



UINIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO

BENGKULU

Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

I. Deskripsi Mata Kuliah

Nama Mata Kuliah: EFL Digital Content Creator

Program Studi: Pendidikan Bahasa Inggris

Semester: Genap (Semester 6)

SKS: 2

Dosen Pengampu: Prof. Riswanto, Ph.D

Prasyarat: Penguasaan dasar-dasar bahasa Inggris dan keterampilan teknologi informasi dasar

II. Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan mahasiswa dalam merancang, memproduksi, dan mengevaluasi konten pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital. Dalam konteks **Outcome-Based Education (OBE)**, mata kuliah ini dirancang untuk menghasilkan konten yang terstruktur, efektif, dan terukur berdasarkan tujuan pembelajaran yang jelas.

III. Tujuan Pembelajaran

1. Mengidentifikasi berbagai jenis konten pembelajaran digital untuk EFL.
2. Merancang rencana pembelajaran berbasis digital dengan tujuan pembelajaran yang terukur.
3. Membuat dan memproduksi konten pembelajaran EFL dalam berbagai format (video, artikel, kuis).
4. Menggunakan alat pembuat konten digital (Canva, OBS Studio, Quizlet).
5. Mengevaluasi dan merevisi konten pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.
6. Mengintegrasikan prinsip-prinsip OBE dalam pembuatan konten digital.

IV. Kompetensi Lulusan

- Mampu mengidentifikasi dan merancang konten pembelajaran digital sesuai dengan audiens dan tujuan pembelajaran bahasa Inggris.
- Mampu memproduksi konten pembelajaran digital yang menarik dan efektif.

- Mampu mengevaluasi konten digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- Mampu bekerja secara kolaboratif dalam proyek pembuatan konten digital.

V. Capaian Pembelajaran (Learning Outcomes)

1. Capaian Pembelajaran Umum:

- Mahasiswa dapat merancang, membuat, dan mengevaluasi konten pembelajaran EFL berbasis digital yang sesuai dengan prinsip OBE.

2. Capaian Pembelajaran Khusus:

- Mahasiswa mampu membuat video pembelajaran bahasa Inggris yang efektif.
- Mahasiswa mampu menggunakan berbagai alat digital untuk membuat konten (video, infografis, kuis).
- Mahasiswa mampu mengevaluasi efektivitas konten digital berdasarkan umpan balik dan hasil analisis.

VI. Rincian Materi dan Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
Pertemuan 1	Pengenalan EFL Digital Content Creator	<ul style="list-style-type: none"> - Kuliah pengantar, diskusi kelompok, analisis contoh konten digital 	<ul style="list-style-type: none"> - Partisipasi diskusi, tugas analisis konten
Pertemuan 2	Pengenalan Prinsip Outcome-Based Education (OBE)	<ul style="list-style-type: none"> - Penjelasan tentang OBE dalam pembuatan konten pembelajaran EFL 	<ul style="list-style-type: none"> - Tugas individu menjelaskan penerapan OBE di konten
Pertemuan 3	Jenis-jenis Konten Pembelajaran EFL Digital (Video, Artikel, Kuis)	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi jenis konten pembelajaran, menonton video contoh konten 	<ul style="list-style-type: none"> - Partisipasi diskusi, tugas analisis video
Pertemuan 4	Menganalisis Kebutuhan Audiens untuk Konten Pembelajaran EFL	<ul style="list-style-type: none"> - Workshop kelompok: menganalisis audiens dan menentukan jenis konten yang sesuai 	<ul style="list-style-type: none"> - Laporan analisis audiens
Pertemuan 5	Perancangan Rencana Pembelajaran EFL	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang rencana konten pembelajaran, presentasi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> - Rencana konten, presentasi kelompok
Pertemuan 6	Pengenalan dan Penggunaan Canva untuk Desain Grafis Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Tutorial Canva: membuat infografis, poster, dan materi pembelajaran visual 	<ul style="list-style-type: none"> - Desain infografis atau poster

Pertemuan 7	Pengenalan dan Penggunaan OBS Studio untuk Pembuatan Video	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstrasi OBS Studio, latihan membuat video pembelajaran - Video pembelajaran pendek
Pertemuan 8	Pengenalan dan Penggunaan Quizlet untuk Membuat Kuis Interaktif	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat flashcards dan kuis interaktif menggunakan Quizlet - Kuis atau flashcards yang dibuat dengan Quizlet
Pertemuan 9	Pembuatan Konten Video Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Praktikum pembuatan video pembelajaran dengan OBS Studio dan Canva - Video pembelajaran yang diproduksi
Pertemuan 10	Pembuatan Konten Artikel Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Praktikum membuat artikel pembelajaran berbasis teks dan gambar - Artikel pembelajaran yang ditulis
Pertemuan 11	Pembuatan Kuis Interaktif untuk Evaluasi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Praktikum membuat kuis interaktif dengan Quizlet dan platform lainnya - Kuis interaktif yang dibuat
Pertemuan 12	Evaluasi dan Refleksi Konten Pembelajaran Digital	<ul style="list-style-type: none"> - Analisis dan evaluasi konten yang telah diproduksi, diskusi kelompok - Refleksi dan revisi konten
Pertemuan 13	Pengeditan dan Penyempurnaan Konten Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Pengeditan dan penyempurnaan konten pembelajaran digital berdasarkan umpan balik - Konten yang telah disempurnakan
Pertemuan 14	Presentasi Konten Akhir dan Evaluasi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Presentasi konten akhir (video, artikel, kuis), evaluasi pembelajaran - Presentasi final, evaluasi akhir

***Pertemuan ke 8 UTS dan 16 UAS**

VII. Strategi Pembelajaran

1. Active Learning:

Mahasiswa aktif terlibat dalam diskusi, workshop, dan praktikum pembuatan konten.

2. Collaborative Learning:

Pembelajaran dilakukan dalam kelompok kecil untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi dalam menciptakan konten.

3. Project-Based Learning (PBL):

Mahasiswa diberi proyek pembuatan konten pembelajaran bahasa Inggris dalam berbagai format digital.

4. **Technology-Enhanced Learning (TEL):**

Menggunakan alat dan platform digital seperti Canva, OBS Studio, Quizlet, dan platform lainnya untuk menciptakan konten yang efektif.

5. **Peer Review:**

Mahasiswa akan saling memberikan umpan balik terhadap konten yang telah diproduksi, yang akan membantu mereka dalam mengevaluasi dan memperbaiki karya mereka.

VIII. Penilaian

1. **Tugas dan Proyek (40%)**

Mahasiswa akan membuat proyek individu atau kelompok seperti video pembelajaran, artikel, atau kuis interaktif. Penilaian akan mengacu pada kualitas konten, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan kreativitas.

2. **Ujian Tengah Semester (20%)**

Ujian tertulis yang menguji pemahaman teori tentang pembuatan konten digital dan penerapan OBE dalam pembelajaran bahasa Inggris.

3. **Ujian Akhir Semester (30%)**

Ujian akhir berbentuk presentasi dan diskusi mengenai konten akhir yang diproduksi oleh mahasiswa, mencakup video, artikel, dan kuis.

4. **Partisipasi dan Refleksi (10%)**

Penilaian berdasarkan partisipasi mahasiswa dalam diskusi kelas, workshop, dan kualitas refleksi terhadap kegiatan pembelajaran.

IX. Sumber Belajar

1. **Buku Referensi:**

- "Creating Effective Online Learning: A Guide for Teachers and Trainers" oleh Michelle D. Miller
- "The EFL Digital Revolution" oleh Henry Widdowson

2. **Artikel dan Tutorial Online:**

- Artikel dan tutorial yang dapat ditemukan di platform seperti YouTube (untuk tutorial video), Medium, dan blog terkait pembelajaran digital.
-

X. Komponen Rencana Pembelajaran

- Setiap pertemuan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan dapat diukur, mengikuti prinsip **Outcome-Based Education (OBE)**.

- Mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan praktis dalam pembuatan konten digital, termasuk video pembelajaran, artikel, dan kuis interaktif, dengan evaluasi berkelanjutan melalui peer review dan umpan balik dari dosen.
-

Dengan **16 pertemuan** ini, diharapkan mahasiswa dapat menguasai keterampilan pembuatan konten digital yang efektif dan relevan untuk pembelajaran bahasa Inggris, serta memahami pentingnya desain pembelajaran berbasis OBE dalam konteks pengajaran bahasa Inggris di era digital.