

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
LITERASI ICT DAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI



Dosen:

Prof. Dr. Dadang Dahlan, M.Pd.	(2024)
Dr. Sumartini, MP.	(0660)
Dr. Susanti Kurniawati, S.Pd., M.Si.	(2689)
Leni Permana, S.Pd.,M.Pd.	(2296)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

No.Dok :

Revisi :

**LITERASI ICT DAN MEDIA
PEMBELAJARAN EKONOMI**

Tanggal :

Halaman:

Dibuat Oleh:

Diperiksa Oleh:

Disetujui Oleh:

**Leni Permana, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 197603182001122001****Prof. Dr. Dadang Dahlan, M.Pd.
NIP. 195712051982031002****Dr. Neti Budiwati, M.Si.
NIP. 196302211987032001**

Dosen

TPK Program Studi

Ketua Program Studi

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**1. Identitas Mata Kuliah**

Nama Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Nama Mata Kuliah : Literasi ICT dan Media Pembelajaran Ekonomi
Kode Mata Kuliah : PE501
Kelompok Mata Kuliah : Mata Kuliah Keahlian Pembelajaran Bidang Studi (MKKPBS)
Bobot SKS : 3 SKS
Jenjang : Sarjana (S-1)
Semester : 4
Prasyarat : -
Status (wajib/ pilihan) : Wajib
Nama dan Kode Dosen : Prof.Dr. Dadang Dahlan, M.Pd. (2024)
Dr. Sumartini, MP. (0660)
Dr. Susanti Kurniawati, S.Pd., M.Si. (2689)
Leni Permana, S.Pd.,M.Pd. (2296)

2. Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah Literasi ICT dan Media Pembelajaran Ekonomi merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa S-1 Program Studi Pendidikan Ekonomi FPEB UPI. Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari tentang literasi ICT, media pembelajaran, dan pengembangan media pembelajaran berbasis ICT. Setelah mempelajari materi tersebut mahasiswa diharapkan memahami konsep literasi ICT, sumber belajar, dan media pembelajaran, serta mampu merencanakan, memproduksi, mengevaluasi, dan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT. Proses pembelajaran dengan kegiatan tatap muka, responsi, pemberian tugas, dan praktikum. Mahasiswa secara individu mengembangkan media teks digital, gambar digital, dan audio digital, sedangkan secara kelompok mengembangkan media video digital dan animasi digital. Aspek penilaian terdiri dari penilaian proses yang dilaksanakan pada saat pembelajaran; tes tertulis dengan instrumen soal uraian pada tengah semester; dan pada akhir semester dilakukan penilaian terhadap produk yang dihasilkan mahasiswa meliputi teks digital, gambar digital, audio digital, video digital dan animasi digital.

3. Capaian Pembelajaran Program Studi (CPPS) yang Dirujuk

- S1 Menunjukkan sikap dan perilaku ilmiah, edukatif, dan religius, yang berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan norma dan etika akademik.
- KU1 Mampu mengintegrasikan kecakapan belajar dan berinovasi, penguasaan teknologi dan informasi, pengembangan karir, dan kecakapan hidup untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat.
- KU2 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 keahlian Pendidikan ekonomi.
- P1 Menguasai konsep pedagogik untuk melaksanakan pembelajaran ekonomi.
- P3 Menguasai prinsip dan teknik perencanaan, pengelolaan, dan evaluasi pembelajaran ekonomi.
- KK1 Mampu merencanakan, mengelola, dan mengevaluasi pembelajaran ekonomi secara inovatif berdasarkan konsep pedagogik dan keilmuan ekonomi dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar dan IPTEKS.

4. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

- S1.1 Menginternalisasikan sikap dan perilaku ilmiah, edukatif, dan religius, yang berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan norma dan etika akademik dalam pembelajaran literasi ICT dan media pembelajaran ekonomi.

- KU1.1 Mampu mengintegrasikan kecakapan belajar dan berinovasi, menguasai teknologi dan informasi dalam pembelajaran literasi ICT dan media pembelajaran ekonomi untuk pengembangan karir dan kecakapan hidup untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat.
- KU2.1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan media pembelajaran berbasis ICT yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahlian Pendidikan ekonomi.
- P1.1 Menguasai konsep literasi, ICT, dan literasi ICT dalam dunia pendidikan.
- P1.2 Menguasai model-model pemanfaatan ICT dalam dunia Pendidikan.
- P1.3 Menguasai konsep sumber belajar.
- P1.4 Menguasai konsep media pembelajaran.
- P1.5 Menguasai landasan teoritis penggunaan media pembelajaran.
- P1.6 Menguasai konsep taksonomi media pembelajaran.
- P1.7 Menguasai konsep media pembelajaran berbasis ICT.
- P3.1 Menguasai teknik melakukan pencarian informasi berbasis internet (*Retrievel Information System*).
- P3.2 Menguasai prosedur merencanakan, memproduksi, mengevaluasi dan menggunakan media pembelajaran teks digital.
- P3.3 Menguasai prosedur merencanakan, memproduksi, mengevaluasi dan menggunakan media pembelajaran gambar digital.
- P3.4 Menguasai prosedur merencanakan, memproduksi, mengevaluasi dan menggunakan media pembelajaran audio digital.
- P3.5 Menguasai prosedur merencanakan, memproduksi, mengevaluasi dan menggunakan media pembelajaran video digital.
- P3.6 Menguasai prosedur merencanakan, memproduksi, mengevaluasi dan menggunakan media pembelajaran animasi digital.
- KK1.1 Mampu merencanakan, mengelola, dan mengevaluasi media pembelajaran ekonomi berbasis ICT secara inovatif berdasarkan konsep pedagogik dan keilmuan ekonomi dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar dan IPTEKS.

5. Deskripsi Rencana Pembelajaran

Minggu ke	CPMK	Bahan Kajian/Materi Ajar	Pendekatan/Metode Pembelajaran	Waktu	Penilaian	Rujukan
1	S1.1; KU1.1; KU2.1 Orientasi Perkuliahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi Perkuliahan 2. Rencana Pembelajaran Semester (RPS) 3. Aturan perkuliahan 4. Etika perkuliahan 	<p>Synchronous Mahasiswa bersama dosen melaksanakan tatap muka/tatap maya untuk mengeksplorasi deskripsi perkuliahan, RPS, aturan perkuliahan, dan etika perkuliahan.</p>	3 x 50 menit	-	-
2	P1.1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep literasi 2. Konsep ICT 3. Urgensi literasi ICT dalam pendidikan 4. Fungsi dan manfaat literasi ICT pada era 21st <i>Century Skills</i> 5. Framework ICT dalam pendidikan 	<p>Synchronous Mahasiswa bersama dosen melaksanakan tatap muka/tatap maya untuk mengelaborasi tentang konsep literasi, ICT, dan literasi ICT dalam dunia pendidikan.</p> <p>Asynchronous Mahasiswa belajar mandiri mengenai framework ICT dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan spot.upi.edu dan sumber belajar lainnya.</p>	3 x 50 menit	Tugas Individu: Esai tentang framework ICT dalam pendidikan.	1, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 24, 25
3	P1.2	<ol style="list-style-type: none"> 1. E-Education 2. Learning Management System 3. Virtual Laboratory 4. Repository online 5. E-Book 6. E-Journal 7. Ensiklopedia online 	<p>Synchronous Mahasiswa bersama dosen melaksanakan tatap muka/tatap maya untuk mengeksplorasi model-model pemanfaatan ICT dalam dunia pendidikan.</p>	3 x 50 menit	Tugas Individu: Mempraktekkan model-model pemanfaatan ICT dalam dunia pendidikan	2, 7, 12

Minggu ke	CPMK	Bahan Kajian/Materi Ajar	Pendekatan/Metode Pembelajaran	Waktu	Penilaian	Rujukan
		8. dll	<i>Asynchronous</i> Mahasiswa praktek mandiri model-model pemanfaatan ICT dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan spot.upi.edu dan sumber belajar lainnya.			
4	P1.3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian sumber belajar 2. Fungsi sumber belajar 3. Jenis sumber belajar 4. Bentuk sumber belajar 5. Pemilihan sumber belajar 6. Kriteria sumber belajar 7. Prosedur merancang sumber belajar 	<p><i>Synchronous</i> Mahasiswa bersama dosen melaksanakan tatap muka/tatap maya untuk mengelaborasi tentang sumber belajar untuk pembelajaran ekonomi.</p> <p><i>Asynchronous</i> Mahasiswa belajar mandiri mengidentifikasi sumber-sumber belajar untuk mata pelajaran ekonomi dengan memanfaatkan spot.upi.edu dan sumber belajar lainnya.</p>	3 x 50 menit	Tugas Individu: Mengidentifikasi sumber-sumber belajar untuk mata pelajaran ekonomi	21, 27
5	P1.4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proses pembelajaran sebagai proses komunikasi 2. Kedudukan media dalam sistem pembelajaran 3. Pengertian media pembelajaran 4. Ciri media pembelajaran 5. Unsur-unsur media pembelajaran 6. Tujuan penggunaan media pembelajaran 	<i>Synchronous</i> Mahasiswa bersama dosen melaksanakan tatap muka/tatap maya untuk mengelaborasi tentang media pembelajaran.	3 x 50 menit	Penilaian Individu: Kuis tentang media pembelajaran	8, 9, 11, 17, 19, 22

Minggu ke	CPMK	Bahan Kajian/Materi Ajar	Pendekatan/Metode Pembelajaran	Waktu	Penilaian	Rujukan
		7. Manfaat media pembelajaran 8. Fungsi media pembelajaran				
6	P1.5	1. Teori semiotik 2. Teori komunikasi 3. Teori belajar	<i>Synchronous</i> Mahasiswa bersama dosen melaksanakan tatap muka/tatap maya untuk mengelaborasi tentang landasan teoritis penggunaan media pembelajaran.	3 x 50 menit	Penilaian Individu: Kuis tentang landasan teoritis penggunaan media pembelajaran	5, 17
7	P1.6	1. Taksonomi menurut Rudy Bretz 2. Taksonomi menurut Briggs 3. Taksonomi menurut Gagne 4. Taksonomi menurut Edling 5. Hierarki media menurut Duncan	<i>Synchronous</i> Dosen memfasilitasi mahasiswa melakukan diskusi kelompok tentang taksonomi media pembelajaran. <i>Asynchronous</i> Mahasiswa belajar mandiri mengidentifikasi media pembelajaran untuk mata pelajaran ekonomi berdasarkan taksonomi media pembelajaran dengan memanfaatkan spot.upi.edu dan sumber belajar lainnya.	3 x 50 menit	Tugas Individu: Mengidentifikasi media pembelajaran untuk mata pelajaran ekonomi berdasarkan taksonomi media pembelajaran	1, 11, 17
8	UJIAN TENGAH SEMESTER					

Minggu ke	CPMK	Bahan Kajian/Materi Ajar	Pendekatan/Metode Pembelajaran	Waktu	Penilaian	Rujukan
9	P1.7	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep media pembelajaran berbasis ICT 2. Keunggulan media pembelajaran berbasis ICT 3. Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis ICT 4. Prosedur evaluasi media pembelajaran 5. Teknik pembuatan instrumen evaluasi media 6. Temuan-temuan pembelajaran berbasis ICT 	<p><i>Synchronous</i> Mahasiswa bersama dosen melaksanakan tatap muka/tatap maya untuk mengelaborasi tentang media pembelajaran berbasis ICT.</p> <p><i>Asynchronous</i> Mahasiswa belajar mandiri menganalisis jurnal nasional dan jurnal internasional terkait temuan-temuan pembelajaran berbasis ICT dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar.</p>	3 x 50 menit	Tugas Individu: Menganalisis jurnal nasional (2 jurnal) dan internasional (3 jurnal) terkait temuan-temuan pembelajaran berbasis ICT	1, 3, 7, 13, 15
10	P3.1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keyword 2. Phrase 3. Boolean System 4. dll 	<p><i>Synchronous</i> Mahasiswa bersama dosen melaksanakan tatap muka/tatap maya untuk mengelaborasi teknik melakukan pencarian informasi berbasis internet.</p> <p><i>Asynchronous</i> Mahasiswa praktek mandiri teknik melakukan pencarian informasi berbasis internet dengan memanfaatkan spot.upi.edu dan sumber belajar lainnya.</p>	3 x 50 menit	Tugas Individu: Mempraktekkan teknik melakukan pencarian informasi berbasis internet	23

Minggu ke	CPMK	Bahan Kajian/Materi Ajar	Pendekatan/Metode Pembelajaran	Waktu	Penilaian	Rujukan
11	P3.2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan media teks digital dalam pembelajaran 2. Merencanakan pembuatan media pembelajaran teks digital 3. Memproduksi media pembelajaran teks digital 4. Mengevaluasi produk media pembelajaran teks digital 	<p>Synchronous Mahasiswa bersama dosen melaksanakan tatap muka/tatap maya untuk mengelaborasi prosedur merencanakan, memproduksi, mengevaluasi dan menggunakan media pembelajaran teks digital.</p> <p>Asynchronous Mahasiswa praktek mandiri mengembangkan media pembelajaran teks digital</p>	3 x 50 menit	Tugas Individu: <ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan media pembelajaran teks digital • Presentasi 	3, 4, 6, 7, 26
12	P3.3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan media gambar digital dalam pembelajaran 2. Merencanakan pembuatan media pembelajaran gambar digital 3. Memproduksi media pembelajaran gambar digital 4. Mengevaluasi produk media pembelajaran gambar digital 	<p>Synchronous Mahasiswa bersama dosen melaksanakan tatap muka/tatap maya untuk mengelaborasi prosedur merencanakan, memproduksi, mengevaluasi dan menggunakan media pembelajaran gambar digital.</p> <p>Asynchronous Mahasiswa praktek mandiri mengembangkan media pembelajaran gambar digital</p>	3 x 50 menit	Tugas Individu: <ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan media pembelajaran gambar digital • Presentasi 	3, 4, 7, 26
13	P3.4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan media audio digital dalam pembelajaran 	<p>Synchronous Mahasiswa bersama dosen melaksanakan tatap muka/tatap maya untuk mengelaborasi</p>	3 x 50 menit	Tugas Individu:	3, 4, 7

Minggu ke	CPMK	Bahan Kajian/Materi Ajar	Pendekatan/Metode Pembelajaran	Waktu	Penilaian	Rujukan
		2. Merencanakan pembuatan media pembelajaran audio digital 3. Memproduksi media pembelajaran audio digital 4. Mengevaluasi produk media pembelajaran audio digital	prosedur merencanakan, memproduksi, mengevaluasi dan menggunakan media pembelajaran audio digital. <i>Asynchronous</i> Mahasiswa praktek mandiri mengembangkan media pembelajaran audio digital		<ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan media pembelajaran audio digital Presentasi 	
14	P3.5	1. Penggunaan media video digital dalam pembelajaran 2. Merencanakan pembuatan media pembelajaran video digital 3. Memproduksi media pembelajaran video digital 4. Mengevaluasi produk media pembelajaran video digital	<i>Synchronous</i> Mahasiswa bersama dosen melaksanakan tatap muka/tatap maya untuk mengelaborasi prosedur merencanakan, memproduksi, mengevaluasi dan menggunakan media pembelajaran video digital. <i>Asynchronous</i> Mahasiswa praktek mandiri mengembangkan media pembelajaran video digital	3 x 50 menit	Tugas Kelompok: <ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan media pembelajaran video digital Presentasi 	3, 4, 7
15	P3.6	1. Penggunaan media animasi digital dalam pembelajaran 2. Merencanakan pembuatan media pembelajaran animasi digital 3. Memproduksi media pembelajaran animasi digital	<i>Synchronous</i> Mahasiswa bersama dosen melaksanakan tatap muka/tatap maya untuk mengelaborasi prosedur merencanakan, memproduksi, mengevaluasi dan menggunakan media pembelajaran animasi digital.	3 x 50 menit	Tugas Kelompok: <ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan media pembelajaran animasi digital Presentasi 	3, 4, 7

Minggu ke	CPMK	Bahan Kajian/Materi Ajar	Pendekatan/Metode Pembelajaran	Waktu	Penilaian	Rujukan
		4. Mengevaluasi produk media pembelajaran animasi digital	<i>Asynchronous</i> Mahasiswa praktek mandiri mengembangkan media pembelajaran animasi digital			
16	UJIAN AKHIR SEMESTER					

6. Daftar Rujukan

1. Cepi Riyana. 2020. *Literasi ICT dan Media Pembelajaran*. Bandung: UPI Press.
2. Ishak Abdulhak & Cepi Riyana. 2020. *E-Learning. Konsep dan Implementasi*. Bandung: UPI Press.
3. Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. 2020. *Media Pembelajaran. Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
4. Cepi Riyana. 2019. *Produksi Pembelajaran Online*. Jakarta: Universitas Terbuka.
5. Wasis D. Dwiyojo. 2019. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: Rajawali Pers.
6. Widada & Bakti Wulansari. 2019. *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
7. Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
8. Rudi Susilana & Cepi Riyana. 2016. *Media Pembelajaran. Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*.
9. Azhar Arsyad. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
10. The Association of College & Research Libraries. 2015. *Framework for Information Literacy for Higher Education*.
11. Arief S. Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
12. Richardus Eko Indrajit. 2014. *Peranan Teknologi Informasi pada Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
13. Sharon Smaldino. 2013. *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson.

14. Abdul Kadir & Terra Ch. Triwahyuni. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi
15. Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali
16. UNESCO. 2008. *ICT Competences Framework for Teacher*.
17. Yudhi Munadi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
18. Cepi Riyana. 2007. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. PT Sarana Panca Karya Nusa
19. Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
20. Richard Andrews. Ed. 2004. *The Impact of ICT on Literacy Education*. RoutledgeFalmer.
21. Sri Joko Yunanto. 2004. *Sumber Belajar Anak Cerdas*. Jakarta: Grasindo.
22. Uyoh Sadulloh. 2003. *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
23. Richardus Eko Indrajit. 2002. *Buku Pintar Teknik Searching Efektif di Internet*. Jakarta: Elekmedia Computindo.
24. Nicky Gemble. 2000. *ICT and Literacy: Information and Communication Technology, Media Reading and Writing*.
25. American Library Association. 2000. *Information Literacy Competency Standards for Higher Education*.
26. Bruce, W.C. & Bruce, J.K. 1992. *Learning Social Studies Through Discrepant Event Inquiry*. Maryland: Alpha Publishing Co.
27. Banaszak, R.A. & Brennan, D.C. 1983. *Teaching Economics: Content and Strategies*. California: Addison-Wesley Publishing Co.