

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
MATA KULIAH: LITERASI DIGITAL



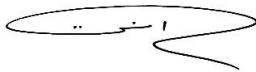
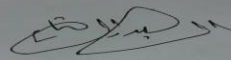
DOSEN PENGAMPU :
ANITA NIFFILAYANI, M.H.I

PROGRAM STUDI HUKUM KELUARGA ISLAM
FAKULTAS SYARIAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2024/2025



UNIVERSITAS FATMAWATI BENGKULU
FAKULTAS SYARIAH
PRODI HUKUM EKONOMI SYARIAH

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Literasi Digital		HKI-310329	Ilmu Fiqh Ilmu Hukum Ilmu Terapan	3	3	Ganjil : 12 Agustus Tahun 2024
OTORISASI		Pengembang RPS	Koordinator MK	Kor. PRODI HKI		
		 Anita Niffilayani, M.H.I	Dr. Muhammad Nikman, M.Pd	 Badrun Taman, M.S.I		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL 1	Lulusan mampu menunjukkan sikap Ihsan atas pekerjaan di bidang praktisi hukum Islam secara umum dan bidang Hukum Keluarga Islam secara khusus				
	CPL 2	Lulusan mampu menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan dalam bidang hukum Islam secara umum dan bidang Hukum Keluarga Islam				
	CPL 3	Lulusan mampu menguasai teori bidang Hukum Keluarga Islam secara menyeluruh				
	CPL 4	Lulusan mampu berkomunikasi secara efektif				
	CPL 5	Lulusan mampu mengambil keputusan strategis untuk pengembangan diri dengan tepat				
	CPL 6	Lulusan mampu mengimplementasikan teori bidang Hukum Keluarga Islam dalam menganalisa perkara Hukum Keluarga Islam				
	CPL 7	Lulusan mampu beradaptasi terhadap konteks permasalahan Hukum Keluarga Islam yang dihadapi dengan baik				

	CPL 8	Lulusan mampu mengaplikasikan teknologi informasi dalam pengelolaan data terkait dengan Hukum Keluarga Islam dengan tepat
	CPL 9	Lulusan mampu mengembangkan langkah-langkah problem solving dalam menyelesaikan sengketa Hukum Keluarga Islam secara kreatif.
	CPL-MK Kognitif	Mahasiswa mampu menggambarkan peran literasi digital dalam kehidupan sehari-hari dan menganalisis perbedaan antara berbagai bentuk komunikasi digital.
	CPL-MK Afektif	Mahasiswa mampu menerapkan keterampilan literasi digital untuk melakukan penelitian akademik, berkomunikasi melalui media digital, dan menyelesaikan tugas-tugas yang melibatkan teknologi informasi.
	CPL-MK Psikomotorik	Mahasiswa mampu membedah komponen-komponen literasi digital, termasuk keamanan informasi, privasi data, dan etika digital, serta mengidentifikasi bagaimana faktor-faktor ini mempengaruhi pengguna teknologi.
Diskripsi Singkat	Mata kuliah Literasi Digital dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam tentang penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, akademik, dan profesional. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa akan mempelajari konsep dasar literasi digital, keterampilan dalam mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara efektif dan etis. Mata kuliah ini juga membahas isu-isu terkait privasi, keamanan data, serta etika digital, yang penting untuk menjadi pengguna teknologi yang bertanggung jawab dan cerdas. Pada akhir mata kuliah, mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan konten digital yang inovatif dan memecahkan masalah menggunakan teknologi digital.	

Capaian Pembelajaran Akhir Sub-CP-MK (Materi Kuliah)	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam lingkungan digital. 2. Mahasiswa dapat menyebutkan dan mendefinisikan istilah-istilah penting dalam literasi digital, seperti enkripsi, privasi, dan keamanan siber. 3. Mahasiswa mampu menjelaskan peran media sosial dalam mempengaruhi opini publik dan dinamika sosial. 4. Mahasiswa mampu menggunakan alat-alat digital seperti mesin pencari dan database akademik untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan kredibel. 5. Mahasiswa mampu menganalisis dampak penggunaan teknologi digital terhadap interaksi sosial dan produktivitas kerja. 6. Mahasiswa dapat membedah strategi yang digunakan dalam iklan digital untuk menarik perhatian audiens dan mendorong keterlibatan. 7. Mahasiswa mampu mengevaluasi kredibilitas sumber informasi online dengan menggunakan kriteria seperti otoritas, akurasi, dan objektivitas. 8. Mahasiswa dapat membandingkan efektivitas berbagai platform kolaborasi digital dalam mendukung kerja tim dan manajemen proyek. 9. Mahasiswa mampu merancang dan memproduksi konten digital yang etis dan informatif untuk platform media sosial. 10. Mahasiswa dapat mengembangkan strategi literasi digital untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya keamanan siber dan privasi online.	
Pustaka	1. Literatur Wajib Buku-buku dan atau artikel-artikel yang relevan dengan materi mata kuliah ini 2. Literature Penunjang a. b. c. d.	
Media Pembelajaran	Perangkat lunak :	Perangkat keras :
	Aplikasi MS Office, Power Point	Laptop, LCD, dan Smart Phone

Team Teaching		-				
Mg ke	Sub-CP-MK (sbg kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa diharapkan dapat menyetujui dan melaksanakan isi kontrak kuliah	Mahasiswa dapat menjelaskan rencana perkuliahan dan sistem penilaian yang akan dilakukan	teknik penilaian terdiri dari: 1)Observasi, 2)partisipasi, 3)unjuk kerja, 4)test tertulis, 5) test lisan, 6)angket.	kuliah, responsi, tutorial, seminar, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, praktik kerja penelitian, perancangan, atau pengembangan, pertukaran pelajar, dan wirausaha disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan	a. Sistem perkuliahan b. RPS	1%
2	Mahasiswa mampu mamahami dan merinci tentang Definisi dan Konsep Literasi Digital, Pentingnya Literasi Digital dalam Kehidupan Sehari-hari, Peran Literasi Digital dalam	Kejelasan dan Pemahaman tentang Definisi dan Konsep Literasi Digital, Pentingnya Literasi Digital dalam Kehidupan Sehari-hari, Peran Literasi Digital dalam Pendidikan dan Dunia Kerja	teknik penilaian terdiri dari: 1)Observasi, 2)partisipasi, 3)unjuk kerja, 4)test tertulis, 5) test lisan, 6)angket.	kuliah, responsi, tutorial, seminar, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, praktik kerja penelitian, perancangan, atau pengembangan, pertukaran pelajar,	Pengenalan Literasi Digital	3%

	Pendidikan dan Dunia Kerja			dan wirausaha disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan		
3	Mahasiswa mampu mamahami dan merinci pentingnya literasi digital dalam menghadapi tantangan dan peluang abad 21	Kejelasan dan Pemahaman tentang pentingnya literasi digital dalam menghadapi tantangan dan peluang abad 21	teknik penilaian terdiri dari: 1)Observasi, 2)partisipasi, 3)unjuk kerja, 4) test tertulis, 5) test lisan, 6)angket.	kuliah, responsi, tutorial, seminar, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, praktik kerja penelitian, perancangan, atau pengembangan, pertukaran pelajar, dan wirausaha disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan	literasi digital dalam menghadapi tantangan dan peluang abad 21	3%
4	Mahasiswa mampu mamahami dan merinci prinsip-prinsip dasar pengembangan literasi digital	Kejelasan dan Pemahaman tentang prinsip-prinsip dasar pengembangan literasi digital	teknik penilaian terdiri dari: 1)Observasi, 2)partisipasi, 3)unjuk kerja, 4) test tertulis, 5) test lisan, 6)angket.	kuliah, responsi, tutorial, seminar, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, praktik kerja penelitian, perancangan, atau pengembangan, pertukaran pelajar, dan wirausaha disesuaikan dengan capaian	prinsip-prinsip dasar pengembangan literasi digital	3%

				pembelajaran yang ditetapkan		
5	Mahasiswa mampu mamahami Jenis-jenis Perangkat Keras dan Perangkat Lunak, Penggunaan Internet dan Jaringan Komunikasi, Perangkat Mobile dan Aplikasinya	Kejelasan dan Pemahaman tentang Jenis-jenis Perangkat Keras dan Perangkat Lunak, Penggunaan Internet dan Jaringan Komunikasi, Perangkat Mobile dan Aplikasinya	teknik penilaian terdiri dari: 1) Observasi, 2) partisipasi, 3) unjuk kerja, 4) test tertulis, 5) test lisan, 6) angket.	kuliah, responsi, tutorial, seminar, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, praktik kerja penelitian, perancangan, atau pengembangan, pertukaran pelajar, dan wirausaha disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan	Perangkat Digital dan Teknologi Informasi	3%
6	Mahasiswa mampu mamahami berbagai fitur pada teknologi digital dan alat komunikasi yang berguna dalam kehidupan	Kejelasan dan Pemahaman tentang berbagai fitur pada teknologi digital dan alat komunikasi yang berguna dalam kehidupan	teknik penilaian terdiri dari: 1)Observasi, 2)partisipasi, 3)unjuk kerja, 4)test tertulis, 5) test lisan, 6)angket.	kuliah, responsi, tutorial, seminar, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, praktik kerja penelitian, perancangan, atau pengembangan, pertukaran pelajar,	fitur pada teknologi digital dan alat komunikasi yang berguna dalam kehidupan	3%

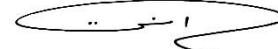
				dan wirausaha disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan		
7	Mahasiswa mampu mamahami Teknik Pencarian Informasi dengan Mesin Pencari, Mengevaluasi Kredibilitas Sumber Informasi, dan Memahami Fake News dan Misinformasi	Kejelasan dan Pemahaman tentang Teknik Pencarian Informasi dengan Mesin Pencari, Mengevaluasi Kredibilitas Sumber Informasi, dan Memahami Fake News dan Misinformasi	teknik penilaian terdiri dari: 1)Observasi, 2)partisipasi, 3)unjuk kerja, 4) test tertulis, 5) test lisan, 6)angket.	kuliah, responsi, tutorial, seminar, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, praktik kerja penelitian, perancangan, atau pengembangan, pertukaran pelajar, dan wirausaha disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan	Mencari dan Mengevaluasi Informasi Digital	3%
8	UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS) Bobot Penilaian 25%					
9	Mahasiswa mampu mamahami Konsep Keamanan Siber, Praktik Terbaik untuk Melindungi Data Pribadi, serta Manajemen Password dan Autentikasi Dua Faktor	Kejelasan dan Pemahaman tentang Konsep Keamanan Siber, Praktik Terbaik untuk Melindungi Data Pribadi, serta Manajemen Password dan Autentikasi Dua Faktor	teknik penilaian terdiri dari: 1)Observasi, 2)partisipasi, 3)unjuk kerja, 4) test tertulis, 5) test lisan, 6)angket.	kuliah, responsi, tutorial, seminar, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, praktik kerja penelitian, perancangan, atau pengembangan, pertukaran pelajar, dan wirausaha	Keamanan dan Privasi Digital	3%

				disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan		
10	Mahasiswa mampu mamahami Media Sosial dan Etika Penggunaannya, Alat Kolaborasi Online (misalnya, Google Workspace, Microsoft Teams), dan Netiket (Etika Berinternet)	Kejelasan dan Pemahaman tentang Media Sosial dan Etika Penggunaannya, Alat Kolaborasi Online (misalnya, Google Workspace, Microsoft Teams), dan Netiket (Etika Berinternet)	teknik penilaian terdiri dari: 1)Observasi, 2)partisipasi, 3)unjuk kerja, 4)test tertulis, 5) test lisan, 6)angket.	kuliah, responsi, tutorial, seminar, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, praktik kerja penelitian, perancangan, atau pengembangan, pertukaran pelajar, dan wirausaha disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan	Komunikasi dan Kolaborasi Digital	3%
11	Mahasiswa mampu mamahami •Hak Cipta, Lisensi, dan Penggunaan Konten Digital - Plagiarisme dan Cara Menghindarinya - Etika dalam Membuat dan Membagikan Konten Digital	Kejelasan dan Pemahaman tentang -Hak Cipta, Lisensi, dan Penggunaan Konten Digital -Plagiarisme dan Cara Menghindarinya -Etika dalam Membuat dan Membagikan Konten Digital	teknik penilaian terdiri dari: 1)Observasi, 2)partisipasi, 3)unjuk kerja, 4)test tertulis, 5) test lisan, 6)angket.	kuliah, responsi, tutorial, seminar, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, praktik kerja penelitian, perancangan, atau pengembangan, pertukaran pelajar, dan wirausaha disesuaikan dengan capaian	Hak Kekayaan Intelektual dan Etika Digital	3%

				pembelajaran yang ditetapkan		
12	Mahasiswa mampu mamahami - Artificial Intelligence (AI), Internet of Things (IoT), dan Big Data -Teknologi Blockchain dan Cryptocurrency -Dampak Sosial dari Teknologi Baru	Kejelasan dan Pemahaman tentang -Artificial Intelligence (AI), Internet of Things (IoT), dan Big Data -Teknologi Blockchain dan Cryptocurrency -Dampak Sosial dari Teknologi Baru	teknik penilaian terdiri dari: 1)Observasi, 2)partisipasi, 3)unjuk kerja, 4)test tertulis, 5) test lisan, 6)angket.	kuliah, responsi, tutorial, seminar, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, praktik kerja penelitian, perancangan, atau pengembangan, pertukaran pelajar, dan wirausaha disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan	Teknologi Baru dan Tren Masa Depan	3%
13	Mahasiswa mampu mamahami Strategi Pemasaran Digital, E-commerce dan Toko Online, Menggunakan Analitik Digital untuk Pengambilan Keputusan Bisnis	Kejelasan dan Pemahaman tentang Strategi Pemasaran Digital, E-commerce dan Toko Online, Menggunakan Analitik Digital untuk Pengambilan Keputusan Bisnis	teknik penilaian terdiri dari: 1)Observasi, 2)partisipasi, 3)unjuk kerja, 4)test tertulis, 5) test lisan, 6)angket.	kuliah, responsi, tutorial, seminar, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, praktik kerja penelitian, perancangan, atau pengembangan, pertukaran pelajar, dan wirausaha disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan	Literasi Digital untuk Kewirausahaan	3%

14	Mahasiswa mampu mamahami Cyberbullying dan Kejahatan Siber, Regulasi dan Kebijakan Teknologi Informasi, Peran Pemerintah dan Lembaga dalam Melindungi Hak Digital	Kejelasan dan Pemahaman tentang Cyberbullying dan Kejahatan Siber, Regulasi dan Kebijakan Teknologi Informasi, Peran Pemerintah dan Lembaga dalam Melindungi Hak Digital	teknik penilaian terdiri dari: 1)Observasi, 2)partisipasi, 3)unjuk kerja, 4)test tertulis, 5) test lisan, 6)angket.	kuliah, responsi, tutorial, seminar, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, praktik kerja penelitian, perancangan, atau pengembangan, pertukaran pelajar, dan wirausaha disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan	Masalah Sosial dan Hukum dalam Dunia Digital	3%
15	Mahasiswa mampu mamahami Perencanaan dan Pengembangan Proyek Digital, Studi Kasus: Implementasi Proyek Digital, Presentasi dan Evaluasi Proyek Akhir	Kejelasan dan Pemahaman tentang Perencanaan dan Pengembangan Proyek Digital, Studi Kasus: Implementasi Proyek Digital, Presentasi dan Evaluasi Proyek Akhir	teknik penilaian terdiri dari: 1)Observasi, 2)partisipasi, 3)unjuk kerja, 4)test tertulis, 5) test lisan, 6)angket.	kuliah, responsi, tutorial, seminar, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, praktik kerja penelitian, perancangan, atau pengembangan, pertukaran pelajar, dan wirausaha disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan	Pengembangan Proyek Literasi Digital	3%
16	UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)		35%			

Bengkulu, 12 Agustus 2024
Dosen Pengampu,

A handwritten signature in black ink, consisting of a series of loops and a final vertical stroke, enclosed within an oval shape.

Anita Niffilayani, M.H.I
NIP. 198801082020122004