

RP MK APTEKTRANSIDI

	NAMA UNIVERSITAS NAMA FAKULTAS NAMA DEPARTEMEN NAMA PRODI: S1 /				
	MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER
Aplkasi Teknologi dan Transformasi Digital (APTEKTRANSIDI)	Kode MK UG234916	SPKB	3 SKS	6 dan 7	23 – July - 2023
OTORISASI	Pengembang RP		Koordinator RMK	Ka SPKB	
	1. Deti Rahmawati, S.IP.,M.T. 2. Dra. Sukriyah Kustanti Moerad, MSi.		Dra. Sukriyah Kustanti Moerad, MSi	Dr. Didik Khusnul Arif, SSi., MSi	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI				
	CPL	Deskripsi CPL			
	CPL 1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, eksekusi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.			
	CPL 3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.			
	CP MK				
CP MK	Deskripsi CPMK				

	CPMK 1	Mahasiswa paham mengenai garis besar perkuliahan dari awal sampai akhir, mampu memahami Pengetahuan dan Konsep Literasi Digital dengan berfikir secara sistematis dalam menyelesaikan permasalahan umum dengan baik dan benar															
	CPMK 2	Mahasiswa Mampu mendayagunakan Pusat-Pusat penelitian baik lokal maupun nasional dengan Aplikasi Teknologi serta Produk Inovasi yang berdaya saing															
	CPMK 3	Mampu memiliki wawasan konservasi terhadap 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 project based inovasi dengan Luaran Proposal PKM (Artikel , Poster dan Video).															
	Matriks CPL dan CPMK <table border="1" data-bbox="678 699 1541 889"> <thead> <tr> <th data-bbox="678 699 905 740"></th> <th data-bbox="905 699 1222 740">CPL 1</th> <th data-bbox="1222 699 1541 740">CPL3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="678 740 905 776">CPMK1</td> <td data-bbox="905 740 1222 776">√</td> <td data-bbox="1222 740 1541 776"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="678 776 905 812">CPMK2</td> <td data-bbox="905 776 1222 812">√</td> <td data-bbox="1222 776 1541 812">√</td> </tr> <tr> <td data-bbox="678 812 905 847">CPMK3</td> <td data-bbox="905 812 1222 847"></td> <td data-bbox="1222 812 1541 847">√</td> </tr> <tr> <td data-bbox="678 847 905 889">CPMK4</td> <td data-bbox="905 847 1222 889"></td> <td data-bbox="1222 847 1541 889">√</td> </tr> </tbody> </table>			CPL 1	CPL3	CPMK1	√		CPMK2	√	√	CPMK3		√	CPMK4		√
	CPL 1	CPL3															
CPMK1	√																
CPMK2	√	√															
CPMK3		√															
CPMK4		√															
Diskripsi Singkat MK	Mata Kuliah Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital (APTEKTRANSIDI) merupakan salah satu mata kuliah muatan Institut yang wajib diambil. Mata kuliah ini merupakan penciri ITS, yang akan memberikan inspirasi kepada mahasiswa dalam mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan, teknologi dan produk inovasi yang berdaya saing serta bentuk aplikasinya di masyarakat dan lingkungan. Mahasiswa akan menerima materi 1) Pengetahuan dan Konsep Literasi Digital; 2) Teori Sistem dan Berpikir Sistemik; 3) <i>Pengantar Artificial Intelligence dan Teknologi Science Technopark (STP)</i> ; 4) Pengetahuan Roadmap Riset Nasional dan ITS ; 5) Pengetahuan dan Konsep Sustainable Development Goals (SDGs); 6) Pengetahuan Kreatif dan Inovatif; 7) Teknologi Opensource Aplikasi Mobile, E Commerce; serta 8) Pembuatan Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan program sejenis dalam menyiapkan project based inovasi beserta Luaran Proposal PKM (Artikel dan Video). Pada Akhir perkuliahan Mahasiswa mampu menyusun Proposal Program Kreatifitas Mahasiswa (PKM) berdasarkan pengetahuan yang sudah diberikan pada perkuliahan ini. Adapun Manfaat dari pembelajaran Mata Kuliah APTEKTRANSIDI adalah : Mahasiswa mampu menjelaskan, menerangkan dan mengimplementasikan persoalan-persoalan di masyarakat dan lingkungan dengan pendekatan Aplikasi Teknologi serta keahlian di bidang nya sesuai dengan prinsip di dalam materi ajar APTEKTRANSIDI																
Pokok Bahasan / Bahan Kajian	Adapun materi dari mata kuliah Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital (APTEKTRANSIDI) adalah :																

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan dan Konsep Literasi Digital 2. Teori Berpikir Sistem dan Transformasi Informasi 3. Pengantar <i>Artificial Intelligence</i> dan Pengetahuan Science Technopark (STP) 4. Pengetahuan Roadmap Riset ITS dan Nasional 5. Pengetahuan Kreatif Inovatif 6. Konsep SDGs (Sustainable Development Goals) 7. Teknologi Open Source dan Etika IT 8. Konsep Proposal Program Kreatif Mahasiswa (PKM) 		
Pustaka	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, 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/SDGsTeam Leader Sekretariat SDGs Kementerian PPN/Bappenas, 1 Februari 2018, Alamat Kontak: Website : sdgs.bappenas.go.id 	
	Pendukung :	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 	
	Media Pembelajaran	Preangkat lunak :	Perangkat keras :
Team Teaching	DOSEN KELAS	TIM DOSEN DRPM	TIM DOSEN DKIST/STP
	<ol style="list-style-type: none"> 1.Dra. Sukriyah Kustanti Moerad.MSi. 2. Dra, Endang Susilowati, M.Kes. 3. Deti Rahmawati, S.IP. M.T 4. Lienggar Rahardiantino, SE.,M.Sc. 5. Dr. Tridani Widyastuty, MSi.MT 6. Yudha Prasetyawan, ST. M.Eng. 		

		7. Gogor Arif Handiwibowo, ST.,MMT 8. Lissa Rosdianna ST.,MT 9. Zjakra Vianita Nugraheni, SSi.,MSi. 10. Dr.Ir. Hasan Ikhwan, MSc. 11. Dyah Savitri, ST.,MT 12. Dr. Irhamah SSi., MSi. 13. Dr. Atria Pradityana, ST. MT. 14. Ir.Nur Laili, MT.Ph.D 15. Ciptian Weried P, SST.,MT. 16. Ir. Joko Susilo, MT 17. Muhammad Hafizh Imaaduddin, MT.						
Matakuliah syarat								
Mg Ke-	Kemampuan akhir pada tiap tahap pembelajaran (Sub-CP-MK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran dan Penugasan Mhs [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)	Dosen
		Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Daring (online)	Luring (offline)			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	
1	CPMK1 : Mampu memahami mengenai garis besar perkuliahan dari awal sampai akhir, mampu memahami Pengetahuan dan Konsep Literasi Digital dengan berfikir secara sistematis dalam menyelesaikan permasalahan umum dengan	Ketepatan mencari sumber informasi dalam menemukan macam-macam ide kreativitas mahasiswa yang mampu bersaing dalam kompetisi nasional Ketepatan menemukan peluang ide untuk program kreativitas mahasiswa	Kriteria : Tugas : <ul style="list-style-type: none"> Membuat Analisis elemen penting dari digital citizenship, lalu membuat artikel mengenai hal tersebut. Membuat contoh-contoh permasalahan yang dapat diselesaikan dengan Pengetahuan Literasi Digital 	My ITS Classroom TM = 3x50 menit PT = 4 x 60" BM = 1x60" Metode pembelajaran: Ceramah small Group Discussion 2x 50 menit : Ceramah/Kuliah 1x50 menit : Dskusi , tanyajawab		Pengetahuan dan Konsep Literasi Digital	5%	Dosen Kelas

	<p>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 						
2	<p>CPMK1 :</p> <p>Mampu paham mengenai garis besar perkuliahan dari awal sampai akhir, mampu memahami Pengetahuan dan Konsep Literasi Digital dengan berfikir secara sistematis dalam menyelesaikan permasalahan umum dengan baik dan benar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Keterampilan menyusun pertanyaan survei sebagai kegiatan analisa Ide untuk PKM • Ketepatan dalam Mengintegrasikan data kualitatif atau kuantitatif sebagai problem untuk menentukan tugas individu 	<p>Kriteria :</p> <p>Tugas :</p> <p>Mampu menemukan contoh-contoh permasalahan yang dapat diselesaikan dengan konsep system</p> <p>Membuat Tugas Individu</p> <p>Mencari Permasalahan yang diselesaikan dengan konsep berpikir system</p>	<p>My ITS Classroom</p> <p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah Small Group Discussion</p> <p>2x 50 menit : Ceamah/Kuliah</p> <p>1x50 menit : Diskusi, tanyajawab dan pembangian kelompok</p>	Teori Sistem dan Berpikir Sistemik Transformasi Informasi	5%	Dosen Kelas
3	<p>CPMK2:</p> <p>Mampu mendayagunakan Pusat-Pusat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mengidentifikasi ide dan diskusi kelompok 	<p>Kriteria :</p> <p>Tugas :</p>	<p>My ITS Classroom</p>	Pengantar Artificial Intelligence/ AI dan	5%	Dosen STP/ DKIST

	<p>penelitian baik lokal maupun nasional dengan Aplikasi Teknologi serta Produk Inovasi yang berdaya saing</p> <p>Mampu mendayagunakan Teknologi Artificial Intelligence /AI dan penggunaan AI Tools</p>	<p>untuk menganalisis Pengetahuan Science Technopark (STP) serta Pengantar Artificial Intelligence / AI dan penggunaan AI Tools (Chat GPT)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mengaplikasikan dan menggunakan AI Tools (Perplexity.ai, Scite.ai, Elicite.com, ChatGPT) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menemukan contoh-contoh permasalahan yang dapat diselesaikan dengan konsep Pengetahuan Science Techno Park (STP) • Mampu mengaplikasikan dan menggunakan AI Tools (Perplexity.ai, Scite.ai, Elicite.com, ChatGPT) 	<p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah Discussion</p> <p>2x 50 menit : Ceamah/Kuliah</p> <p>1x50 menit : Diskusi /tanya jawab</p>	Pengantar Science Technopark		
4	<p>CPMK2: Mampu mendayagunakan Pusat-Pusat penelitian baik lokal maupun nasional dengan Aplikasi Teknologi serta Produk Inovasi yang berdaya saing</p> <p>Mahasiswa Mampu mendayagunakan Pusat-Pusat Penelitian di ITS dan Nasional</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mengenal pedoman penyusunan proposal PKM dan sejenisnya • Ketepatan melakukan analisa jenis-jenis PKM yang ada 	<p>Kriteria : Tugas :</p> <p>Mampu menemukan permasalahan yang ada di Pusat-Pusat Penelitian baik Nasional maupun penelitian di ITS</p>	<p>My ITS Classroom</p> <p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah Small Group Discussion</p> <p>2x 50 menit : Ceamah/Kuliah</p> <p>1x50 menit : Diskus, tanya jawab</p>	Pengetahuan Roadmap Riset Nasional dan ITS	5%	Dosen DRPM
5	<p>CPMK 3 : Mampu memiliki</p>	<p>Ketepatan menganalisa dan diskusi dengan</p>	<p>Kriteria : Tugas :</p>	<p>My ITS Classroom</p>	Teori dan Konsep Sustainable	5%	Dosen Kelas

	Mampu mendayagunakan Pusat-Pusat penelitian baik lokal maupun nasional dengan Aplikasi Teknologi serta Produk Inovasi yang berdaya saing dan penggunaan AI Tools	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan melakukan analisis dan merumuskan diskusi dalam menyelesaikan permasalahan dengan pendekatan kreatif inovatif dengan menggunakan berbagai Platform AI tools. • Ketepatan mengaplikasikan dan menggunakan AI Tools (Perplexity.ai, Scite.ai, Elicite.com, ChatGPT) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menemukan masing-masing contoh persoalan yang ada sesuai aspek kreatifitas dan inovatif • Mampu mengaplikasikan dan menggunakan AI Tools (Perplexity.ai, Scite.ai, Elicite.com, ChatGPT) 	<p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah Small Group Discussion</p> <p>2x 50 menit : Ceamah/Kuliah</p> <p>1x50 menit : Diskusi kelompok</p>	Pengetahuan Kreatif dan Inovatif		Dosen STP / DKIST
8	CPMK 3: Mahasiswa Mampu mendayagunakan Teknologi dan Produk Inovasi	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan melakukan analisis dan mendiskusikan dengan kelompok dalam Menggunakan CMS Wordpress untuk membuat, Video, website/ web blog, serta Aplikasi Mobile E-Comerce. 	<p>Kriteria : Tugas :</p> <p>Mampu menggunakan Teknologi Opensource Dan Aplikasi mobile E Commerce untuk menyelesaikan permasalahan-persoalan di masyarakat dan lingkungan</p>	<p>My ITS Classroom</p> <p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah Small Group Discussion</p> <p>2x 50 menit : Ceamah/Kuliah</p> <p>1x50 menit : Diskusi dan tanyajawab</p>	Teknologi Opensource Aplikasi Mobile, E Comerce	7,5%	Dosen Kelas
9	Mahasiswa Mampu mengerjakan Ujian Tengah Semester dengan baik dan tepat waktu						

3 x 50 menit Dosen Kelas								
10	Mampu memahami pengetahuan sosial dan teknologi di luar dalam rangka Kuliah Tamu Kuliah Tamu dengan Dosen Kelas							
11	<p>CPMK 4: Mampu menyelesaikan pembuatan Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan program sejenis project based inovasi beserta Luaran Proposal PKM (Artikel , Poster dan Video).</p>	<p>Ketepatan menganalisis dan merumuskan dengan kelompok hasil kerja pembuatan Proposal PKM dengan PPT.</p>	<p>Kriteria : Tugas :</p> <p>Mampu melakukan diskusi kelompok dalam kelas untuk menghasilkan Topik Proposal PKM .</p>	<p>My ITS Classroom</p> <p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: Small Group Discussion</p> <p>1 x 50 menit : Ceramah, 2 x 50 menit : Diskusi kelompok</p>		<p>Diskusi Pembimbingan Topik Proposal PKM sebagai Tugas Kelompok</p>	10%	Dosen Kelas
12	<p>CPMK 4: Mampu menyelesaikan pembuatan Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan program sejenis project based inovasi beserta Luaran Proposal PKM (Artikel , Poster dan Video).</p>	<p>Ketepatan menyusun rencana kebutuhan proposal dengan kelompok Hasil kerja pembuatan Proposal PKM.</p>	<p>Kriteria : Tugas :</p> <p>Mampu mempresentasikan Hasil Kerja kelompok dengan koordinasi yang baik, dan tepat waktu.</p>	<p>My ITS Classroom</p> <p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Metode pembelajaran: 3 x50 menit : Presentasi Tugas Kelompok</p>		<p>Presentasi Hasil Kerja Kelompok Proposal PKM dalam bentuk PPT</p>	10%	Dosen Kelas

13	CPMK 4: Mampu menyelesaikan pembuatan Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan program sejenis Project Based inovasi beserta luaran Proposal PKM (Artikel, Poster, Video)	Ketepatan menyusun rencana kebutuhan-kebutuhan yang ada disesuaikan dengan jenis PKM yang ingin ditulis proposal dengan kelompok Hasil kerja pembuatan Proposal PKM.	Kriteria : Tugas : Mampu mempresentasikan Hasil Kerja kelompok dengan koordinasi yang baik, dan tepat waktu.	My ITS Classroom	TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60" Metode pembelajaran: presentasi 3 x 50 menit :Presentasi Tugas Kelompok	Presentasi Hasil Kerja Kelompok Proposal PKM dalam bentuk PPT	10%	Dosen Kelas
14	CPMK 4 : Mampu menyelesaikan pembuatan Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan program sejenis project based inovasi beserta Luaran Proposal PKM (Artikel. Poster, Video)	Ketepatan menyusun dan menganalisis dengan diskusi dengan kelompok untuk pembuatan Artikel dan Poster Proposal PKM.	Kriteria : Tugas : Mampu menyelesaikan hasil kerja kelompok dalam bentuk Artikel dan Poster	My ITS Classroom	TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60" Metode pembelajaran: 1 x 50 menit : Ceamah/Kuliah 2 x50 menit : Diskusi tugas kelompok	Pembimbingan Pembuatan Artikel dan Poster Proposal PKM	7,5%	Dosen Kelas
15	CPMK 4: Mampu menyelesaikan	Ketepatan menyusun proposal dengan kelompok untuk	Kriteria : Tugas :	My ITS Classroom		Pembimbingan Pembuatan Video dari Proposal PKM	7,5%	Dosen Kelas

	pembuatan Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan program sejenis project based inovasi beserta Luaran Proposal PKM (Poster).	membahas hasil kerja pembuatan video Proposal PKM.	Mampu menyelesaikan hasil kerja kelompok dalam bentuk Video Proposal PKM	TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"				
				Metode pembelajaran: 2x 50 menit : Ceamah/Kuliah 1x50 menit : Diskusi tugas kelompok				
16	CPMK 4 : Mampu menyelesaikan pembuatan Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan program sejenis project based inovasi beserta Luaran Proposal PKM (Video).	Ketepatan menyusun proposal dengan kelompok untuk membahas hasil kerja pembuatan video Proposal PKM.	Tugas : Mampu melakukan Evaluasi Perkuliahan matakuliah APTEKTRANSIDI	My ITS Classroom S		Pengumpulan Proposal Akhir, Artikel, Poster dan Video dari PKM	10%	Dosen Kelas
				TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"				
				Metode pembelajaran: 2x 50 menit : Ceamah/Kuliah 1x50 menit : Diskusi tugas kelompok				
Total							100%	

Catatan :

- 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.
- 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:** 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:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proporsional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. **TM**=Tatap Muka, **PT**=Penugasan terstruktur, **BM**=Belajar mandiri.

RP MK APTEKTRANSIDI

Catatan :

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% (Pembuatan Video PKM)

Daftar Pustaka :

1. Digital Literacy : Tools and Methodologies for Information Society. Pier Casera Rivoltella, Universitas Cottolica del Sacro Cuore, Italy
2. Akhmad Hidayatno, “BERPIKIR SISTEM”, Pola Pikir Untuk Pemahaman Masalah Yang Lebih baik. 2016. Universitay 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. Buku : ARAHAN Pelaksanaan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/SDGs Team Leader Sekretariat SDGs Kementerian PPN/Bappenas, 1 Februari 2018, Alamat Kontak: Website : sdgs.bappenas.go.id