



INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM JAKARTA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN
PROGRAM STUDI SARJANA TEKNIK TELEKOMUNIKASI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Seme ster	Tgl Penyusunan
LITERASI MANUSIA	UC10E2	2	2	27 Februari 2021
Otorisasi	Nama Koordinator Pengembang RPS		Koordinator Bidang Keahlian	Ka PRODI
	Alva Nurvina Sularso, S.Sos., M.Hum.		Alva N. Sularso, S.Sos., M.Hum.	Ilfiyantri Intyas, ST., MT.
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah			
	S-02	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.		
	S-03	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.		
	S-05	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.		
	P-03	Menguasai prinsip dan <i>issue</i> terkini secara umum dan mampu menggunakannya dalam keahlian mendengarkan, menulis, membaca dan berbicara dalam bahasa Indonesia untuk mendukung peningkatan keahlian komunikasi mahasiswa.		
	KK1	Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan/implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya dan mampu menggunakannya dalam proses komunikasi antar manusia.		
	KK2	Mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis		

	KK3	terhadap informasi dan data; serta mampu menggunakannya dalam keahlian berkomunikasi secara efektif. Mengelola pembelajaran secara mandiri untuk meningkatkan tingkat kelancaran berkomunikasi mahasiswa.
	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
	CPMK1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menerapkan 5 elemen inti dari literasi manusia yang terdiri dari <i>socially, physically, intellectually, culturally, dan emotionally</i> dalam kehidupan sehari-hari.
	CPMK2	Memiliki keterampilan mengaplikasikan seluruh materi yang telah diajarkan dalam mata kuliah Literasi Manusia secara aktif dalam keahlian berkomunikasi dengan orang berbeda latar belakang pendidikan dan budaya.
	CPMK3	Mahasiswa mampu menjelaskan kompetensi abad 21 yang terdiri dari sikap komunikatif, kolaboratif, kreatif dan dapat berpikir kritis.
	CPMK4	Mahasiswa mampu menerapkan berbagai bentuk alternatif terbaik untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat.
	CPMK5	Mendapatkan nilai yang baik dalam tugas mingguan, tugas besar, kuis, ujian tengah semester dan ujian akhir semester.
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mempelajari ' <i>knowledge of being human</i> '. Tujuannya adalah agar mahasiswa memiliki kompetensi abad 21 yang terdiri dari komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreatif dan inovatif. RPS disusun berdasarkan 5 elemen inti dari literasi manusia yaitu: <i>Socially, Physically, Intellectually, Culturally dan Emotionally</i> .	
Bahan Kajian/ Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Literasi Manusia dalam Pengertian dan Deskripsi. 2. Komunikasi Antar Manusia. 3. Komunikasi Interpersonal. 4. Komunikasi Organisasi dan Gaya Kepemimpinan. 5. <i>Innovation Management</i>. 6. Komunikasi Antar Budaya. 7. <i>Subjective Well-being (SWB)</i>. 8. <i>Mental Health</i>. 9. Project-based Learning Phase 1 – 3. 	
Daftar Referensi	Utama:	

1. Aoun, Joseph E., Robot-Proof: Higher Education in the Age of Artificial Intelligence, MIT Press, 2017. ProQuest Ebook Central
2. Pearson, Judy C; Nelson, Paul E., Titsworth, Scott; Harter Lin. Human Communication, %the Edition. 2013. McGraw Hill
3. Devito, Joseph. 1997. Komunikasi Antar Manusia. Professional Books: Jakarta
4. Andrews FM, Withey SB. Social indicators of well-being. New York: Plenum Press; 1976: 63–106.
5. Diener E. Subjective well-being: the science of happiness and a proposal for a national index. American Psychologist 2000; 55(1): 34–43.
6. Facione, P., & Gittens, C. A. (2015). Think critically. Pearson.
7. Flood, P. A. (2015). Critical thinking skills and information literacy skills: Discerning online information among high school students. Liberty University.
8. Dacey, John S. Fundamentals of creative thinking. Lexington, MA: Lexington Books, 1989.
9. Dodgson, Mark, David M. Gann, and Nelson Phillips, eds. The Oxford handbook of innovation management. OUP Oxford, 2013.
10. Mulyana, Deddy. 2005. Komunikasi Antar Budaya. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Pendukung:

1. Mulyana, Deddy. 2005. Komunikasi Efektif: Suatu Pendekatan Lintas Budaya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
2. Wahyono, Agus. 2016. Dasar-dasar Komunikasi Antar Budaya. Semarang: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
3. Suryandari, Nikmah. 2019. Komunikasi Lintas Budaya. Surabaya: CV Putra Media Nusantara.

Mata kuliah prasyarat (Jika ada)

–

Ming gu ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Media & Sumber Belajar]	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	1. Mahasiswa memiliki pemahaman tentang tujuan,	<u>Literasi Manusia dalam Pengertian dan Deskripsi:</u>	<u>LURING (Offline) atau DARING (Online):</u> • Dosen	Kuliah dan Diskusi: 2 x 50	<u>Penugasan:</u> -	<u>Kriteria:</u> 1. Ketepatan menerangkan kembali konsep	Mahasiswa: 1. Memperoleh RPS. 2. Menyepakati kontrak dan	2%

	<p>ruang lingkup materi, strategi dan evaluasi perkuliahan (memahami dan menyepakati kontrak kuliah).</p> <p>2. Mahasiswa mampu menerangkan kembali konsep literasi dan literasi manusia</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Basic concept of literation.</i> 2. <i>Definition of human literacy.</i> 3. <i>The importance of human literacy.</i> 4. <i>5 elements of human literacy.</i> 	<p>mendiskusikan kontrak kuliah (RPS) bersama mahasiswa. (20 menit).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembagian RPS. (10 menit). • Dosen menjelaskan materi di pertemuan 1 (120 menit). 	menit.		<p>konsep literasi dan literasi manusia</p> <p>2. Menjawab pertanyaan dosen tentang materi pembelajaran dengan tepat.</p> <p>Bentuk: Penilaian secara individu/Kelompok</p>	<p>aturan perkuliahan.</p> <p>3. Mampu secara tepat menerangkan kembali konsep konsep literasi dan literasi manusia.</p>	
2 & 3	<p>Mahasiswa mampu memahami dan mendiskusikan hubungan antar manusia dalam konteks interaksi sosial.</p>	<p><u>Komunikasi antar Manusia:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Principles of human communication (online & offline): source, message, channel, & receiver.</i> 2. <i>Effective Communication: communication ethics & listening.</i> 3. <u>Interpersonal Communication:</u> <ol style="list-style-type: none"> a. Pendahuluan komunikasi dan 	<p><u>LURING (Offline) atau DARING (Online):</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diskusi interaktif 2. <i>Classroom practice</i> 3. Penugasan mahasiswa. 	<p>Kuliah dan Diskusi: 2 x (2 x 50 menit).</p>	<p><u>Penugasan:</u></p> <p>Membuat ringkasan tentang Komunikasi Antar Manusia (SDL).</p>	<p><u>Kriteria:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan dalam memahami prinsip dasar komunikasi antar manusia. 2. Ketepatan dalam mendefinisikan etika berkomunikasi. 3. Ketepatan dalam memahami topik untuk berargumentasi tentang komunikasi antar 	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membahas dan berargumentasi tentang komunikasi antar manusia yang efektif. 2. Memahami dan mengidentifikasi etika dalam berkomunikasi. 3. Melakukan komunikasi interpersonal dengan baik. 	2%

		<p>hubungan antar pribadi.</p> <p>b. Pengembangan dan perusakan hubungan.</p> <p>c. Memperbaiki komunikasi antar pribadi dan manajemen konflik.</p> <p>d. Wawancara</p>				<p>manusia yang efektif.</p> <p>Bentuk: Penilaian secara individu.</p>		
4 & 5	<p>Mahasiswa mampu mendiskusikan komunikasi dalam organisasi, gaya kepemimpinan, dan memahami pentingnya kerjasama dalam tim</p>	<p><u>Komunikasi Organisasi dan Gaya Kepemimpinan:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Principles of organisation communication.</i> 2. <i>Leadership.</i> 3. <i>Leadership style.</i> 4. <i>The importance of teamwork.</i> 	<p><u>LURING (Offline) atau DARING (Online):</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diskusi interaktif 2. <i>Classroom practice</i> 3. Penugasan mahasiswa. 	<p>Kuliah dan Diskusi: 2 x (2 x 50 menit).</p>	<p><u>Penugasan:</u></p> <p>Studi kasus gaya kepemimpinan figur terkenal (politikus/ CEO perusahaan/ negarawan, dsb)</p>	<p><u>Kriteria:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan dalam membahas dan berargumentasi tentang prinsip dasar komunikasi organisasi dan gaya kepemimpinan. 2. Ketepatan dalam menyampaikan deskripsi gaya kepemimpinan yang diidolakan mahasiswa. <p><u>Bentuk:</u> Penilaian</p>	<p>Mahasiswa mampu memahami seperti apa komunikasi organisasi yang berkualitas dalam kaitannya dengan gaya kepemimpinan yang diimplementasikan dalam organisasi tersebut.</p>	4%

						secara individu/kelompok.		
6 & 7	Mahasiswa mampu memberikan ide-ide yang bersifat 'out of the box' dalam diskusi mengenai proses berpikir kreatif untuk memperoleh solusi akan suatu masalah (<i>problem solving oriented</i>).	<p><u>Critical Thinking:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Creative thinking</i> 2. <i>Problem solving</i> 3. <i>Solution-based approach.</i> 4. <i>Innovation Management.</i> 	<p><u>LURING (Offline) atau DARING (Online):</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diskusi interaktif 2. <i>Classroom practice</i> 3. Penugasan Mahasiswa. 	Kuliah dan Diskusi: 2 x (2 x 50 menit)	<p><u>Penugasan:</u></p> <p>Analisa terhadap studi kasus untuk mencari solusi yang terbaik bagi semua pihak.</p>	<p><u>Kriteria:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan dalam melakukan identifikasi terhadap contoh ide-ide yang kreatif. 2. Ketepatan dalam memberikan jawaban saat membahas dan berargumentasi tentang cara berpikir kreatif, berinovasi, berpikir 'out of the box'. <p><u>Bentuk:</u> Penilaian secara kelompok.</p>	Mahasiswa mampu:	4%
8	UTS - Ujian Tengah Semester							20%

9 & 10	Mahasiswa mampu berdiskusi tentang ragam budaya dan cara beradaptasi dengan individu lain dengan budaya berbeda.	<p><u>Komunikasi Antar Budaya:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi Komunikasi Antar Budaya 2. <i>Culture and Society.</i> 3. <i>Hofstede concept on 5 main dimensions of power distance, masculinity/femininity (gender), individualist/collectivist (identity), uncertainty avoidance, and long/short term orientation (time).</i> 4. <i>Definition and how to conduct Intercultural communication.</i> 5. <i>Cross-cultural studies in relation with communication skills.</i> 	<p><u>LURING (Offline) atau DARING (Online):</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diskusi interaktif 2. <i>Classroom practice</i> 3. Penugasan mahasiswa. 	Kuliah dan Diskusi: 2 (2 x 50 menit).	<p><u>Penugasan:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Makalah bertema masalah komunikasi antar budaya. 2. Quiz 	<p><u>Kriteria:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan dalam memahami topik dan berdiskusi mengenai bagaimana melakukan komunikasi antar budaya yang sukses. <p><u>Bentuk:</u> Penilaian secara kelompok.</p>	Mahasiswa mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi permasalahan yang sering muncul saat melakukan komunikasi antar budaya sekaligus mencari solusi yang menguntungkan bagi semua. 2. Mampu mendefinisikan unsur-unsur budaya dan berargumen dalam membentuk konsep komunikasi antar budaya yang efektif. 	5%
11	Mahasiswa mampu mendiskusikan pentingnya memiliki kesadaran akan kesehatan pribadi, masyarakat, dan	<p><u>Subjective Well-being (SWB):</u> <i>Critical thinking about individual's well-being, work-life balance, healthy lifestyle, and environment by</i></p>	<p><u>LURING (Offline) atau DARING (Online):</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diskusi interaktif 2. <i>Classroom practice</i> 	Kuliah dan Diskusi: 2 x 50 menit	<p><u>Penugasan:</u></p> <p>Membuat <i>essay</i> tentang konsep 'Bahagia dalam Hidup dan Karir' menurut</p>	<p><u>Kriteria:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan dalam mendefinisikan gaya hidup sehat untuk mendukung 	Mahasiswa mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi, memahami dan (pada akhirnya) 	2%

	lingkungan bagi individu manusia.	<i>conducting cognitive and affective evaluation of their lives.</i>	3. Penugasan Mahasiswa.		individu mahasiswa.	perkembangan individu sebagai manusia. 2. Ketepatan dalam pemberian ide saat membahas dan memberi argumentasi mengenai kesehatan pribadi, masyarakat dan lingkungan. Bentuk: Penilaian secara individu.	menerapkan gaya hidup sehat. 2. Membangun konsep akan keseimbangan yang diinginkan (<i>the desirable balance</i>) terhadap pekerjaan, hubungan personal, kegiatan rekreasi, dan pengalaman spiritualitas individu.	
12	Mahasiswa mampu mendeskripsikan apa itu <i>mental health</i> dan mampu mendiskusikan kualitas <i>mental health</i> individu mahasiswa.	Mental Health: 1. <i>Basic psychology</i> 2. <i>Emotional intelligence</i> 3. <i>Mindset and Mind mapping</i> 4. <i>The importance of mental health</i> 5. <i>Adversity quotient</i> (kemampuan bertahan untuk menghadapi persoalan hidup)	LURING (Offline) atau DARING (Online): 1. Diskusi interaktif 2. <i>Classroom practice</i> 3. Penugasan mahasiswa.	Kuliah dan Diskusi: 2 x 50 menit	Penugasan: -	Kriteria: Ketepatan dalam memahami topik dan berdiskusi tentang konsep <i>mental health</i> yang sesuai dengan masing-masing individu mahasiswa.	Mahasiswa mampu: 1. Membuat deskripsi <i>Mental Health</i> . 2. Mendiskusikan cara mempertahankan <i>mental health</i> yang positif.	2%

13	Mahasiswa mampu mendengarkan masalah sosial yang dihadapi oleh masyarakat sekitar/komunitas dan menyampaikan pemikiran kepada masyarakat sekitar atau komunitas.	<u>Project Phase 1:</u> 1. Pencarian pokok permasalahan yang ada di sekitar mahasiswa (<i>leadership</i>). 2. Penyusunan ide kegiatan yang akan dilaksanakan (<i>teamwork</i>). 3. Upaya menjalin komunikasi dengan masyarakat sekitar/komunitas (<i>effective communication</i>).	<u>LURING (Offline) atau DARING (Online):</u> 1. <i>Small Group Discussion: online chatting.</i> 2. <i>Self-Directed Learning: video e-learning.</i> 3. <i>Problem based learning.</i>	Kuliah dan Diskusi: 2 x 50 menit.	<u>Penugasan:</u> <i>Project</i> (bagian dari Tugas Besar)	<u>Kriteria:</u> 1. Kedalaman pemikiran dalam menyusun ide sekaligus menjalin komunikasi dengan masyarakat sekitar/komunitas. 2. Ketepatan dalam menggunakan keahlian komunikasi interpersonal dalam dialog dengan masyarakat sekitar. <u>Bentuk:</u> Penilaian secara kelompok.	Mahasiswa mampu: 1. Mengidentifikasi permasalahan yang ada di lingkungan sekitar. 2. Berkomunikasi dan berkoordinasi dengan masyarakat sekitar terkait pencarian solusi.	4%
14	Mahasiswa mampu mencari solusi terhadap permasalahan yang ditemukan.	<u>Project Phase 2:</u> 1. Menganalisa permasalahan dengan <i>Fishbone Analysis</i> untuk diketahui besaran cakupan masalah yang ditemui.	<u>LURING (Offline) atau DARING (Online):</u> 1. Diskusi interaktif 2. <i>Classroom practice</i> 3. <i>Project-based learning (PjBL).</i>	Kuliah dan Diskusi: 2 x 50 menit.	<u>Penugasan:</u> <i>Project</i> (bagian dari Tugas Besar)	<u>Kriteria:</u> 1. Kedalaman pemikiran dalam menyusun ide sekaligus menjalin komunikasi dengan	Mahasiswa mampu: 1. Merancang solusi dan alternatif solusi dari masalah sosial yang ditemukan.	5%

		<p>2. Mencari solusi dan alternatif dengan mempertimbangkan seluruh aspek yang terkait dari hasil analisa permasalahan dengan menggunakan <i>Fishbone Analysis</i>.</p> <p>3. Mencari alternatif solusi di tengah-tengah implementasi solusi yang pertama JIKA dari hasil pemantauan solusi pertama tidak membuahkan hasil maksimal.</p>				<p>masyarakat sekitar/komunitas.</p> <p>2. Ketepatan dalam menggunakan keahlian komunikasi interpersonal dalam berdialog dengan masyarakat.</p> <p>3. Kedalaman atas mengidentifikasi masalah sosial yang diangkat dan merancang alternatif solusi.</p> <p>Bentuk: Penilaian secara kelompok.</p>	<p>2. Berkomunikasi dan berkoordinasi dengan masyarakat sekitar terkait pencarian solusi.</p>	
15	<p>Mahasiswa mampu menyampaikan rancangan solusi terhadap masalah sosial yang ditemukan kepada masyarakat atau komunitas sekitar.</p>	<p><u>Project Phase 3 (Final Phase):</u></p> <p>1. Menyajikan dan mengkomunikasikan rancangan solusi dan/atau alternatif solusi kepada masyarakat sekitar.</p>	<p><u>LURING (Offline) atau DARING (Online):</u></p> <p>1. Diskusi interaktif 2. <i>Classroom practice</i> 3. <i>Project-based learning (PjBL)</i>.</p>	<p>Kuliah dan Diskusi: 2 x 50 menit</p>	<p><u>Penugasan:</u> <i>Project</i> (bagian dari Tugas Besar).</p>	<p><u>Kriteria:</u></p> <p>1. Ketepatan dalam pemilihan kosakata dan kalimat dalam presentasi. 2. Kedalaman atas menyajikan dan mengkomunikasi</p>	<p>Mahasiswa mampu mempresentasikan rancangan solusi (baik yang belum maupun yang telah diujicobakan) terhadap masalah sosial yang</p>	10%

		2. Bukti presentasi adalah perekaman video.				kan rancangan alternatif solusi. Bentuk: Penilaian secara kelompok.	ditemukan pada masyarakat sekitar.	
16	UAS - Ujian Akhir Semester							30%

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. 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.
6. 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.

No	Metode Pembelajaran Mahasiswa	Kode
1	Small Group Discussion	SGD
2	Role-Play & Simulation	RPS

3	Discovery Learning	DL
4	Self-Directed Learning	SDL
5	Cooperative Learning	CoL
6	Collaborative Learning	CbL
7	Contextual Learning	CtL
8	Project Based Learning	PjBL
9	Problem Based Learning & Inquiry	PBL
10	atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.	