Penyaji menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat 	10–20	20	20%
	Sikap Penyaji Makalah	<ul style="list-style-type: none"> Penyaji bersikap sopan dalam berpenampilan Penyaji bersikap santun dalam memantik diskusi dan menanggapi pertanyaan Moderator bertanggung jawab menjaga ketertiban jalannya diskusi Penyaji menunjukkan tenggang rasa dalam bekerja sama selama penyusunan dan penyajian materi 	5–10	10	10%
Jumlah			100	100	100%