



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) CYBER CULTURE

Oleh:

Onwardono Rit Riyanto, M.Pd.

Program Studi Hukum Ekonomi Syariah

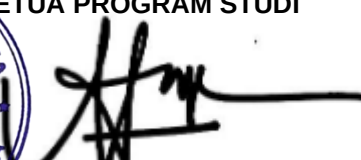
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2025**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON

PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH FAKULTAS SYARIAH

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

MATA KULIAH	KODE MATA KULIAH:	RUMPUN MATA KULIAH:	BOBOT (SKS):	SEMESTER:	TANGGAL PENYUSUNAN:	TANGGAL MULAI BERLAKU:	
Cyber Culture	SNJ62306	Universitas	T: 2 SKS P: 0 SKS	III	23 Agustus 2025	1 September 2025	
OTORISASI	DOSEN PENGEMBANG RPS  <u>Onwardono Rit Riyanto, M.Pd</u> NIDN. 0411029207	KOORDINATOR RUMPUN MATA KULIAH  <u>Ahmad Rofii, MA., LL.M., Ph. D</u> NIP. 197607252001121002					KETUA PROGRAM STUDI   <u>Dr. Afif Muamar M.H.I.</u> NIP. 198512192015031007
CAPAIAN PEMBELAJARAN	CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI (CPL)	CPL-06	Memiliki keterampilan komunikasi hukum, baik lisan maupun tulisan, secara profesional dalam bahasa Indonesia dan bahasa asing untuk kebutuhan akademisi, praktisi hukum, dan legalpreneur di tingkat nasional maupun internasional.				
		CPL-08	Mampu mengintegrasikan Hukum Ekonomi Syariah dengan pendekatan interdisipliner untuk mendukung profesi sebagai peneliti, fasilitator, maupun konsultan hukum syariah.				
		CPL-12	Mampu memberikan layanan hukum, konsultasi, dan advokasi terkait isu kontemporer (fintech syariah, legal tech, cyber law, dan industri halal) secara profesional, etis, dan berbasis prinsip syariah, sehingga mendukung pengembangan legalpreneur/shariapreneur.				

	CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CP-MK)	M1	Menjelaskan konsep budaya digital, hak digital, dan etika penggunaan teknologi dalam transaksi syariah.		
		M2	Menganalisis dampak budaya digital pada perlindungan konsumen, fintech syariah, dan industri halal.		
		M3	Menyusun pedoman etika dan keamanan informasi untuk lembaga keuangan syariah.		
	RELEVANSI DENGAN SDG'S	Pendidikan & Literasi Digital (SDG 4): Materi seperti pengantar budaya siber, etika digital, gaming culture, literasi AI, dan studi kasus masuk ke pendidikan berkualitas karena mendorong pemahaman, keterampilan, dan kesadaran digital. Inovasi & Infrastruktur (SDG 9): Evolusi teknologi komunikasi, keamanan siber, ekonomi digital, dan literasi AI mendukung industri, inovasi, serta infrastruktur digital yang tangguh. Keadilan & Tata Kelola (SDG 16): Identitas digital, dinamika interaksi di dunia maya, keamanan data, etika digital, dan penanganan kekerasan digital memperkuat hukum, keadilan, serta kelembagaan di dunia siber. Kesehatan & Kesejahteraan (SDG 3): Gaming culture dan penanganan cyberbullying/hate speech relevan dengan kesehatan fisik-mental masyarakat. Kesetaraan & Inklusi (SDG 5 & SDG 10): Perempuan dan kelompok rentan yang sering terdampak kekerasan digital serta kesenjangan akses teknologi ditangani lewat literasi dan regulasi yang adil. Kemitraan Global (SDG 17): Studi kasus dan penanganan isu digital menuntut kolaborasi antar-lembaga dan antar-negara.			
RELASI DAN TAKSONOMI CP	KODE CPL	CPMK	ASPEK/ TAKSONOMI	LEVEL TAKSONOMI	
Menjelaskan konsep komunikasi hukum dalam konteks siber, menganalisis kasus cyberbullying dengan menelaah pasal-pasal hukum terkait.	CPL-06	M1. Menjelaskan konsep budaya digital, hak digital, dan etika penggunaan teknologi dalam transaksi syariah.	Memahami, Menganalisis	C2, C4	
Mengetahui ketentuan UU ITE, GDPR, dan regulasi privasi nasional, menerapkan prosedur hukum ketika terjadi pelanggaran data digital, dan	CPL-06	M2. Menganalisis dampak budaya digital pada perlindungan konsumen, fintech syariah, dan industri halal	Pengetahuan, Menerapkan, Mengevaluasi	C1, C3, C5	

mengevaluasi strategi pembelaan hukum dalam kasus kebocoran data				
Menjelaskan keterkaitan antara hukum syariah dan teknologi keuangan digital, dan mengevaluasi kepatuhan platform digital terhadap standar hukum syariah.	CPL-08	M3. Menyusun pedoman etika dan keamanan informasi untuk lembaga keuangan syariah	Pemahaman, Menganalisis, Mengevaluasi	C2, C4, C5
Mengetahui ketentuan UU ITE, GDPR, dan regulasi privasi nasional, menganalisis sengketa hukum terkait penyalahgunaan data pribadi di dunia maya.	CPL-08			
Memahami istilah dan tren terbaru dalam AI dan budaya gaming, menganalisis potensi pelanggaran hukum akibat penggunaan AI tanpa regulasi, dan mengevaluasi perilaku yang melanggar etika hukum siber	CPL-12	M3. Menyusun pedoman etika dan keamanan informasi untuk lembaga keuangan syariah .	Pemahaman, Menganalisis, Mengevaluasi	C2, C4, C5
DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH:	Mata kuliah "CYBER CULTURE" menggali dan merangkum perjalanan kultur digital yang memengaruhi kehidupan manusia secara global. Dari perkembangan teknologi informasi hingga tren terkini di dunia maya, mata kuliah ini membahas bagaimana internet, media sosial, dan teknologi telah menjadi pilar utama dalam membentuk identitas budaya masa kini. Dengan mendalam dan aksesibel, mata kuliah ini membahas dampak perubahan perilaku, pola pikir, dan hubungan sosial yang muncul dalam era digital, serta menyajikan wawasan tentang bagaimana fenomena cyber culture menciptakan tantangan dan peluang baru di era modern. Mata kuliah ini juga mengeksplorasi konsep-konsep kunci seperti identitas virtual, keamanan digital, dan etika online yang semakin relevan dan memainkan peran penting dalam membentuk budaya internet. Mata kuliah ini tidak hanya mengupas sisi positifnya, namun juga mengajukan pertanyaan kritis tentang dampak negatifnya, termasuk isu privasi, disinformasi, dan Cyberbullying.			
MATERI PEMBELAJARAN/POKOK BAHASAN	1. Pengantar Budaya Siber 2. Evolusi teknologi komunikasi 3. Transformasi Sosial di Era Digital 4. Identitas digital 5. Dinamika Interaksi di Dunia Maya 6. Etika dan Tantangan Moral di era siber 7. Keamanan Cyber dan Privasi 8. Ekonomi Digital 9. Gaming Culture			

	10. Literasi AI 11. Cyberbullying, Hate Speech, & Kekerasan Digital 12. Studi Kasus	
REFERENSI	1. Bell, D. J., Loader, B. D., Pleace, N., & Schuler, D. (2004). <i>Cyberculture: The key concepts</i> . Routledge. 2. Atay, S., & Kurubacak-Meriç, G. (Eds.). (2020). <i>Present and Future Paradigms of Cyberculture in the 21st Century</i> . IGI Global 3. Silver, D., & Massanari, A. (Eds.). (2006). <i>Critical cyberculture studies</i> . NYU Press 4. Rachman A., Saluky, & Riyanto, O.R. (2024). <i>Cyber Culture</i> . Zenius Publisher 5. Hollá, K. (2016). Cyberbullying as a negative result of cyber-culture of Slovak children and adolescents: selected research findings. <i>Journal of Language and Cultural Education</i> , 4(2), 40-55. 6. Oktiwati, U. Y. Cyberspace Dan Cyber Community. <i>Metode Dan Media Pengajaran Pai Di Era Society 5.0</i> , 83.	
Integrasi Penelitian dan PkM	1. Rachman A., Saluky, & Riyanto, O.R. (2024). <i>Cyber Culture</i> . Zenius Publisher 2. Saluky, S., Riyanto, O. R., & Rahmah, S. (2022). Digital competence of Post-Pandemic teachers based on gender, work period, and certification factors. <i>EduMa: Mathematics education learning and teaching</i> , 11(2), 166-179. http://dx.doi.org/10.24235/eduma.v11i2.11751	
MEDIA PEMBELAJARAN	Perangkat Lunak	Perangkat Keras
	Portal akademik, LMS, GMeet/Zoom, <i>PowerPoint</i> , Video Pembelajaran, E-book, Internet	Laptop, Smartphone, Infocus
TEAM TEACHING	-	
MATA KULIAH SYARAT	-	

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan (Sub-CPMK)	Bahan Kajian (Materi)	TEKNIK PENILAIAN			BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA	MEDIA PEMBELAJARAN	Referensi
			Indikator	Teknik dan Kriteria	Bobot (%)					
(1)	(2)	(3)				(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa mampu	Learning Contract:	a. Ketepatan mahasisw	Non Tes:	5%	Bentuk :	1. PB: 2 x50'	Mahasiswa dilatih berdiskusi untuk	Portal akademik, e-	RPS

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan (Sub-CPMK)	Bahan Kajian (Materi)	TEKNIK PENILAIAN			BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA	MEDIA PEMBELAJARAN	Referensi
			Indikator	Teknik dan Kriteria	Bobot (%)					
(1)	(2)	(3)				(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	menyimpulkan CPL, maksud, tujuan perkuliahan, sistem perkuliahan, dan mengelompokkan bahasan materi perkuliahan cyber culture secara terstruktur.	a. Kontrak perkuliahan b. Outline materi perkuliahan Cyber Culture	a dalam menyimpulkan CPL, maksud, tujuan perkuliahan, sistem perkuliahan b. Ketepatan mahasiswa dalam mengelompokkan materi perkuliahan Cyber Culture	➤ Meringkas materi kontrak perkuliahan ➤ Partisipasi		Kuliah dengan Model <i>Direct Instruction</i> ▪ Metode 1. Cooperative learning 2. Diskusi 3. Ceramah 4. Tanya jawab	2. PT: 2 x 50' 3. KM: 2 x 50'	menyimpulkan CPL, tujuan perkuliahan dan mengelompokkan materi perkuliahan dan menyimpulkan maksud, tujuan, dan sistem perkuliahan	book, internet	
2	Mahasiswa mampu memahami pengantar budaya siber	1) Definisi dan sejarah tentang budaya cyber 2) Peran teknologi dalam membe	a. Ketepatan mahasiswa dalam konsep dasar budaya cyber b. Ketepatan mahasiswa dalam menguraikan peran teknologi	a. Observasi (S) b. Tes tertulis, penugasan (P) c. Partisipasi, unjuk kerja (KU) (KK)	5%	Bentuk: Kuliah dengan Model <i>Contextual Teaching Learning (CTL)</i> Metode 1. Ceramah interaktif	1. PB: 2 x 50' 2. PT: 2 x 50' 3. KM: 2 x 50'	Mahasiswa dilatih untuk berdiskusi dan menganalisis pengantar budaya siber	LMS Pillar, PowerPoint, e-modul	(1), (2), (3), (4)

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan (Sub-CPMK)	Bahan Kajian (Materi)	TEKNIK PENILAIAN			BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA	MEDIA PEMBELAJARAN	Referensi
			Indikator	Teknik dan Kriteria	Bobot (%)					
(1)	(2)	(3)				(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		ntuk budaya modern 3) Perkembangan internet dan dampaknya pada Masyarakat	dalam perkembangan budaya cyber c. Ketepatan mahasiswa dalam memprediksi perkembangan budaya siber			2. diskusi kelompok 3. tanya jawab				
			Tugas-1: Mengerjakan Tes Formative dan Latihan (Esai) [PT: 2x60'] [KM: 2x60']							
3	Mahasiswa mampu menganalisis Evolusi teknologi komunikasi	1) Sejarah perkembangan teknologi komunikasi 2) Transformasi media dan peran internet	• Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan perkembangan teknologi komunikasi • Ketepatan mahasiswa dalam menganalisis transformasi media dan internet sebagai cara	a. Observasi (S) b. Tes tertulis, penugasan (P) c. Partisipasi, unjuk kerja (KU) (KK)	5%	Bentuk: Kuliah dengan Model <i>Contextual Teaching Learning (CTL)</i> Metode Ceramah interaktif, asynchronous, diskusi	1. PB: 2 x50' 2. PT: 2 x 50' 3. KM: 2 x 50'	Mahasiswa dilatih untuk berdiskusi dan menganalisis evolusi teknologi komunikasi	LMS, PowerPoint, e-modul, video	(1), (2), (3), (4), (6)

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan (Sub-CPMK)	Bahan Kajian (Materi)	TEKNIK PENILAIAN			BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA	MEDIA PEMBELAJARAN	Referensi
			Indikator	Teknik dan Kriteria	Bobot (%)					
(1)	(2)	(3)				(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		sebagai cara komunikasi baru	komunikasi baru			kelompok, tanya jawab				
			Tugas-2: Mengerjakan Tes Formative dan berdiskusi pada Forum Diskusi [PT: 2x60'] [KM: 2x60']							
4	Mahasiswa mampu menjelaskan Transformasi Sosial di Era Digital	1) Perubahan Pola Interaksi Sosial 2) Dampak Teknologi pada perubahan sosial 3) Globalisasi dan Digitalisasi Budaya Lokal	• Ketepatan mahasiswa dalam menganalisis perubahan interaksi sosial • Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan dampak teknologi terhadap perubahan sosial	a. Observasi (S) b. Tes tertulis, penugasan (P) c. Partisipasi, unjuk kerja (KU) (KK)	5%	Bentuk: Kuliah dengan Model <i>Contextual Teaching Learning (CTL)</i> Metode Ceramah interaktif, asynchronous, diskusi kelompok, tanya jawab	1. PB: 2 x50' 2. PT: 2 x 50' 3. KM: 2 x 50'	Mahasiswa dilatih untuk memahami dan menganalisis persoalan transformasi sosial di era digital	LMS, PowerPoint, e-modul, video	(1), (2), (3), (4), (6)
			Tugas-3: Mengerjakan Tes Formative dan Latihan (Esai) [PT: 2x60'] [KM: 2x60']							
5	Mahasiswa mampu		• Ketepatan mahasiswa	a. Observasi (S)	5%	Bentuk:	1. PB: 2 x50'	Mahasiswa dilatih untuk memahami dan	LMS, PowerPoint,	(1), (2), (3), (4)

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan (Sub-CPMK)	Bahan Kajian (Materi)	TEKNIK PENILAIAN			BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA	MEDIA PEMBELAJARAN	Referensi
			Indikator	Teknik dan Kriteria	Bobot (%)					
(1)	(2)	(3)				(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	menjelaskan identitas digital	1) Konsep identitas dalam dunia digital 2) Pengaruh media sosial terhadap pembentukan identitas 3) Tantangan dan risiko terkait identitas digital	dalam menjelaskan identitas digital • Ketepatan mahasiswa dalam menganalisis pengaruh media sosial terhadap identitas digital dan resikonya	b. Tes tertulis, penugasan (P) c. Partisipasi, unjuk kerja (KU) (KK)		Kuliah dengan Model <i>Contextual Teaching Learning (CTL)</i> Metode Ceramah interaktif, asynchronous, diskusi kelompok, tanya jawab	2. PT: 2 x 50' 3. KM: 2 x 50'	menganalisis identitas digital dan pengaruhnya terhadap media sosial	e-modul, video	
			Tugas-4: Mengerjakan Tes Formative dan berdiskusi pada Forum Diskusi [PT: 2x60'] [KM: 2x60']							
6	Mahasiswa mampu menganalisis Dinamika	1) Peran komunitas digital dalam transformasi	• Ketepatan mahasiswa dalam menganalisis dinamika interaksi di dunia maya •	a. Observasi (S) b. Tes tertulis, penugasan (P)	10%	Bentuk: Kuliah dengan Model <i>Contextual Teaching</i>	1. PB: 2 x 50' 2. PT: 2 x 50' 3. KM: 2 x 50'	Mahasiswa dilatih untuk menganalisis kasus-kasus dinamika interaksi di dunia maya	LMS, PowerPoint, e-modul, video	(1), (2), (3), (4), (6)

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan (Sub-CPMK)	Bahan Kajian (Materi)	TEKNIK PENILAIAN			BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA	MEDIA PEMBELAJARAN	Referensi
			Indikator	Teknik dan Kriteria	Bobot (%)					
(1)	(2)	(3)				(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	interaksi di dunia maya	masi sosial 2) Perkembangan sejarah komunitas digital 3) Peran teknologi dalam membentuk komunitas online	Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan berbagai interaksi di dunia maya	c. Partisipasi, unjuk kerja (KU) (KK)		Learning (CTL) Metode Ceramah interaktif, asynchronous, diskusi kelompok, tanya jawab				
			Tugas-5: Mengerjakan Tes Formative dan Latihan (Esai) [PT: 2x60'] [KM: 2x60']							
7	Observasi dan Studi Kasus	1) Survey mengenai pemahaman dan keterampilan budaya isber kepada mahasiswa UIN SSC.	• Ketepatan mahasiswa dalam melaksanakan observasi	a. Observasi (S) b. Tes tertulis, penugasan (P) c. Partisipasi, unjuk kerja (KU) (KK)	10%	Bentuk: Kuliah dengan Model Contextual Teaching Learning (CTL) Metode Studi lapangan	1. KM: 2 x 50'	Mahasiswa dilatih untuk menganalisis kondisi saat ini di lingkungan sekitar tentang pemahaman cyber culture	Observasi lapangan	-

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan (Sub-CPMK)	Bahan Kajian (Materi)	TEKNIK PENILAIAN			BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA	MEDIA PEMBELAJARAN	Referensi
			Indikator	Teknik dan Kriteria	Bobot (%)					
(1)	(2)	(3)				(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
			Tugas-6: Mengerjakan Tugas Observasi [PT: 2x50'] [KM: 2x50']							
8	EVALUASI TENGAH SEMESTER									
9	Mahasiswa mampu menganalisis Etika dan tantangan moral di era siber	1) Prinsip Etika dalam Komunikasi Digital 2) Isu Privasi dan Hak Digital	• Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan etika dan tantangan moral era siber • Ketepatan mahasiswa dalam menganalisis pengaruh etika dan moral di era siber	a. Observasi (S) b. Tes tertulis, penugasan (P) c. Partisipasi, unjuk kerja (KU) (KK)	10%	Bentuk: Kuliah dengan Model <i>Contextual Teaching Learning (CTL)</i> Metode Ceramah interaktif, synchronous, diskusi kelompok, tanya jawab	1. PB: 2 x50' 2. PT: 2 x 50' 3. KM: 2 x 50'	Mahasiswa dilatih untuk menganalisis etika dan tangan moral di era siber	LMS, PowerPoint, e-modul, video	(1), (2), (3), (4), (6)
			Tugas-7: Mengerjakan Tes Formative dan Latihan (Esai) [PT: 2x60'] [KM: 2x60']							
10	Mahasiswa mampu memahami keamanan cyber dan privasi	1) Ancaman Keamanan Siber 2) Perlindungan Data	• Ketepatan mahasiswa dalam memahami keamanan dan privacy digital •	a. Observasi (S) b. Tes tertulis, penugasan (P)	5%	Bentuk: Kuliah dengan Model <i>Contextual Teaching</i>	1. PB: 2 x50' 2. PT: 2 x 50' 3. KM: 2 x 50'	Mahasiswa dilatih untuk menganalisis berbagai ancaman keamanan dan privasi di era digital	LMS, PowerPoint, e-modul, video	(1), (2), (3), (4), (6)

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan (Sub-CPMK)	Bahan Kajian (Materi)	TEKNIK PENILAIAN			BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA	MEDIA PEMBELAJARAN	Referensi
			Indikator	Teknik dan Kriteria	Bobot (%)					
(1)	(2)	(3)				(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
			[PT: 2x60'] [KM: 2x60']							
12	Mahasiswa mampu menganalisis gaming culture	1) Evolusi Industri Game dan Pengaruhnya terhadap Masyarakat 2) Dampak Sosial dan Psikologis dari Permainan Digital 3) Kompetisi dan Komunitas dalam Dunia Game	• Ketepatan mahasiswa dalam evaluasi gaming culture • Ketepatan mahasiswa dalam menganalisis dampak sosial dan psikologi dari gaming culture	a. Observasi (S) b. Tes tertulis, penugasan (P) c. Partisipasi, unjuk kerja (KU) (KK)	5%	Bentuk: Kuliah dengan Model <i>Contextual Teaching Learning (CTL)</i> Metode Ceramah interaktif, asynchronous, diskusi kelompok, tanya jawab	1. PB: 2 x 50' 2. PT: 2 x 50' 3. KM: 2 x 50'	Mahasiswa dilatih untuk menganalisis berbagai dampak gaming culture terhadap sosial	LMS, PowerPoint, e-modul	(1), (2), (3), (4)
			Tugas-10: Mengerjakan Tes Formative dan berdiskusi pada Forum Diskusi [PT: 2x60'] [KM: 2x60']							
13	Mahasiswa mampu menganalisis konseptual literasi AI	1) Informatik Literacy 2) Communication and	• Ketepatan mahasiswa dalam memahami indikator literasi AI •	a. Observasi (S) b. Tes tertulis, penugasan (P)	10%	Bentuk: Kuliah dengan Model <i>Contextual Teaching</i>	1. PB: 2 x 50' 2. PT: 2 x 50'	Mahasiswa dilatih untuk mempelajari dan menganalisis peranan literasi AI di era siber	LMS, PowerPoint, e-modul, video	(1), (2), (3), (4)

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan (Sub-CPMK)	Bahan Kajian (Materi)	TEKNIK PENILAIAN			BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA	MEDIA PEMBELAJARAN	Referensi
			Indikator	Teknik dan Kriteria	Bobot (%)					
(1)	(2)	(3)				(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
			[PT: 2x60'] [KM: 2x60']							
15	Mahasiswa mempresentasikan hasil studi kasus	1) Mahasiswa Menyusun laporan studi kasus berupa data persentase dan diagram 2) Mahasiswa mempresentasikan dalam bentuk video	• Ketepatan mahasiswa dalam menyajikan laporan studi kasus • Ketepatan mahasiswa dalam menginterpretasi hasil	a. Observasi (S) b. Tes tertulis, penugasan (P) c. Partisipasi, unjuk kerja (KU) (KK)	10%	Bentuk: Kuliah dengan Model <i>Contextual Teaching Learning (CTL)</i> Metode Ceramah interaktif, synchronous, diskusi kelompok, tanya jawab	1. PB: 2 x50' 2. PT: 2 x 50' 3. KM: 2 x 50'	Mahasiswa dilatih untuk menyajikan laporan observasi dalam bentuk laporan ilmiah	LMS, PowerPoint	Hasil laporan
			Tugas-13: Mengerjakan laporan studi kasus [PT: 2x60'] [KM: 2x60']							
16	EVALUASI AKHIR SEMESTER									

LAMPIRAN**FORMAT RANCANGAN TUGAS**

Nama Mata Kuliah : Cyber Culture
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas : Fakultas Syariah

SKS : 2
Pertemuan ke : 2-15

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN :

Kode CPL	Kode CPMK	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan (Sub-CPMK)	Level Taksonomi
CPL-03	M1	Mahasiswa mampu memahami pengantar budaya siber	2	Mampu memahami perkembangan budaya siber dan peranan internet	C2 (Pemahaman)
	M2	Mahasiswa mampu menganalisis Evolusi teknologi komunikasi	3	Mampu menganalisis berbagai evolusi komunikasi berdasarkan tren teknologi	C4 (Analisis)
	M1	Mahasiswa mampu menjelaskan Transformasi Sosial di Era Digital	4	Mampu menguraikan berbagai media sosial dan peranannya dalam masyarakat	C2 (Pemahaman)
			4	Mampu menganalisis berbagai transformasi sosial yang diadaptasi di era siber	C4 (Analisis)
	M3	Mahasiswa mampu menjelaskan identitas digital	5	Mampu menjelaskan konsep identitas digital dan contohnya	C2 (Pemahaman)

Kode CPL	Kode CPMK	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan (Sub-CPMK)	Level Taksonomi
CPL-03, 05	M3		5	Mampu mengidentifikasi tantangan penggunaan identitas digital	C4 (Analisis)
		Mahasiswa mampu menganalisis dinamika interaksi di dunia maya.	6	Mampu menjelaskan dan menganalisis peran digital dalam interaksi di dunia maya	C2 (Pemahaman) & C4 (Analisis)
		Studi Kasus Observasi	7	Mampu mengidentifikasi kondisi pemahaman dan keterampilan digital di era siber	C5 (Mengevaluasi)
		Mahasiswa mampu menganalisis Etika dan tantangan moral di era siber	9	Mampu mengevaluasi probelmatika etika di dunia siber dan solusinya	C5 (Mengevaluasi)
CPL-03	M2	Mahasiswa mampu memahami keamanan cyber dan privasi.	10	Mampu menciptakan strategi untuk menjaga privasi dan keamanan data	C5 (Mengevaluasi)
		Mahasiswa mampu memahami kompetensi digital	11	Mampu menerapkan kompetensi digital untuk kecakapan di era siber	C3 (Menerapkan)
CPL-13	M4	Mahasiswa mampu menganalisis gaming culture	12	Mampu menjelaskan fenomena gaming culture dan dampaknya terhadap sosial dan psikologi	C2 (Pemahaman), C4 (Analisis)

Kode CPL	Kode CPMK	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan (Sub-CPMK)	Level Taksonomi
		Mahasiswa mampu menganalisis konseptual literasi AI	13	Mampu memahami berbagai indikator literasi AI	C2 (Pemahaman)
		Mahasiswa mampu menganalisis Cyberbullying, Hate Speech, & Kekerasan Digital	14	Mampu mengusulkan strategi antiasipasi tindakan Cyberbullying, Hate Speech, & Kekerasan Digital	C4 (Analisis)

B. METODE/CARA Pengerjaan Tugas

1. Setiap mahasiswa diharuskan mengerjakan tes formative, dan Latihan (soal esai) atau berdiskusi di forum diskusi dari pertemuan ke-2 sampai dengan pertemuan ke-15 sebagaimana yang tercantum pada modul pembelajaran mata kuliah Cyber Culture dan LMS
2. Selain mengerjakan tes formative, dan Latihan (soal esai) atau berdiskusi di forum diskusi ada tugas lain berdasarkan tabel berikut:

Minggu ke-	Nama Tugas	Tujuan Pembelajaran (Sub-CPMK)	Metode / Cara Pengerjaan Tugas
4	Analisis Identitas Digital	Menguraikan berbagai jenis identitas digital dan strategi mengamankan identitas	1. Pelajari materi pada referensi nomor 4. 2. Identifikasi berbagai jenis identitas digital. 3. Analisis bagaimana mengamankan identitas digital. 4. Tuangkan hasil analisis dalam bentuk esai yang terstruktur.
7	Infografis Keamanan Cyber	Menganalisis ancaman keamanan cyber dan penanggulangannya	1. Pelajari materi pada referensi nomor 4. 2. Identifikasi jenis-jenis malware dan cara kerjanya. 3. Analisis cara mengantisipasi serangan malware 4. Presentasikan analisis dalam bentuk laporan gambar infografis.
10	Survey Digital Kompetensi dan Literasi AI	Mengidentifikasi profil digital kompetensi dan literasi AI mahasiswa	1. Pilih satu tema dari kompetensi digital atau literasi AI

Minggu ke-	Nama Tugas	Tujuan Pembelajaran (Sub-CPMK)	Metode / Cara Pengerjaan Tugas
			2. Buat beberapa pertanyaan sebagai survey dan disebar kepada mahasiswa (responden). 3. Hitung persentase angket survey tersebut dan buat dalam bentuk laporan terstruktur
11	Cyberbullying, Hate Speech, & Kekerasan Digital	Mengidentifikasi berbagai contoh actual terbaru tentang Cyberbullying, Hate Speech, & Kekerasan Digital	1. Mencari contoh Cyberbullying, Hate Speech, & Kekerasan Digital di internet dalam bentuk artikel jurnal 2. Cari satu contoh tersebut, lakukan analisis mendalam 3. Presentasikan temuan dalam bentuk tabel atau diagram alur (flowchart) yang rapi.

C. DESKRIPSI LUARAN TUGAS:

Minggu ke-	Nama Tugas	Tujuan Pembelajaran (Sub-CPMK)	Metode / Cara Pengerjaan Tugas
4	Analisis Identitas Digital	Menguraikan berbagai jenis identitas digital dan strategi mengamankan identitas	Sebuah dokumen esai analitis (format .docx atau .pdf) dengan ketentuan: 1. Panjang 750 - 1000 kata. 2. Menggunakan bahasa Indonesia yang baku. 3. Terdiri dari Pendahuluan, Pembahasan (analisis per aspek), dan Kesimpulan. 4. Daftar Pustaka minimal 5.
7	Infografis Keamanan Cyber	Menganalisis ancaman keamanan cyber dan penanggulangannya	Sebuah poster digital/infografis (format .png, .jpg, atau .pdf) dengan spesifikasi: 1. Ukuran A4 Potrait 2. Memuat tabel atau diagram perbandingan yang jelas.

Minggu ke-	Nama Tugas	Tujuan Pembelajaran (Sub-CPMK)	Metode / Cara Pengerjaan Tugas
			3. Menampilkan foto/gambar pendukung yang relevan. 4. Mencantumkan sumber rujukan
10	Survey Digital Kompetensi dan Literasi AI	Mengidentifikasi profil digital kompetensi dan literasi AI mahasiswa	Sebuah laporan analisis studi kasus (format .docx atau .pdf) yang berisi: 1. Identifikasi deskriptif softskill terkait digital kompetensi atau literasi AI 2. Uraian analisis dalam bentuk tabel persentase dari tiap indikator yang diukur 3. Kesimpulan tentang digital kompetensi atau literasi AI. 4. Daftar referensi relevan.
11	Cyberbullying, Hate Speech, & Kekerasan Digital	Mengidentifikasi berbagai contoh actual terbaru tentang Cyberbullying, Hate Speech, & Kekerasan Digital	Laporan bentuk essay terkait temuan Cyberbullying, Hate Speech, & Kekerasan Digital dengan format: 1. Identifikasi permasalahan yang sesuai topik 2. Mendeskripsikan sebab-akibat permasalahan terjadi 3. Kesimpulan alternatif penanggulangan 4. Bukti permasalahan yang dikaji

D. KRITERIA PENILAIAN:

1. Esai Analitis, Laporan Analisis Kasus, Laporan Komparasi

- Kedalaman Analisis: Kemampuan menganalisis hubungan antara kompetensi digital dan literasi AI perkembangan hukum ekonomi Islam, bukan hanya mendeskripsikan.
- Kelengkapan Data: Mencakup aspek geografis, umur, gender, latar belakang, dan hukum secara memadai.
- Struktur dan Sistematika Penulisan: Esai tertata dengan baik (pendahuluan, isi, kesimpulan), alur logis.
- Kualitas Referensi dan Kutipan: Menggunakan sumber/referensi yang relevan dan mencantumkannya dengan benar.

2. Poster Digital, Tabel/Diagram Perbandingan

- Akurasi Konten: Ketepatan dalam menyajikan indikator keamanan cyber
- Nilai Informasi dan Kejelasan: Poster mudah dipahami, informatif, dan membandingkan dengan jelas.
- Desain dan Visual: Layout menarik, penggunaan warna, font, dan gambar yang mendukung.
- Orisinalitas dan Kreativitas: Keunikan dalam penyajian informasi.

E. RUBRIK:

1. Rubrik Penilaian Tugas Minggu ke-4: Analisis Identitas Digital

Aspek	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)	Bobot skor
Pemahaman Konsep Identitas Digital	Menunjukkan pemahaman yang mendalam; definisi jelas, menggunakan teori/konsep relevan; mampu mengaitkan dengan literatur ilmiah.	Menunjukkan pemahaman baik; definisi cukup jelas dan ada upaya mengaitkan teori, meski belum mendalam.	Pemahaman masih dangkal; definisi kurang tepat dan minim referensi teoritis.	Tidak menunjukkan pemahaman; definisi keliru atau tidak ada rujukan.	40%
Analisis dan Argumentasi	Analisis kritis, logis, dan mendalam; argumen konsisten dengan bukti/rujukan yang kuat; mampu membandingkan perspektif.	Analisis cukup kritis; argumen jelas namun belum mendalam; ada penggunaan bukti/rujukan terbatas.	Analisis dangkal; argumen kurang konsisten; bukti lemah atau minim.	Tidak ada analisis; hanya deskriptif tanpa argumen; tidak ada bukti/rujukan.	30%
Keterkaitan dengan Konteks Nyata	Mampu menghubungkan identitas digital dengan fenomena nyata (misal: media sosial, privasi, citra diri) secara relevan dan reflektif.	Ada keterkaitan dengan fenomena nyata, meski masih umum dan belum reflektif.	Keterkaitan minim; contoh kurang relevan atau dangkal.	Tidak ada keterkaitan dengan fenomena nyata.	20%
Struktur & Kebahasaan	Struktur esai sistematis (pendahuluan–analisis–penutup); bahasa akademik jelas, kohesif, minim kesalahan tata bahasa.	Struktur cukup jelas; bahasa relatif baik, ada beberapa kesalahan tetapi tidak mengganggu pemahaman.	Struktur kurang rapi; alur berpikir tidak runtut; banyak kesalahan bahasa.	Tidak ada struktur jelas; bahasa tidak komunikatif, banyak kesalahan.	10%

2. Rubrik Penilaian Tugas Minggu ke-7: Infografis Keamanan Cyber

Aspek	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)	Bobot skor
Kualitas Konten	Informasi sangat lengkap, akurat, relevan, dan berbasis sumber terpercaya; mencakup konsep penting keamanan siber (privasi, password, malware, dsb.).	Informasi cukup lengkap dan akurat; ada beberapa poin penting namun kurang detail.	Informasi terbatas; ada kekeliruan konsep atau kurang relevan.	Informasi minim, tidak akurat, atau tidak relevan dengan topik.	40%
Kejelasan Pesan	Pesan utama jelas, singkat, dan mudah dipahami; mampu menyampaikan pesan persuasif terkait pentingnya keamanan siber.	Pesan cukup jelas, masih perlu perbaikan dalam penyampaian agar lebih kuat.	Pesan kurang jelas; sulit dipahami oleh pembaca umum.	Pesan tidak jelas/tidak tersampaikan sama sekali.	30%
Kreativitas & Desain Visual	Desain menarik, inovatif, proporsional; penggunaan warna, ikon, dan tipografi memperkuat pesan; estetis dan profesional.	Desain cukup menarik; ada kreativitas meski tata letak/warna kurang optimal.	Desain sederhana, kurang estetis; elemen visual tidak mendukung pesan secara efektif.	Desain tidak menarik, membingungkan, atau tidak relevan.	20%
Keterbacaan & Kerapian	Teks terbaca jelas; tata letak rapi, seimbang, dan tidak berlebihan; mudah dipahami audiens.	Teks umumnya terbaca; ada sedikit masalah pada ukuran atau kerapian.	Beberapa teks sulit dibaca; tata letak kurang teratur.	Teks tidak terbaca; tata letak berantakan dan mengganggu pemahaman.	10%

3. Rubrik Penilaian Tugas Minggu ke-10: Survey Digital Kompetensi dan Literasi AI

Aspek	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)	Bobot skor
Perumusan Tujuan & Relevansi	Tujuan survey jelas, relevan dengan kompetensi digital dan literasi AI; mampu menunjukkan urgensi akademik maupun praktis.	Tujuan cukup jelas dan relevan, namun belum mendalam.	Tujuan kurang fokus; relevansi dengan literasi AI/kompetensi digital lemah.	Tidak ada tujuan yang jelas atau tidak relevan.	40%
Kualitas Instrumen	Pertanyaan valid, jelas, sistematis, mencakup indikator utama (kompetensi	Pertanyaan cukup baik; mencakup	Pertanyaan terbatas, banyak yang ambigu	Pertanyaan tidak sesuai, tidak jelas, atau	30%

Aspek	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)	Bobot skor
(Pertanyaan Survey)	digital, literasi AI, etika, pemahaman teknologi).	indikator penting namun kurang detail.	atau tidak sesuai indikator.	tidak mencerminkan topik.	
Analisis Data	Analisis komprehensif, logis, dengan interpretasi yang mendalam; menggunakan data untuk mendukung argumen.	Analisis cukup jelas; ada interpretasi namun belum mendalam.	Analisis dangkal; hanya deskriptif tanpa refleksi kritis.	Tidak ada analisis; hanya menyajikan data mentah.	20%
Penyajian Hasil & Kebahasaan	Hasil survey disajikan sistematis (tabel/grafik/diagram), bahasa akademik jelas, rapi, dan mudah dipahami.	Hasil cukup sistematis; ada tabel/grafik sederhana; bahasa cukup baik.	Hasil kurang rapi; tabel/grafik tidak jelas; bahasa banyak kesalahan.	Hasil tidak sistematis; tidak ada visualisasi; bahasa tidak komunikatif.	10%

4. Rubrik Penilaian Sikap dan Partisipasi Pembelajaran

No	Nama Mahasiswa	Sikap yang Dimiliki Mahasiswa									Total nilai
		Nilai kemanusiaan	Etika akademik	Kerjasama	Disiplin	Tanggung jawab	Semangat Kejuangan	Komitmen	Kontribusi	Menghargai	
1											
2											
3											
dst											

*Setiap sikap diberikan skor 1-100

Rentang penilaian sikap

No	Interval Nilai	Kriteria
1	0-25	Sangat negatif
2	26-50	Negatif
3	51-75	Positif
4	76-100	Sangat Positif

F. PENENTUAN NILAI AKHIR MATA KULIAH

1. Jenis Penilaian dan Bobotnya Terhadap Nilai Akhir

Jenis Penilaian	Bobot
Sikap dan Partisipasi Pembelajaran	10%
Tugas Mandiri	20%
Tugas Terstruktur	15%
UTS	25%
UAS	30%
Total	100%

2. Pedoman Penilaian Akhir Mata Kuliah

Interval	Nilai	Nilai Angka
$x \geq 91$	A	4,00
$86 \leq x < 91$	A-	3,50
$81 \leq x < 86$	B+	3,25
$76 \leq x < 81$	B	3,00
$71 \leq x < 76$	B-	2,75
$66 \leq x < 71$	C+	2,50
$61 \leq x < 66$	C	2,25
$50 \leq x < 61$	D	2,00
$x < 50$	E	1,00

* Nilai Batas Lulus Program Studi:

1. Nilai Batas lulus (NBL) MK 3,00 (B)
2. Nilai Batas lulus (NBL) Sasaran Mutu 3,00 (B)
3. Prasyarat Mengikuti Ujian, mahasiswa mencapai kehadiran lebih dari atau sama dengan 75%
4. Kehadiran 61%-75% mahasiswa dapat mengikuti ujian dengan penugasan tambahan

5. Kehadiran kurang dari 60% mahasiswa tidak diperkenankan mengikuti Ujian

Catatan: *Jika setelah dilakukan perbaikan (Remedial) 2 kali, tetapi mahasiswa masih mendapat nilai di bawah NBL mata kuliah, Maka NBL dikembalikan ke NBL Nasional (2,00) dan dinyatakan Lulus*