

		Universitas Negeri Surabaya S1 Ilmu Hukum				Kode Dokumen																
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																						
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER																
Digital Society		7420102284		2																		
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK	Koordinator Program Studi																	
		Astrid Amidiaputri Hasyati, SH., M.Kn.		Irfa Ronaboyd, S.H., M.H.	VITA MAHARDHIKA																	
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang sejarah dan dampak digitalisasi pada masyarakat, budaya, dan politik saat ini. Terutama terkait kejahatan siber dan kesadaran keamanan siber, teknologi keuangan, kecerdasan buatan, etika dan budaya digital.																					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																					
	CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya																				
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																				
	CPL-5	Menguasai dasar-dasar ilmu hukum materiil, hukum formil, penalaran hukum dan argumentasi hukum																				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																					
	CPMK-1	Mahasiswa menguasai Konsep Digital Society																				
	CPMK-2	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																				
	CPMK-3	Menguasai dasar-dasar ilmu hukum materiil, hukum formil, penalaran hukum dan argumentasi hukum																				
	Matrik CPL - CPMK																					
		<table border="1"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-1</td> <td>CPL-3</td> <td>CPL-5</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </table>					CPMK	CPL-1	CPL-3	CPL-5	CPMK-1	✓			CPMK-2		✓		CPMK-3			✓
	CPMK	CPL-1	CPL-3	CPL-5																		
	CPMK-1	✓																				
CPMK-2		✓																				
CPMK-3			✓																			
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																						

		<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>	CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓												CPMK-2						✓	✓	✓	✓	✓	✓						CPMK-3												✓	✓	✓	✓	✓
CPMK	Minggu Ke																																																																																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																						
CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																	
CPMK-2						✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																											
CPMK-3												✓	✓	✓	✓	✓																																																																						
Pustaka	Utama :																																																																																					
	1. Thomas L. Friedman. 2006. The World is Flat: Sejarah Ringkas Abad 21 . Jakarta: Dian Rakyat 2. Yuval Noah Harari. 2018. Homo Deus . Jakarta: Pustaka Alvabet. 3. Eric Schmidt dan Jared Cohen. 2013. Era Baru Digital: Cakrawala Baru Negara, Bisnis, dan Hidup Kita . Jakarta: KPG. 4. Barda Nawawi Arief. 2007. Tindak Pidana Mayantara: Perkembangan Kajian Cybercrime di Indonesia . Jakarta: Rajagrafindo. 5. Martin Zák拉斯nik, Anna Putnová. 2019. Digital Society-Opportunity or Threat? Case Studies of Japan and The Czech Republic. Acta Universitatis Argicultureae Et Silvicultureae Mendelianae Brunensis. Vol. 67, No. 4, 2019.																																																																																					
	Pendukung :																																																																																					
	1. Undang Undang No 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik																																																																																					

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Memahami Hakikat Masyarakat Digital	1. Menjelaskan Pengertian Masyarakat Digital 2. Mengidentifikasi sumber-sumber Masyarakat Digital 3. Menjelaskan ruang lingkup Masyarakat Digital	Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar	Ceramah dan Diskusi			5%
2	Memahami Sejarah dan Perkembangan Masyarakat Digital	1. Menjelaskan sejarah lahirnya Masyarakat Digital 2. Menjelaskan perkembangan Masyarakat Digital yang dimulai dari kemunculan internet dan media sosial 3. Mengaitkan disrupsi digital dan HAM	Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar	Ceramah dan Diskusi			3%
3	Memahami Sejarah dan Perkembangan Masyarakat Digital	1. Menjelaskan sejarah lahirnya Masyarakat Digital 2. Menjelaskan perkembangan Masyarakat Digital yang dimulai dari kemunculan internet dan media sosial 3. Mengaitkan disrupsi digital dan HAM	Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar	Ceramah dan Diskusi			7%

4	Memahami Kejahatan Siber dan Kesadaran Keamanan Siber	1. Menjelaskan bentuk-bentuk kejahatan siber 2. Menguraikan penegakan hukum kejahatan siber 3. Menganalisis penegakan hukum kejahatan siber di Indonesia 4. Menganalisis strategi keamanan siber	Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar	Ceramah dan Diskusi			3%
5	Memahami Kejahatan Siber dan Kesadaran Keamanan Siber	1. Menjelaskan bentuk-bentuk kejahatan siber 2. Menguraikan penegakan hukum kejahatan siber 3. Menganalisis penegakan hukum kejahatan siber di Indonesia 4. Menganalisis strategi keamanan siber	Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar	Ceramah dan Diskusi			13%
6	Memahami Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dan Financial Technology	1. Menguraikan pengertian Kecerdasan Buatan 2. Menjelaskan cara kerja Kecerdasan Buatan 3. Menguraikan dampak Kecerdasan Buatan dalam bidang dan profesi hukum 4. Menguraikan perkembangan Financial Technology di Indonesia	Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar	Ceramah, Diskusi, dan Penugasan			2%
7	Memahami Etika dan Budaya Digital	1. Menjelaskan pengertian etika dan budaya digital 2. Menjelaskan dampak etika dan budaya digital	Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar	Ceramah, Diskusi, dan Penugasan			13%
8	UTS	mahasiswa mampu mengevaluasi naskah soal	Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar				10%
9	Mampu membuat buku digital yang berisi artikel ilmiah populer tentang berbagai hal yang berkaitan dengan masyarakat digital yang ditulis sendiri oleh peserta didik	1. Mengidentifikasi masalah dan menentukan berbagai fenomena digital di masyarakat yang akan ditulis 2. Merancang struktur bab buku 3. Menulis artikel ilmiah populer 4. Mengedit artikel ilmiah populer 5. Melakukan peer review atas tulisan teman dan tim 6. Merevisi tulisan artikel ilmiah populer 7. Merancang sampul buku 8. Mengirimkan draft ke percetakan	Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar	Team Based Project			3%

10	Mampu membuat buku digital yang berisi artikel ilmiah populer tentang berbagai hal yang berkaitan dengan masyarakat digital yang ditulis sendiri oleh peserta didik	1. Mengidentifikasi masalah dan menentukan berbagai fenomena digital di masyarakat yang akan ditulis 2. Merancang struktur bab buku 3. Menulis artikel ilmiah populer 4. Mengedit artikel ilmiah populer 5. Melakukan peer review atas tulisan teman dan tim 6. Merevisi tulisan artikel ilmiah populer 7. Merancang sampul buku 8. Mengirimkan draft ke percetakan	Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar	Team Based Project			2%
11	Mampu membuat buku digital yang berisi artikel ilmiah populer tentang berbagai hal yang berkaitan dengan masyarakat digital yang ditulis sendiri oleh peserta didik	1. Mengidentifikasi masalah dan menentukan berbagai fenomena digital di masyarakat yang akan ditulis 2. Merancang struktur bab buku 3. Menulis artikel ilmiah populer 4. Mengedit artikel ilmiah populer 5. Melakukan peer review atas tulisan teman dan tim 6. Merevisi tulisan artikel ilmiah populer 7. Merancang sampul buku 8. Mengirimkan draft ke percetakan	Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar	Team Based Project			1%
12	Mampu membuat buku digital yang berisi artikel ilmiah populer tentang berbagai hal yang berkaitan dengan masyarakat digital yang ditulis sendiri oleh peserta didik	1. Mengidentifikasi masalah dan menentukan berbagai fenomena digital di masyarakat yang akan ditulis 2. Merancang struktur bab buku 3. Menulis artikel ilmiah populer 4. Mengedit artikel ilmiah populer 5. Melakukan peer review atas tulisan teman dan tim 6. Merevisi tulisan artikel ilmiah populer 7. Merancang sampul buku 8. Mengirimkan draft ke percetakan	Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar	Team Based Project			2%

13	Mampu membuat buku digital yang berisi artikel ilmiah populer tentang berbagai hal yang berkaitan dengan masyarakat digital yang ditulis sendiri oleh peserta didik	1. Mengidentifikasi masalah dan menentukan berbagai fenomena digital di masyarakat yang akan ditulis 2. Merancang struktur bab buku 3. Menulis artikel ilmiah populer 4. Mengedit artikel ilmiah populer 5. Melakukan peer review atas tulisan teman dan tim 6. Merevisi tulisan artikel ilmiah populer 7. Merancang sampul buku 8. Mengirimkan draft ke percetakan	Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar	Team Based Project			12%
14	Mampu membuat buku digital yang berisi artikel ilmiah populer tentang berbagai hal yang berkaitan dengan masyarakat digital yang ditulis sendiri oleh peserta didik	1. Mengidentifikasi masalah dan menentukan berbagai fenomena digital di masyarakat yang akan ditulis 2. Merancang struktur bab buku 3. Menulis artikel ilmiah populer 4. Mengedit artikel ilmiah populer 5. Melakukan peer review atas tulisan teman dan tim 6. Merevisi tulisan artikel ilmiah populer 7. Merancang sampul buku 8. Mengirimkan draft ke percetakan	Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar	Team Based Project			2%
15	Mampu membuat buku digital yang berisi artikel ilmiah populer tentang berbagai hal yang berkaitan dengan masyarakat digital yang ditulis sendiri oleh peserta didik	1. Mengidentifikasi masalah dan menentukan berbagai fenomena digital di masyarakat yang akan ditulis 2. Merancang struktur bab buku 3. Menulis artikel ilmiah populer 4. Mengedit artikel ilmiah populer 5. Melakukan peer review atas tulisan teman dan tim 6. Merevisi tulisan artikel ilmiah populer 7. Merancang sampul buku 8. Mengirimkan draft ke percetakan	Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar	Team Based Project			12%
16	Ujian Sub Submanif materi dari pertemuan satu sampai dengan ketujuh dan kesembilan sampai dengan kelimabelas	Ujian Sub Submanif materi dari pertemuan satu sampai dengan ketujuh dan kesembilan sampai dengan kelimabelas	Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar	Karya Artikel			10%



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.