

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

MATA KULIAH : BUDAYA DIGITAL DALAM ISLAM

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

A IDENTITAS

1	Prodi	Teknologi Informasi
2	Kode Mata kuliah	2032TI049
3	Nama Mata kuliah	BUDAYA DIGITAL DALAM ISLAM
4	Semester/SKS	7 / 2 sks
5	Jenis Mata Kuliah	MK KEAHLIAN DAN KETRAMPILAN (MKK)
6	Koordinator Mata Kuliah	0113108204 Ima Dwitawati, M.B.A.
7	Dosen Pengampu	Ima Dwitawati

B CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL-Prodi)

- 1 Sikap
- a

Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious (S1)
- b

Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika (S2)
- c

Mampu menginternalisasi dan Mengaktualisasi nilai, norma, etika dan Integritas akademik (S7)
- d

Mampu menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik (S12)
- 2 Pengetahuan
- a

Memahami pola penerapan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya (P2)
- 3 Keterampilan Umum
- a

Mampu membaca Al Qur'an dengan Tartil yang baik dan benar serta menghafal AL Qur'an minimal 1 Juz dan ayat-ayat AL Qur'an dan Hadits sesuai dengan bidang keilmuan/keahlian (KU9)
- 4 Keterampilan Khusus
- a

Mampu menerapkan konsep dan pengembangan Teknologi Informasi yang berdasarkan nilai nilai islam dalam diimplementasinya (KK1)

C CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

- 1 Menguasai teori dan konsep tentang budaya internet dalam islam, yang meliputi:
- Menciptakan budaya Digital
- Bagaimana memahami budaya di era digital
- Bagaimana dunia digital diciptakan dan dikelola bagi kelangsungan hidup manusia
- Digital Masquerade: Privasi, Anonim, Komunitas, dan Cyborgdis
- Digitizing Desire – Disabling and Enabling Technology
- Digital Gender
- Game Digital
- Anak dan Teknologi Digital
- Inklusi dan Eksklusi Digital
- Hype, Harapan, dan Kemungkinan
- Menciptakan dan Mengimplementasi Budaya Digital dalam Perpektif Islam

D DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini mempelajari cara membentuk kerangka fikir mahasiswa bidang teknologi informasi tentang mengapa kita harus menggunakan perangkat teknologi digital, apakah definisi dari media baru (new media) dan bagaimana dampaknya bagi fikiran manusia, mulai dari interaksi orang tua dan anak, kehidupan politik, kehidupan ekonomi, sistem pendidikan, serta bagaimana ia menggambarkan identitas pengguna sebagai manusia dan bagian dari anggota masyarakat. Dengan kata lain, bagaimana teknologi digital ini fit dengan gambar besar dari kehidupan sosial budaya pada abad 21 (dua puluh satu) ini. Dan bagaimana pengguna dan pencipta teknologi muslim harus menyikapi dan sesuai dengan kemajuan teknologi ini.

E MATRIKS KEGIATAN PEMBELAJARAN

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa
			Luring	Daring	Blanded			
1	• Mahasiswa memahami aturan perkuliahan dan materi ajar • Mampu memahami Budaya Internet dalam Islam ruang lingkupnya	• Aturan perkuliahan dan kontrak perkuliahan • Pendahuluan Budaya Internet dalam Islam	X			- Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan	PTM 2 x 50 menit; TKT 2x60 menit; TKM 2x60 menit	PTM - Mendapatkan penjelasan tentang kontrak kuliah - Mendapatkan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari dalam perkuliahan Budaya Internet dalam Islam - Mahasiswa dapat menjelaskan tentang akselerasi kehidupan di era digital, Disrupsi, budaya di era digital - Mahasiswa mampu memahami tentang proses pembentukan budaya untuk sukses di era digital - Mahasiswa dapat membedakan budaya tradisional dan budaya digital TKT Tugas 1: Menuliskan pengertian budaya secara umum, budaya digital, dan budaya internet berdasarkan ajaran islam TKM Tugas 2: Menyelesaikan soal tugas yang diberikan oleh dosen yang berkaitan dengan budaya, proses penciptaan budaya digital, implementasi nilai- dalam budaya digital

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa
			Luring	Daring	Blanded			
2	- Mahasiswa memahami aturan perkuliahan dan materi ajar - Mampu memahami Budaya Internet dalam Islam ruang lingkupnya	- Aturan perkuliahan dan kontrak perkuliahan - Pendahuluan Budaya Internet dalam Islam	X			- Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan	PTM 2 x 50 menit; TKT 2x60 menit; TKM 2x60 menit	PTM - Mendapatkan penjelasan tentang kontrak kuliah - Mendapatkan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari dalam perkuliahan Budaya Internet dalam Islam - Mahasiswa dapat menjelaskan tentang akselerasi kehidupan di era digital, Disrupsi, budaya di era digital - Mahasiswa mampu memahami tentang proses pembentukan budaya untuk sukses di era digital - Mahasiswa dapat membedakan budaya tradisional dan budaya digital TKT Tugas 1: Menuliskan pengertian budaya secara umum, budaya digital, dan budaya internet berdasarkan ajaran islam TKM Tugas 2: Menyelesaikan soal tugas yang diberikan oleh dosen yang berkaitan dengan budaya, proses penciptaan budaya digital, implementasi nilai-ri dalam budaya digital
3	Mahasiswa mampu memahami dan mengemukakan tentang Bagaimana dunia digital diciptakan dan dikelola bagi kelangsungan hidup manusia	Bagaimana dunia digital diciptakan dan dikelola bagi kelangsungan hidup manusia	X			- Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan	PTM 2 x 50 menit; TKT 2x60 menit; TKM 2x60 menit	PTM - Mahasiswa dapat memahami dan mengemukakan tentang sejarah budaya internet - Mahasiswa dapat menjelaskan tentang proses produksi perangkat teknologi digital - Mahasiswa dapat menjelaskan tentang proses produksi teknologi digital didasarkan pada budaya konsumsi (adopsi), dan pengenalan ider kebiasaan pengguna dalam memanfaatkan teknologi digital - Mahasiswa dapat mengenali tentang kesalahan produksi (toxic production), e-waste, dan keadilan pengendalian dampak lingkungan akibat keberadaan dari perangkat teknologi digital TKT Tugas 3: - Mengexplorasi budaya konsumsi pengguna terhadap teknologi digital TKM Tugas 4: - Menyelesaikan soal tugas yang diberikan dosen tentang Bagaimana dunia digital diciptakan dan dikelola bagi kelangsungan hidup manusia
4	Mampu memahami dan mengemukakan tentang Digital Masquerade (kepura-puraan): Privasi, anonim, komunitas, cyborg Dis/ Embodiment	Digital Masquerade: Privasi, anonim, komunitas, cyborg Dis/ Embodiment	X			- Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan	PTM 4 x 50 menit; TKT 4x60 menit; TKM 4x60 menit	PTM - Mahasiswa dapat menjelaskan gambaran kesamaan antara kehidupan nyata (Real Life (RL) dengan Kehidupan Maya (Virtual Live: VL). - Mahasiswa mampu memahami gambaran tentang text as mask (kata sebagai topeng) dari identitas, gender, peran, dan kinerja para pengguna virtual (internet) - Mahasiswa mampu menjelaskan bagaimana internet menghilangkan privasi - Mahasiswa mampu mengenali menjelaskan tentang apakah memungkinkan komunitas virtual menjadi komunitas yang real (nyata) - Mahasiswa mampu mengenali dan memahami apakah kita telah menjadi Cyborgs? - Mahasiswa mampu memahami tentang peran anonim dalam kehidupan virtual - Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan tentang sejauh mana kehidupan virtual itu baik bagi manusia - Mahasiswa mampu menjelaskan tentang hegemoni dan Budaya imperialism dan atau keberagaman digital. TKT Tugas 5: - Menyelesaikan soal latihan tentang Digital Masquerade TKM Tugas 6: - Menyelesaikan soal tugas yang diberikan dosen tentang Digital Masquerade, dan pandangan Islam terhadap tema-tema dalam digital media
5	Mampu memahami dan mengemukakan tentang Digital Masquerade (kepura-puraan): Privasi, anonim, komunitas, cyborg Dis/ Embodiment	Digital Masquerade: Privasi, anonim, komunitas, cyborg Dis/ Embodiment	X			- Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan	PTM 4 x 50 menit; TKT 4x60 menit; TKM 4x60 menit	PTM - Mahasiswa dapat menjelaskan gambaran kesamaan antara kehidupan nyata (Real Life (RL) dengan Kehidupan Maya (Virtual Live: VL). - Mahasiswa mampu memahami gambaran tentang text as mask (kata sebagai topeng) dari identitas, gender, peran, dan kinerja para pengguna virtual (internet) - Mahasiswa mampu menjelaskan bagaimana internet menghilangkan privasi - Mahasiswa mampu mengenali menjelaskan tentang apakah memungkinkan komunitas virtual menjadi komunitas yang real (nyata) - Mahasiswa mampu mengenali dan memahami apakah kita telah menjadi Cyborgs? - Mahasiswa mampu memahami tentang peran anonim dalam kehidupan virtual - Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan tentang sejauh mana kehidupan virtual itu baik bagi manusia - Mahasiswa mampu menjelaskan tentang hegemoni dan Budaya imperialism dan atau keberagaman digital. TKT Tugas 5: - Menyelesaikan soal latihan tentang Digital Masquerade TKM Tugas 6: - Menyelesaikan soal tugas yang diberikan dosen tentang Digital Masquerade, dan pandangan Islam terhadap tema-tema dalam digital media

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa
			Luring	Daring	Blanded			
6	Mampu memahami tentang Digitalisasi Keinginan: Seksplorasi dan Seksplorasi	Digitalisasi Keinginan: Seksplorasi dan Seksplorasi – Disabling and Enabling Technology	X			Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan	PTM 2 x 50 menit; TKT 2x60 menit; TKM 2x60 menit	PTM - Mahasiswa dapat menjelaskan Pendidikan Seks Virtual - Mahasiswa dapat mengenali bahaya Digital Diddling: Variasi Cybersex - Mahasiswa dapat mengenali tentang bahaya perdagangan sex virtual TKT Tugas 7: - Menyelesaikan soal latihan tentang Digitalisasi Keinginan (Desire) TKM Tugas 8: - Menyelesaikan soal tugas yang diberikan dosen tentang Digitalisasi Keinginan (Desire)
7	Mampu memahami dan menjelaskan Digital Gender	Digital Gender – Kesetaraan Gender, Etnik, kemampuan dan ketidakmampuan digital	X			- Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan	PTM 2 x 50 menit; TKT 2x60 menit; TKM 2x60 menit	PTM - Mahasiswa dapat menjelaskan Kesetaraan gender, etnik dan kemampuan dan ketidakmampuan digital TKT Tugas 8: - Menyelesaikan soal tentang Kesetaraan gender, etnik, kemampuan dan ketidakmampuan digital TKM Tugas 9: - Menyelesaikan soal tugas yang diberikan dosen tentang kesetaraan gender, etnik, kemampuan dan ketidakmampuan digital
8	Mahasiswa mampu menjawab soal ujian terhadap materi yang sudah diajarkan minimal 85%	Materi ajar 1-7	X			Evaluasi Tengah Semester/ UTS	PTM 2x50"; Pengayaan Terstruktur 2x60"; Pengayaan Mandiri 2x60"	PTM - Mahasiswa menjawab soal-soal yang diujikan secara tertulis - Mahasiswa mengumpulkan kertas jawaban KT Mahasiswa membahas soal UTS yang diujikan dengan berpedoman pada materi dan referensi KM Menyelesaikan soal ujian tambahan yang diberikan dosen
9	Mampu menjelaskan Permainan Digital (Game)	Permainan Digital (Game)	X			- Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan	PTM 2 x 50 menit; TKT 2 x 60 menit; TKM 2 x 60 menit	PTM Mahasiswa dapat menjelaskan Pengertian, kondisi terkini dari permainan digital (Game) TKT Tugas 12: Menyelesaikan soal latihan tentang permainan Digital (Game) TKM Tugas 13: Menyelesaikan soal tugas yang diberikan dosen tentang permainan digital (game)

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa
			Luring	Daring	Blanded			
10	Mampu menjelaskan Anak dan Teknologi Digital	Anak dan Teknologi Digital	X			- Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan	PTM 2 x 50 menit; TKT 2x60 menit; TKM 2x60 menit	PTM - Mahasiswa dapat menjelaskan definisi, kondisi, dan antisipasi keuntungan dan bahaya teknologi digital untuk anak TKT Tugas 14: - Menyelesaikan soal latihan Anak dan Teknologi Digital TKM Tugas 15: - Menyelesaikan soal tugas yang diberikan dosen tentang Anak dan Teknologi Digital
11	Mampu menjelaskan Inklusi dan Eksklusi Digital	Inklusi dan Eksklusi Digital	X			- Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan	PTM 2 x 50 menit; TKT 2x60 menit; TKM 2x60 menit	PTM • Mahasiswa dapat mengenali dan menjelaskan Inklusi dan Eksklusi Digital TKT Tugas 16: • Menyelesaikan soal latihan tentang inklusi dan eksklusi digital TKM Tugas 17: • Menyelesaikan soal tugas yang diberikan dosen tentang inklusi dan eksklusi digital
12	Mampu menjelaskan Hype, Harapan, dan Kemungkinan	Hype, Harapan, dan Kemungkinan	X			- Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan	PTM 2 x 50 menit; TKT 2x60 menit; TKM 2x60 menit	PTM • Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan Hype, Harapan dan Kemungkinan TKT Tugas 18: • Menyelesaikan soal latihan tentang Hype, Harapan dan Kemungkinan TKM Tugas 19: • Menyelesaikan soal tugas yang diberikan dosen tentang Hype Harapan dan Kemungkinan
13	Mampu Menciptakan dan Mengimplementasi Budaya Islam dalam Teknologi Digital	Eksplorasi, Penciptaan dan Implementasi Budaya Islam dalam Kehidupan Digital	X			- Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan	PTM 6 x 50 menit; TKT 6x60 menit; TKM 6x60 menit	PTM • Mahasiswa dapat Melakukan Eksplorasi Mengimplementasi Budaya Islam dalam Teknologi Digital TKT Tugas 20: • Menyelesaikan soal latihan Eksplorasi, Penciptaan dan Implementasi Budaya Islam dalam Kehidupan Digital TKM Tugas 21: • Menyelesaikan soal tugas yang diberikan dosen tentang Eksplorasi, Penciptaan dan Implementasi Budaya Islam dalam Kehidupan Digital

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa
			Luring	Daring	Blanded			
14	Mampu Menciptakan dan Mengimplementasi Budaya Islam dalam Teknologi Digital	Eksplorasi, Penciptaan dan Implementasi Budaya Islam dalam Kehidupan Digital	X			- Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan	PTM 6 x 50 menit; TKT 6x60 menit; TKM 6x60 menit	PTM - Mahasiswa dapat Melakukan Eksplorasi Mengimplementasi Budaya Islam dalam Teknologi Digital TKT Tugas 20: - Menyelesaikan soal latihan Eksplorasi, Penciptaan dan Implementasi Budaya Islam dalam Kehidupan Digital TKM Tugas 21: - Menyelesaikan soal tugas yang diberikan dosen tentang Eksplorasi, Penciptaan dan Implementasi Budaya Islam dalam Kehidupan Digital
15	Mampu Menciptakan dan Mengimplementasi Budaya Islam dalam Teknologi Digital	Eksplorasi, Penciptaan dan Implementasi Budaya Islam dalam Kehidupan Digital	X			- Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan	PTM 6 x 50 menit; TKT 6x60 menit; TKM 6x60 menit	PTM - Mahasiswa dapat Melakukan Eksplorasi Mengimplementasi Budaya Islam dalam Teknologi Digital TKT Tugas 20: - Menyelesaikan soal latihan Eksplorasi, Penciptaan dan Implementasi Budaya Islam dalam Kehidupan Digital TKM Tugas 21: - Menyelesaikan soal tugas yang diberikan dosen tentang Eksplorasi, Penciptaan dan Implementasi Budaya Islam dalam Kehidupan Digital
16	Mahasiswa mampu menyelesaikan soal dari materi yang sudah diajarkan minimal 85%	Materi ajar 9-15	X			Ujian Akhir Semester (UAS)	PTM 2x50 menit	Mahasiswa menjawab soal-soal yang diujikan dengan baik dan benar
17								
18								
19								
20								

F REFERENSI

- 1 Wajib
- a

[1] AL-Qur'an

[2] T.V. Reed-Digitized Lives_ Culture, Power, and Social Change in the Internet Era-Routledge (2014)

[3] Creating Digital Culture, Futjisu Forum, Human Centric Innovation, Driving Digital Transformation (2016)
- 2 Pendukung
- a

[4] <https://www.youtube.com/watch?v=RhvKm0RdUY0>

[5] https://www.ted.com/talks/glenn_greenwald_why_privacy_matters

[6] https://www.ted.com/talks/sherry_turkle_alone_together
- Mengetahui:

Ketua Prodi Teknologi Informasi

Banda Aceh, 20 Agustus 2022

Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Ima Dwitawati, M.B.A.

NIDN : 0113108204

Ima Dwitawati, M.B.A.

NIDN : 0113108204
- https://rps.ar-raniry.ac.id/rps/2032TI049/cetak

5/8

TUGAS KEGIATAN TERSTRUKTUR (TKT)

Nama Mata Kuliah	BUDAYA DIGITAL DALAM ISLAM
Kode mata Kuliah	2032TI049
Semester/SKS	7/2 sks

- 1 Tujuan Tugas
- 2 Uraian Tugas
- a Obyek garapan

b Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan

c Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan

d Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan
- 3 Kriteria Penilaian
- a Ketepatan penyerahan tugas

b Kesempurnaan substansi/isi tugas

c Desain tugas

Mengetahui:
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Ima Dwitawati, M.B.A.
NIDN : 0113108204

Banda Aceh, 20 Agustus 2022
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Ima Dwitawati, M.B.A.
NIDN : 0113108204

TUGAS KEGIATAN MANDIRI (TKM)

Nama Mata Kuliah	BUDAYA DIGITAL DALAM ISLAM
Kode mata Kuliah	2032TI049
Semester/SKS	7/2 sks

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

- 1
- Menguasai teori dan konsep tentang budaya internet dalam islam, yang meliputi:
 - Menciptakan budaya Digital
 - Bagaimana memahami budaya di era digital
 - Bagaimana dunia digital diciptakan dan dikelola bagi kelangsungan hidup manusia
 - Digital Masquerade: Privasi, Anonim, Komunitas, dan Cyborgdis
 - Digitizing Desire – Disabling and Enabling Technology
 - Digital Gender
 - Game Digital
 - Anak dan Teknologi Digital
 - Inklusi dan Eksklusi Digital
 - Hype, Harapan, dan Kemungkinan
 - Menciptakan dan Mengimplementasi Budaya Digital dalam Perpektif Islam

Jenis Tugas :

Mengetahui:
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Ima Dwitawati, M.B.A.
NIDN : 0113108204

Banda Aceh, 20 Agustus 2022
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Ima Dwitawati, M.B.A.
NIDN : 0113108204

1/3/25, 10:27 AM

Cetak RPS

PENILAIAN SIKAP, PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN

A. PENILAIAN SIKAP (RUBRIK)

Prediket	Skor Angka	Deskripsi Perilaku
----------	------------	--------------------

Keterangan :

Prediket :

Diisi dengan deskripsi tingkatan nilai, dengan jumlah tingkat yang kerinciannya sesuai dengan yang dikehendaki (sangat baik, baik, cukup, kurang, gagal).

Skor Angka :

Diisi dengan rentang angka yang sesuai dengan tingkat nilai pada kolom jenjang.

B. KRITERIA PENILAIAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN

Nilai Huruf (NH)	Nilai Bobot (NB)	Nilai Angka (NA)	Predikat
A	4.00	90-100	Sangat Baik Sekali
A-	3.67	85-89	Sangat Baik
B+	3.33	78-84	Baik
B	3.00	72-77	Agak Baik
B-	2.67	68-71	Cukup
C+	2.33	65-67	Agak Kurang Baik
C	2.00	60-64	Kurang Baik
D	1.00	50-59	Sangat Kurang Baik
E	0	0-49	Gagal

Mengetahui:

Ketua Prodi Teknologi Informasi

Banda Aceh, 20 Agustus 2022

Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Ima Dwitawati, M.B.A.

NIDN : 0113108204

Ima Dwitawati, M.B.A.

NIDN : 0113108204

https://rps.ar-raniry.ac.id/rps/2032TI049/cetak

8/8