



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS TEKNIK SIPIL, PERENCANAAN, DAN KEBUMIHAN
DEPARTEMEN PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA
PROGRAM STUDI SARJANA (S1)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Aplikasi Teknologi dan Aplikasi Digital	UG184916	SPKB	3	6	31 Januari 2023
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua PRODI		
	<ol style="list-style-type: none">1. Dra. Sukriyah Kustanti Moerad.MSi.2. Dra, Endang Susilowati, M.Kes.3. Lienggar Rahardiantino, SE.,M.Sc.4. Deti Rahmawati, S.IP. M.T5. Dr. Tridani Widyastuty, MSi.MT6. Yudha Prasetyawan, ST. M.Eng.7. Endarko, MSi. Ph.D8. Gogor Arif Handiwibowo, ST.,MMT9. Lissa Rosdianna ST.,MT10. Gita Widi Bhawika, ST.,MT11. Dr. Dra. Dian Saptarini, MSc.12. Herdayanto S Putro, SSI, MSi.13. Zjahra Vianita Nugraheni, SSI.,MSi.14. Moh Singgih Purwanto, SSI.,MT.15. Dr. Ir. Lily Pudjiastuti, MT.16. Dr.Ir. Hasan Ikhwan, MSc.17. Dr.Ir. Niniek Fajar Puspita, M.Eng.18. Dyah Savitri, ST.,MT19. Dr. Irhamah SSI., MSi.20. Ir. Eko Nurmianto, M.Eng., Sc.21. M. Riduwan, S.Kom.M. Kom. Dra. Sukriyah Kustanti Moerad, MSi TTD dari Kaprodi	<p>Dra. Sukriyah Kustanti Moerad, MSi</p>			

	<p>22. Ir. Arief Abdurachman, MT. 23. Dr. Atria Pradityana, ST. MT. 24. Ciptian Weried P, SST., 25. Ir. Joko Susilo, MT 26. Ir. Arief Musthofa , MT. 27. Muhammad Hafiih Imaaduddiin, MT.</p>		
Capaian Pembelajaran (CPL)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK		
	S6	Mampu bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial, serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.	
	KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya.	
	KU3	Mampu menggunakan Aplikasi Teknologi untuk pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, dan gagasan.	
	KU4	Mampu menyusun laporan akhir/Proposal atau proyek penelitian/inovasi/Program Kreativitas Mahasiswa (PKM).	
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
	CPMK – 1	Mahasiswa memahami garis besar perkuliahan dari awal hingga akhir, mampu memahami Pengetahuan dan Konsep Literasi Digital dengan berpikir sistematis dalam menyelesaikan masalah umum dengan baik dan benar.	
	CPMK – 2	Mahasiswa mampu memanfaatkan pusat-pusat penelitian baik lokal maupun nasional dengan aplikasi teknologi dan produk inovatif yang berdaya saing.	
	CPMK – 3	Mampu memiliki wawasan konservasi sumber daya alam dan manusia dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kepentingan Pembangunan Berkelanjutan dengan Teori dan Konsep SDG's.	
	CPMK – 4	Mampu menyelesaikan pembuatan Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan program sejenis dalam menyiapkan inovasi berbasis proyek beserta Luaran Proposal PKM (Artikel, Poster dan Video).	
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital (APTEKTRANSIDI) merupakan salah satu mata kuliah isi Institut yang wajib diambil. Mata kuliah ini berkarakter ITS, yang akan menginspirasi mahasiswa dalam mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan, teknologi dan produk inovatif yang berdaya saing serta bentuk penerapannya di masyarakat dan lingkungan. Mahasiswa akan mendapatkan materi 1) Pengetahuan dan Konsep Literasi Digital; 2) Teori Sistem dan Pemikiran Sistemik; 3) Pengetahuan tentang Roadmap Riset Nasional dan ITS; 4) Pengenalan Science Technopark (STP); 5) Pengetahuan dan Konsep		

	<p>Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs); 6) Teknologi Aplikasi Seluler Opensource, E Commerce; 7) Pengetahuan Kreatif dan Inovatif; dan 8) Pembuatan Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan program sejenis dalam menyiapkan inovasi berbasis proyek beserta Output Proposal PKM (Artikel dan Video). Pada akhir perkuliahan, mahasiswa mampu menyusun Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) berdasarkan ilmu yang telah diberikan dalam perkuliahan ini. Manfaat belajar Mata Kuliah APTEKTRANSIDI adalah: Mahasiswa mampu menjelaskan, menjelaskan dan mengimplementasikan permasalahan di masyarakat dan lingkungan dengan pendekatan Aplikasi Teknologi dan keahlian di bidangnya sesuai dengan prinsip-prinsip dalam bahan ajar APTEKTRANSIDI.</p>				
<p>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</p>	<p>Materi mata kuliah Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan dan Konsep Literasi Digital 2. Teori Berpikir Sistem dan Transformasi Informasi 3. Pengenalan dan Pengetahuan Science Technopark (STP) 4. Pengetahuan tentang ITS dan Roadmap Riset Nasional 5. Konsep SDGs (Sustainable Development Goals) 6. Teknologi Open Source dan Etika TI 7. Konsep Proposal Program Kreatif Mahasiswa (PKM) 				
<p>Pustaka</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Utama:</td> <td> <ol style="list-style-type: none"> 1. Digital Literacy : Tools and Methodologies for Information Society. Pier Casera Rivoltella, Universitas Cottoica del Sacro Cuore, Italy 2. Akhmad Hidayatno, "BERPIKIR SISTEM", Pola Pikir Untuk Pemahaman Masalah Yang Lebih baik. 2016. University of Indonesia. 3. Gerakan Literasi Nasional, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta, 2017 4. Buku Tim Pengembang Mata Kuliah Wawasan Teknologi dan Komunikasi Ilmiah , "Wawasan Teknologi & Komunikasi Ilmiah", ITS Press, Surabaya, 2015. 5. Alfred Watkins and Michel Ehst, "Science, Technology and Innovation: Capacity Building for Sustainable Growth and Poverty Reduction", The International Bank for Reconstruction and Development, Washington DC, 2008. 6. Frieder Meyer Kraemer, "Innovation and Sustainable Development-Lesson for Innovation Policies, " A Springer-Verlag Company, Heidelberg, 1998. 7. Book : ARAHAN Pelaksanaan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/SDGsTeam Leader Sekretariat SDGs Kementerian PPN/Bappenas, 1 Februari 2018, Alamat Kontak: Website : sdgs.bappenas.go.id </td> </tr> <tr> <td>Pendukung :</td> <td>-</td> </tr> </table>	Utama:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Digital Literacy : Tools and Methodologies for Information Society. Pier Casera Rivoltella, Universitas Cottoica del Sacro Cuore, Italy 2. Akhmad Hidayatno, "BERPIKIR SISTEM", Pola Pikir Untuk Pemahaman Masalah Yang Lebih baik. 2016. University of Indonesia. 3. Gerakan Literasi Nasional, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta, 2017 4. Buku Tim Pengembang Mata Kuliah Wawasan Teknologi dan Komunikasi Ilmiah , "Wawasan Teknologi & Komunikasi Ilmiah", ITS Press, Surabaya, 2015. 5. Alfred Watkins and Michel Ehst, "Science, Technology and Innovation: Capacity Building for Sustainable Growth and Poverty Reduction", The International Bank for Reconstruction and Development, Washington DC, 2008. 6. Frieder Meyer Kraemer, "Innovation and Sustainable Development-Lesson for Innovation Policies, " A Springer-Verlag Company, Heidelberg, 1998. 7. Book : ARAHAN Pelaksanaan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/SDGsTeam Leader Sekretariat SDGs Kementerian PPN/Bappenas, 1 Februari 2018, Alamat Kontak: Website : sdgs.bappenas.go.id 	Pendukung :	-
Utama:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Digital Literacy : Tools and Methodologies for Information Society. Pier Casera Rivoltella, Universitas Cottoica del Sacro Cuore, Italy 2. Akhmad Hidayatno, "BERPIKIR SISTEM", Pola Pikir Untuk Pemahaman Masalah Yang Lebih baik. 2016. University of Indonesia. 3. Gerakan Literasi Nasional, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta, 2017 4. Buku Tim Pengembang Mata Kuliah Wawasan Teknologi dan Komunikasi Ilmiah , "Wawasan Teknologi & Komunikasi Ilmiah", ITS Press, Surabaya, 2015. 5. Alfred Watkins and Michel Ehst, "Science, Technology and Innovation: Capacity Building for Sustainable Growth and Poverty Reduction", The International Bank for Reconstruction and Development, Washington DC, 2008. 6. Frieder Meyer Kraemer, "Innovation and Sustainable Development-Lesson for Innovation Policies, " A Springer-Verlag Company, Heidelberg, 1998. 7. Book : ARAHAN Pelaksanaan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/SDGsTeam Leader Sekretariat SDGs Kementerian PPN/Bappenas, 1 Februari 2018, Alamat Kontak: Website : sdgs.bappenas.go.id 				
Pendukung :	-				

Media Pembelajaran	Perangkat lunak:	Perangkat keras:
	Office	Laptop
Team Teaching		
Matakuliah syarat	-	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, dan Penugasan Mahasiswa		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)	Pengajar
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Daring (online)	Luring (offline)			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	
1	<p>CPMK1 : Mahasiswa memahami garis besar perkuliahan dari awal hingga akhir, mampu memahami Pengetahuan dan Konsep Literasi Digital dengan berpikir sistematis dalam menyelesaikan masalah umum dengan baik dan benar</p> <p>Mahasiswa mampu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami garis besar perkuliahan • Mampu menjelaskan Pengetahuan dan Konsep Literasi Digital 	<p>Pengetahuan dan Konsep Literasi Digital :</p> <p>Mahasiswa mampu menganalisis konsep literasi digital</p> <p>Mahasiswa mampu menganalisis konsep Social Networking, Transliteracy, Cyber-crime, Digital identity</p>	<p>Kriteria:</p> <p>Mampu menemukan contoh masalah yang bisa diselesaikan dengan Pengetahuan Literasi Digital</p> <p>Bentuk penilaian :</p>	<p>My ITS Classroom</p> <p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: Kuliah Kelompok Kecil Diskusi Pertanyaan yang Sering Diajukan 2x 50 menit : Perkuliahan/Perkuliahan</p> <p>1x50 menit : Diskusi</p>		Pengetahuan dan Konsep Literasi Digital	0%	Dosen

2	<p>CPMK1 : Mahasiswa memahami garis besar perkuliahan dari awal hingga akhir, mampu memahami Pengetahuan dan Konsep Literasi Digital dengan berpikir sistematis dalam menyelesaikan masalah umum dengan baik dan benar dan benar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan konsep berpikir sistematis dalam memecahkan masalah umum urusan 	Mampu menemukan contoh Masalahnya bisa diselesaikan dengan konsep sistem	<p>Kriteria : Mampu menemukan contoh-contoh permasalahan yang dapat diselesaikan dengan konsep, sistem</p> <p>Bentuk penilaian :</p>	<p>My ITS Classroom</p> <p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: Kuliah Kelompok Kecil Diskusi Pertanyaan yang Sering Diajukan 2x 50 menit : Perkuliahan/Perkuliahan</p> <p>1x50 menit : Diskusi</p>		Teori Sistem dan Berpikir Sistemik	5%	Dosen kelas
3	<p>CPMK2: Mahasiswa</p>	Mampu berdiskusi dengan kelompok	<p>Kriteria : Mampu menemukan</p>	<p>My ITS Classroom</p>		Roadmap Pengetahuan	0%	Dosen DRPM

	<p>mampu memanfaatkan pusat-pusat penelitian baik lokal maupun nasional dengan aplikasi teknologi dan produk inovatif yang berdaya saing</p> <p>Mahasiswa Mampu memanfaatkan Pusat Penelitian di ITS dan Nasional</p>	<p>permasalahan yang ada di Pusat Penelitian Baik Nasional maupun penelitian di ITS</p>	<p>permasalahan yang ada di Pusat-Pusat Penelitian baik Nasional maupun penelitian di ITS</p> <p>Bentuk penilaian</p>	<p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: Kuliah Kelompok Kecil Diskusi Pertanyaan yang Sering Diajukan 2x 50 menit : Perkuliahan/Perkuliahan</p> <p>1x50 menit : Diskusi</p>	<p>Riset Nasional dan ITS</p>		
--	---	---	--	--	-------------------------------	--	--

4	CPMK2: Mahasiswa mampu	Melakukan diskusi kelompok untuk menganalisis	Kriteria : Mampu menemukan Contoh	My ITS Classroom		Pengantar untuk Science Technopark (STP)	Dosen Kelas
----------	----------------------------------	---	---	-------------------------	--	--	-------------

<p>memanfaatkan pusat-pusat penelitian baik lokal maupun nasional dengan aplikasi teknologi dan produk inovatif yang berdaya saing</p> <p>Mahasiswa memahami permasalahan di lingkungannya dengan pendekatan Penerapan Teknologi</p>	<p>Pengetahuan Science Technopark (STP)</p>	<p>masalah yang dapat diselesaikan dengan konsep Pengetahuan Science Technopark (STP)</p> <p>Bentuk penilaian</p>	<p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: Kuliah Kelompok Kecil Diskusi Pertanyaan yang Sering Diajukan 2x 50 menit : Perkuliahan/Perkuliahan 1x50 menit : Diskusi</p>		
--	---	--	--	--	--

<p>5</p>	<p>CPMK 3 : Mampu memiliki wawasan konservasi sumber daya alam dan manusia dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kepentingan Pembangunan Berkelanjutan dengan Teori dan Konsep SDG's.</p> <p>-Mahasiswa dapat menjelaskan permasalahan di lingkungan dengan Pendekatan Pembangunan Berkelanjutan</p>	<p>Melakukan diskusi dengan kelompok untuk menemukan masalah sesuai dengan aspek SDG.</p>	<p>Kriteria : Mampu menemukan setiap contoh permasalahan yang ada sesuai aspek-aspek dalam SDG.</p> <p>Bentuk penilaian</p>	<p>My ITS Classroom</p> <p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: Kuliah Kelompok Kecil Diskusi Pertanyaan yang Sering Diajukan 2x 50 menit : Perkuliahan/Perkuliahan 1x50 menit : Diskusi</p>	<p>Teori dan Konsep Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs)</p>	<p>5%</p>	<p>Dosen Kelas</p>
<p>6</p>	<p>CPMK 3: Mampu memiliki wawasan</p>	<p>Mampu berdiskusi dengan kelompok dalam Menggunakan CMS</p>	<p>Kriteria: Mampu menggunakan Teknologi Opensource</p>	<p>My ITS Classroom</p>	<p>Aplikasi Mobile Teknologi Opensource, E</p>	<p>0%</p>	<p>Dosen Kelas</p>

<p>konservasi sumber daya alam dan manusia dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kepentingan Pembangunan Berkelanjutan dengan Teori dan Konsep SDG's.</p> <p>Mahasiswa Mampu memanfaatkan teknologi opensource dan aplikasi mobile sederhana</p>	<p>WordPress untuk membuat, Video, website/web blog, serta Aplikasi E-Comerce Mobile</p>	<p>Dan aplikasi seluler E-niaga untuk menyelesaikan permasalahan di masyarakat dan lingkungan</p> <p>Bentuk penilaian</p>	<p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: Kuliah Kelompok Kecil Diskusi Pertanyaan yang Sering Diajukan 2x 50 menit : Perkuliahan/Perkuliahan</p> <p>1x50 menit : Diskusi</p>	<p>Comerce</p>		
--	--	--	--	----------------	--	--

7	<p>CPMK2: Mahasiswa mampu memanfaatkan pusat-pusat penelitian baik lokal maupun nasional dengan aplikasi teknologi dan produk inovatif yang berdaya saing</p> <p>Mahasiswa Mampu memanfaatkan Pusat Penelitian di ITS dan Nasional</p>	Melakukan diskusi dengan kelompok untuk menemukan permasalahan penelitian sesuai aspek yang dipilih	<p>Kriteria: Mampu menemukan hasil penelitian baik nasional, ITS, maupun internasional dengan pendekatan Inovasi</p> <p>Bentuk penilaian</p>	<p>My ITS Classroom</p> <p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: Kuliah Kelompok Kecil Diskusi Pertanyaan yang Sering Diajukan 2x 50 menit : Perkuliahan/Perkuliahan</p> <p>1x50 menit : Diskusi</p>	Pengetahuan tentang Roadmap Riset Nasional dan ITS	0%	Dosen DRPM
8	<p>CPMK2: Mahasiswa mampu memanfaatkan pusat-pusat penelitian baik lokal maupun nasional dengan aplikasi teknologi dan produk inovatif yang berdaya saing</p>	Melakukan diskusi dalam memecahkan masalah dengan pendekatan kreatif yang inovatif.	<p>Kriteria: Mampu menemukan setiap contoh permasalahan yang ada sesuai kreativitas dan aspek inovatif</p> <p>Bentuk penilaian</p>	<p>My ITS Classroom</p> <p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: Kuliah Kelompok Kecil Diskusi Pertanyaan yang Sering Diajukan 2x 50 menit : Perkuliahan/Perkuliahan</p>	Pengetahuan Kreatif dan Inovatif	0%	Dosen STP

	Mampu membuat konsep berpikir kreatif, inovatif berbasis ilmu pengetahuan teknologi			1x50 menit : Diskusi			
--	---	--	--	-------------------------	--	--	--

9	Mahasiswa Mampu mengerjakan Ujian Tengah Semester dengan baik dan tepat waktu	Mengerjakan soal-soal Ujian Tengah Semester (UTS)	Mampu mengerjakan Soal Ujian Tengah Semester (UTS) dengan baik dan Tepat waktu		3 x 50 Menit	Ujian tengah semester	25%	Dosen Kelas
10	CPMK 4: Mampu menyelesaikan pembuatan	Melakukan diskusi dengan kelompok untuk menemukan Topik Proposal PKM	Kriteria : Mampu melakukan diskusi kelompok di kelas untuk menghasilkan Topik	My ITS Classroom	3 x 50 menit : Pembahasan proposal PKM	Diskusi Bimbingan Proposal PKM	0%	Dosen Kelas

<p>Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan program sejenis dalam menyiapkan inovasi berbasis proyek beserta Luaran Proposal PKM (Artikel, Poster dan Video).</p> <p>Siswa mengetahui permasalahan yang nyata di lingkungan sekitar</p>		<p>Proposal PKM</p> <p>Bentuk penilaian</p>	<p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: Kuliah Kelompok Kecil Diskusi Pertanyaan yang Sering Diajukan 2x 50 menit : Perkuliahan/Perkuliahan</p> <p>1x50 menit : Diskusi</p>		
---	--	--	--	--	--

11	<p>CPMK 4: Mampu menyelesaikan pembuatan Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan program sejenis dalam menyiapkan inovasi berbasis proyek beserta Luaran Proposal PKM (Artikel, Poster dan Video).</p> <p>Mampu menyelesaikan pembuatan Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan program sejenis dalam menyiapkan proyek berbasis inovasi beserta Output Proposal PKM (Artikel, Poster dan Video)</p>	Melakukan diskusi dengan kelompok Hasil Kerja pembuatan Proposal PKM dengan PPT	<p>Kriteria : Mampu mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan koordinasi yang baik, dan tepat waktu.</p> <p>Bentuk penilaian</p>	<p>My ITS Classroom</p> <p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: Kuliah Kelompok Kecil Diskusi Pertanyaan yang Sering Diajukan 2x 50 menit : Perkuliahan/Perkuliahan</p> <p>1x50 menit : Diskusi</p>	Presentasi kelompok proposal PKM dalam bentuk ppt	10%	Dosen Kelas
----	---	---	---	--	---	------------	-------------

12	<p>CPMK 4:</p> <p>Mampu menyelesaikan pembuatan proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan program sejenis dalam menyiapkan inovasi berbasis proyek beserta Luaran Proposal PKM (Artikel, Poster dan Video).</p> <p>Mampu menyelesaikan pembuatan proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan program sejenis dalam menyiapkan proyek berbasis inovasi beserta Output Proposal PKM (Artikel, Poster, dan Video).</p>	Melakukan diskusi dengan kelompok Hasil Kerja pembuatan Proposal PKM dengan PPT	<p>Kriteria :</p> <p>Mampu mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan koordinasi yang baik, dan tepat waktu</p> <p>Bentuk penilaian</p>	<p>My ITS Classroom</p> <p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: Kuliah Kelompok Kecil Diskusi Pertanyaan yang Sering Diajukan 2x 50 menit : Perkuliahan/Perkuliahan</p> <p>1x50 menit : Diskusi</p>		Presentasi kelompok proposal PKM dalam bentuk ppt	10%	Dosen Kelas
----	--	---	---	---	--	---	-----	-------------

13	<p>CPMK 4:</p> <p>Mampu menyelesaikan pembuatan Kreativitas Mahasiswa Program Proposal (PKM) dan program sejenis dalam menyiapkan inovasi berbasis proyek beserta Output Proposal PKM (Artikel, Poster dan Video).</p> <p>Mampu menyelesaikan pembuatan Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan program sejenis dalam menyiapkan proyek berbasis inovasi beserta Output Proposal PKM (Artikel, Poster,</p>	Melakukan diskusi dengan kelompok Hasil Kerja pembuatan Proposal PKM dengan PPT	<p>Kriteria : Mampu mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan koordinasi yang baik, dan tepat waktu.</p> <p>Bentuk penilaian</p>	<p>My ITS Classroom</p> <p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: Kuliah Kelompok Kecil Diskusi Pertanyaan yang Sering Diajukan 2x 50 menit : Perkuliahan/Perkuliahan</p> <p>1x50 menit : Diskusi</p>	Pemaparan kerja kelompok proposal PKM di Power Point	10%	Dosen Kelas
----	--	---	---	--	--	-----	-------------

	dan Video).						
--	-------------	--	--	--	--	--	--

14	Mampu menyelesaikan pembuatan Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan program sejenis dalam menyiapkan proyek berbasis inovasi beserta Output Proposal PKM (Artikel, Poster).	Melakukan diskusi dengan kelompok untuk pembuatan Artikel PKM dan Poster Proposal	Kriteria : Mampu melengkapi hasil kerja kelompok dalam bentuk Artikel dan Poster Bentuk penilaian	My ITS Classroom	Panduan Pembuatan Artikel dan Poster dari Proposal PKM	20%	Dosen Kelas
				TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60" Metode pembelajaran: Kuliah Kelompok Kecil Diskusi Pertanyaan yang Sering Diajukan 2x 50 menit : Perkuliahan/Perkuliahan 1x50 menit : Diskusi			

15	CPMK 4: Mampu menyelesaikan pembuatan	Melakukan diskusi dengan kelompok untuk membahas hasil kerja	Kriteria : Mampu melengkapi hasil kerja kelompok dalam bentuk Artikel	My ITS Classroom	Bimbingan Pembuatan Video dari Proposal PKM dan Pengumpulan	15%	Dosen Kelas
----	---	--	---	------------------	---	-----	-------------

<p>Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan program sejenis dalam menyiapkan inovasi berbasis proyek beserta Luaran Proposal PKM (Artikel, Poster dan Video).</p> <p>-Mampu menyelesaikan pembuatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Proposal dan program sejenis dalam penyusunan proyek berbasis inovasi beserta Output Proposal PKM (Video).</p>	<p>pembuatan video Proposal PKM</p>	<p>dan Poster</p> <p>Bentuk penilaian</p>	<p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: Kuliah Kelompok Kecil Diskusi Pertanyaan yang Sering Diajukan 2x 50 menit : Perkuliahan/Perkuliahan</p> <p>1x50 menit : Diskusi</p>	<p>Proposal Akhir, Artikrl, Poster dan Video dari PKM</p>		
--	-------------------------------------	--	--	---	--	--

16	<p>CPMK 4 :</p> <p>Mampu menyelesaikan pembuatan Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan program sejenis dalam menyiapkan inovasi berbasis proyek beserta Luaran Proposal PKM (Artikel, Poster dan Video).</p> <p>Mampu menyelesaikan pembuatan Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan program sejenis dalam menyusun proyek berbasis inovasi bersama dengan Output Proposal PKM (Video).</p>	Melakukan diskusi dengan kelompok untuk pengumpulan tugas2 mata kuliah aptektransidi	Evaluasi Proposal	<p>My ITS Classroom</p>	<p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: Kuliah Kelompok Kecil Diskusi Pertanyaan yang Sering Diajukan 2x 50 menit : Perkuliahan/Perkuliahan</p> <p>1x50 menit : Diskusi</p>	Proposal Akhir, Artikel, Poster dan Video dari PKM	0%	Dosen Kelas
----	---	--	-------------------	--------------------------------	--	--	-----------	-------------

--	--	--	--	--	--	--	--

Total	100%
--------------	------

Catatan :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran (BP):** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran (MP):** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, Case Study Learning
10. **Penugasan Mahasiswa (PM) :** Estimasi waktu yang dibutuhkan mahasiswa dalam menit. Terdiri dari **TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.**
11. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
12. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.

Bobot Penilaian:

1. Evaluasi 1: 10% (Tugas individu)
2. Evaluasi 2: 25% (UTS)
3. Evaluasi 3: 30% (Pembuatan Proposal PKM)
4. Evaluasi 4: 10% (Pembuatan Artikel PKM)
5. Evaluasi 5: 10% (Pembuatan Poster PKM)
6. Evaluasi 5: 15% (PKM Pembuatan Video)

Bibliografi :

1. Digital Literacy : Tools and Methodologies for Information Society. Pier Casera Rivoltella, Universitas Cattolica del Sacro Cuore, Italy
2. Akhmad Hidayatno, "BERPIKIR SISTEM", Pola Pikir Untuk Pemahaman Masalah Yang Lebih baik. 2016. Universitas of Indonesia.
3. Gerakan Literasi Nasional, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta, 2017
4. Buku Tim Pengembang Mata Kuliah Wawasan Teknologi dan Komunikasi Ilmiah , "Wawasan Teknologi & Komunikasi Ilmiah", ITS Press, Surabaya, 2015.
5. Alfred Watkins and Michel Ehst, "Science, Technology and Innovation: Capacity Building for Sustainable Growth and Poverty Reduction", The International Bank for Reconstruction and Development, Washington DC, 2008.
6. Frieder Meyer Kraemer, "Innovation and Sustainable Development-Lesson for Innovation Policies, " A Springer-Verlag Company, Heidelberg, 1998.
7. Buku : ARAHAN Pelaksanaan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/SDGs Team Leader Sekretariat SDGs Kementerian PPN/Bappenas, 1 Februari 2018, Alamat Kontak: Website : sdgs.bappenas.go.id