



**UIN SIBER SYEKH NURJATI CIREBON**  
**Fakultas Ushuluddin dan Adab (FUA)**  
**Jurusan Aqidah dan Filsafat Islam**

Rencana Pembelajaran Semester

Mata Kuliah	Kode	BobotRumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Cyber Culture	SNJ62306	Mata Kuliah Program Studi	2	II	16 Februari 2025
OTORISASI	Dosen Pengampu	Gugus Mutu Jurusan/Prodi		Ketua Jurusan/Prodi	
	 <u>Indra Gunawan, M.Pd.</u> NIP. 199202162019031011	 <u>Syahrul Kirom, M.Phil.</u> NIP. 198407232019031006		 <u>Dr. Fuad Nawawi, M.Ud.</u> NIP. 198109272009121001	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-Jurusan/Prodi				
	S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius			
	S5	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila			
	S11	Menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi masyarakat; (teladan akhlak )			
	PP 4	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			
	PP6	Menguasai pengetahuan dan langkah-langkah integrasi keilmuan (agama dan sains) sebagai paradigma keilmuan;			

	KU6	Mampu mengambil keputusan secara tepat, dalam konteks penjelasan masalah di bidang keahliannya berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	KK4	Mahasiswa mampu mengintegrasikan pendekatan holistik yang mengedepankan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam proses pembelajaran.
	CP-MK	
	CP-MK1	Mahasiswa mampu menganalisis konsep-konsep dasar dalam cyber culture, termasuk definisi, sejarah, dan perkembangan budaya digital. (C-4) <b>(S1 – S5 – S11 – PP6 - PP4 – KU6 – KK4)</b>
	CP-MK2	Mahasiswa mampu menganalisis penggunaan teknologi digital dalam konteks sosial dan budaya, serta mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip etika dan privasi dalam berinteraksi di dunia maya. (C-4) <b>(S1 – S5 – S11 – PP4 – KU6 – KK4)</b>
	CP-MK3	Mahasiswa mampu mengevaluasi dampak positif dan negatif dari fenomena cyber culture terhadap individu dan masyarakat, serta menyarankan langkah-langkah mitigasi yang relevan untuk masalah yang muncul di dunia maya. (C-5) <b>(S5 – S11 – PP4 – KU6 – KK4)</b>
	CP-MK4	Mahasiswa mampu menyusun esai kritis yang mengevaluasi fenomena-fenomena dalam cyber culture dengan pendekatan yang berbasis pada penelitian, analisis mendalam, dan argumen yang logis. (C-6) <b>(S1 – S5 – S11 – PP4 – KU6 – KK4)</b>
	SUB CP-MK	
	SUB-CP-MK 1 : Mahasiswa Mampu Mengetahui Visi Misi Universitas, Fakultas dan Jurusan/prodi. <b>(CP-MK1)</b>	
	SUB-CP-MK 2 : Mahasiswa mampu menganalisis tentang Internet dan Masyarakat Digital. <b>(CP-MK1)</b>	
	SUB-CP-MK 3 : Mahasiswa mampu menganalisis Identitas Digital dan Anonimitas. <b>(CP-MK2)</b>	
	SUB-CP-MK 4 : Mahasiswa mampu menganalisis Digital Natives dan Digital Immigrants. <b>(CP-MK2)</b>	
	SUB-CP-MK 5 : Mahasiswa mampu mengevaluasi Media Sosial dan Budaya Baru. <b>(CP-MK3)</b>	
	SUB-CP-MK 6 : Mahasiswa mampu menganalisis Internet Memengaruhi Kreativitas dan Produksi Konten. <b>(CP-MK2)</b>	
	SUB-CP-MK 7 : Mahasiswa mampu menyusun Fenomena Meme dan Bahasa Internet. <b>(CP-MK4)</b>	
	SUB-CP-MK 8 : Mahasiswa mampu mengevaluasi Cyberbullying dan Etika Online <b>(CP-MK3)</b>	
	SUB CP-MK 9 : Mahasiswa mampu mengidentifikasi Cybersecurity dan Privasi Online. <b>(CP-MK3)</b>	
	SUB-CP-MK 10 : Mahasiswa mampu mengevaluasi Teknologi dan Perubahan Sosial. <b>(CP-MK3)</b>	
	SUB-CP-MK 11 : Mahasiswa mampu mengevaluasi Kecanduan Teknologi dan Pengaruhnya pada Kehidupan Sehari-hari <b>(CP-MK4)</b> .	
	SUB-CP-MK 12 : Mahasiswa mampu mengidentifikasi Aktivisme Digital dan Gerakan Sosial. <b>(CP-MK4)</b>	
	SUB-CP-MK 13 : Mahasiswa mampu menganalisis E-Commerce dan Perubahan dalam Ekonomi Digital. <b>(CP-MK3)</b>	

	SUB-CP MK 14 : Mahasiswa mampu menyusun esai tentang Opini tentang Cyber Culture. <b>(CP-MK4)</b>
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Cyber Culture membahas fenomena budaya yang berkembang seiring dengan pesatnya teknologi digital dan internet. Fokus utama dari mata kuliah ini adalah bagaimana dunia maya memengaruhi cara hidup, interaksi sosial, dan pembentukan identitas dalam masyarakat modern. Selain itu, mata kuliah ini juga mengeksplorasi peran media sosial, game online, e-commerce, serta isu-isu seperti privasi, keamanan, dan etika di dunia digital. Mahasiswa akan diajak untuk memahami dinamika sosial dan budaya dalam era digital, serta tantangan dan peluang yang muncul akibat kemajuan teknologi.
Integrasi Ilmu dan Islam	Islam menekankan pentingnya etika digital, seperti menjaga privasi, berbicara dengan baik, dan menghindari penyebaran kebencian atau fitnah. Pengelolaan identitas digital juga harus mencerminkan akhlak yang baik dan menghormati kehormatan diri. Selain itu, Islam mengajarkan moderasi dalam menggunakan teknologi, menghindari kecanduan digital, serta memastikan waktu tidak terbuang sia-sia. Teknologi digital juga dapat digunakan untuk tujuan positif dalam pendidikan Islam dan aktivisme digital, seperti menyebarkan pengetahuan agama dan memperjuangkan keadilan sosial. Dengan menggunakan teknologi secara bijak, kita dapat menciptakan lingkungan digital yang sehat, bermanfaat, dan sesuai dengan prinsip-prinsip Islam..
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengantar Cyber Culture</li> <li>2. Internet dan Masyarakat Digital</li> <li>3. Identitas Digital dan Anonimitas</li> <li>4. Digital Natives dan Digital Immigrants</li> <li>5. Media Sosial dan Budaya Baru</li> <li>6. Internet Memengaruhi Kreativitas dan Produksi Konten</li> <li>7. Fenomena Meme dan Bahasa Internet</li> <li>8. UTS - Midterm Exam</li> <li>9. Cyberbullying dan Etika Online</li> <li>10. Cybersecurity dan Privasi Online</li> <li>11. Teknologi dan Perubahan Sosial</li> <li>12. Kecanduan Teknologi dan Pengaruhnya pada Kehidupan Sehari-hari</li> <li>13. Aktivisme Digital dan Gerakan Sosial</li> <li>14. E-Commerce dan Perubahan dalam Ekonomi Digital</li> <li>15. Opini tentang Cyber Culture</li> <li>16. UAS - Ujian Akhir Semester</li> </ol>
Pustaka	<p>Utama:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Baudrillard, Jean. Simulacra and Simulation (1981)</li> <li>2. Heidegger, Martin. The Question Concerning Technology (1977)</li> <li>3. Fuchs, Christian. Social Media: A Critical Introduction (2017)</li> <li>4. Lévy, Pierre. Cyberculture (1997)</li> </ol>

	Pendukung:						
	1.						
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:			Perangkat Keras:			
	MSExcel, MSPower Point, Animasi			Notebook, LCD Proyektor, White Board, Laboratorium			
Dosen Pengampu/ Team Teaching	Indra Gunawan, M.Pd.						
Mata Kuliah Syarat	-						
Mgg Ke-	CP-MK/ Sub-CP-MK	Indikator	Kriteria dan bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran & Waktu	Materi Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	<p>Mahasiswa Mampu Mengetahui Visi Misi Universitas, Fakultas dan Jurusan/prodi.</p> <p>Memahamai aturan perkuliahan, sistem penilaian, literatur, metode pembelajaran, lingkup materi, kompetensi yang diharapkan</p>	<p>Mampu menerapkan aturan perkuliahan dan memahami dengan benar tentang sistem penilaian, literatur, metode pembelajaran, lingkup materi, kompetensi yang diharapkan</p>	<p><b>Kognitif C1</b> <i>Kriteria:</i> Ketepatan dan penjelasan (non-test)</p> <p><b>Afektif A1:</b> Mengikuti kontrak yang disepakati (non-test)</p> <p><b>Psikomotorik P1:</b> Mematuhi kontrak belajar yang disepakati (non-test)</p>	<p>Ceramah interaktif, brainstorming, dan diskusi</p>	<p><b>PENGANTAR AWAL PERKULIAHAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Visi dan misi IAIN Syekh Nurjati Cirebon</li> <li>✓ Visi dan misi Fakultas Ushuluddin dan Adab</li> <li>✓ Visi dan misi Jurusan Aqidah dan Filsafat Islam</li> <li>✓ Kontrak Belajar dan RPS</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan visi misi institusi</li> <li>2. Brainstorming untuk menyepakati kontrak perkuliahan</li> <li>3. Membacakan tata tertib dan mendiskusikan tatib yang belum ada</li> <li>4. Brainstroming mejelaskan prosentase nilai akhir</li> </ol>	2%

2	Mahasiswa mampu menganalisis tentang Internet dan Masyarakat Digital	<p>Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar internet, masyarakat digital, serta hubungan antara keduanya dalam konteks budaya, sosial, dan ekonomi.</p> <p>Mahasiswa mampu menganalisis bagaimana internet memengaruhi cara individu berinteraksi, membangun hubungan sosial, dan membentuk identitas dalam masyarakat digital.</p>	<p><b>Kognitif (C4)</b> <i>Kriteria:</i> Ketepatan analisis tentang konsep dasar Internet dan Masyarakat Digital (test-Quizizz)</p> <p><b>Afektif (A2):</b> Memiliki Minat terhadap pembelajaran konsep dasar filsafat pendidikan (non-test)</p> <p><b>Psikomotorik (P2):</b> Mempertunjukkan antusias terhadap materi yang disampaikan (non-test)</p>	<p>TPS (Think, Pair and Share) Brainstorming dan diskusi.</p> <p>TM: 100'</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Konsep dasar Internet</li> <li>✓ Masyarakat Digital</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dosen memberikan pengantar tentang tema yang dibahas</li> <li>2. Dosen memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan tema</li> <li>3. Mahasiswa melaksanakan diskusi dan tanya jawab menyamakan persepsi dengan dipandu dosen</li> <li>4. Mahasiswa diberikan tes via Quizizz untuk mengukur tingkat penyerapan materi.</li> </ol>	4%
3	Mahasiswa mampu menganalisis Identitas Digital dan Anonimitas.	<p>Mahasiswa dapat menjelaskan konsep identitas digital, termasuk bagaimana individu membentuk identitas mereka di dunia maya melalui media</p>	<p><b>Kognitif (C4)</b> <i>Kriteria:</i> Ketepatan hasil analisis tentang objek kajian identitas digital (test: Quizizz)</p> <p><b>Afektif (A2):</b></p>	<p>Problem-Based Learning (PBL)</p> <p>Kooperatif Learning: Jigsaw</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identitas Digital</li> <li>✓ Identitas Nyata</li> <li>✓ Anonimitas</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dosen memberikan pengantar tentang tema yang dibahas.</li> <li>2. Dosen memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan tema.</li> </ol>	4%

		<p>sosial, akun online, dan jejak digital lainnya.</p> <p>Mahasiswa dapat menganalisis perbedaan antara identitas yang dibentuk di dunia maya dan identitas yang dimiliki di dunia nyata, serta dampaknya terhadap cara orang berinteraksi di platform digital.</p>	<p>Menyenangi pembelajaran objek kajian identitas digital (non-test)</p> <p><b>Psikomotorik (P2):</b> Mempertunjukkan antusias terhadap materi yang disampaikan (non-test)</p>	TM: 100'		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Mahasiswa dibagi menjadi tiga kelompok untuk membahas permasalahan Ontologi, Epistemologi, dan Aksiologi dari artikel yang dikirim dosen.</li> <li>4. Mahasiswa diskusi tanya jawab menyamakan persepsi dengan dipandu dosen</li> <li>5. Mahasiswa diberikan tes via Quizziz untuk mengukur tingkat penyerapan materi.</li> </ol>	
4	Mahasiswa mampu menganalisis Digital Natives dan Digital Immigrants.	Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian Digital Natives (generasi yang tumbuh dengan teknologi digital) dan Digital Immigrants serta perbedaan mendasar di antara keduanya.	<p><b>Kognitif (C4)</b> <i>Kriteria:</i> Ketepatan penjelasan tentang digital natives dan digital immigrants (test: presentasi)</p> <p><b>Afektif (A2):</b> Menyenangi pembelajaran digital native dan digital immigrants</p>	<p>Problem-Based Learning (PBL),</p> <p>TM: 100'</p>	Digital Natives Digital Immigrants	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dosen memberikan pengantar tentang tema yang dibahas.</li> <li>2. Dosen memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan tema (Brainstorming).</li> <li>3. Dosen meminta mahasiswa mencari artikel tentang digital</li> </ol>	4%

			(non-test) <b>Psikomotorik (P2):</b> Mempertunjukkan antusias terhadap materi yang disampaikan (non-test)			natives dan digital immigrants.  4. Diskusi tanya jawab menyamakan persepsi dengan dipandu dosen.  5. Mahasiswa mempresentasikan hasil temuannya.	
5	Mahasiswa mampu mengevaluasi Media Sosial dan Budaya Baru.	Mahasiswa dapat menjelaskan secara jelas pengertian media sosial, jenis-jenis platform media sosial (seperti Facebook, Instagram, Twitter, Tik Tok, dll.), dan bagaimana platform ini memengaruhi komunikasi serta interaksi sosial dalam masyarakat modern.  Mahasiswa mampu menganalisis bagaimana media sosial berperan	<b>Kognitif (C5)</b> <i>Kriteria:</i> Ketepatan evaluasi media sosial dan pengaruhnya terhadap komunikasi dan interaksi sosial (test: Quizziz)  <b>Afektif (A2):</b> Menyenangi pembelajaran media sosial dan budaya baru (non-test)  <b>Psikomotorik (P2):</b> Mempertunjukkan antusias terhadap materi	Flipped Classroom TM: 100'	<ul style="list-style-type: none"> <li>Platform Media Sosial</li> <li>Budaya-Budaya hasil implikasi penggunaan media sosial</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa dibagi menjadi 4 kelompok</li> <li>Mahasiswa diberikan bahan bacaan, video, atau podcast yang menjelaskan konsep budaya baru yang diakibatkan oleh media sosial.</li> <li>Mahasiswa diberikan tugas untuk mengobservasi dan mewawancarai temannya tentang media social dan budaya baru.</li> </ol>	4%

		dalam pembentukan budaya baru, termasuk pengaruhnya terhadap nilai-nilai, norma, tren, dan cara berpikir generasi muda.	yang disampaikan (non-test)				
6	Mahasiswa mampu menganalisis Internet Memengaruhi Kreativitas dan Produksi Konten.	<p>Mahasiswa dapat menjelaskan bagaimana internet memengaruhi proses kreatif, termasuk akses yang lebih mudah terhadap sumber inspirasi, alat digital, serta kolaborasi online yang mendorong pengembangan ide dan produk kreatif.</p> <p>Mahasiswa mampu menganalisis peran berbagai platform digital (seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan blog) dalam memfasilitasi</p>	<p><b>Kognitif (C4)</b> <i>Kriteria:</i> Ketepatan analisis media sosial dan pengaruhnya terhadap proses kreatif (test: Quizziz)</p> <p><b>Afektif (A2):</b> Menyenangi pembelajaran internet dalam kreativitas dan produksi. (non-test)</p> <p><b>Psikomotorik (P2):</b> Mempertunjukkan antusias terhadap materi yang disampaikan (non-test)</p>	Problem-Based Learning TM: 100'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kreativitas Digital</li> <li>• Konten</li> <li>• Dosen Tamu</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dosen memberikan pengantar tentang tema yang dibahas.</li> <li>2. Dosen memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan tema (Brainstorming).</li> <li>3. Dosen meminta mahasiswa mencari artikel tentang kreativitas digital.</li> <li>4. Diskusi tanya jawab menyamakan persepsi dengan dipandu dosen.</li> <li>5. Mahasiswa mempresentasikan hasil temuannya.</li> </ol>	

		produksi dan distribusi konten					
7	Mahasiswa mampu Menyusun Meme dan Bahasa Internet.	<p>Mahasiswa dapat menjelaskan apa itu meme dan bagaimana meme berfungsi sebagai bagian dari bahasa internet, termasuk bentuk-bentuknya yang berbeda, seperti gambar, teks, atau video yang menyebar secara viral di dunia maya.</p> <p>Mahasiswa mampu mendefinisikan dan membedakan antara satire (kritikan atau sindiran terhadap suatu fenomena atau kelompok dengan cara yang cerdas atau humoris) dan sarkasme (ungkapan yang bertujuan menyakiti atau mengejek dengan cara yang lebih</p>	<p><b>Kognitif (C4)</b> <i>Kriteria:</i> Ketepatan dalam menyajikan Meme dan Bahasa Internet (test-presentasi)</p> <p><b>Afektif (A3):</b> Mahasiswa mampu memperjelas penilaian terhadap aliran eksistensialisme (test-presentasi)</p> <p><b>Psikomotorik (P3):</b> Mahasiswa mampu mengkalibrasi terhadap materi yang disampaikan (test-presentasi)</p>	Studi Kasus Presentasi TM: 100'	<p>satire atau sarkas memengaruhi opini publik dan membentuk diskursus sosial atau politik.</p> <p>menganalisis bagaimana meme yang mengandung satire atau sarkas berperan dalam membentuk budaya populer, serta bagaimana media massa dan masyarakat secara umum merespons fenomena meme dalam konteks sosial dan politik.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dosen memberikan pengantar tentang tema yang dibahas dan mempersilakan kelompok mahasiswa mempresentasikan temuannya.</li> <li>2. Mahasiswa membuat meme dan Bahasa Internet.</li> <li>3. Diskusi tanya jawab</li> <li>4. Menyamakan persepsi dengan dipandu dosen</li> </ol>	4%

		tajam), serta menganalisis bagaimana kedua gaya bahasa ini diterapkan dalam meme dan percakapan di internet.					
<b>UTS</b>							15 %
8	Mahasiswa mampu mengevaluasi Cyberbullying dan Etika Online	<p>Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian cyberbullying, termasuk jenis-jenisnya (seperti penghinaan online, penyebaran rumor, penguntitan digital, dll.) serta perbedaannya dengan bullying tradisional.</p> <p>Mahasiswa mampu menganalisis dampak psikologis, emosional, dan sosial dari cyberbullying terhadap korban, seperti kecemasan,</p>	<p><b>Kognitif (C4)</b> <i>Kriteria:</i> Ketepatan dalam mengevaluasi Cyberbullying dan Etika Online (test-presentasi)</p> <p><b>Afektif (A3):</b> Memperjelas penilaian terhadap Cyberbullying dan Etika Online (test-presentasi)</p> <p><b>Psikomotorik (P3):</b> Mengkalibrasi terhadap materi yang disampaikan (test-presentasi)</p>	Presentasi TM: 100'	Karakteristik Cyberbullying  Etika Digital	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dosen memberikan pengantar awal tentang tema yang dibahas</li> <li>2. Kelompok 1 mempresentasikan makalah sesuai topik</li> <li>3. Diskusi tanya jawab</li> <li>4. Menyamakan persepsi dengan dipandu dosen</li> <li>5. Dosen memberikan pengantar tentang tema yang dibahas</li> </ol>	4%

		depresi, penurunan harga diri, dan dampak jangka panjang yang mungkin timbul akibat perundungan online.					
9	Mahasiswa mampu mengidentifikasi Cybersecurity dan Privasi Online.	<p>Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian cybersecurity, tujuan utamanya, serta pentingnya perlindungan data dan sistem informasi di dunia digital.</p> <p>Mahasiswa dapat mengidentifikasi ancaman utama dalam cybersecurity, seperti malware, phishing, dan serangan ransomware.</p>	<p><b>Kognitif (C4)</b> <i>Kriteria:</i> Ketepatan dalam menganalisis cybersecurity dan privasi online (test-presentasi)</p> <p><b>Afektif (A3):</b> Memperjelas penilaian terhadap cybersecurity dan privasi online (test-presentasi)</p> <p><b>Psikomotorik (P3):</b> Mengkalibrasi terhadap materi yang disampaikan (test-presentasi)</p>	Presentasi dan diskusi  TM: 100'	Cybersecurity  Digital Panopticon  Privasi Online	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dosen memberikan pengantar tentang tema yang dibahas</li> <li>2. Dosen memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan tema</li> <li>3. Kelompok 2 mempresentasikan makalah sesuai topik</li> <li>4. Diskusi tanya jawab</li> <li>5. Menyamakan persepsi dengan dipandu dosen</li> <li>6. Dosen memberikan pengantar tentang tema yang dibahas</li> </ol>	4%

10	Mahasiswa mampu mengevaluasi Teknologi dan Perubahan Sosial.	<p>Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian teknologi dan bagaimana teknologi berperan dalam memengaruhi perubahan sosial, baik dalam aspek budaya, ekonomi, politik, maupun kehidupan sehari-hari.</p> <p>Mahasiswa mampu mengevaluasi dampak positif yang dihasilkan oleh teknologi terhadap perubahan sosial, seperti peningkatan akses pendidikan melalui teknologi, kemudahan dalam berkomunikasi, serta penciptaan lapangan pekerjaan baru</p>	<p><b>Kognitif (C4)</b> <i>Kriteria:</i> Ketepatan dalam mengevaluasi (test-presentasi)</p> <p><b>Afektif (A3):</b> Memperjelas penilaian terhadap teknologi dan perubahan sosial (test-presentasi)</p> <p><b>Psikomotorik (P3):</b> Mengkalibrasi terhadap materi yang disampaikan (test-presentasi)</p>	Presentasi dan diskusi  TM: 100'	Teknologi Digital  Perubahan Sosial	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dosen memberikan pengantar tentang tema yang dibahas</li> <li>2. Dosen memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan tema</li> <li>3. Kelompok 3 mempresentasikan makalah sesuai topik</li> <li>4. Diskusi tanya jawab</li> <li>5. Menyamakan persepsi dengan dipandu dosen</li> <li>6. Dosen memberikan pengantar tentang tema yang dibahas</li> </ol>	5%
----	--	--	---	--	---	---	----

		dalam industri digital.					
11	Mahasiswa mampu mengevaluasi Kecanduan Teknologi dan Pengaruhnya pada Kehidupan Sehari-hari	<p>Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian kecanduan teknologi, termasuk jenis-jenisnya seperti kecanduan media sosial, game online, penggunaan smartphone, dan internet, serta perbedaan antara ketergantungan dan kecanduan.</p> <p>Mahasiswa mampu mengevaluasi bagaimana kecanduan teknologi memengaruhi hubungan sosial, seperti berkurangnya interaksi tatap muka, kualitas komunikasi dengan keluarga</p>	<p><b>Kognitif (C5)</b> <i>Kriteria:</i> Mengevaluasi tentang kecanduan teknologi (test-presentasi)</p> <p><b>Afektif (A4):</b> Mempolakan moral-moral yang baik dalam menghadapi fenomena digital (test-presentasi)</p> <p><b>Psikomotorik (P3):</b> Mengintegrasikan materi yang disampaikan terhadap kehidupan sehari-hari baik dalam perkuliahan</p>	Discovery Learning  TM: 100'	<p>A. Kecanduan dan Ketergantungan Teknologi</p> <p>B. Implikasi kecanduan dan ketergantungan teknologi</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Dosen memberikan pengantar tentang tema yang dibahas</li> <li>Dosen memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan tema</li> <li>Kelompok 4 mempresentasikan makalah sesuai topik</li> <li>Diskusi tanya jawab</li> </ol>	8%

		dan teman, serta dampak pada dinamika sosial dalam kehidupan sehari-hari.					
12	Mahasiswa mampu mengidentifikasi aktivisme Digital dan Gerakan Sosial	<p>Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian aktivisme digital dan gerakan sosial dalam konteks dunia maya, serta perbedaan antara keduanya. Mahasiswa juga dapat mengidentifikasi berbagai jenis aktivisme digital, seperti kampanye online, petisi digital, dan protes virtual.</p> <p>Mahasiswa dapat mengidentifikasi contoh gerakan sosial digital yang telah mencapai dampak signifikan, seperti Black Lives Matter, Me Too, Fridays for Future, dan gerakan lainnya yang</p>	<p><b>Kognitif (C5)</b> <i>Kriteria:</i> Mengidentifikasi tentang aktivisme Digital dan Gerakan Sosial (test-presentasi)</p> <p><b>Afektif (A4):</b> Mempolakan moral-moral yang baik dalam menghadapi aktivisme Digital dan Gerakan Sosial (test-presentasi)</p> <p><b>Psikomotorik (P3):</b> Mengintegrasikan materi yang disampaikan terhadap kehidupan sehari-hari baik dalam perkuliahan</p>	Discovery Learning  TM: 100'	Aktivisme digital Kampanye online Petisi digital Protes virtual Normalisasi via tagar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dosen memberikan pengantar tentang tema yang dibahas</li> <li>2. Dosen memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan tema</li> <li>3. Kelompok 5 mempresentasikan makalah sesuai topik</li> <li>4. Diskusi tanya jawab</li> </ol>	

		berkembang di media sosial, serta mengevaluasi pengaruhnya terhadap masyarakat dan politik.					
13	Mahasiswa mampu menganalisis E-Commerce dan Perubahan dalam Ekonomi Digital	Mampu menganalisis perubahan ekonomi dalam dunia digital.	<p><b>Kognitif (C3)</b> <i>Kriteria:</i> Menganalisis konsep kebijakan ekonomi di dunia digital (non-test)</p> <p><b>Afektif (A4):</b> Mempolakan konsep kebijakan ekonomi di dunia digital (non-test)</p> <p><b>Psikomotorik (P3):</b> Mengintegrasikan materi yang disampaikan terhadap kehidupan sehari-hari baik dalam perkuliahan (non-test)</p>	Problem-Based Learning (PBL), TM: 100'	Perubahan Pola Konsumsi  Pengaruh terhadap Bisnis Kecil	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dosen memberikan pengantar tentang tema yang dibahas</li> <li>2. Dosen memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan tema</li> <li>3. Dosen memberikan artikel hasil penelitian tentang ekonomi digital</li> <li>4. Diskusi tanya jawab</li> <li>5. Menyamakan persepsi dengan dipandu dosen</li> <li>6. Dosen memberikan pengantar tentang tema yang dibahas</li> </ol>	5%
15	Mahasiswa mampu menyusun esai kritis	Mampu menyusun esai kritis tentang	<p><b>Kognitif (C6)</b> <i>Kriteria:</i></p>	(PJBL),	✓ Penggunaan AI, Gender dsb	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dosen memberikan bahan bacaan atau</li> </ol>	10%

	tentang isu-isu kontemporer dalam dunia digital	isu-isu kontemporer dunia digital melalui perspektif filsafat.	<p>Ketepatan dan penguasaan dalam menyusun Essai</p> <p><b>Afektif (A5):</b> Mengorganisasi filsafat pendidikan mengenai isu kontemporer</p> <p><b>Psikomotorik (P4):</b> Mengartikulasikan tindakan dari esai kritis yang disusun</p> <p><i>Bentuk non-tes:</i> Modul</p>	presentasi dan diskusi  TM: 100'	✓ Pendekatan filsafat dalam memecahkan persoalan tersebut	<p>sumber referensi terkait filsafat pendidikan yang mendasari isu-isu tersebut.</p> <p>2. Mahasiswa melakukan kajian pustaka untuk memahami bagaimana perspektif filsafat dapat diterapkan dalam analisis isu yang dipilih.</p> <p>3. Dosen memberi orientasi penyusunan esai, antara lain: Pendahuluan yang menjelaskan isu yang diangkat dan relevansinya dalam pendidikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Landasan Teoretis yang menguraikan perspektif filsafat p yang akan digunakan.</li> <li>• Analisis Kritis terhadap isu menggunakan teori filsafat akademik.</li> <li>• Kesimpulan dan Rekomendasi yang memberikan solusi atau pandangan filsafat terhadap isu tersebut.</li> </ul>	
16	UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)					25%	

## FORMAT RANCANGAN TUGAS

Nama Mata Kuliah : Cyber Culture SKS : 2  
Program Studi : Aqidah dan Filsafat Islam Pertemuan ke : 6-12  
Fakultas : Ushuluddin dan Adab

### A. CARA Pengerjaan Tugas

1. Mahasiswa mengobservasi dan mewawancarai netizen atau pengguna digital sesuai dengan tema kelompoknya.
2. Mahasiswa menyusun laporan dan membuat PPT untuk dipresentasikan.
3. Mahasiswa melakukan seminar pada jadwal yang sudah ditentukan;

### B. Deskripsi Luaran Tugas

Mahasiswa mampu membuat makalah minimal 10 halaman, dengan menyertakan footnote/ bodynote; Makalah diketik dengan menggunakan font *Times New Roman* ukuran 12, spasi 1,5; Referensi minimal 15 (8 untuk: Buku/ Kitab), dan 5 selebihnya bebas (ensiklopedia, kamus, jurnal, majalah, artikel, internet, dan sebagainya); dengan sistematika sebagai berikut: Cover; BAB.I: Pendahuluan (memuat: Latar Belakang minimal 7 paragraf – Rumusan Masalah dan Tujuan Penulisan); BAB II: Pembahasan (memuat kajian teoritis, pembahasan terkait tema disertai dengan footnote/bodynote, hasil wawancara dan observasi serta analisis data; BAB III: Penutup (memuat kesimpulan dan saran); DAFTAR PUSTAKA. Untuk penugasan baik individu (resum) atau kelompok (makalah) dikirimkan paling lambat 1 hari sebelum presentasi.

## RUBRIK

### KRITERIA 1 : Ketepatan Penjelasan

DIMENSI	SANGAT MEMUASKAN	MEMUASKAN	BATAS	KURANG MEMUASKAN	DI BAWAH STANDARD	SKOR
KEBENARAN KONSEP	Diungkapkan dengan tepat, aspek penting tidak dilewatkan, bahkan analisis dan sintetis nya membantu memahami konsep	Diungkap dengan tepat, namun deskriptif	Sebagian besar konsep sudah terungkap, namun masih ada yang terlewatkan	Kurang dapat mengungkapkan aspek penting, tidak ada proses merangkum hanya mencontoh	Tidak ada konsep yang disajikan	
KELENGKAPAN KONSEP	Aspek yang dijelaskan lengkap dan integratif	Aspek yang dijelaskan lengkap	Masih kurang 2 aspek yang belum terungkap	Hanya menunjukkan sebagian konsep saja	Tidak ada konsep	
ISI PENJELASAN LISAN	Memberi inspirasi pendengar untuk mencari lebih dalam	Menambah wawasan	Pembaca masih harus menambah lagi informasi dari beberapa sumber	Informasi yang disampaikan tidak menambah wawasan bagi pendengarnya	Informasi yang disampaikan menyesatkan atau salah	
PEMILIHAN STRATEGI PENJELASAN	Strategi yang dipilih, selain tepat juga mampu menyederhanakan kompleksitas menjadi hal yang dapat diterima anggota lain dengan mudah	Strategi yang dipilih sesuai dengan konsep yang dijelaskan. Misalnya, menjelaskan tentang prosedur, maka dipilih penjelasan dengan bagan dll	Mampu menjelaskan, walaupun dengan strategi yang standard, seperti memberi ceramah pada anggota temannya	Strategi yang dipilih kurang sesuai dengan konsep yang dijelaskan, sehingga anggota malah kebingungan dan harus menambah pengetahuan sendiri	Tidak mampu menjelaskan apapun	

### Kriteria 2 : Kerjasama

DIMENSI	SANGAT MEMUASKAN	MEMUASKAN	BATAS	KURANG MEMUASKAN	DI BAWAH STANDARD	SKOR
KETERLIBATAN ANGGOTA	Terlibat sangat intensif dalam setiap penjelasan konsep dan pembuatan kesimpulan,	Cukup terlibat dalam proses, beberapa ide adalah dari dirinya,	Sering terlepas dari proses dan sibuk dengan pemikirannya,	Masukan yang diberikan kurang menyatu dengan kelompok, dan tidak	Diam dan pasif	

	tanpa meniadakan ide teman lain	memberi perhatian pada proses kelompok	sesekali memberikan masukan	terlibat dalam kelompok secara intensif, <i>out of group process</i>		
--	---------------------------------	--	-----------------------------	--	--	--

Kriteria 3 : Kemampuan Komunikasi

DIMENSI	SANGAT MEMUASKAN	MEMUASKAN	BATAS	KURANG MEMUASKAN	DI BAWAH STANDARD	SKOR
ORGANISASI	Sangat runtut dan integratif sehingga pendengar dapat mengkompilasi isi dengan baik	Cukup runtut dan memberi data pendukung fakta yang disampaikan	Tidak didukung data, namun menyampaikan informasi yang benar	Informasi yang disampaikan tidak ada dasarnya	Tidak mau menyampaikan informasi apapun	
GAYA PRESENTASI	Menggugah semangat pendengar	Membuat pendengar paham, hanya sesekali saja memandangi catatan	Lebih banyak membaca catatan	Selalu membaca catatan (tergantung pada catatan)	Tidak berbunyi	
KELANCARAN PEJELASAN	Disampaikan dengan mudah dipahami dan tidak berbelit, idenya mengalir dalam penjelasan dengan lancar (benang merahnya dapat dirasakan)	Penjelasan selain runtut juga tidak terputus di tengah konsep. Tidak berbelit dan berputar	Menyampaikan poin yang ada, namun belum terhubung dalam aliran ide yang konseptual	Dalam menjelaskan berbelit dan berputar, terkadang keluar dari topik kajian	Tidak ada penjelasan konsep	

Kriteria 4 : Kreativitas

DIMENSI	SANGAT MEMUASKAN	MEMUASKAN	BATAS	KURANG MEMUASKAN	DI BAWAH STANDARD	SKOR
PENYAJIAN PETA KONSEP, PPT DAN RANGKUMAN MATERI	Peta konsep, ppt dan rangkuman materi yang dibuat orisinil dan sangat menarik, dapat membuat orang lain terinspirasi	Peta konsep, ppt dan rangkuman materi yang dibuat unik dan menarik	Peta konsep, ppt dan rangkuman materi yang dibuat Cukup menarik, desain nya sering kita lihat	Peta konsep, ppt dan rangkuman materi yang dibuat sangat standar	Peta konsep, ppt dan rangkuman materi yang dibuat tidak menarik dan asal dibuat	

**Nama Mata Kuliah** : Cyber Culture  
**Program Studi** : Aqidah dan Filsafat Islam  
**Fakultas** : Ushuluddin dan Adab

**SKS** : 2  
**Pertemuan ke** : 15-16

Buatlah Esai dengan ketentuan sebagai berikut!

### **Pendahuluan**

- Jelaskan secara singkat isu kontemporer yang akan dibahas dalam esai tentang dunia digital (Sosial, ekonomi, budaya)
- Kemukakan alasan mengapa isu ini penting dan relevan untuk dibahas dalam konteks kefilosofan.
- Nyatakan tujuan penulisan esai ini, yaitu untuk menganalisis isu dari perspektif filsafat dan memberikan pandangan atau solusi yang sesuai.

### **Landasan Teoretis**

- Uraikan teori atau perspektif filsafat yang akan digunakan untuk menganalisis isu.
- Sertakan beberapa tokoh atau konsep kunci dari aliran filsafat yang relevan.
- Gambarkan bagaimana perspektif filsafat tersebut berkaitan dengan isu yang diangkat.

### **Analisis Kritis**

- Analisislah isu secara mendalam dengan menggunakan perspektif filsafat yang telah dijelaskan. Jelaskan bagaimana teori tersebut bisa digunakan untuk memahami atau menjelaskan isu yang diangkat.
- Soroti tantangan yang mungkin timbul dalam menerapkan filsafat tersebut pada isu dunia digital.
- Sajikan Argumen Berdasarkan Filsafat: Berikan argumen logis yang mendukung pandangan Anda. Sertakan contoh-contoh atau studi kasus untuk mendukung analisis.

### **Kesimpulan dan Rekomendasi**

- Tinjau kembali poin-poin penting dari analisis yang telah disampaikan, serta kesimpulan utama dari pandangan filsafat terhadap isu tersebut.
- Sampaikan rekomendasi yang didasarkan pada perspektif filsafat, baik dalam bentuk solusi, pendekatan, atau tindakan praktis yang dapat diambil dalam dunia digital.
- Relevansi Jangka Panjang: Tutup dengan pandangan tentang bagaimana pendekatan filsafat ini dapat terus relevan untuk menghadapi tantangan fenomena digital di masa depan.

RUBRIK:

1. Format Penilaian Esai

Struktur Makalah	Aspek yang Dinilai	Nilai Maks
Pendahuluan (Nilai 35)	1. Latar belakang	20
	2. Rumusan masalah	8
	3. Tujuan penulisan.	7
Isi (Landasan teori dan Analisis) (Nilai 50)	1. Orisinalitas makalah;	15
	2. Memaparkan materi yang relevan dengan masalah yang telah dipaparkan pada bagian pendahuluan;	10
	3. Beragam konsep dieksplorasi dari banyak sumber (> 5 sumber buku/jurnal/artikel seminar, dll);	10
	4. Struktur/logika penulisan disusun dengan jelas sesuai metode yang dipakai;	5
	5. Bahasa yang digunakan sesuai EYD dan komunikatif;	5
	6. Daftar pustaka yang dapat dipertanggungjawabkan (Ilmiah);	5
Penutup (Nilai 15)	Kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah	10
	Saran relevan dengan kajian, dan berisi pesan untuk rekomendasi	5

Jumlah Total	100
--------------	-----

## 2. Format Penilaian Presentasi

No	Aspek yang Dinilai	Point Maks
1	SESI PRESENTASI ( Maks. 40)	40
	Kesiapan Makalah (tepat waktu)	5
	Makalah sesuai ketentuan	5
	Cara Penyampaian	10
	Penguasaan Materi	20
2	SESI TANYA - JAWAB	40
	Mengendalikan Audience	5
	Kemampuan Menjawab	10
	Jawaban dikaitkan dengan Teori	10
	Keakuratan jawaban yang diberikan	10
	Detail jawaban yang diberikan	5
3	Presentasi keseluruhan	20
	Kemampuan/ pemahaman dalam menyampaikan topik yang dipresentasikan	10
	Penampilan saat presentasi (kerapian) kelompok group/ gaya penyampaian	10
	Jumlah Total	100

## 3. Format Penilaian Afektif

<b>Kriteria</b>	<b>Skor 4 (Sangat Baik)</b>	<b>Skor 3 (Baik)</b>	<b>Skor 2 (Cukup)</b>	<b>Skor 1 (Kurang)</b>
<b>Keterlibatan dalam Diskusi</b>	Sangat aktif berpartisipasi dalam diskusi, memberikan argumen yang mendalam dan relevan.	Aktif berpartisipasi dalam diskusi, memberikan argumen yang baik.	Terlibat dalam diskusi, namun argumen yang diberikan kurang mendalam.	Jarang berpartisipasi dalam diskusi, tidak memberikan argumen.
<b>Kemampuan Mendengarkan</b>	Selalu mendengarkan pendapat orang lain dengan baik dan menghargai sudut pandang yang berbeda.	Mendengarkan dengan baik, menghargai pendapat orang lain.	Terkadang mendengarkan pendapat orang lain, tetapi kurang menghargai.	Tidak mendengarkan pendapat orang lain dan tidak menghargai sudut pandang yang berbeda.
<b>Etika dan Moral</b>	Selalu menunjukkan sikap etis dan moral yang tinggi dalam interaksi dengan teman sekelas dan dosen.	Menunjukkan sikap etis dan moral yang baik dalam interaksi.	Terkadang menunjukkan sikap etis dan moral yang kurang baik.	Tidak menunjukkan sikap etis dan moral yang baik dalam interaksi.
<b>Refleksi Diri</b>	Secara aktif melakukan refleksi diri dan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam sikap dan perilaku.	Melakukan refleksi diri dengan baik dan menunjukkan peningkatan.	Terkadang melakukan refleksi diri, tetapi peningkatan kurang terlihat.	Tidak melakukan refleksi diri dan tidak menunjukkan peningkatan.
<b>Komitmen terhadap Nilai-Nilai Pendidikan</b>	Selalu menunjukkan komitmen tinggi terhadap nilai-nilai pendidikan dalam perilaku sehari-hari.	Menunjukkan komitmen baik terhadap nilai-nilai pendidikan.	Terkadang menunjukkan komitmen terhadap nilai-nilai pendidikan.	Tidak menunjukkan komitmen terhadap nilai-nilai pendidikan.

#### 4. Format Penilaian UTS/UAS

No	Skor	Rubrik
1	100	Jawaban benar dengan analisis mendalam, sesuai teori dan logis
2	85	Jawaban benar dengan langkah analisis kurang mendalam, kurang sesuai teori atau kurang logis
3	75	Jawaban akhir salah tapi analisis mendalam, sesuai teori dan logis
4	50	Jawaban benar dengan analisis tidak mendalam, tidak sesuai teori dan tidak logis
5	20	Jawaban salah tapi ada upaya

6	0	Mengulang soal atau tidak ada jawaban
---	---	---------------------------------------