



UNIVERSITAS GUNADARMA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI S1- ILMU KOMUNIKASI
(KAMPUS KABUPATEN PENAJAM PASER UTARA)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah		Kode	Rumpun Mata Kuliah		Bobot (SKS)		Semester	Direvisi
Praktikum Digital Citizenship		IT000110	Mata Kuliah Wajib		1		2	20 Januari 2023
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator Mata Kuliah		Ka. Prodi		
		1. Dr. Reza Praditya Yudha 2. Dr. Ocvita Ardhiani		Dr. Ocvita Ardhiani		Dr. Reza Praditya Yudha		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	1. CPL 1 Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; 2. CPL2 Mampu menerapkan 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 3. CPL3 Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhaBkan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni; 4. CPL4 Mampu menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menyelesaikan masalah 5. CPL5 Mampu menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memperhatikan keseimbangan alam/lingkungan (Sustainable Eco Development);							
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	1. Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; 2. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; 3. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan. 4. Menjelaskan paradigma perkembangan teknologi informasi komunikasi, pola dan dampak perkembangan teknologi pada tatanan sosial serta menjelaskan manfaat dari teknologi informasi komunikasi. 5. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi tren, budaya, dan fenomena kehidupan sehari-hari. 6. Menjelaskan etika dan kerangka hukum terkait teknologi informasi komunikasi, termasuk menjelaskan studi kasus yang berkaitan.							
Sub-CPMK	1. Introduction 2. Digital Access 3. Digital Communication 4. Digital Literacy							

	5. Digital nomad & Digital talent 6. Digital Security & Safety 7. Digital Etiquette 8. Digital Rights & Responsibilities 9. Digital Law 10. Digital Health & Wellness 11. Digital Commerce 12. Bersama Lawan Disinformasi 13. Digital citizenship & Revolusi mental di era digital
Referensi/Sumber Belajar	Bennett, N. & Lemoine, G.J. (2014).What VUCA Really Means for You.Harvard Business Review, 92 (1/2) Deppermann, S., Notzon, S., Kroczeck, A., Rosenbaum, D., Haeussinger, F. B., Diemer, J., ... Zwanzger, P. (2016).Functional co-activation within the prefrontal cortex supports themaintenance of behavioural performance in fear-relevant situations before an iTBS modulated virtual reality challenge in participants with spider phobia. Behavioural Brain Research, 307, 208–217. doi: 10.1016/j.bbr.2016.03.028 Lee, A., Inceoglu, I., Hauser, O., & Greene, M. (2020). Determining causal relationships in leadership research using machine learning: The powerful synergy of experiments and data science. The Leadership Quarterly, 101426. doi:10.1016/j.leaqua.2020.101426 Miloff, A., Lindner, P., Dafgård, P., Deak, S., Garke, M., Hamilton, W., ... Carlbring, P. (2019). Automated virtual reality exposure therapy for spider phobia vs. in-vivo one-session treatment: A randomized non-inferiority trial. Behaviour Research and Therapy, 118, 130-140. doi:10.1016/j.brat.2019.04.004 Notzon, S., Deppermann, S., Fallgatter, A., Diemer, J., Kroczeck, A., Domschke, K., ... Ehlig, A.-C. (2015). Psychophysiological effects of an iTBS modulated virtual reality challenge including participants with spider phobia. Biological Psychology, 112, 66–76. doi:10.1016/j.biopsycho.2015.10.003 Pessach, D., Singer, G., Avrahami, D., Ben-Gal, H. C., Shmueli, E., & Ben-Gal, I. (2020). Employees recruitment: A prescriptive analytics approach via machine learning and mathematical programming. Decision Support Systems, 113290. doi:10.1016/j.dss.2020.113290 Price, M., Mehta, N., Tone, E. B., & Anderson, P. L. (2011). Does engagement with exposure yield better outcomes? Components of presence as a predictor of treatment response for virtual reality exposure therapy for social phobia. Journal of Anxiety Disorders, 25(6), 763–770. Doi: 10.1016/j.janxdis.2011.03.004 Riva, G. (2022). Virtual reality in clinical psychology. Reference Module in Neuroscience and Biobehavioral Psychology. doi:10.1016/b978-0-12-818697-8.00006-6 Sychyk, A. (2020). AI for dating apps: How machine help people find love. Diakses dari AI for Dating Apps: How Machines Help People Find Love – ReadWrite tanggal 16 Januari 2021 pukul 21.07 WIB Tuena, C., Chiappini, M., Repetto, C., & Riva, G. (2022). Artificial intelligence in clinical psychology. Reference Module in Neuroscience and Biobehavioral Psychology. Doi:10.1016/b978-0-12-818697-8.00001-7

Wald, J. (2004). Efficacy of virtual reality exposure therapy for driving phobia: A multiple baseline across-subjects design. *Behavior Therapy*, 35, 621-635.

Wald, J., & Taylor, S. (2000). Efficacy of virtual reality exposure therapy to treat driving phobia: a case report. *Journal of Behavior Therapy and Experimental Psychiatry*, 31(3-4), 249–257. doi: 10.1016/s0005-7916(01)00009-x

Craig M. MacDonald, Ph.D., Everything is User Experience (and Vice Versa)

Cathy Dew, Information Architecture: Where Psychology Meets Technology, <https://www.2plus2.com/Blog/August-2018/Information-Architecture-Where-Psych-Meets-Tech.aspx>

Portulans Institute, Network Readiness Index 2020 Indonesia, <https://networkreadinessindex.org/countries/indonesia/BAPPENAS, RPJMN 2020-2024, https://www.bappenas.go.id/id/berita-dan-siaran-pers/rencanapembangunan- jangka-menengah-nasional-rpjm-2020-2024>

APJII. (2019). Laporan Survey Internet APJII. Indonesia Survey Center

Covello, S. (2010). A Review of Digital Literacy Assessment Instruments. *Front-End Analysis Research*

Fullan, M. & Scott, G. (2014). New Pedagogies for Deep Learning Whitepaper: **Education PLUS. Washington** :Collaborative Impact SPC

Kominfo. (2020). Hasil survey indeks literasi digital nasional 2020, internet makin terjangkau. Diakses melalui kominfo.go.id

UNICEF. (2017). Access to the internet and digital literacy. DISCUSSION PAPER SERIES: *Children's Rights and Business in a Digital World*

Jandt, Fred.E. (2004). An Introduction to International Communication; Identities in a Global Community, Sage Publication.

<https://www.ukessays.com/lectures/business/marketing/communications-theory/>

Albion, (2015). *The Core Rules of Netiquette — Excerpted from Netiquette by Virginia Shea — Albion.com.* <http://www.albion.com/netiquette/corerules.html>

Kent State University. (2013). Online Etiquette. <http://www.kent.edu/dl/technology/etiquette.cfm>

<https://slconline.helpdocs.com/instructional-bestpractices/what-is-netiquette-and-why-is-it-important-in-onlinecourses>

<https://www.topresume.com/career-advice/best-practices-email-etiquette-work>

Wissinger, C.L. (2017). Privacy literacy: From theory to practice. *Communications in Information Literacy*, 11(2), 378-389.

UNESCO, 2018. A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2.

Li, Y. 2012. Theories in online information privacy research: A critical review and an integrated framework. *Decision Support Systems* 54 (2012) 471–481

	Ostheimer & Iqbal. 2019Privacy in online dating: does it matter. Smith, Dinev, Xu. 2011. INFORMATION PRIVACY RESEARCH: AN INTERDISCIPLINARY REVIEW. Rahardjo, W., Qomariyah, N., Hermita, M., Suhatri, R. J.,Marwan, M. A., & Andriani, I. (2020). Online adolescent selfdisclosure as social media users: The role of extraversionpersonality, perception of privacy risk,convenience of relationship maintenance, and self-presentation. <i>Jurnal Psikologi</i>, 19(3), 219-232.https://doi.org/10.14710/jp.19.3.219-232
Metode Pembelajaran	1. Self learning (V-Class)
Mata Kuliah Prasyarat	

Week	Kemampuan Akhir yang Diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode dan Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Pengalaman Belajar Mahasiswa	PENILAIAN			Referensi
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Introduction	Pengenalan mata kuliah digital citizenship, pengajarnya serta apa saja yang akan dipelajari dalam satu semester	Ceramah dan diskusi	2x45 Menit	Kuliah dan tanya jawab	Penguasaan konsep	Pemahaman mahasiswa	5%	
2	Digital Access	Memahami definisi digital access, memahami digital divide, memahami Framework of Networked Readiness Index, serta pengaruh digital divide dalam berbagai ranah kehidupan	Ceramah dan diskusi	2x45 Menit	Kuliah dan tanya jawab	Penguasaan konsep	Pemahaman mahasiswa	5%	
3	Digital Communication	- Komunikasi, Transformasi, Komunikasi & Disrupsi Komunikasi, serta Sosial Budaya - Kompetensi Komunikasi dan Kompetensi Komunikasi Lintas Budaya - Komunikasi Digital dalam Perspektif Ilmu Humaniora	Ceramah dan diskusi	2x45 menit	Kuliah dan tanya jawab	Penguasaan konsep	Pemahaman mahasiswa	10%	

4	Digital Literacy	Memahami definisi digital literacy, 6C dari pembelajaran, serta subdisiplin dari digital literacy	Ceramah dan diskusi	2x45 menit	Kuliah dan tanya jawab	Penguasaan konsep	Pemahaman mahasiswa	5%	
5	Digital nomad & Digital talent	Digital nomad - Definisi - Skill and trait - Kelebihan dan kekurangan Digital talent: - Definisi - Area yang akan terpengaruhi digital talent						10%	
6	Digital Security & Safety	- Memahami personal data dan hal-hal terkait seperti pihak yang menyimpan personal data - Memahami privacy concerns dan pentingnya privasi data - Memahami cyber crime - Memahami cyber risk - Memahami privacy literacy	Ceramah dan diskusi	2x45 menit	Kuliah dan tanya jawab	Penguasaan konsep	Pemahaman mahasiswa	10%	
7	Digital Etiquette	- Definisi dan prinsip digital etiquette - Etika dalam pembelajaran online - Etika dalam komunikasi	Ceramah dan diskusi	2x45 menit	Kuliah dan tanya jawab	Penguasaan konsep	Pemahaman mahasiswa	10%	

		mobile dan korepondensi online							
8	Digital Rights & Responsibilities	- Memahami hal-hak yang dimiliki dalam dunia virtual - Memahami tanggung jawab di dunia virtual - Contoh kasus digital rights & responsibilities di dunia akademis - Plagiarisme (definisi, tipe dan konsekuensinya)	Ceramah dan diskusi	2x45 menit	Kuliah dan tanya jawab	Penguasaan konsep	Pemahaman mahasiswa	10%	
9	Digital Law		Ceramah dan diskusi	2x45 menit	Kuliah dan tanya jawab	Penguasaan konsep	Pemahaman mahasiswa	5%	
10	Digital Health & Wellness	- Cyber addiction - Online prosocial behavior - Teknologi & digital health	Ceramah dan diskusi	2x45 menit	Kuliah dan tanya jawab	Penguasaan konsep	Pemahaman mahasiswa	5%	
11	Ujian tengah semester								
12	Digital Commerce	- Memahami digital economy - Memahami digital commerce dan kaitan lainnya	Ceramah dan diskusi	2x45 menit	Kuliah dan tanya jawab	Penguasaann konsep	Pemahaman mahasiswa	5%	
13	Bersama Lawan Disinformasi	- Memahami efek ruang gema, filter bubble, dan era post truth	Ceramah dan diskusi	2x45 menit	Kuliah dan tanya jawab	Penguasaan konsep	Pemahaman mahasiswa	10 %	

		- Memahami konsep kekebalan kelompok dan perilaku kolektif serta perilaku anonim - Memahami teknik disinformasi, mewaspadaai dan cara penanganan dan melawan hoaks							
14	Digital citizenship & Revolusi mental di era digital	- Pentingnya revolusi mental - Nilai strategis instrumental revolusi mental - Kaitan revolusi mental dengan pembinaan ideologi pancasila - Revolusi mental di era digital	Ceramah dan diskusi	2x45 menit	Kuliah dan tanya jawab	Penguasaan konsep	Pemahaman mahasiswa	10%	
16	UJIAN AKHIR SEMESTER								

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-CP 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. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria 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, Problem Based Learning dan metode lainnya.
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 proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. **TM** : Tatap Muka, **PT** : Penugasan terstruktur, **BM** : Belajar mandiri

GRADING SCHEME COMPETENCE

KRITERIA 1 : Kelengkapan isi rangkuman

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kelengkapan konsep	Lengkap	Cukup lengkap	Masih kurang beberapa aspek yang belum terungkap	Hanya menunjukkan sebagian konsep saja	Tidak ada konsep	2

KRITERIA 2 : Jumlah buku referensi

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Luasnya referensi	Sekurangnya 3 buku + catatan kuliah	Dua buku + catatan kuliah	1 buku + catatan kuliah	catatan kuliah	Tidak ada konsep yang sesuai	2

KRITERIA 3 : Logika dan Bahasa yang baik

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Logika (alur pembahasan) Bahasa	Bahasa Indonesia yang baik, diketik rapih tanpa kesalahan	Bahasa Indonesia biasa, tapi salah ketik	Bahasa Indonesia biasa, tapi banyak salah ketik	Bahasa kacau/rancu, banyak salah ketik	Tidak ada konsep yang mengarah ke pembahasan	2