



## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																
Interaksi Sosial Digital	7320103232	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	4	27 Januari 2025																																																																																																
OTORISASI	Pengembang RPS			Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																																	
	Vania Ardelia, M.Sc.; Siti Jaro'ah, M.A.			Siti Jaro'ah, M.A.		YOHANA WURI SATWIKA																																																																																																	
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																						
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																																																																																																						
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-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																																																																						
CPL-5	Mampu mengembangkan teknik asesmen psikologi yang diperbolehkan sesuai dengan prinsip psikodiagnostik dan Kode Etik Psikologi Indonesia																																																																																																						
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																																																																																							
CPMK - 1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep, teori, dan perspektif dari psikologi politik, psikologi massa, dan psikologi ruang maya dalam konteks interaksi manusia di ruang digital.																																																																																																						
CPMK - 2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menganalisis dampak teknologi digital terhadap perilaku individu, kelompok, dan dinamika sosial, termasuk dalam konteks opini publik, mobilisasi sosial, konflik, dan perdamaian.																																																																																																						
CPMK - 3	Mahasiswa mampu mengevaluasi isu-isu etis, politik, dan sosial yang muncul dalam interaksi digital, serta menyusun argumen kritis untuk merespons tantangan tersebut.																																																																																																						
CPMK - 4	Mahasiswa mampu menerapkan teori dan penelitian dalam menganalisis kasus-kasus nyata yang berkaitan dengan fenomena sosial dan psikologis di ruang digital, seperti terorisme digital, identitas digital, dan mobilisasi massa.																																																																																																						
<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																																																																							
	<table border="1"><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-4</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><tr><td>CPMK-4</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr></table>						CPMK	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPMK-1	✓			CPMK-2			✓	CPMK-3		✓		CPMK-4	✓																																																																															
CPMK	CPL-3	CPL-4	CPL-5																																																																																																				
CPMK-1	✓																																																																																																						
CPMK-2			✓																																																																																																				
CPMK-3		✓																																																																																																					
CPMK-4	✓																																																																																																						
<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																																																																							
	<table border="1"><thead><tr><th rowspan="2">CPMK</th><th colspan="15">Minggu Ke</th></tr><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th></tr></thead><tbody><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></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></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></tr><tr><td>CPMK-4</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></tbody></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-4						✓				✓	✓	✓	✓	✓	✓
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-4						✓				✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																								
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah mengkaji dinamika interaksi manusia di ruang digital, dengan memadukan perspektif dari psikologi politik, psikologi massa, dan psikologi ruang maya. Mata Kuliah ini membahas bagaimana teknologi digital mempengaruhi perilaku individu dan kelompok, termasuk fenomena seperti opini publik, konflik dan perdamaian massa, mobilisasi sosial, terorisme dan identitas digital. Mahasiswa akan mempelajari teori-teori dan penelitian terkait, serta menganalisis kasus-kasus nyata untuk memahami dampak sosial dan psikologis dari interaksi dalam dunia digital.																																																																																																						
Pustaka	Utama :	<ol style="list-style-type: none"><li>Reicher, Stephen. (2001). The Psychology of Crowd Dynamics. Dalam Michael A. Hogg and R. Scott Tindale (eds). Blackwell Handbook of Social Psychology: Group Processes (hal. 182-208). Massachusetts &amp; Oxford: Blackwell Publishers.</li><li>Cottam, M.L., Mators, E., Preston, T., &amp; Dietz, B. (2016). Introduction to Political Psychology (3rd Edition). Routledge.</li><li>Drury, J. (2020). Recent developments in the psychology of crowds and collective behaviour. Current Opinion in Psychology. doi:10.1016/j.copsyc.2020.02.0</li><li>Understanding Crowd Behaviours: Supporting Evidence (2010). University of Leeds (pg. 56-78)</li><li>Wijermars, Nanda. (2011). Understanding Crowd Behaviour: Simulating Situated Individuals. Groningen: University of Groningen, The Netherlands</li><li>Staerkle, C. (2016). Political psychology. International Encyclopedia of the Social &amp; Behavioral Sciences (427-433)</li><li>Barak, A., &amp; Suler, J. (2008). Reflections on the psychology and social science of cyberspace. In A. Barak (Ed.), Psychological aspects of cyberspace: Theory, research, applications (pp. 1-12). Cambridge, UK: Cambridge University Press.</li></ol>																																																																																																					
	Pendukung :																																																																																																						

Dosen Pengampu		Muhammad Nuril Mukminin, S.Psi., M.Psi., Psikolog. Vania Ardelia, S.Psi., M.Sc. Siti Jaro'ah, S.Psi., M.A.					
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	Pengantar psikologi massa, politik, dan ruang maya	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, ruang lingkup, serta pendekatan dasar	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kurang (1-50): Tidak mampu menjelaskan konsep intervensi psikologi digital.</li> <li>2.Cukup (51-70): Penjelasan konsep dasar tanpa analisis manfaat dan tantangan.</li> <li>3.Baik (71-85): Penjelasan konsep disertai analisis manfaat dan rancangan sederhana.</li> <li>4.Sangat Baik (86-100): Penjelasan lengkap dengan analisis mendalam dan strategi implementasi yang aplikatif.</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif</p>	Contextual learning 3 x 50		<p><b>Materi:</b> Pengantar Interaksi Sosial Digital <b>Pustaka:</b> Reicher, Stephen. (2001). <i>The Psychology of Crowd Dynamics</i>. Dalam Michael A. Hogg and R. Scott Tindale (eds). Blackwell Handbook of Social Psychology: Group Processes (hal. 182-208). Massachusett &amp; Oxford: Blackwell Publishers.</p>	5%
2	Mahasiswa mampu memahami teori klasik dan modern psikologi massa serta implementasi dalam politik dan ruang maya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan teori klasik dan modern psikologi massa serta implementasinya dalam politik dan ruang maya</li> <li>2.Mahasiswa mampu mengidentifikasi dampak psikologi massa dalam ruang lingkup politik dan ruang maya</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan teori klasik dan modern psikologi massa serta implementasinya dalam politik dan ruang maya dengan baik</li> <li>2.Mahasiswa mampu mengidentifikasi dampak psikologi massa dalam ruang lingkup politik dan ruang maya dengan baik</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif</p>	Contextual Learning 3 x 50		<p><b>Materi:</b> Teori klasik dan modern <b>Pustaka:</b> Wijermans, Nanda. (2011). <i>Understanding Crowd Behaviour: Simulating Situated Individuals</i>. Groningen: University of Groningen, The Netherlands</p>	5%
3	Mahasiswa mampu menganalisis dinamika dan mobilisasi massa dalam politik dan ruang maya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dinamika massa dan mobilisasi sosial dalam konteks politik dan ruang maya.</li> <li>2.Mahasiswa mampu memberikan contoh kasus mobilisasi massa secara online.</li> <li>3.Mahasiswa mampu menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan mobilisasi massa di ruang maya.</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kurang (1-50): Tidak dapat menjelaskan konsep atau tidak memberikan contoh kasus.</li> <li>2.Cukup (51-70): Menjelaskan konsep dasar namun tanpa analisis mendalam atau contoh kurang relevan.</li> <li>3.Baik (71-85): Memberikan penjelasan jelas, contoh relevan, dan analisis faktor-faktor.</li> <li>4.Sangat Baik (86-100): Memberikan penjelasan komprehensif, contoh nyata, dan analisis kritis yang menyertakan teori.</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif</p>	Contextual learning 3 x 50		<p><b>Materi:</b> Dinamika massa dalam politik dan ruang maya <b>Pustaka:</b> Reicher, Stephen. (2001). <i>The Psychology of Crowd Dynamics</i>. Dalam Michael A. Hogg and R. Scott Tindale (eds). Blackwell Handbook of Social Psychology: Group Processes (hal. 182-208). Massachusett &amp; Oxford: Blackwell Publishers.</p>	5%

4	Mahasiswa mampu menganalisis kaitan antara Kepribadian, kognisi, afeksi dan sikap dalam politik dan ruang maya	<p>1.Mahasiswa mampu menjelaskan hubungan antara kepribadian, kognisi, afeksi, dan sikap dalam ruang maya.</p> <p>2.Mahasiswa mampu mengidentifikasi peran aspek psikologis dalam pengambilan keputusan politik online.</p> <p>3.Mahasiswa mampu menganalisis kasus perubahan sikap politik di media sosial.</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.Kurang (1-50): Tidak dapat menjelaskan atau menghubungkan aspek-aspek yang dibahas.</p> <p>2.Cukup (51-70): Penjelasan terbatas pada definisi tanpa analisis kasus.</p> <p>3.Baik (71-85): Penjelasan disertai analisis kasus dengan keterkaitan aspek-aspek psikologis.</p> <p>4.Sangat Baik (86-100): Penjelasan terintegrasi dengan teori, studi kasus mendalam, dan analisis kritis.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif</p>	Contextual Learning 3 x 50		<p><b>Materi:</b> Kepribadian, kognisi, afeksi dan sikap dalam politik dan ruang maya</p> <p><b>Pustaka:</b> Wijermans, Nanda. (2011). <i>Understanding Crowd Behaviour: Simulating Situated Individuals</i>. Groningen: University of Groningen, The Netherlands</p>	5%
5	Mahasiswa mampu memahami peran identitas sosial dan ideologi politik dalam membentuk perilaku kelompok dan kepemimpinan politik, serta menganalisis relevansi teori identitas sosial dalam kasus nyata.	<p>1.Mahasiswa mampu menjelaskan teori identitas sosial dan relevansinya terhadap ideologi politik.</p> <p>2.Mahasiswa mampu menganalisis peran identitas sosial dalam memengaruhi kepemimpinan politik.</p> <p>3.Mahasiswa mampu mengaitkan teori dengan kasus nyata terkait identitas dan kepemimpinan politik.</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.Kurang (1-50): Tidak dapat menjelaskan konsep atau relevansi teori.</p> <p>2.Cukup (51-70): Menjelaskan teori tanpa keterkaitan kasus nyata.</p> <p>3.Baik (71-85): Penjelasan jelas dengan analisis kasus relevan.</p> <p>4.Sangat Baik (86-100): Penjelasan mendalam dengan contoh nyata dan evaluasi kritis.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif</p>	contextual learning 3 x 50		<p><b>Materi:</b> Identitas sosial, ideologi politik dan kepemimpinan politik</p> <p><b>Pustaka:</b> Reicher, Stephen. (2001). <i>The Psychology of Crowd Dynamics</i>. Dalam Michael A. Hogg and R. Scott Tindale (eds). <i>Blackwell Handbook of Social Psychology: Group Processes</i> (hal. 182-208). Massachusett &amp; Oxford: Blackwell Publishers.</p>	5%
6	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar privasi, teori privasi (Westin, Altman, Petronio), dan dampaknya pada perilaku individu di ruang maya, serta menganalisis fenomena seperti online disinhibition, self-disclosure, dan privacy paradox.	<p>1.Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar privasi dan teori terkait (Westin, Altman, Petronio).</p> <p>2.Mahasiswa mampu menganalisis dampak anonimitas, online disinhibition, dan self-disclosure online.</p> <p>3.Mahasiswa mampu mengidentifikasi fenomena privacy paradox dalam penggunaan ruang maya.</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.Kurang (1-50): Tidak mampu menjelaskan teori atau konsep dasar.</p> <p>2.Cukup (51-70): Menjelaskan konsep tanpa analisis fenomena nyata.</p> <p>3.Baik (71-85): Penjelasan konsep dan analisis fenomena dengan teori yang relevan.</p> <p>4.Sangat Baik (86-100): Penjelasan komprehensif, analisis mendalam, dan menyajikan solusi praktis.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif</p>	Contextual learning 3 x 50		<p><b>Materi:</b> Hakikat dasar, dampak sosial, dan privasi ruang maya</p> <p><b>Pustaka:</b> Drury, J. (2020). <i>Recent developments in the psychology of crowds and collective behaviour. Current Opinion in Psychology</i>. doi:10.1016/j.copsyc.2020.02.0</p>	5%

7	Mahasiswa mampu memahami konsep literasi digital, agenda setting, priming, dan framing, serta menganalisis fenomena seperti hoax, filter bubble, dan echo chamber untuk menyusun strategi peningkatan literasi digital.	1.Mahasiswa mampu menjelaskan konsep digital literacy, agenda setting, priming, dan framing. 2.Mahasiswa mampu menganalisis fenomena hoax, filter bubble, dan echo chamber effect. 3.Mahasiswa mampu memberikan strategi untuk meningkatkan literasi digital.	<b>Kriteria:</b> 1.Kurang (1-50): Tidak dapat menjelaskan konsep atau menganalisis fenomena. 2.Cukup (51-70): Penjelasan konsep dasar tanpa strategi praktis. 3.Baik (71-85): Penjelasan teori dan analisis fenomena dengan strategi sederhana. 4.Sangat Baik (86-100): Penjelasan teoritis dan strategi literasi digital inovatif dengan dukungan kasus nyata.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Tes	contextual learning 3 x 50		<b>Materi:</b> Information content and online transmission in media & cyberspace <b>Pustaka:</b> Wijermans, Nanda. (2011). <i>Understanding Crowd Behaviour: Simulating Situated Individuals</i> . Groningen: University of Groningen, The Netherlands	10%
8	Ujian Formatif	Mahasiswa mampu mengerjakan soal untuk materi pert. 1 s.d 7	<b>Kriteria:</b> Menjawab benar pertanyaan dan akan memperoleh nilai sesuai bobot pertanyaan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Tes	Tes 3 x 50a		<b>Materi:</b> Materi 1-7 <b>Pustaka:</b> Staerkle, C. (2016). <i>Political psychology. International Encyclopedia of the Social &amp; Behavioral Sciences</i> (427-433)	10%
9	Mahasiswa mampu memahami perbedaan hubungan interpersonal secara face-to-face (fft) dan virtual, menganalisis perkembangan hubungan online, serta mengidentifikasi tantangan dan peluang dalam membangun hubungan di dunia maya.	1.Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan interaksi face-to-face (fft) dan virtual dalam konteks hubungan interpersonal. 2.Mahasiswa mampu menganalisis perkembangan hubungan online, termasuk fenomena online dating. 3.Mahasiswa mampu mengidentifikasi tantangan dan solusi dalam membangun hubungan interpersonal di dunia maya.	<b>Kriteria:</b> 1.Kurang (1-50): Tidak mampu menjelaskan konsep atau membedakan fft dan virtual. 2.Cukup (51-70): Menjelaskan perbedaan fft dan virtual secara dasar tanpa analisis hubungan online. 3.Baik (71-85): Penjelasan mendalam dengan analisis hubungan online yang relevan. 4.Sangat Baik (86-100): Penjelasan lengkap, analisis kritis, dan solusi yang mendalam.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Contextual Learning Case Study Small Group Discussion 3 x 50		<b>Materi:</b> Interpersonal attraction in cyberspace <b>Pustaka:</b> Reicher, Stephen. (2001). <i>The Psychology of Crowd Dynamics</i> . Dalam Michael A. Hogg and R. Scott Tindale (eds). <i>Blackwell Handbook of Social Psychology: Group Processes</i> (hal. 182-208). Massachusett & Oxford: Blackwell Publishers.	4%
10	Mahasiswa mampu memahami strategi manipulasi massa dan propaganda digital dalam politik, menganalisis dampaknya terhadap opini publik, serta menyusun rekomendasi untuk mengidentifikasi dan menangkal propaganda digital.	1.Mahasiswa mampu menjelaskan konsep manipulasi massa dan propaganda di ruang maya. 2.Mahasiswa mampu menganalisis strategi propaganda dalam memengaruhi opini publik di media digital. 3.Mahasiswa mampu memberikan rekomendasi untuk mengidentifikasi dan mengatasi propaganda digital.	<b>Kriteria:</b> 1.Kurang (1-50): Tidak mampu menjelaskan konsep manipulasi massa atau strategi propaganda. 2.Cukup (51-70): Menjelaskan konsep dasar tanpa analisis strategi atau solusi. 3.Baik (71-85): Penjelasan dengan analisis strategi propaganda dan contoh relevan. 4.Sangat Baik (86-100): Penjelasan menyeluruh, analisis mendalam, dan rekomendasi yang inovatif.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Contextual Learning Case Study Small Group Discussion 3 x 50		<b>Materi:</b> Manipulasi massa dan propaganda massa dalam politik dan ruang maya <b>Pustaka:</b> Drury, J. (2020). <i>Recent developments in the psychology of crowds and collective behaviour. Current Opinion in Psychology</i> . doi:10.1016/j.copsyc.2020.02.0	4%

11	Mahasiswa mampu memahami fenomena kekerasan massa dalam ruang digital, menganalisis penyebab dan dampaknya, serta merancang strategi pengendalian massa berbasis pendekatan psikologi politik.	1.Mahasiswa mampu menjelaskan fenomena kekerasan massa dalam konteks ruang digital. 2.Mahasiswa mampu menganalisis penyebab dan dampak kekerasan massa online. 3.Mahasiswa mampu merancang strategi pengendalian massa berbasis pendekatan psikologi politik.	<b>Kriteria:</b> 1.Kurang (1-50): Tidak mampu menjelaskan konsep kekerasan massa. 2.Cukup (51-70): Penjelasan terbatas pada konsep dasar tanpa analisis atau strategi. 3.Baik (71-85): Penjelasan disertai analisis faktor penyebab dan strategi sederhana. 4.Sangat Baik (86-100): Penjelasan terintegrasi, analisis mendalam, dan strategi yang aplikatif.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Contextual Learning Case Study Small Group Discussion 3 x 50		<b>Materi:</b> Kekerasan massa dan strategi pengendalian massa dalam politik dan ruang maya <b>Pustaka:</b> Reicher, Stephen. (2001). <i>The Psychology of Crowd Dynamics</i> . Dalam Michael A. Hogg and R. Scott Tindale (eds). <i>Blackwell Handbook of Social Psychology: Group Processes</i> (hal. 182-208). Massachusetts & Oxford: Blackwell Publishers.	3%
12	Mahasiswa mampu memahami teori hubungan antar kelompok dan prasangka dalam konteks ruang maya, menganalisis dampaknya terhadap hubungan sosial, serta merancang solusi untuk mengurangi prasangka dalam interaksi digital.	1.Mahasiswa mampu menjelaskan teori hubungan antar kelompok dan prasangka dalam konteks ruang maya. 2.Mahasiswa mampu menganalisis dampak prasangka terhadap hubungan sosial dalam ruang digital. 3.Mahasiswa mampu memberikan solusi untuk mengurangi prasangka di dunia maya.	<b>Kriteria:</b> 1.Kurang (1-50): Tidak dapat menjelaskan teori atau dampak prasangka. 2.Cukup (51-70): Menjelaskan teori hubungan kelompok tanpa solusi aplikatif. 3.Baik (71-85): Penjelasan teori, analisis dampak prasangka, dan solusi sederhana. 4.Sangat Baik (86-100): Penjelasan terintegrasi dengan analisis kritis dan solusi inovatif.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Contextual Learning Case Study Small Group Discussion 3 x 50		<b>Materi:</b> Hubungan antar kelompok dan prasangka dalam politik, massa, dan ruang maya <b>Pustaka:</b> Wijermans, Nanda. (2011). <i>Understanding Crowd Behaviour: Simulating Situated Individuals</i> . Groningen: University of Groningen, The Netherlands	15%
13	Mahasiswa mampu memahami fenomena terorisme dalam ruang maya, menganalisis pola rekruitmen dan propaganda digital, serta merancang strategi pencegahan terorisme digital berbasis pendekatan psikologi massa dan politik.	1.Mahasiswa mampu menjelaskan keterkaitan ruang maya dengan fenomena terorisme. 2.Mahasiswa mampu menganalisis pola rekruitmen dan propaganda teroris di dunia digital. 3.Mahasiswa mampu menyusun strategi pencegahan terorisme digital berbasis pendekatan psikologi.	<b>Kriteria:</b> 1.Kurang (1-50): Tidak mampu menjelaskan konsep dasar atau pola rekruitmen. 2.Cukup (51-70): Menjelaskan konsep dasar tanpa analisis pola atau strategi pencegahan. 3.Baik (71-85): Penjelasan konsep, analisis pola, dan strategi sederhana. 4.Sangat Baik (86-100): Penjelasan komprehensif, analisis kritis, dan strategi preventif yang inovatif.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Contextual Learning Case Study Small Group Discussion 3 x 50		<b>Materi:</b> Isu terorisme dari perspektif massa, politik, dan ruang maya <b>Pustaka:</b> Staerkle, C. (2016). <i>Political psychology. International Encyclopedia of the Social &amp; Behavioral Sciences</i> (427-433)	3%

14	Mahasiswa mampu memahami fenomena perilaku negatif di media sosial seperti internet addiction, cyberbullying, dan cyberchondria, menganalisis dampaknya terhadap individu dan masyarakat, serta merancang program edukasi atau intervensi untuk mengurangi perilaku negatif di ruang maya.	1.Mahasiswa mampu menjelaskan fenomena seperti internet addiction, cyberbullying, dan cyberchondria. 2.Mahasiswa mampu menganalisis dampak perilaku digital terhadap individu dan masyarakat. 3.Mahasiswa mampu merancang program edukasi atau intervensi untuk mengurangi perilaku negatif di media sosial.	<b>Kriteria:</b> 1.Kurang (1-50): Tidak mampu menjelaskan fenomena atau dampak perilaku digital. 2.Cukup (51-70): Penjelasan fenomena tanpa analisis dampak atau solusi intervensi. 3.Baik (71-85): Penjelasan disertai analisis dampak dan solusi sederhana. 4.Sangat Baik (86-100): Penjelasan menyeluruh, analisis mendalam, dan rancangan program inovatif.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Contextual Learning Case Study Small Group Discussion 3 x 50		<b>Materi:</b> Perilaku individu di media sosial <b>Pustaka:</b> Drury, J. (2020). <i>Recent developments in the psychology of crowds and collective behaviour. Current Opinion in Psychology.</i> doi:10.1016/j.copsyc.2020.02.0	3%
15	Mahasiswa mampu memahami konsep intervensi psikologi berbasis teknologi digital, seperti psychological first aid, e-therapy, dan online support group, serta merancang strategi implementasi intervensi psikologi digital yang efektif.	1.Mahasiswa mampu menjelaskan konsep psychological first aid, e-therapy, dan online support group. 2.Mahasiswa mampu menganalisis manfaat dan tantangan dalam menggunakan teknologi digital untuk intervensi psikologi. 3.Mahasiswa mampu merancang strategi implementasi intervensi psikologi berbasis digital.	<b>Kriteria:</b> 1.Kurang (1-50): Tidak mampu menjelaskan konsep intervensi psikologi digital. 2.Cukup (51-70): Penjelasan konsep dasar tanpa analisis manfaat dan tantangan. 3.Baik (71-85): Penjelasan konsep disertai analisis manfaat dan rancangan sederhana. 4.Sangat Baik (86-100): Penjelasan lengkap dengan analisis mendalam dan strategi implementasi yang aplikatif.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Contextual Learning Case Study Small Group Discussion 3 x 50		<b>Materi:</b> Pemanfaatan teknologi digital untuk intervensi psikologi <b>Pustaka:</b> Drury, J. (2020). <i>Recent developments in the psychology of crowds and collective behaviour. Current Opinion in Psychology.</i> doi:10.1016/j.copsyc.2020.02.0	3%
16	Ujian Sumatif	Mahasiswa menyelesaikan tugas akhir dengan baik	<b>Kriteria:</b> Kedalaman analisis jurnal  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Take home assignment 3 x 50	<b>Materi:</b> Materi 1- 15 <b>Pustaka:</b> Drury, J. (2020). <i>Recent developments in the psychology of crowds and collective behaviour. Current Opinion in Psychology.</i> doi:10.1016/j.copsyc.2020.02.0	15%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	50%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	15%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	15%
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 10 Februari 2025

Koordinator Program Studi S1  
Psikologi

**UPM** Program Studi S1 Psikologi



YOHANA WURI SATWIKA  
NIDN 0013038801



NIDN 2129109401

File PDF ini digenerate pada tanggal 12 Januari 2026 Jam 08:24 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

