



# UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

### IDENTITAS MATA KULIAH

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Sks	Workload	Kelompok Matakuliah	Semester	Matakuliah Pra-Syarat	Tanggal Terbit
LITERASI TIK DAN MEDIA PEMBELAJARAN	DK307	3	135	Pengembangan Kompetensi Dasar Kependidikan (PKDK)	3		2025-09-01 08:53:10

Dibuat Oleh Dosen Pengampu	Diperiksa Oleh TPK Program Studi	Disetujui Oleh Ketua Program Studi
Abi Sopyan Febrianto, M.M.	Dr. Rasto, M.Pd.	Dr. Hady Siti Hadijah, S.Pd., M.Si.

## DESKRIPSI MATA KULIAH DAN CPL

Deskripsi Matakuliah	Mata Kuliah Literasi dan Media Pembelajaran memiliki tujuan untuk mengembangkan literasi TIK dan Media Pembelajaran sehingga mahasiswa dapat memanfaatkan dan mengembangkan teknologi era revolusi industri 4.0 dalam pembelajaran. Mata kuliah ini diorientasikan pada pengembangan jiwa kewirausahaan yang berbasis pengetahuan (Knowledge-based Entrepreneurship) dalam mengembangkan teknologi dan atau media pembelajaran. Di akhir perkuliahan, mahasiswa diharapkan dapat memahami kebutuhan teknologi dan media sesuai bidang studinya, yang selanjutnya dapat mengembangkannya sebagai hak cipta atau paten. Pembelajaran menggunakan pembelajaran bauran (blended learning) dan mengutamakan pembelajaran aktif berbasis proyek. Adapun komponen penilaian dari aktivitas mahasiswa antara lain partisipatif mahasiswa baik pada saat sinkronus maupun asinkronus, tugas, quiz, dan test.		
CPL yang dibebankan Pada Matakuliah	1	Menunjukkan sikap dan perilaku ilmiah , edukatif, dan religius, yang berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan budaya, norma, dan etika akademik.	
	2	Mampu mengintegrasikan kecakapan belajar dan berinovasi, penguasaan teknologi dan informasi, pengembangan karir, dan kecakapan hidup untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat.	
	3	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	1	Mampu mengembangkan ragam teknologi dan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan bidang studi serta memiliki nilai inovatif dan ekonomis;	
	2	Mampu mengembangkan petunjuk penggunaan teknologi dan media pembelajaran sebagai penyertaan dalam pemanfaatannya;	
	3	Tumbuhnya jika kewirausahaan untuk menggali potensi teknologi dan media pembelajaran yang ber nilai ekonomis;	
	4	Terampil dalam mendaftarkan hak cipta atau paten hasil karya teknologi dan media pembelajaran yang telah dikembangkannya.	
Sub-CPMK	1	CPMK - 1	Menjelaskan konsep dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi serta Literasi digital
	2	CPMK - 1	Mengidentifikasi dan menerapkan konsep keamanan siber
	3	CPMK - 4	Mengidentifikasi dan menerapkan pencarian informasi dan akses di internet
	4	CPMK - 2	Mengidentifikasi konsep media pembelajaran
	5	CPMK - 1	Mengidentifikasi dan membuat media presentasi powerful
	6	CPMK - 1	Mengidentifikasi dan membuat media infografis
	7	CPMK - 1	Merancang dan membuat Assesment Tools
	8	CPMK - 3	Merancang dan membuat media video pembelajaran
	9	CPMK - 3	Merancang dan membuat media pembelajaran audio
	10	CPMK - 2	Menggunakan dan mengelola Learning Management System (LMS)

	11	CPMK - 1	Menggunakan dan mengelola video conference untuk pembelajaran
	12	CPMK - 1	Mengoptimalkan penggunaan Google Workspace
	13	CPMK - 1	Mengoptimalkan pemanfaatan Artificial Intelligence
Materi perkuliahan	1	Konsep dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan Literasi dalam pendidikan	
	2	Konsep keamanan siber	
	3	Teknik pencarian informasi berbasis internet (retrieval information system) dan akses internet	
	4	Konsep media pembelajaran	
	5	Media Presentasi Powerful	
	6	Media Infografis	
	7	Assesment Tools/Gamifikasi	
	8	Video Explainer	
	9	Video motion graphics	
	10	Non-Streaming Audio/Podcast	
	11	Learning Management System (LMS)	
	12	Video Conference	
	13	Google Workspace	
	14	Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk pembelajaran	
Hasil belajar yang dapat diperagakan/ditunjukkan dengan bukti di akhir perkuliahan *)	Produk media pembelajaran dan modul tutorial media pembelajaran.		
Strategi Pembelajaran		Case Method	
	✓	Team based Project	
		Lainnya	

Langkah Pembelajaran	Mata kuliah Literasi TIK dan Media Pembelajaran diawali dengan pengenalan konsep dasar Information and Communication Technology (ICT) serta pentingnya literasi dalam pendidikan. Mahasiswa akan belajar memahami peran literasi TIK di era digital dan bagaimana menerapkannya secara etis, terutama dalam konteks pendidikan. Mereka juga akan diperkenalkan pada berbagai model pemanfaatan ICT di dunia pendidikan melalui diskusi dan studi kasus, yang bertujuan mengembangkan kemampuan analitis dalam menggunakan ICT secara efektif. Selain itu, mahasiswa akan mempelajari konsep media pembelajaran, pembuatan presentasi yang efektif, infografis, serta assessment tools. Praktik pembuatan bahan ajar seperti video explainer dan motion graphics akan melatih mereka dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif. Mahasiswa juga akan berlatih melakukan siaran non-streaming dan konferensi video, serta menampilkan produk micro learning dalam bentuk presentasi. Seluruh proses pembelajaran ini menekankan pada kegiatan kolaboratif, diskusi, dan eksplorasi sumber belajar yang relevan dan terkini, diakhiri dengan elaborasi materi oleh dosen pengampu untuk memperdalam pemahaman mahasiswa.	
Referensi	1	American Library Association. (2000). Information literacy competency standards for higher education.
	2	Association of College & Research Libraries. (2015). Framework for information literacy for higher education.
	3	Andrews, R. (Ed.). (2004). The impact of ICT on literacy education. RoutledgeFalmer.
	4	Gemble, N. (2000). ICT and literacy: Information and communication technology, media reading and writing.
	5	Susilana, R., & Riyana, C. (2016). Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian.
	6	Riyana, C. (2007). Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. PT Sarana Panca Karya Nusa (SPKN).
	7	Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2011). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Rajawali.
	8	Abdulhak, I., & Riyana, C. (2018). E-learning konsep dan implementasi. UPI Press.
	9	Riyana, C. (2019). Produksi pembelajaran online. Universitas Terbuka.
	10	Labrecque, L. I., Markos, E., & Milne, G. R. (2011). Online personal branding: Processes, challenges, and implications. Journal of Interactive Marketin
	11	Stallings, W., & Brown, L. (2018). Computer security: Principles and practice (4th ed.). Pearson.
	12	Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning. Center for Curriculum Redesign.
	13	Beal, V., & Strauss, S. (2021). Google Workspace for dummies. Wiley.
	14	Watson, W. R., & Watson, S. L. (2007). An argument for clarity: What are learning management systems, what are they not, and what should they become? TechTrends, 51(2), 28–34.

## RENCANA PEMBELAJARAN

Minggu ke	Sub-CPMK	Indikator Capaian sub-CPMK yang dapat ditunjukkan oleh mahasiswa	Materi Perkuliahan	Asesmen		Bentuk dan metode pembelajaran		Durasi (jam)	Nomor Referensi	Waktu Akses
				Bentuk Asemen (test/non-tes)	Bobot Penilaian(%)	Sinkron (tatap muka dan tatap maya)	Asinkron (tugas mandiri dan tugas kelompok)			
1	Menjelaskan konsep dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi serta Literasi digital	Memahami Definisi TIK, Perkembangan TIK, Definisi literasi, Definisi literasi TIK, Model proficeincy, literasi TIK, Model TIK dalam pendidikan, Peran TIK di dunia pendidikan	Konsep dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan Literasi dalam pendidikan	Partisipatif	5	Tatap Maya	Tugas Individu	2,5	1,2,3	01-09-2025 13:00
2	Mengidentifikasi dan menerapkan konsep keamanan siber	Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya keamanan siber dalam aktivitas digital, mengenali berbagai ancaman dan risiko keamanan informasi, serta menerapkan langkah-langkah perlindungan data secara tepat. Selain itu, mahasiswa dapat menganalisis kasus pelanggaran keamanan dan menilai tingkat keamanan akun serta perangkat digital yang digunakan dalam pembelajaran maupun pekerjaan.	Konsep keamanan siber	Partisipatif	5	Tatap Muka	Tugas Kelompok	2,5	1,11	08-09-2025 13:00
3	Mengidentifikasi dan menerapkan pencarian informasi dan akses di internet	Mahasiswa mampu memahami prinsip dasar pencarian informasi secara efektif, menggunakan teknik pencarian lanjutan di berbagai mesin pencari dan basis data akademik, serta mengevaluasi kredibilitas sumber informasi. Mahasiswa juga dapat mengorganisasi hasil pencarian sesuai kebutuhan akademik atau profesional serta menerapkan etika dalam penggunaan dan penyebaran informasi digital.	Teknik pencarian informasi berbasis internet (retrievel information system) dan akses internet	Partisipatif	5	Tatap Muka	Tugas Kelompok	2,5	3,4	15-09-2025 13:00

Minggu ke	Sub-CPMK	Indikator Capaian sub-CPMK yang dapat ditunjukkan oleh mahasiswa	Materi Perkuliahan	Asesmen		Bentuk dan metode pembelajaran		Durasi (jam)	Nomor Referensi	Waktu Akses
				Bentuk Asemen (test/non-tes)	Bobot Penilaian(%)	Sinkron (tatap mukadan tatap maya)	Asinkron (tugas mandiri dan tugas kelompok)			
4	Mengidentifikasi konsep media pembelajaran	Mahasiswa memahami konsep media pembelajaran, mampu memilih dan merancang media yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik, serta memanfaatkannya secara efektif untuk mendukung proses belajar mengajar.	Konsep media pembelajaran	Partisipatif	5	Tatap Muka	Tugas Kelompok	2,5	5,7,8,9	22-09-2025 13:00
5	Mengidentifikasi dan membuat media presentasi powerful	Memahami pengertian media presentasi, karakteristik media presentasi powerful prinsip mendesain media presentasi, kesalahan yang harus dihindari, keunggulan dan kelemahan menggunakan media presentasi, alat/software untuk membuat media presentasi, perkembangan dan tren media presentasi, dan praktik pembuatan media presentasi yang powerful	Media Presentasi Powerful	Partisipatif	5	Tatap Muka	Tugas Individu	2,5	5,6,7	29-09-2025 13:00
6	Mengidentifikasi dan membuat media infografis	Pengertian infografis, manfaat infografis, ciri-ciri infografis yang baik, jenis-jenis infografis, psikologi visual dan elemen visual dalam menyusun infografis, praktek penyusunan infografis	Media Infografis	Partisipatif	5	Tatap Muka	Tugas Individu	2,5	7,8,9	06-10-2025 13:00
7	Merancang dan membuat Assesment Tools	Assesment tools dan gamifikasi, assesment tradisional vs gamifikasi, prinsip dan elemen gamifikasi, jenis-jenis assesment tools berbasis gamifikasi: quiz interaktif, aplikasi daring, platform e-learning, tren dan inovasi gamifikasi, serta praktek pembuatan gamifikasi	Assesment Tools/Gamifikasi	Partisipatif	5	Tatap Muka	Tugas Individu	2,5	8,9	13-10-2025 13:00
8	UTS				10					20-10-2025 13:00

Minggu ke	Sub-CPMK	Indikator Capaian sub-CPMK yang dapat ditunjukkan oleh mahasiswa	Materi Perkuliahan	Asesmen		Bentuk dan metode pembelajaran		Durasi (jam)	Nomor Referensi	Waktu Akses
				Bentuk Asemen (test/non-tes)	Bobot Penilaian(%)	Sinkron (tatap mukadan tatap maya)	Asinkron (tugas mandiri dan tugas kelompok)			
9	Merancang dan membuat media video pembelajaran	Definisi Video Explainer, Karakteristik Video Explainer, Fungsi Video Explainer, Manfaat Video Explainer, Jenis Video Explainer, Tools atau Platform, Kelebihan dan Kekurangan media pembelajaran dengan Video Explainer, Penggunaan di dunia Pendidikan, Perkembangan dan Tren, dan Langkah Pembuatan Video Explainer	Video Explainer	Partisipatif	5	Tatap Muka	Tugas Individu	2,5	7,9	27-10-2025 13:00
10	Merancang dan membuat media video pembelajaran	Pengertian motion graphic, elemen utama motion graphic, manfaat dan jenis motion graphic, kelebihan dan kekurangan motion graphic, tips menyusun motion graphic yang menarik, platform atau tools untuk motion graphic, tren dan perkembangan motion graphic.	Video motion graphics	Partisipatif	5	Tatap Muka	Tugas Individu	2,5	7,8,9	03-11-2025 13:00
11	Merancang dan membuat media pembelajaran audio	Pengantar Podcast, Podcast vs Media pembelajaran lain, format dan jenis file audio, karakteristik podcast, peralatan dan platform produksi podcast, proses produksi podcast, distribusi dan publikasi, etika dan legalitas, podcast dalam pendidikan, evaluasi Podcast dan tren terkini.	Non-Streaming Audio/Podcast	Partisipatif	5	Tatap Muka	Tugas Individu	2,5	7,8,9	24-11-2025 13:00
12	Menggunakan dan mengelola Learning Management System (LMS)	Definisi Learning Management System (LMS), karakteristik LMS, kelebihan dan kekurangan LMS, macam-macam LMS, cara menggunakan LMS Google Classroom, evaluasi dan pengembangan penggunaan Google Classroom , integrasi Google Classroom dengan aplikasi lainnya.	Learning Management System (LMS)	Partisipatif	5	Tatap Muka	Tugas Individu	2,5	6,7,13,14	25-11-2025 10:20

Minggu ke	Sub-CPMK	Indikator Capaian sub-CPMK yang dapat ditunjukkan oleh mahasiswa	Materi Perkuliahan	Asesmen		Bentuk dan metode pembelajaran		Durasi (jam)	Nomor Referensi	Waktu Akses
				Bentuk Asemen (test/non-tes)	Bobot Penilaian(%)	Sinkron (tatap mukadan tatap maya)	Asinkron (tugas mandiri dan tugas kelompok)			
13	Menggunakan dan mengelola video conference untuk pembelajaran	Pengantar video conference, platform video conference, kelebihan dan keterbatasan masing-masing platform video conference, fitur utama video conference, teknis penggunaan video conference, etika penggunaan video conference, penggunaan video Conference dalam pendidikan, tantangan & solusi penggunaan video conference, inovasi & tren terkini video conference.	Video Conference	Partisipatif	5	Tatap Muka	Tugas Individu	2,5	6,7,13	01-12-2025 13:00
14	Mengoptimalkan penggunaan Google Workspace	Pengenalan Google Workspace, platform Google Workspace, Google Drive, Google Calendar, Google Mail (Gmail)	Google Workspace	Partisipatif	5	Tatap Muka	Tugas Individu	2,5	13	08-12-2025 13:00
15	Mengoptimalkan pemanfaatan Artificial Intelligence	Pengantar AI untuk pembelajaran, jenis dan bentuk AI dalam pembelajaran, ools AI untuk pembelajaran, etika penggunaan AI, AI sebagai media literasi digital, struktur prompt yang baik untuk pemanfaatan AI dalam pembelajaran, perkembangan dan tren AI untuk pembelajaran, praktek pemanfaatan AI untuk pembelajaran.	Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk pembelajaran	Partisipatif	5	Tatap Muka	Tugas Individu	2,5	12	15-12-2025 13:00
16	UAS				20					22-12-2025 13:00

## WAKTU BELAJAR MAHASISWA (WORKLOAD)

	AKTIVITAS	SINKRONUS (Tatap Muka / Tatap Maya)	ASINKRONUS (Terstruktur / Mandiri)	PERSIAPAN BELAJAR MAHASISWA	JUMLAH WAKTU BELAJAR DAN PEMBELAJARAN MAHASISWA
<b>PEMBELAJARAN</b>	Perkuliahan/Responsi/Tutorial	15 x 60 menit = 900 menit	10 x 60 menit = 600 menit	6 x 60 menit = 360 menit	1860 menit (31.0 jam)
	Pembelajaran berbasis projek	5 x 60 menit = 300 menit	10 x 60 menit = 600 menit	10 x 60 menit = 600 menit	1500 menit (25.0 jam)
	Diskusi (pembelajaran berbasis kasus)	1 x 60 menit = 60 menit	1 x 60 menit = 60 menit	5 x 60 menit = 300 menit	420 menit (7.0 jam)
	<b>JUMLAH</b>				<b>3780 menit (63.0 jam)</b>
<b>PENILAIAN</b>	<b>Penilaian Berkelanjutan</b>				
	Partisipasi Selama Pembelajaran	21 x 60 menit = 1260 menit	5 x 60 menit = 300 menit	5 x 60 menit = 300 menit	1860 menit (31.0 jam)
	Pengerjaan Proyek	5 x 60 menit = 300 menit	10 x 60 menit = 600 menit	5 x 60 menit = 300 menit	1200 menit (20.0 jam)
	Tugas	-x-	17 x 60 menit = 1020 menit	-x-	1020 menit (17.0 jam)
	Kuis	-x-	-x-	-x-	0 menit (0.0 jam)
	Formatif				120 menit (2.0 jam)
	Sumatif				120 menit (2.0 jam)
	<b>JUMLAH</b>				<b>4320 menit (72.0 jam)</b>
<b>JUMLAH WORKLOAD</b>					<b>8100 Menit (135 Jam)</b>
<b>JUMLAH JAM IDEAL</b>					135 Jam
<b>SKS</b>					3
<b>KESESUAIAN DENGAN JUMLAH SKS</b>					<b>SESUAI</b>

## KRITERIA PENILAIAN CPMK

No	CPMK	CPL			TAKSONOMI	Bobot	KRITERIA PENCAPAIAN CPMK
		CPL-1	CPL-2	CPL-3			
1	Mampu mengembangkan ragam teknologi dan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan bidang studi serta memiliki nilai inovatif dan ekonomis;				6	40	70% dari keseluruhan mahasiswa mendapat nilai sekurang-kurangnya 80 ( <b>skala 100</b> )
2	Mampu mengembangkan petunjuk penggunaan teknologi dan media pembelajaran sebagai penyertaan dalam pemanfaatannya;				6	10	70% dari keseluruhan mahasiswa mendapat nilai sekurang-kurangnya 80 ( <b>skala 100</b> )
3	Tumbuhnya jika kewirausahaan untuk menggali potensi teknologi dan media pembelajaran yang ber nilai ekonomis;				5	15	70% dari keseluruhan mahasiswa mendapat nilai sekurang-kurangnya 80 ( <b>skala 100</b> )
4	Terampil dalam mendaftarkan hak cipta atau paten hasil karya teknologi dan media pembelajaran yang telah dikembangkannya.				6	5	70% dari keseluruhan mahasiswa mendapat nilai sekurang-kurangnya 80 ( <b>skala 100</b> )

## RANCANGAN TUGAS KOLABORATIF

JUDUL TUGAS	Tugas Pembuatan Media Pembelajaran Digital
METODE PEMBELAJARAN	Team based Project
WAKTU	
BOBOT PENILAIAN	50
SUB-CPMK	Mengidentifikasi konsep media pembelajaran

### DESKRIPSI TUGAS

Buatlah media pembelajaran digital untuk seluruh bentuk media pembelajaran

### LANGKAH Pengerjaan Tugas

Tugas individu penyusunan media pembelajaran yang diupload ke LMS dan dikirimkan melalui email

### RINCIAN LUARAN YANG DIHASILKAN

1. Media Presentasi Powerfull
2. Infografis
3. Assesment Tools/Gamifikasi
4. Video Explainer
5. Motion Graphics
6. Non-Streaming Audio/Podcast
7. Learning Management System (LMS)

### INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAI

1. Ketepatan media
2. Kualitas media pembelajaran
3. Kreativitas pembuatan media

### JADWAL PELAKSANAAN

Keterangan: Jumlah hari pada satu semester adalah  $16 \times 7 = 112$  hari. Penerapan Jadwal dapat ditetapkan berdasarkan hitungan hari

Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
Tugas individu pembuatan media pembelajaran	14 hari

### LAIN-LAIN

## DAFTAR RUJUKAN

1. Riyana, C. (2019). Produksi pembelajaran online. Universitas Terbuka.