

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER DAN RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH: LITERASI ABAD 21

KODE: MKWU

BOBOT: 2 SKS

SEMESTER: III/IV

Disusun oleh:

Aurelius Rofinus Lolong Teluma, S.S., M.A



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS HUKUM, ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MATARAM

TA. 2025/2026

	UNIVERSITAS MATARAM FAKULTAS HUKUM, ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK JURUSAN / PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI				Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)					
Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Sem.	Tanggal Penyusunan	Tanggal Revisi
LITERASI ABAD 21	MKWU xxx	2 SKS	III/IV	06/01/2026	10/02/2026
Otorisasi/Pengesahan	Koordinator Pengembang RPS	Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada)	Ketua Program Studi		
	Tanda tangan	Tanda tangan	Tanda tangan		
	Aurelius R.L.Teluma, M.A	Nama Terang	Nama Terang		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-Program Studi (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) yang dibebankan pada Mata Kuliah				
	CPL	Lulusan mampu bersikap jujur, berintegritas, profesional, berempati, dan peduli terhadap nilai-nilai lokal dan global; memiliki pengetahuan mendalam tentang bidang ilmu yang dipelajari; dan mampu mengaplikasikan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, mandiri dan kolaboratif, serta memanfaatkan teknologi dan potensi lokal berwawasan kepulauan sebagai wujud dari pribadi pembelajar sepanjang hayat yang unggul dan berdaya saing global.			
Capaian Pembelajaran (CP)	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	CPMK1	Mahasiswa mampu menganalisis konsep dasar dan urgensi kompetensi literasi abadi 21 yang mencakup literasi data, literasi digital, literasi teknologi, serta literasi manusia bagi masyarakat kontemporer			

	CPMK2	Mahasiswa mampu mengkorelasikan keterampilan-keterampilan dasar dalam literasi data, literasi digital, dan literasi teknologi sesuai dengan disiplin ilmunya.				
	CPMK3	Mahasiswa mampu mengevaluasi implikasi penggunaan teknologi digital kontemporer bagi dunia akademik dan bidang-bidang kehidupan masyarakat multikultur secara kritis, komprehensif, dan etis.				
	CPMK4	Mahasiswa mampu mengkreasikan solusi inovatif dan etis sebagai penerapan keterampilan komunikasi digital dalam konteks keberagaman budaya sesuai disiplin ilmu masing-masing.				
Korelasi dan Kontribusi CPMK terhadap CPL						
		CPMK1	CPMK2	CPMK3	CPMK4	Total
CPL		0.20	0.10	0.15	0.55	1.0
Jumlah		0.20	0.10	0.15	0.55	1.0
Kemampuan Akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menganalisis konsep dasar dan urgensi kompetensi literasi abadi 21 yang mencakup literasi data, literasi digital, literasi teknologi, serta literasi manusia bagi masyarakat kontemporer (CPMK1)					
Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu menelaah karakteristik, sumber, siklus hidup dan problem etis penggunaan data (CPMK1)					
Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu menelaah pilar-pilar literasi digital dalam interaksi online dan penciptaan konten. (CPMK1)					
Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu mengkorelasikan teknik-teknik analisis data dengan metode statistik dan platform digital yang sesuai dengan disiplin ilmunya. (CPMK2)					
Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu mendeteksi kredibilitas informasi digital melalui prosedur pengenalan misinformasi (CPMK2)					
Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu menganalisis manfaat, implikasi dan etika penggunaan AI dalam dunia akademik (CPMK3)					
Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu mengevaluasi kasus konkret terkait penggunaan dan dampak teknologi digital terkini secara komprehensif, kritis, dan etis. (CPMK3)					
Sub-CPMK8	Mahasiswa mampu memaksimalkan peran pemikiran kritis, kecerdasan emosional dan literasi keberagaman budaya dalam rangka perumusan solusi permasalahan masyarakat digital. (CPMK4)					
Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu memaksimalkan kemampuan komunikasi digital melalui pengembangan keterampilan digital storytelling. (CPMK4)					

	Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu merancang solusi inovatif berbentuk konten digital berdasarkan hasil studi kasus terkait penggunaan teknologi digital terkini sesuai dengan disiplin ilmunya. (CPMK4)					
	Korelasi dan Kontribusi Sub-CPMK terhadap CPMK						
			CPMK1	CPMK2	CPMK3	CPMK4	Total
	Sub-CPMK1		0.05				0.05
	Sub-CPMK2		0.05				0.05
	Sub-CPMK3		0.10				0.10
	Sub-CPMK4			0.05			0.05
	Sub-CPMK5			0.05			0.05
	Sub-CPMK6				0.05		0.05
	Sub-CPMK7				0.10		0.10
	Sub-CPMK8					0.15	0.15
	Sub-CPMK9					0.20	0.20
	Sub-CPMK10					0.20	0.20
	Jumlah		0.20	0.10	0.15	0.55	1.00
Diskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata Kuliah Wajib Universitas (MKWU) Literasi Abad 21 merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa di seluruh program studi Universitas Mataram. Mata kuliah ini memiliki bobot 2 SKS dan dilaksanakan pada semester tiga, empat, lima atau enam sesuai kebijakan kurikulum program studi. Setelah melaksanakan mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu merancang solusi inovatif berbentuk konten digital berdasarkan hasil studi kasus terkait penggunaan teknologi digital terkini sesuai dengan disiplin ilmunya. Untuk itu, mahasiswa diharapkan (1) mampu menganalisis konsep dasar dan urgensi kompetensi literasi abad 21 yang mencakup literasi data, literasi digital, literasi teknologi, serta literasi manusia, (2) mengkorelasikan keterampilan-keterampilan dasar dalam literasi data, literasi digital, dan literasi teknologi, (3) mampu menganalisis kasus konkret terkait penggunaan dan implikasi teknologi informasi dan komunikasi kontemporer secara etis, komprehensif, kritis dan empatik, serta (4) mampu mengkreasikan solusi inovatif dan etis sebagai penerapan keterampilan komunikasi digital dalam konteks keberagaman budaya sesuai disiplin ilmu masing-masing. Materi-materi yang dipelajari adalah konsep dasar dan urgensi literasi abad ke-21, literasi data, literasi digital, literasi teknologi, literasi AI, digital storytelling untuk produksi konten, dan humanisme digital atau literasi manusia era digital. Mahasiswa diharapkan mengikuti seluruh proses pembelajaran						

	yang akan dilaksanakan melalui pertemuan tatap muka langsung dan virtual, diskusi kelompok, studi kasus dan proyek mini berkelompok. Evaluasi pembelajaran akan dilaksanakan dalam bentuk observasi dan penilaian portofolio.
Bahan Kajian: Materi pembelajaran	1. Literasi Abad 2: konsep dasar, urgensi, dan peluang 2. Literasi Data: Jenis, sumber, validitas dan isu etis 3. Keterampilan dasar literasi data: Collecting, Cleansing, Analyzing, Interpreting, Visualization 4. Pilar Literasi Digital: Digital Skills, Digital Culture, Digital Safety, Digital Ethics 5. Literasi Digital: Prosedur dan teknik fact-checking misinformasi 6. Literasi Teknologi: Literasi AI 7. Digital storytelling dan produksi konten 8. Humanisme Digital: Etika, empati, dan kesadaran sosial era digital 9. Studi kasus literasi teknologi digital: Persepektif etika teknologi 10. Perancangan dan implementasi proyek: Konten digital untuk kampanye sosial sesuai disiplin ilmu
Pustaka	Utama: 1. Summey, D. C. (2013). <i>Developing digital literacies: A framework for professional learning</i>. California: Corwin Press, https://doi.org/10.4135/9781483387901 2. Nurislaminingsih, Rizki & Sukaesih, & Bakry, Gema. (2021). <i>Model & Standar Literasi: Data, Visual, Informasi dan Media</i>. Bandung: UNPAD Press. 3. Fielding, Jill & Makar, Katie & Ben-Zvi, Dani. (2025). Developing students' reasoning with data and data-ing. <i>ZDM: the international journal on mathematics education</i>. 57 (10). DOI: 1007/s11858-025-01671-6. 4. Direktorat Belmawa Dirjendikti. (2024). <i>Buku Panduan Penggunaan Generative Artificial Intelligence pada Pembelajaran di Perguruan Tinggi</i>. Jakarta: Dirjen Dikti 5. Mardjianto, F.X.L.D., dkk. (2022). <i>Modul Literasi Digital untuk Perguruan Tinggi</i>. Jakarta: Aliansi Jurnalis Independen 6. Trilling, B., & Fadel, C. (2009). <i>21st Century Skills: Learning for Life in Our Times</i>. San Francisco: Jossey-Bass. Pendukung: 7. Angwaomaodoko, Ejuchegahi. (2025). The Role of Artificial Intelligence (AI) in Education and Its Use in Combating Misinformation. <i>Issues in Social Science</i>. 13 (60). DOI: 10.5296/iss.v13i1.22573. 8. Fadel, C., Black, A., Taylor, R., Slezinski, J., & Dunn, K. (2024). <i>Education for the Age of AI</i>. Boston: Center for Curriculum Redesign. 9. Kurnia, N., dkk. (2021). <i>Ringkasan Eksekutif: Seri Modul Literasi Digital Kominfo-Japelidi-Siberkreasi 2021-2024</i>. Jakarta: Kominfo 10. Wolff, Annika & Gooch, Daniel & Montaner, Jose & Rashid, Umar & Kortuem, Gerd. (2016). Creating an Understanding of Data Literacy for a Data-driven Society. <i>The Journal of Community Informatics</i>. 12. 10. DOI: 15353/joci.v12i3.3275.

	11. Bialik, Maya & Fadel, Charles & Trilling, Bernie & Nilsson, Peter & Groff, Jennifer. (2015). <i>Skills for the 21st Century: What Should Students Learn?</i> Center for Curriculum Redesign: Boston, Massachusetts
Dosen Pengampu	Tim Pengampu
Mata Kuliah Prasyarat	-

Analisis Pembelajaran

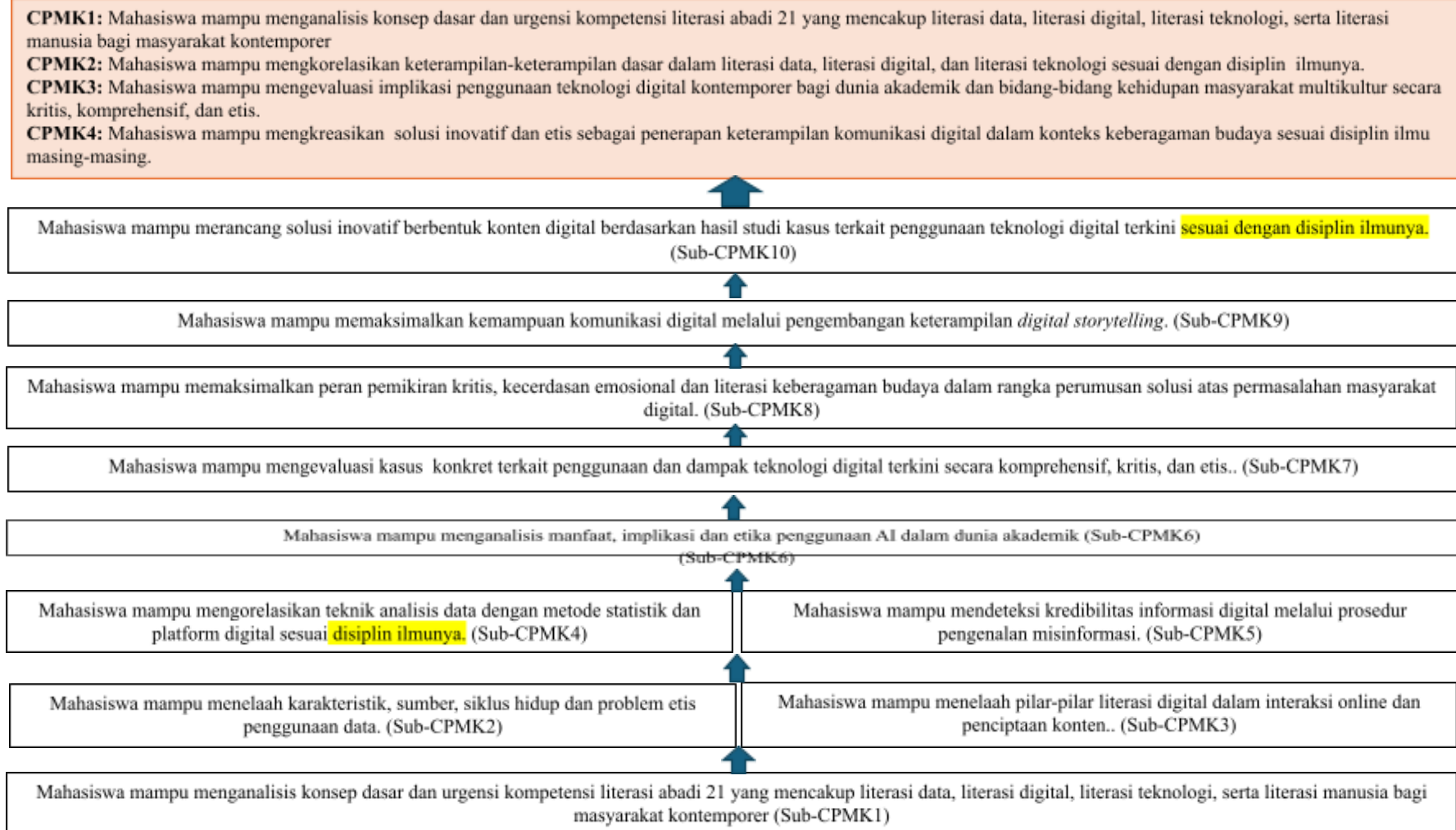


Diagram Analisis Pembelajaran Mata Kuliah: Literasi Abad 21

Matriks Rencana Pembelajaran Semester

Minggu Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian	Daftar Rujukan
		Indikator	Teknik dan Kriteria	Luring	Daring			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Mahasiswa mampu menganalisis konsep dasar dan urgensi kompetensi literasi abadi 21 yang mencakup literasi data, literasi digital, literasi teknologi, serta literasi manusia bagi masyarakat kontemporer (Sub-CPMK1)	1.1 Ketepatan menjelaskan definisi dan pilar-pilar literasi data, literasi teknologi, literasi manusia. 1.2 Ketepatan menganalisis urgensi kompetensi literasi abad 21 berdasarkan data terkini dan relevan.	Kriteria: - Kejelasan & kelengkapan definisi - Kedalaman, kelengkapan dan aktualitas data pendukung. Teknik: Observasi	Bentuk: Kuliah tatap muka Metode: Discovery learning Waktu: 1x2x170 menit	Spada Unram: <i>Flipped classroom:</i> (daring.unram.ac.id) - Menonton video gambaran Society 5.0 - Membaca artikel/laporan tentang disrupsi teknologi dan peluang kerja abad 21.	Literasi Abad 21: konsep dasar, urgensi, dan peluang	5	1, 3,4
2	Mahasiswa mampu menelaah karakteristik, sumber, siklus hidup dan problem etis penggunaan data. (Sub-CPMK2)	1. Ketepatan menjelaskan Konsep dan Karakteristik Big Data (Volume, Velocity,	Kriteria: Rubrik penilaian holistik Teknik: (Non-test) Observasi	Bentuk: Kuliah dan diskusi Metode: Case-based learning	Spada Unram: Membaca klipng berita (kumpulan tautan) tentang kasus-kasus pelanggaran privasi dan keamanan data	Literasi Data (Karakteristik Big Data): Volume, Velocity, Variety, Veracity, Value,	10	2,3,8

		Variety, Veracity, Value, Variability). 2. Ketepatan mengidentifikasi implikasi etika dan privasi dalam pengelolaan data besar.	(keaktifan diskusi), penugasan dan Unjuk kerja	TM: 3x50 menit BM: 3x60 menit TS: 3x60 menit Tugas 1: Studi kasus berkelompok tentang pelanggaran Privasi Data oleh Perusahaan Teknologi Besar. Selanjutnya, mempresentasikan temuan tentang isu privasi data dari studi kasus, dan merumuskan rekomendasi etis.	di tingkat global maupun nasional.	Variability Isu Etis: Privacy dan komodifikasi data		
3 - 4	Mahasiswa mampu menerapkan teknik analisis data dengan metode statistik dan platform digital yang sesuai disiplin ilmunya. (Sub-CPMK3)	1. Ketepatan menjelaskan prosedur statistik sosial untuk pengolahan data 2. Ketepatan menerapkan teknik prosedur analisis Big Data:	Kriteria: Rubrik penilaian holistik Teknik: (non-test) Unjuk kerja dan portofolio	Bentuk: Kuliah dan diskusi Metode: • <i>Project-based learning</i> TM: 6x50 menit BM: 6x60 menit TS: 6x60 menit Project mini 1	Spada Unram: Menonton video-video tutorial pengolahan Big Data.	1. Dasar-dasar statistik sosial 2. Teknik collecting/mining big data: searching & scraping 3. Teknik analisis big data dengan	15	2,3,8

		Collecting, Cleaning, Analyzing, Interpreting, Visualization		(Individual): Mahasiswa mengumpulkan, menganalisis, menginterpretasikan dan membuat visualisasi data terkait isu sosial tertentu dalam bentuk laporan tertulis.		Spreadsheet/Excel, R Studio/Python dan AI 4. Teknik visualisasi data dengan Tableau/Flourish/dll		
5	Mahasiswa mampu menganalisis pilar-pilar literasi digital dalam interaksi online dan penciptaan konten. (Sub-CPMK4)	Ketepatan menganalisis konsep dasar dari Empat Pilar Literasi Digital: Cakap Digital, Aman Digital, Budaya Digital, Etika Digital	Kriteria: Rubrik skala persepsi Teknik: (Non-test) Observasi (keaktifan diskusi)	Bentuk: Kuliah dan diskusi Metode: • <i>Contextual learning</i> TM: 3x50 menit BM: 3x60 menit		Literasi Digital: Digital Skills, Digital Culture, Digital Safety, Digital Ethics	5	1, 5,7

Berikut petunjuk pengisian template RPS sebagaimana ditunjukkan pada format di atas.

Minggu Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian	Daftar Rujukan
		Indikator	Teknik dan Kriteria	Luring	Daring			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
6 - 7	Mahasiswa mampu mendeteksi kredibilitas informasi digital melalui prosedur pengenalan misinformasi. (Sub-CPMK5)	1. Ketepatan menjelaskan dampak hoaks/misinformasi bagi masyarakat. 2. Ketepatan mengidentifikasi hoaks berdasarkan karakteristik konten. 3. Ketepatan mendeteksi hoaks melalui platform/software/AI untuk <i>fact-checking</i> .	Kriteria: Pedoman penskoran (<i>Marking scheme</i>); Teknik: Non-test Mengumpulkan hasil/portofolio <i>fact-checking</i>	Bentuk: Kuliah dan diskusi Metode: • <i>Case-based learning</i> TM: 3x50 menit BM: 3x60 menit TS: 3x60 menit Tugas 2 (Individu): Melakukan <i>fact-checking</i> terhadap berita atau informasi yang meragukan dan mengumpulkan hasilnya.	Spada Unram: • Review video pembelajaran • Diskusi online • Unggah portofolio pada e-learning	Teknik dasar menangkal hoaks dan <i>fact-checking</i> . Software dan AI untuk <i>fact-checking</i>	10	1,2,5,7

8	Mahasiwa mampu menganalisis manfaat, implikasi dan etika penggunaan AI dalam dunia akademik (Sub-CPMK6)	1. Ketepatan menjelaskan ciri umum, peluang, tantangan penggunaan GenAI dalam pembelajaran di perguruan tinggi 2. Ketepatan menguraikan masalah etis penggunaan GenAI dalam dunia akademik.	Kriteria: Rubrik penilaian holistik Teknik: (non-test) Observasi (keaktifan diskusi) dan Unjuk kerja	Bentuk: Kuliah dan diskusi Metode: • <i>Case-based learning</i> TM: 3x50 menit BM: 3x60 menit TS: 3x60 menit Tugas 3: Studi kasus berkelompok tentang pelanggaran etika akademik dalam kaitan dengan penggunaan GenAI. Mahasiswa membuat laporan analisis kasus dan mempresentasikan di kelas.	• Unggah makalah pada e-learning • Diskusi eLearning: https://spada.unram.ac.id	Penggunaan GenAI dalam dunia akademik: Literasi AI, peluang, tantangan dan etika.	10	4,6
Feedback dan Penilaian Proyek Mini 1 & Tugas 3								
9-10	Mahasiswa mampu memaksimalkan keterampilan komunikasi digital dan kolaborasi dalam	1. Ketepatan menjelaskan konsep dasar Literasi Manusia dalam era digital	Kriteria: Rubrik skala persepsi Teknik: (non-test)	Bentuk: Kuliah dan diskusi Metode: • <i>Contextual learning</i>	Spada Unram: • Review video pembelajaran • Diskusi online	21 st Century Skills: Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication	5	6,11

	konteks masyarakat digital. (Sub-CPMK7)	2. Ketepatan menguraikan Langkah peningkatan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif dalam lingkungan digital. 3. Ketepatan menguraikan prosedur dasar digital storytelling.	Observasi (keaktifan diskusi)	TM: 3x50 menit BM: 3x60 menit TS: 3x60 menit		Kecakapan komunikasi digital: digital storytelling		
11	Mahasiswa mampu memaksimalkan peran pemikiran kritis, kecerdasan emosional dan literasi keberagaman budaya dalam interaksi antarmanusia era digital. (Sub-CPMK8)	3. Ketepatan menjelaskan konsep kemampuan <i>human-centric</i> (empati, etika, kontekstualisasi) sebagai pembeda utama dari mesin 4. Ketepatan menguraikan etika interaksi manusia di media sosial berbasis EQ	Kriteria: Rubrik skala persepsi Teknik: (non-test) Observasi (keaktifan diskusi)	Bentuk: Kuliah dan diskusi Metode: • <i>Small Group Discussion</i> TM: 3x50 menit BM: 3x60 menit Diskusi/Debat Kelompok: Diskusi tentang dilema etika sosial-media dan cara meresponsnya	Spada Unram: • Membaca bahan pembelajaran • Diskusi online	Pengembangan Humanisme Digital Pengembangan Literasi Teknologi Digital	10	6,11

				dengan EQ.				
12 - 13	Mahasiswa mampu mengevaluasi kasus konkret terkait penggunaan dan dampak teknologi digital terkini secara komprehensif, kritis, dan etis. (Sub-CPMK9)	1. Kejelasan menguraikan kasus nyata dampak sosial salah satu teknologi terkini. 2. Kejelasan merumuskan rencana awal proyek akhir berbasis data.	Kriteria: Pedoman penskoran (<i>Marking scheme</i>); Teknik: Non-test Mengumpulkan hasil/portofolio fact-checking	Bentuk: Kuliah dan diskusi Metode: • <i>Case-based learning</i> TM: 3x50 menit BM: 3x60 menit Tugas 4: Studi Kasus Kelompok: Menganalisis kasus nyata, mengidentifikasi masalah, dan mengumpulkan data pendukung untuk proyek akhir. Mempresentasikan hasil studi kasus.	Spada Unram: • Membaca bahan pembelajaran dan contoh studi kasus • Diskusi online	Humanisme Digital Pengembangan Literasi Teknologi Digital	10	2,3,5,6
14 - 16	Mahasiswa mampu merancang solusi inovatif berbentuk konten digital berdasarkan hasil studi kasus terkait penggunaan teknologi digital terkini sesuai dengan disiplin	1. Kejelasan mempresentasikan hasil analisis kasus secara komprehensif, argumentatif, dan etis kepada audiens. 2. Kejelasan	Kriteria: Rubrik penilaian holistik Teknik: (non-test) Mentoring, Unjuk kerja dan	Bentuk: Kuliah dan diskusi Metode: • <i>Project-based learning</i> TM: 6x50 menit BM: 6x60 menit TS: 6x60 menit	Spada Unram: • Membaca bahan belajar tentang prosedur pembuatan konten kreatif. • Menonton video tutorial	Humanisme Digital Pengembangan Literasi Teknologi Digital	20	2,3,5,6

	ilmunya. (Sub-CPMK10) masyarakat.	mempresentasi kan rencana proyek akhir berupa konten digital yang berisi solusi inovatif, kritis, kreatif dan etis untuk studi kasus yang dipilih. 3. Terkumpulnya portofolio proyek akhir berupa konten digital yang berisi solusi inovatif, kritis, kreatif dan etis untuk studi kasus yang dipilih.	portofolio	Project mini 2: 1. Melaporkam hasil studi kasus mendalam. 2. Mempresentasik an rancangan solusi solusi inovatif, kritis, kreatif dan etis untuk studi kasus yang dipilih. 3. Membuat konten digital kreatif (video/infografi s) yang berisi desain solusi inovatif, kritis, dan etis untuk studi kasus yang dipilih.	pembuatan konten kreatif • Diskusi online • Mengumpul kan portofolio			
	Evaluasi Akhir Semester: Feedback dan Penilaian Tugas, Studi Kasus dan Proyek Mini 2							

PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian terhadap proses pembelajaran yang mencakup mekanisme dan prosedur penilaian, teknik dan instrumen penilaian, dan sifat penilaian dilakukan berdasarkan Peraturan Rektor Universitas Mataram Nomor 9 Tahun 2023 Pasal 21. Sistem penilaian yang digunakan adalah Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan derajat penguasaan dan konversi sebagai berikut:

Derajat penguasaan	Nilai	Angka
> 85	A	4,0
80 - ≤ 85	B+	3,5
75 - < 80	B	3,0
70 - < 75	C+	2,5
65 - < 70	C	2,0
55 - < 65	D+	1,5
45 - < 55	D	1,0
< 45	E	0

Komponen Penilaian:

Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian	Teknik Penilaian	Bobot	SubCPMK
Keaktifan Diskusi	Rubrik skala persepsi	Non Test (Observasi)	10 %	1
Rata-rata Penilaian Tugas (1,2,4)	Rubrik holistik	Non-Test (portofolio)	30%	2
Evaluasi Tengah Semester (Proyek Mini 1 & Tugas 3)	Rubrik holistik	Non-Test (unjuk kerja & portofolio)	30%	
Evaluasi Akhir: Proyek Mini 2	Rubrik analitik	Non-test (unjuk kerja & portofolio)	30%	9
Total Bobot			100%	

Berdasarkan komponen-komponen penilaian di atas maka rumus perhitungan Nilai Akhir mata kuliah ini adalah:

$$NA = \frac{10 N_1 + 30 N_2 + 30 N_3 + 30 N_4}{100}$$

Keterangan:

NA = Nilai akhir; N₁ = Nilai Keaktifan (10%); N₂ = Nilai Tugas (30%); N₃ = Nilai Ujian Tengah Semester (30%); N₄ = Nilai Evaluasi Akhir (30%)

INSTRUMEN PENILAIAN

Rubrik Skala Persepsi untuk Penilaian Proses Diskusi

Aspek/Dimensi yang Dinilai	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	Skor <55	Skor (56 – 65)	Skor (66 – 75)	Skor (76 – 85)	Skor ≥85
Keaktifan berpartisipasi dalam proses diskusi					
Sikap dalam proses diskusi					
Ketepatan memberikan dan menjawab pertanyaan dalam proses diskusi					
Kejelasan dalam memaparkan pertanyaan, jawaban, dan pendapat dalam proses diskusi					

Rubrik Holistik Penilaian Hasil Studi Kasus

Komponen Penilaian	Skala 4 (Sangat Baik)	Skala 3 (Baik)	Skala 2 (Cukup)	Skala 1 (Kurang)	Skor	Bobot	Nilai (skor/bobot)
Pemahaman Masalah	Mengidentifikasi semua isu kunci secara akurat dan mendalam.	Mengidentifikasi sebagian besar isu kunci, tetapi ada 1-2 yang kurang tepat.	Hanya mengidentifikasi isu permukaan; melewati poin penting.	Gagal memahami inti masalah; analisis tidak relevan.		30	
Kedalaman Analisis	Analisis kritis, didukung data/teori; menghubungkan faktor penyebab-akibat dengan logis.	Analisis cukup mendalam, tetapi kurang variasi sudut pandang atau data pendukung.	Analisis bersifat deskriptif; kurang interpretasi atau argensi kritis.	Hanya menyajikan fakta tanpa analisis; tidak ada upaya interpretasi.		25	
Kualitas Solusi/Rekomendasi	Solusi realistis, inovatif, dan didukung analisis; dampak dijelaskan jelas.	Solusi relevan tetapi kurang detail implementasi atau kurang kreatif.	Solusi terlalu umum/tidak spesifik; tidak terkait erat dengan analisis.	Solusi tidak logis, tidak praktis, atau tidak menjawab masalah.		20	
Struktur & Organisasi	Sistematis (pendahuluan-analisis-solusi-kesimpulan); alur logis; format konsisten.	Terorganisir, tetapi ada 1-2 bagian yang kurang koheren atau transisi kurang halus.	Struktur terlihat, tetapi tidak rapi; sulit diikuti atau ada bagian yang hilang.	Tidak terstruktur; informasi acak; tidak ada alur pemikiran yang jelas.		15	
Bahasa & Teknik Penulisan	Bahasa formal, jelas, dan teknis sesuai konteks; bebas kesalahan tata bahasa/typo.	Bahasa cukup baik; ada 1-2 kesalahan minor tetapi tidak mengganggu pemahaman.	Kalimat ambigu; beberapa kesalahan ejaan/tata bahasa mengganggu kelancaran baca.	Banyak kesalahan tata bahasa; bahasa tidak profesional; menghambat pemahaman.		10	
TOTAL						100	

Keterangan:

- Jika bentuk luaran tugas tidak sesuai dengan format penulisan tugas, nilai -10
- Jika waktu pengumpulan tugas terlambat dari *deadline* yang diberikan, nilai -10

Rubrik Analitik Penilaian Proyek Akhir: Konten Digital (Video/Infografis)

Komponen Penilaian	4 (Sangat Baik)	3 (Baik)	2 (Cukup)	1 (Perlu Perbaikan)	Skor	Bobot	Nilai (skorx bobot)
Akurasi & Kedalaman Analisis	Analisis mencakup semua aspek kunci (sosial, ekonomi, etika); didukung data/teori terkini; bebas kesalahan fakta.	Analisis mencakup sebagian besar aspek; ada 1-2 ketidakakuratan minor; sumber cukup memadai.	Hanya analisis permukaan; melewati aspek penting; sumber terbatas/tidak relevan.	Analisis tidak akurat; gagal mengidentifikasi dampak; tanpa dukungan data/teori.		25	
Kreativitas & Orisinalitas	Konten unik, inovatif, dan menawarkan perspektif segar; format penyajian menarik (visual/narasi).	Ide cukup kreatif; penyajian menarik walau kurang variatif.	Kreativitas terbatas; cenderung mengikuti contoh umum tanpa inovasi.	Konten bersifat tiruan; tidak ada orisinalitas ide atau penyajian.		25	
Kualitas Teknis	(Video): Audio jernih, editing lancar, durasi tepat. (Infografik): Layout rapi, tipografi konsisten, resolusi tinggi.	Kualitas teknis baik; ada 1-2 kelemahan minor (misal: audio kurang jelas/font kurang terbaca).	Kualitas teknis cukup; gangguan signifikan (misal: editing kaku, tata letak berantakan).	Gangguan teknis parah (misal: audio rusak, visual buram); menghambat pemahaman.		20	
Kejelasan Pesan	Pesan sangat mudah dipahami; alur logis (masalah→analisis→dampak); poin kunci tersampaikan kuat.	Pesan cukup jelas; ada 1-2 bagian kurang terstruktur namun tidak mengaburkan inti.	Pesan terfragmentasi; alur tidak runtut; fokus analisis kabur.	Pesan sulit dipahami; tidak ada alur jelas; kontradiksi dalam penyajian.		20	
Dampak & Relevansi	Konten memicu refleksi kritis; solusi/rekomendasi relevan & aplikatif; sesuai konteks aktual teknologi.	Dampak cukup kuat; rekomendasi logis walau kurang mendalam.	Dampak minim; rekomendasi terlalu umum/tidak spesifik.	Tidak menyajikan dampak nyata atau rekomendasi; konten tidak relevan.		20	
TOTAL						100	

1. Rancangan Tugas Mahasiswa (RTM)

	UNIVERSITAS MATARAM FAKULTAS HUKUM, ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
RENCANA TUGAS MAHASISWA 1 (RTM 1)	
Mata Kuliah	Literasi Abad 21
Kode	MKWI xxx
Dosen Pengampu	Aurelius R.L. Teluma, S.S., M.A
Bentuk Tugas	Membuat laporan studi kasus dan melakukan presentasi hasil pengamatan proyek
CPMK 1 & CPMK 2	1. Mampu menjelaskan urgensi dan orientasi penguasaan literasi baru (new literacies) dalam proses pembelajaran dan pengabdian bagi masyarakat kontemporer. (CPMK 1) 2. Mampu menjelaskan konsep dasar literasi Big Data, literasi teknologi digital dan literasi manusia (CPMK 4)
Diskripsi Tugas	Mahasiswa diarahkan untuk membuat sebuah laporan studi kasus tentang pelanggaran privasi data oleh korporasi besar berdasarkan laporan media/sumber terbuka lainnya. Berikut adalah panduannya: Langkah 1: Pilih satu kasus nyata pelanggaran privasi oleh perusahaan teknologi (min. skala 1 juta pengguna terdampak). Pastikan tersedia data publik (berita, laporan resmi, jurnal). Langkah 2: Riset & Analisis dengan mencermati: ▪ Kronologi: Bagaimana kejadian bermula? Siapa pelaku & korban? ▪ Penyebab: Apa penyebabnya? Kelemahan teknis (keamanan sistem)? Kelalaian manusia? Kesengajaan korporasi? ▪ Dampak: Kerugian pengguna (materi/reputasi)? Denda hukum? Perubahan reputasi perusahaan? ▪ Respons: Bagaimana perusahaan menangani? Apa tindakan regulator (pemerintah, dll) seharusnya? Langkah 3: Rekomendasi Solusi: Berikan solusi teknis (e.g., privacy-by-design) dan non-teknis (e.g., audit reguler, edukasi pengguna). Berikan komentar dari perspektif etika.
Metode Pengerjaan Tugas	Tugas dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 3-5 mahasiswa.

Bentuk dan Format Luaran	1. Laporan tertulis hasil studi kasus (7 – 10 halaman A4, spasi 1,15), format PDF. 2. File PPT untuk Presentasi di kelas (4 – 7 slide)		
Indikator, Kreteria, dan Bobot Penilaian	Komponen	Bobot	Deskripsi
	Kedalaman Riset	30%	Kelengkapan data, akurasi fakta, penggunaan sumber primer.
	Analisis Kritis	25%	Kemampuan mengaitkan penyebab-dampak-solusi secara logis.
	Rekomendasi	20%	Relevansi solusi, kelayakan implementasi, inovasi.
	Presentasi	15%	Kejelasan slide, kemampuan komunikasi, manajemen waktu.
	Dokumentasi	10%	Struktur laporan, tata bahasa, format referensi (APA Style)
Jadwal Pelaksanaan	Pertemuan ke-2/3		
Lain-lain	-		
Daftar Rujukan	1. Summey, D. C. (2013). <i>Developing digital literacies: A framework for professional learning</i> . California: Corwin Press, https://doi.org/10.4135/9781483387901 2. Bialik, Maya & Fadel, Charles & Trilling, Bernie & Nilsson, Peter & Groff, Jennifer. (2015). <i>Skills for the 21st Century: What Should Students Learn?</i> Center for Curriculum Redesign: Boston, Massachusetts		