




	FORMULIR	No Dokumen Un.19/Dakwah/F/05/001
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) FAKULTAS DAKWAH UIN PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO Alamat: Jl. A. Yani No. 40 A, Telp. (0281) 635624 Purwokerto 53126	Tanggal Terbit: No. Revisi : 01

Mata Kuliah	Kode	Bobot SKS	Semester/ Prodi / Kelas	Tanggal Penyusunan
Literasi Media	DAK 61115	2 SKS	5/KPI/A,B,C, D,E&F	22 Agustus 2022
OTORISASI	Dosen Pengampu Mata Kuliah	Penanggung Jawab Mata Kuliah	Koordinator Program Studi KPI	
				

	CPL Program Studi
Capaian Pembelajaran	<p>CPL Prodi (diambil dari dokumen SKL dan CPL Diktis Pendis Kemenag tahun 2018)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bidang Sikap dan Tata Nilai <ol style="list-style-type: none"> a. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika; b. Menampilkan sebagai pribadi yang stabil, dewasa, arif, dan berwibawa serta kemampuan adaptasi (adaptability), fleksibilitas (flexibility), pengendalian diri (self direction), secara baik dan penuh inisiatif di ruang kuliah; c. Menginternalisasikan semangat kemandirian dan inovasi dalam bidang pengembangan keilmuan. 2. Bidang Pengetahuan <ol style="list-style-type: none"> a. Menguasai pengetahuan dan langkah-langkah dalam menyampaikan gagasan ilmiah secara lisan dan tertulis dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar dalam perkembangan dunia akademik dan dunia kerja; b. Menguasai pengetahuan dan langkah-langkah dalam mengembangkan pemikiran kritis, logis, kreatif inovatif dan sistematis serta memiliki keingintahuan intelektual untuk memecahkan masalah pada tingkat individual dan kelompok dalam komunitas akademik dan non akademik; c. Menguasai pengetahuan dan langkah-langkah itegrasi keilmuan (agama dan sains) sebagai paradigm keilmuan. 3. Bidang Keterampilan Umum <ol style="list-style-type: none"> a. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implimentasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;

	<p>b. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks menyelesaikan masalah dibidang keahliannya berdasarkan hasil analisis informasi dan data;</p> <p>c. Mampu berkolaborasi dalam team, menunjukkan kemampuan kreatif (creativity skill), inovatif (innovation skill), berpikir kritis (critical thinking), dan pemecahan masalah (problem solving skill) dalam pengembangan keilmuan dan pelaksanaan tugas di dunia kerja.</p> <p>4. Bidang Keterampilan Khusus</p> <p>a. Menguasai langkah langka dalam menyampaikan gagasan ilmiah secara lisan dan tertulis dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam pengembangan dunia akademik dan dunia kerja</p> <p>b. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam kontek pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya</p> <p>c. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur</p> <p>d. Mampu menulis materi dakwah di media cetak, elektronik dan media online sebagai wujud dari keahlian komunikasi dan penyiaran dalam masyarakat</p>
	<p style="text-align: center;">CPL Mata Kuliah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memahami konsep dasar dari Literasi Media (definisi dan Frameworknya) 2. Mampu menjelaskan penerapan literasi media dalam konteks demokrasi 3. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk menganalisis informasi pada media baik media cetak, elektronik dan sosial media 4. Mahasiswa mampu menggunakan kemampuan literasi media untuk meningkatkan mengikuti perkembangan teknologi informasi 5. Mahasiswa mampu memproduksi informasi dalam bidang agama
<p>Deskripsi Mata Kuliah</p>	<p>Literasi media merupakan seperangkat perspektif yang digunakan secara aktif saat mengakses media massa untuk menginterpretasikan pesan yang dihadapi atau diterima, termasuk maksud suatu pesan itu disampaikan kepada masyarakat atau khalayak. Sebab, literasi media tidak hanya sekedar memberikan informasi dan hiburan semata, tetapi juga mengajak khalayak untuk melakukan berbagai perubahan perilaku masyarakat sebagaimana maksud suatu pesan itu disampaikan dalam sebuah media.</p> <p>Realitas perkembangan teknologi informasi tersebut, tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi setiap individu masyarakat. Sebab, penyampaian informasi saat ini tidak hanya disampaikan secara konvensional, tetapi juga bisa disampaikan melalui media cetak, elektronik, juga bisa disampaikan atau menggunakan berbagai media sosial seperti twitter, facebook, instagram, youtube, dan lain-lain. Oleh karena itu, setiap mahasiswa harus benar-benar dipastikan memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang literasi media yang cukup dalam menjalankan tugas dan fungsinya ditengah masyarakat.</p>

Pertemuan ke	Kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahapan pembelajaran untuk memenuhi CP Mata Kuliah	Bahan Kajian terkait dengan kemampuan yang akan dicapai
1	2	3
1	Mahasiswa mampu memahami peran Informasi, Media, dan komunikasi digital dalam kehidupan demokrasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi Literasi Media dan Informasi 2. Teori komunikasi dan Informasi 3. Kebebasan berpendapat 4. Budaya masyarakat dalam berpartisipasi 5. Hak atas informasi
2	Mahasiswa mampu menerapkan cara mengakses informasi secara efektif dan efisien sesuai etika yang berlaku.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dasar - dasar teknologi informasi 2. Metode pencarian informasi 3. Sumber – sumber media informasi dan keterkaitannya antara satu sama lain 4. Tantangan dan resiko dalam dunia maya 5. Manajemen penggunaan media online 6. Intellectual Property 7. Privasi dalam literasi media dan informasi 8. Perlindungan dan keamanan data
3	Mahasiswa mampu menganalisis penggunaan informasi, media dan teknologi digital dalam kehidupan pribadi serta dalam kehidupan sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Media dan Sosial 2. Masyarakat dan Informasi 3. Komunikasi digital 4. Kode etik dalam bermedia 5. Konsep representasi 6. Membaca simbol-simbol dalam Media dan Informasi 7. Minat Baca 8. Hiperreality
4	Mahasiswa mampu mengevaluasi secara kritis media, informasi, sumber informasi dan etika untuk pemecahan masalah dalam kehidupan sehari – hari	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teori representasi media 2. Siklus informasi 3. Etika kebebasan dan tanggung jawab sosial 4. Konsep misinformasi dan ujaran kebencian : dalam membela Mencari-Kebenaran serta Perdamaian
5	Mahasiswa mampu menggunakan teknologi informasi untuk mengumpulkan informasi, membuat keputusan, dan transformasi sosial.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organisasi Informasi 2. Produksi Informasi 3. Transformasi media tradisional ke media digital 4. Interaksi antar alat multimedia 5. Informasi dan Inklusi sosial
6	Mahasiswa mampu memahami informasi, media, dan konten digital dalam konteks sosial budayaA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Informasi Budaya 2. Politik dan media 3. Digital Anxiety / Kecemasan digital
7	Mahasiswa mampu mempromosikan/mensosialisasikan Literasi Media dan informasi pada orang lain.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemasaran Media dan Informasi 2. Teori pembelajaran
8	Ujian Tengah Semester	

9	Mahasiswa mampu menggunakan konsep Literasi Media dan Informasi untuk menganalisis Perilaku informasi	1. Definisi perilaku informasi 2. Kebutuhan informasi 3. Model Pencarian Informasi
10	Menggunakan konsep Literasi Media dan Informasi untuk menganalisis Perilaku informasi	Model Pencarian Informasi
11	Mahasiswa mampu memahami aplikasi dan media yang digunakan sebagai	Memahami berbagai media yang dapat digunakan sebagai wadah penyampain informasi
12	Mahasiswa mampu memahami dan menggunakan berbagai macam media atau aplikasi dalam penerapan literasi media	Pemanfaatan media atau aplikasi sebagai wadah penyampaian informasi
13	Uji kompetensi Mahasiswa terhadap literasi media pada penggunaan media atau aplikasi teknologi informasi	Kemas Ulang Informasi
14	Uji kompetensi Mahasiswa terhadap literasi media pada penggunaan media atau aplikasi teknologi informasi	Mahasiswa membuat konten berupa makalah/artikel/poster atau bahan dan melakukan post konten ke media aplikasi yang sudah ditentukan
15	Uji kompetensi Mahasiswa terhadap literasi media pada penggunaan media atau aplikasi teknologi informasi	Mahasiswa membuat konten berupa makalah/artikel/poster atau bahan dan melakukan post konten ke media aplikasi yang sudah ditentukan
16	Ujian Akhir Semester	

A Metode dan Media Pembelajaran

Pelaksanaan kuliah dilakukan dengan menggunakan pendekatan active learning strategies dengan menggunakan berbagai strategi pembelajaran, yakni: elisitasi, brainstorming, interactive lecturing, active debate, serta studi kasus, Problem Based Learning(PBL), Project Based Learning (PJBL). Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam pembelajaran ini diantaranya: Power Point, Kine Master, aplikasi video presentasi berbasis Android, dan Aplikasi Pembelajaran lainnya, seperti Zoom, Goole Classroom, Google Meet untuk pembelajaran daring.

B Pengalaman Belajar Mahasiswa

1. Mahasiswa diajak mengenal, memahami dan menerapkan literasi media pada penggunaan teknologi informasi di kehidupan masyarakat madani
2. Mahasiswa wajib mengikuti perkuliahan sebanyak 75 % dari keseluruhan total hadir yang ditetapkan oleh SN Dikti.
3. Keaktifan dan partisipasi mahasiswa diwujudkan dalam mengikuti perkuliahan secara daring dan luring
4. Di samping perkuliahan, mahasiswa melaksanakan tugas-tugas mandiri membaca berbagai referensi yang disarankan dosen.
5. Mahasiswa membuat konten makalah atau artikel atau poster dan bahan kajian lain sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah dan tugas lain yang sesuai dengan materi dan capaian pembelajaran.

C Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi terdiri dari: 1) evaluasi proses, dan 2) evaluasi hasil. Evaluasi proses terkait dengan proses perkuliahan yakni partisipasi dan keaktifan perkuliahan maupun diskusi kelas dengan bobot 15 %. Adapun evaluasi hasil belajar dalam bentuk ujian tengah semester, ujian akhir semester, dan penugasan dengan proporsi bobot UTS 30 %, UAS 40 % dan penugasan dan portofilo sebesar 15 %.

Persentase tiap item evaluasi ditentukan berdasar kesepakatan dengan mahasiswa saat pertemuan pertama dilaksanakan.

D Referensi

Utama

- 1 UNESCO. *Media and Information Literate Citizens*. UNESCO. 2021
- 2 W. James Potter. *Media Literacy Eighth Edition*. SAGE Publications. 2016
- 3 Marcus Leaning. *Media and Information Literacy: An Integrated Approach for the 21st Century*. Chandos Publishing. 2017

Pendukung

- 1 UNESCO. *Media and Information Literacy Curriculum for Teachers*. UNESCO. 2011
- 2 Dyna Herlina Suwanto. *Gerakan Literasi Media di Indonesia*. Rumah Sinema. 2018
- 3 Tim Peneliti PKMBP. *Model-Model Gerakan Literasi Media Dan Pemantauan Media di Indonesia*. Pusat Kajian Media dan Budaya Populer bekerja sama dengan Yayasan TIFA. 2013

E Ketentuan Tambahan

C: kognitif level 1 – 6, A: afeksi level 1 – 5, P: psikomotor level 1 – 4 (berdasar taksonomi Bloom)