



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Hukum
Program Studi S1 Ilmu Hukum

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Pendukung :							
1. Undang Undang No 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik							
Dosen Pengampu		Vita Mahardhika, S.H., M.H. Dita Perwitasari, S.H., M.Kn. Muhammad Akmal Habib, S.H., M.H.L.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	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	Kriteria: 1.Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar 2.Cukup jika mampu menjawab sebagian besar soal dengan benar 3.Kurang jika mampu menjawab sebagian kecil soal dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan Diskusi 2 X 50		Materi: Hakikat Masyarakat Digital Pustaka: <i>Thomas L. Friedman. 2006. The World is Flat: Sejarah Ringkas Abad 21 . Jakarta: Dian Rakyat</i>	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 disrupti digital dan HAM	Kriteria: 1.Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar 2.Cukup jika mampu menjawab sebagian besar soal dengan benar 3.Kurang jika mampu menjawab sebagian kecil soal dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan Diskusi 2 X 50		Materi: Sejarah dan Perkembangan Masyarakat Digital Pustaka: <i>Thomas L. Friedman. 2006. The World is Flat: Sejarah Ringkas Abad 21 . Jakarta: Dian Rakyat</i>	3%

3	Memahami Sejarah dan Perkembangan Masyarakat Digital	<p>1.Menjelaskan sejarah lahirnya Masyarakat Digital</p> <p>2.Menjelaskan perkembangan Masyarakat Digital yang dimulai dari kemunculan internet dan media sosial</p> <p>3.Mengaitkan disrupti digital dan HAM</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar</p> <p>2.Cukup jika mampu menjawab sebagian besar soal dengan benar</p> <p>3.Kurang jika mampu menjawab sebagian kecil soal dengan benar</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Ceramah dan Diskusi 2 X 50		<p>Materi: Sejarah dan Perkembangan Masyarakat Digital</p> <p>Pustaka: Thomas L. Friedman. 2006. <i>The World is Flat: Sejarah Ringkas Abad 21</i>. Jakarta: Dian Rakyat</p>	7%
4	Memahami Kejahatan Siber dan Kesadaran Keamanan Siber	<p>1.Menjelaskan bentuk-bentuk kejahatan siber</p> <p>2.Menguraikan penegakan hukum kejahatan siber</p> <p>3.Menganalisis penegakan hukum kejahatan siber di Indonesia</p> <p>4.Menganalisis strategi keamanan siber</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar</p> <p>2.Cukup jika mampu menjawab sebagian besar soal dengan benar</p> <p>3.Kurang jika mampu menjawab sebagian kecil soal dengan benar</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Ceramah dan Diskusi 2 X 50		<p>Materi: Kejahatan Siber dan Kesadaran Keamanan Siber</p> <p>Pustaka: Yuval Noah Harari. 2018. <i>Homo Deus</i> . Jakarta: Pustaka Alvabet.</p>	3%
5	Memahami Kejahatan Siber dan Kesadaran Keamanan Siber	<p>1.Menjelaskan bentuk-bentuk kejahatan siber</p> <p>2.Menguraikan penegakan hukum kejahatan siber</p> <p>3.Menganalisis penegakan hukum kejahatan siber di Indonesia</p> <p>4.Menganalisis strategi keamanan siber</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar</p> <p>2.Cukup jika mampu menjawab sebagian besar soal dengan benar</p> <p>3.Kurang jika mampu menjawab sebagian kecil soal dengan benar</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Ceramah dan Diskusi 2 X 50		<p>Materi: Kejahatan Siber dan Kesadaran Keamanan Siber</p> <p>Pustaka: Eric Schmidt dan Jared Cohen. 2013. <i>Era Baru Digital: Cakrawala Baru Negara, Bisnis, dan Hidup Kita</i> . Jakarta: KPG.</p>	13%
6	Memahami Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dan Financial Technology	<p>1.Menguraikan pengertian Kecerdasan Buatan</p> <p>2.Menjelaskan cara kerja Kecerdasan Buatan</p> <p>3.Menguraikan dampak Kecerdasan Buatan dalam bidang dan profesi hukum</p> <p>4.Menguraikan perkembangan Financial Technology di Indonesia</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar</p> <p>2.Cukup jika mampu menjawab sebagian besar soal dengan benar</p> <p>3.Kurang jika mampu menjawab sebagian kecil soal dengan benar</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Ceramah, Diskusi, dan Penugasan 2 X 50		<p>Materi: Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dan Financial Technology</p> <p>Pustaka: Eric Schmidt dan Jared Cohen. 2013. <i>Era Baru Digital: Cakrawala Baru Negara, Bisnis, dan Hidup Kita</i> . Jakarta: KPG.</p>	2%

7	Memahami Etika dan Budaya Digital	1.Menjelaskan pengertian etika dan budaya digital 2.Menjelaskan dampak etika dan budaya digital	Kriteria: 1.Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar 2.Cukup jika mampu menjawab sebagian besar soal dengan benar 3.Kurang jika mampu menjawab sebagian kecil soal dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, Diskusi, dan Penugasan 2 X 50		Materi: Etika dan Budaya Digital Pustaka: Eric Schmidt dan Jared Cohen. 2013. <i>Era Baru Digital: Cakrawala Baru Negara, Bisnis, dan Hidup Kita.</i> Jakarta: KPG.	13%
8	UTS	mahasiswa mampu mengevaluasi naskah soal	Kriteria: 1.Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar 2.Cukup jika mampu menjawab sebagian besar soal dengan benar 3.Kurang jika mampu menjawab sebagian kecil soal dengan benar Bentuk Penilaian : Tes	2 X 50		Materi: materi pembelajaran pertemuan pertama hingga ketujuh Pustaka: <i>Undang Undang No 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik</i>	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	Kriteria: 1.Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar 2.Cukup jika mampu menjawab sebagian besar soal dengan benar 3.Kurang jika mampu menjawab sebagian kecil soal dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Team Based Project 2 X 50		Materi: berisi artikel ilmiah populer tentang berbagai hal yang berkaitan dengan masyarakat digital yang ditulis sendiri oleh peserta didik Pustaka: <i>Undang Undang No 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik</i>	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	<p>1. Mengidentifikasi masalah dan menentukan berbagai fenomena digital di masyarakat yang akan ditulis</p> <p>2. Merancang struktur bab buku</p> <p>3. Menulis artikel ilmiah populer</p> <p>4. Mengedit artikel ilmiah populer</p> <p>5. Melakukan peer review atas tulisan teman dan tim</p> <p>6. Merevisi tulisan artikel ilmiah populer</p> <p>7. Merancang sampul buku</p> <p>8. Mengirimkan draft ke percetakan</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar</p> <p>2. Cukup jika mampu menjawab sebagian besar soal dengan benar</p> <p>3. Kurang jika mampu menjawab sebagian kecil soal dengan benar</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Team Based Project 2 X 50		<p>Materi: berisi artikel ilmiah populer tentang berbagai hal yang berkaitan dengan masyarakat digital yang ditulis sendiri oleh peserta didik</p> <p>Pustaka: <i>Undang Undang No 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik</i></p>	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	<p>1. Mengidentifikasi masalah dan menentukan berbagai fenomena digital di masyarakat yang akan ditulis</p> <p>2. Merancang struktur bab buku</p> <p>3. Menulis artikel ilmiah populer</p> <p>4. Mengedit artikel ilmiah populer</p> <p>5. Melakukan peer review atas tulisan teman dan tim</p> <p>6. Merevisi tulisan artikel ilmiah populer</p> <p>7. Merancang sampul buku</p> <p>8. Mengirimkan draft ke percetakan</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar</p> <p>2. Cukup jika mampu menjawab sebagian besar soal dengan benar</p> <p>3. Kurang jika mampu menjawab sebagian kecil soal dengan benar</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Team Based Project 2 X 50		<p>Materi: berisi artikel ilmiah populer tentang berbagai hal yang berkaitan dengan masyarakat digital yang ditulis sendiri oleh peserta didik</p> <p>Pustaka: <i>Undang Undang No 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik</i></p>	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	<p>1. Mengidentifikasi masalah dan menentukan berbagai fenomena digital di masyarakat yang akan ditulis</p> <p>2. Merancang struktur bab buku</p> <p>3. Menulis artikel ilmiah populer</p> <p>4. Mengedit artikel ilmiah populer</p> <p>5. Melakukan peer review atas tulisan teman dan tim</p> <p>6. Merevisi tulisan artikel ilmiah populer</p> <p>7. Merancang sampul buku</p> <p>8. Mengirimkan draft ke percetakan</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar</p> <p>2. Cukup jika mampu menjawab sebagian besar soal dengan benar</p> <p>3. Kurang jika mampu menjawab sebagian kecil soal dengan benar</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	Team Based Project 2 X 50		<p>Materi: berisi artikel ilmiah populer tentang berbagai hal yang berkaitan dengan masyarakat digital yang ditulis sendiri oleh peserta didik</p> <p>Pustaka: <i>Undang Undang No 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik</i></p>	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	<p>1. Mengidentifikasi masalah dan menentukan berbagai fenomena digital di masyarakat yang akan ditulis</p> <p>2. Merancang struktur bab buku</p> <p>3. Menulis artikel ilmiah populer</p> <p>4. Mengedit artikel ilmiah populer</p> <p>5. Melakukan peer review atas tulisan teman dan tim</p> <p>6. Merevisi tulisan artikel ilmiah populer</p> <p>7. Merancang sampul buku</p> <p>8. Mengirimkan draft ke percetakan</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar</p> <p>2. Cukup jika mampu menjawab sebagian besar soal dengan benar</p> <p>3. Kurang jika mampu menjawab sebagian kecil soal dengan benar</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Team Based Project 2 X 50		<p>Materi: berisi artikel ilmiah populer tentang berbagai hal yang berkaitan dengan masyarakat digital yang ditulis sendiri oleh peserta didik</p> <p>Pustaka: <i>Undang Undang No 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik</i></p>	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	<p>1. Mengidentifikasi masalah dan menentukan berbagai fenomena digital di masyarakat yang akan ditulis</p> <p>2. Merancang struktur bab buku</p> <p>3. Menulis artikel ilmiah populer</p> <p>4. Mengedit artikel ilmiah populer</p> <p>5. Melakukan peer review atas tulisan teman dan tim</p> <p>6. Merevisi tulisan artikel ilmiah populer</p> <p>7. Merancang sampul buku</p> <p>8. Mengirimkan draft ke percetakan</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar</p> <p>2. Cukup jika mampu menjawab sebagian besar soal dengan benar</p> <p>3. Kurang jika mampu menjawab sebagian kecil soal dengan benar</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Team Based Project 2 X 50		<p>Materi: berisi artikel ilmiah populer tentang berbagai hal yang berkaitan dengan masyarakat digital yang ditulis sendiri oleh peserta didik</p> <p>Pustaka: <i>Undang Undang No 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik</i></p>	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	<p>1. Mengidentifikasi masalah dan menentukan berbagai fenomena digital di masyarakat yang akan ditulis</p> <p>2. Merancang struktur bab buku</p> <p>3. Menulis artikel ilmiah populer</p> <p>4. Mengedit artikel ilmiah populer</p> <p>5. Melakukan peer review atas tulisan teman dan tim</p> <p>6. Merevisi tulisan artikel ilmiah populer</p> <p>7. Merancang sampul buku</p> <p>8. Mengirimkan draft ke percetakan</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar</p> <p>2. Cukup jika mampu menjawab sebagian besar soal dengan benar</p> <p>3. Kurang jika mampu menjawab sebagian kecil soal dengan benar</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Team Based Project 2 X 50		<p>Materi: berisi artikel ilmiah populer tentang berbagai hal yang berkaitan dengan masyarakat digital yang ditulis sendiri oleh peserta didik</p> <p>Pustaka: <i>Undang Undang No 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik</i></p>	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	<p>Kriteria:</p> <p>1. Baik jika mampu menjawab semua soal dengan benar</p> <p>2. Cukup jika mampu menjawab sebagian besar soal dengan benar</p> <p>3. Kurang jika mampu menjawab sebagian kecil soal dengan benar</p> <p>Bentuk Penilaian : Tes</p>	Karya Artikel 2x50		<p>Materi: berisi artikel ilmiah populer tentang berbagai hal yang berkaitan dengan masyarakat digital yang ditulis sendiri oleh peserta didik</p> <p>Pustaka: <i>Undang Undang No 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik</i></p>	10%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	65%

2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	14%
3.	Penilaian Portofolio	1%
4.	Tes	20%
		100%

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-CPMK 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. **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.
6. **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.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 15 November 2024

Koordinator Program Studi S1
Ilmu Hukum

UPM Program Studi S1 Ilmu
Hukum



VITA MAHARDHIKA
NIDN 0009028308



NIDN 0017098801

File PDF ini digenerate pada tanggal 20 Desember 2025 Jam 12:52 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

