

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA</p>	PERGURUAN TINGGI	UIN RADEN MAS SAID SURAKARTA		
	FAKULTAS	FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH		
	PROGRAM STUDI	Psikologi Islam		
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER				
MATA KULIAH	KODE MK	KELOMPOK MK	SKS/SMT	TGL PENYUSUNAN
Teknologi Informasi Psikologi	Kol 18254		2 / 1	3 Januari 2024
OTORISASI GKM	DOSEN PENGAMPU MK	NIDN/NIDK/NIP/NIK	KA. PROGRAM STUDI	
			Triyono M. Si	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)				
S1, S2, S8, S11, S12, P1, P2, KU1, KU4, KU13, KK2, KK5, KK6, KK7, KK8, KK9	SIKAP (S)	S.1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. S.2. Mampu menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika. S.14. Menampilkan diri sebagai pribadi yang stabil, dewasa, arif dan berwibawa serta berkemampuan adaptasi (adaptability), fleksibilitas (flexibility), pengendalian diri, (self direction), secara baik dan penuh inisiatif di tempat tugas.		
	Pengetahuan (CPL)	P.1. Mampu menguasai konsep dasar teori psikologi untuk menggambarkan dan menganalisis berbagai gejala psikologi pada individu, kelompok, organisasi, dan komunitas. P.5. Mampu memahami dan menerapkan metode penelitian dasar psikologi, termasuk rancangan penelitian, analisis data dan interpretasinya. P.8. Menguasai pengetahuan dasar-dasar keislaman sebagai agama rahmatan lil 'alamin.		

		P.9. Menguasai pengetahuan dan langkah-langkah integrasi keilmuan (agama dan sains) sebagai paradigmakeilmuan.
	Ketrampilan (CPL)	<p>KU.1. Mampu menerapkan pemimran 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.</p> <p>KU.2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur</p> <p>KU.3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau Aitik seni.</p> <p>KU.4. Mampu menyusun deskripsi saintiGk hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk sAipsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya d¥am laman perguruan tinggi.</p> <p>KU.5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.</p> <p>KU.13. Mampu menggunakan teknologi informasi dalam konteks pengembangan keilmuan dan implementasi bidang keahlian.</p> <p>KK.12. Mampu menyampaikan gagasan secara tertulis, menampilkan presentasi secara efektif dan menggunakan teknologi informasi secara bertanggung jawab</p>
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)	CPMK 1 (S)	a. Mahasiswa mampu memahami paradigma penelitian di Indonesia
	CPMK 2 (P)	<p>a. Mahasiswa mampu menuangkan gagasan dalam bentuk tertulis dalam karya ilmiah dengan objektif dan sistematis</p> <p>b. Mahasiswa dapat memahami konsep dengan metode yang benar</p>
	CPMK 3 (K)	<p>a. Mahasiswa mampu menganalisis dan menyimpulkan dengan tepat</p> <p>b. Mampu menyusun dengan baik dan benar sesuai tahapan</p>
DESKRIPSI MATA KULIAH	Studi interdisipliner yang mempelajari perilaku sebagai dampak dari interaksi manusia dan teknologi internet dalam lingkup intrapersonal (dalam diri individu), lingkup interpersonal (hubungan dengan individu lain) dan transpersonal (aktualisasi ketidaksadaran kolektif/ <i>actualization of the collective unconsciousness</i>) serta membuka wawasan pada mahasiswa untuk memahami penggunaan internet sebagai sarana penelitian (<i>internet-based research</i>).	

Matrik Perkuliahan

Pertemuan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan Akhir yang diharapkan)	Bahan Kajian (Pokok Bahasan)	Metode Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
I	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan perangkat yang dibutuhkan untuk koneksi ke internet	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian dan sejarah Internet 2. Koneksi Ke Internet <ol style="list-style-type: none"> a. Layanan Online b. Lembaga badan hukum c. Internet Service Provider 3. Jenis Hubungan Koneksi Internet 4. Perangkat yang dibutuhkan 	Presentasi, membaca, diskusi, tanya jawab,	100Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menyimpulkan definisi teknologi informasi 2. Mahasiswa mampu menjelaskan ruang . 3. Mahasiswa mem-presentasikan kegunaan dan manfaat teknologi informasi 	Secara aktif mahasiswa bertanya dan menganalisis contoh ruang lingkup dan kegunaan manfaat teknologi inoformasi	5%
II	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan tentang <i>World Wide Web, Electronic Mail, Search Engine, chatting, dan netiquette (flaming, trolling, junking).</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>World Wide Web (WWW)</i> 2. <i>Electronic Mail (E-Mail)</i> 3. <i>Search Engine</i> 4. <i>Chatting</i> 5. <i>Netiquette</i> 	Presentasi, membaca, diskusi, tanya jawab,.	100 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengkaji definisi dari berbagai submateri. 2. Mahasiswa mampu menganalisis jenis-jenisnya. 3. Mahasiswa mampu merumuskan keterkaitan satu sama lain. 4. menggunakannya. 	<p>Mahasiswa aktif bertanya.</p> <p>Kreatif dan inovatif dalam menganalisis.</p> <p>Cermat dalam merumuskan keterkaitan.</p> <p>Komprehensif dalam membuat definisi.</p> <p>Kreatif membuat kategori tes psikologi</p>	5%
III	Mahasiswa dapat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aspek psikologis 	Presentasi,	100 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa terampil 	Paham dan terampil.	5%

	<p>memahami dan menjelaskan tentang fenomena identitas diri melalui internet (ada identitas nyata dan dapat pula identitas virtual yang memungkinkan individu</p> <p>Merubag nama identitas nyatanya ke sebuah identitas lain yang sifatnya virtual) dan karakteristik kepribadian pengguna internet dan dapat menjelaskan pengaruh gender, usia, budaya dan SES dalam interaksi manusia dan internet.</p>	<p>2. dari individu pengguna internet Aspek demografis dari individu pengguna internet</p>	<p>membaca, diskusi, tanya jawab,</p>		<p>dalam penggunaan dan pengaplikasian</p> <p>2. Mahasiswa memahami pentingnya kontrol diri</p> <p>3.</p>		
IV	<p>Mahasiswa dapat menjelaskan tentang peran sosial individu dalam internet terutama yang berkaitan dengan peran pro-sosial dan dapat menjelaskan fenomena perilaku individu sebagai dampak negatif dari interaksinya dengan internet (perilaku antisosial, pornografi, gambling, deindividuasi).</p>	<p>1. Dasar-dasar Genetika</p> <p>2. Perkembangan Masa Pra-natal</p> <p>3. Teratogen</p> <p>4. Proses Kelahiran</p>	<p>Presentasi, membaca, diskusi, tanya jawab,</p>	100 Menit	<p>1. Mahasiswa mampu menjelaskan ulang .</p> <p>2. Mahasiswa mendeskripsi-macam-macam perkembangan.</p> <p>3. Mahasiswa memahami tahapan proses proses kelahiran</p>	<p>Aktif menyimpulkan.</p> <p>Mampu menyimpulkan</p> <p>Kreatif dan cermat</p>	5%

V	Mahasiswa dapat menjelaskan tentang fenomena addiction yang terjadi sebagai dampak interaksi manusia dan internet.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Internet <i>Addiction</i> <ol style="list-style-type: none"> a. Faktor etiologi (<i>Cognitivebehavioral Model, Neuropsychological Model, Compensation Theory, Situational Factor</i>) b. Jenis-jenis adiksi 	Membaca, diskusi, tanya jawab, presentasi, tugas	150 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswamemahami dan mampu melihat faktor 2. Mahasiswa memahami dan mampu memahami jenisnya 3. Mahasiswa memahami dan mengevaluasinya 	Terampil, cermat, dan teliti.	5%
VI	<p>Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami sejarah terbentuknya komunitas online (social network)</p> <p>Mengetahui dan memahami ada dan terjadinya polarisasi dalam internet hingga terbentuk kelompok, Mengetahui dan memahami berbagai kelompok yang dapat terbentuk di internet, dan programprogram di internet yang dapat membantu dalam pekerjaan,</p> <p>Mengetahui dan memahami adanya brainstorming elektronik yang</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejarah Komunitas Online 2. Polarisasi dalam Internet - Polarisasi Kelompok 3. Kelompok Unik dalam Internet - Kelompok Kerja Virtual 4. Kelompok Kerja dan Brainstorming Elektronik 5. Mengembangkan Kepercayaan dalam Tim Virtual 	Presentasi, membaca, diskusi, tanya jawab,	100 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa paham definisi 2. Mahasiswa mengeri dan paham kelompok kelompok 3. Mahasisawa mampu mampu memahami perbedaannya 	<p>Aktif menyampaikan pendapat.</p> <p>Cermat, teliti, dan terampil.</p> <p>Kreatif dalam merumuskan perbedaan.</p>	5%

	dapat memfasilitasi brainstorming dalam kelompok Mengetahui dan memahami tentang pengembangan kepercayaan dalam virtual.						
VII	Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami fenomena ketertarikan interpersonal melalui internet Memahami dan menjelaskan keterbatasan saat melakukan interpersonal onlinerelation, dan perilaku-perilaku negatif dalam interpersonal onlinerelation (seperti cyber-cheating, cyber-flirting).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Psikologi Ketertarikan Interpersonal dalam Internet 2. Hambatan psikologi dalam <i>interpersonal online-relation</i> 3. Perilaku negatif dalam <i>interpersonal online-relation</i> 	Presentasi, membaca, diskusi, tanya jawab,	150 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami definisi interpersonal 2. Mahasiswa dapat memahami hambatan hambatan dalam <i>interpersonal online-relation</i>. 3. Mahasiswa mampu membedakan perilaku positif maupun negatif <i>interpersonal online-relation</i> 	<p>Cermat, teliti, dan terampil.</p> <p>Kreatif berimprovisasi dalam diskusi.</p> <p>Cermat, teliti, dan terampil.</p>	5%
VIII	UTS						15%
IX	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan konsep dasar dalam CSCW yang mendukung interaksi manusia dalam bekerjasama dengan individu yang lain.	Computer Supported Cooperative Work	Presentasi, membaca, diskusi, tanya jawab,	150 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mendiskusikan definisi. 2. Mahasiswa memahami konsep. 3. Mahasiswa merumuskan arti penting reliabilitas dan jenis pendekatan reliabilitas. 	<p>Aktif dalam berdiskusi.</p> <p>Komprehensif dalam memahami.</p> <p>Kreatif dalam menyampaikan pendapat.</p>	5%
X	Mahasiswa dapat	1. Test psikologi online	Presentasi,	1. Menit	1. Mahasiswa memahami.	Terampil, cermat,	5%

	memahami dan menjelaskan fenomena tes psikologi online beserta dampak negatif dan positifnya		membaca, diskusi, tanya jawab,		2. Mahasiswa paham jenis tes online	dan teliti	
XI	Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami adanya psikoterapi dengan bantuan internet serta bentuk aplikasinya serta kelebihan dan keterbatasannya..	1. Psikoterapi: Psikologi 2. klinis dalam Internet	Presentasi, membaca, diskusi, tanya jawab,	150 Menit	1. Mahasiswa mampu memahami 2. Mahasiswa memahami keterkaitan antar keduanya.	Terampil, cermat, dan teliti	5%
XII	Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami adanya dinamika kepribadian dengan bantuan internet serta bentuk aplikasinya serta kelebihan dan keterbatasannya..	1. Dinamika Kepribadian 2. Dinamika kepribadian dalam Internet	Presentasi, membaca, diskusi, tanya jawab,	150 Menit	1. Mahasiswa mampu memahami 2. Mahasiswa memahami keterkaitan antar keduanya.	Terampil, cermat, dan teliti	5%
XIII	Mahasiswa dapat memahami peran internet sebagai mediasi yang memungkinkan terbentuknya berbagai model atau kondisi <i>consciousness</i> dan dapat pula mendorong terbentuknya <i>collective unconsciousness</i> .	Global Brain dan peran internet	Presentasi, membaca, diskusi, tanya jawab,	150 Menit	1. Mahasiswa memahami dan dapat mengerti perannya. 2. Mahasiswa mampu berbagai model maupun kondisi <i>consciousness</i> .	Terampil, cermat, dan teliti	5%
XIV	Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami hal-hal yang menjadi perhatian dalam membuat publikasi di	1. Publikasi Online 2. Etika dalam Penelitian Internet 3. Berbagai Hasil Penelitian dan	Presentasi, membaca, diskusi, tanya jawab,	150 Menit	1. Mahasiswa mampu mengerti terkait publikasi on-line. 2. Mahasiswa paham akan etika dan gaya selingkung suatu jurnal publikasi.	Terampil, cermat, dan teliti	5%

	internet Etika penelitian psikologi dengan bantuan internet, dan berbagai hasil penelitian tentang psikologi dan kaitannya dengan internet.	Teknik penelitian Online					
XV	Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami adanya fenomena plagiat dalam internet, sejarah munculnya plagiat dalam internet Elemen plagiat, dan isu-isu global yang berkaitan dengan plagiat dalam internet, seks dan kaitannya dengan internet termasuk pornografi dalam internet, dan fenomena online games dan hal-hal yang berkaitan dengannya.	1. Plagiat dalam Internet 2. Seks dalam internet 3. Online Game	Presentasi, membaca, diskusi, tanya jawab,	150 Menit	1. Mahasiswa mampu mengerti terkait plagiasi dan konsep plagiasi. 2. Mahasiswa paham penyalahgunaan internet termasuk konten dewasa dalam internet	Terampil, cermat, dan teliti	5%
XVI	UAS						15%

PENGUATAN CORE VALUE INSTITUSI		
	Religiosity	Konsep-konsep dasar keislaman (Islamic studies)
	Modernity	Peran Psikologi di Indonesia dalam era Revolusi 4.0 dan Kampus Merdeka
	Civility	Penguatan Nasionalisme pada Dosen dan Mahasiswa
	Profesionality	Dosen mampu menyampaikan secara professional kepada mahasiswa di kelas, daring (online) atau di lapangan (penelitian atau pengabdian masyarakat)
Penguatan moderasi Beragama		Dosen mampu memberikan pencerahan ilmu kepada mahasiswa tentang analisis kritis fenomena hubungan antara Psikologi dengan Islam

Integrasi Islam-sains- kearifan Lokal	Melakukan analisis kritis pandangan antar kelompok yang memiliki perbedaan budaya dengan menilik pada variabel-variabel psikologis	
Integrasi dengan Mata Kuliah lain	Psikologi Umum Dasar, Psikologi Umum Lanjutan, Psikologi Sosial, Psikologi Umum, Psikologi Perkembangan, Psikologi Kepribadian, Psikologi Klinis, Sosiologi, Islam dan Budaya Jawa, Antropologi, Sosiologi, Psikodiagnostik, Metodologi Penelitian, dan Kode Etik Psikologi	
DAFTAR REFERENSI		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bidgoli, H. (2004). The internet encyclopedia : Volume 1 A-F. California : John Wiley & Sons, Inc. 2. Bidgoli, H. (2004). The internet encyclopedia : Volume 2 G-O. California : John Wiley & Sons, Inc. 3. Hamilton, J. (2005). Internet : Straight to the source. United States : ABDO Publishing. 4. Flynn, N. & Khan, R. (2003). E-mail rules. United States of America : AMACOM. 5. Bradley, P. & Smith, A. (2000). World wide web : How to design and construct web pages. London : Aslib Imi Information Management. 6. Grappone, J. & Couzin, G. (2006). Search engine optimization : An hour a day. Indiana : Wiley Publishing, Inc. 7. Thurlow, C., Lengel, L. & Tomic, A. (2004). Computer mediated communication : Social interaction and the internet. London : SAGE Publication, Ltd. (pengaruh gender (female), cyberporn, antisocial behavior, identity virtual). 8. (3) Gackenbach, J. (2007). Psychology and the internet: Intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implications. Kanada: Academic Press. (Demografi, dll). 9. Young, K. S. & de Abreu, C.N. (2011). Internet addiction : A handbook and guide to evaluation and treatment. New Jersey : John Wiley and Sons. 10. Wallace, P. (1999). The psychology of the internet. USA: Cambridge University Press. 11. Suler, J. (1998). The psychology of cyberspace. Department of Psychology Science and Technology Center Rider University. 12. Ben-Ze'ev, A. (2004). Love online : Emotions on the internet. New York : Cambridge University Press. 13. Schmidt, K. (2011). Cooperative work and coordinative practices : Contributions to the conceptual foundations of computer-supported cooperative work (CSCW). London : Springer. 14. Marks, I., Cavanagh, K. & gega, L. (2007). Hands-on help : Computer-aided psychotherapy. New York : Psychology Press. 15. Whitty, M. & Joinson, A. (2009). Truth, lies, and trust on the internet. New York : Psychology Press. <p>Sutherland, W.& Smith. (2008). Plagiarism, the internet and student learning: Improving academic integrity. New York: Taylor and Francis.</p>		

RENCANA PEMBERIAN TUGAS MAHASISWA PRODI PSIKOLOGI ISLAM

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA</p>	PERGURUAN TINGGI	UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA				
	FAKULTAS	Fakultas Ushuluddin dan Dakwah				
	PROGRAM STUDI	Prodi Psikologi Islam				
RANCANGAN PEMBERIAN TUGAS MAHASISWA						
MATA KULIAH	KELAS/SEMESTER	SKS	MINGGU KE	TUGAS KE	DOSEN PENGAMPU	
Manusia dalam perpektif islam	A&B/6	2	5,6,11	1,2,3,4	Triyono, M.Si	
1.	DESKRIPSI TUGAS I					
	a. NAMA TUGAS	Menyusun tugas kelompok dan presentasi berdasar materi dan konsep yang ada				
	1. TUJUAN TUGAS	Mahasiswa mampu menyimpulkan, menganalisis, dan menuliskan dalam bentuk tulisan				
	2. BATASAN Pengerjaan Tugas	Mahasiswa mencari dan membaca referensi, menganalisis, membuat perbandingan, dan membuat kesimpulan.				
	3. METODE/CARA DAN ACUAN TUGAS	1. Kelompok				
	2. DESKRIPSI LUARAN TUGAS	Mahasiswa mampu memahami, mengerjakan dan menganalisis menggunakan materi maupun teori dalam pengambilan kesimpulan				

KRITERIA PENILAIAN TUGAS

Dimensi	Indikator penilaian	Sangat memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang memuaskan	Bobot penilaian	Nilai total
		4.00-3.80	3.79-3.00	3.00-2.00	1.99-1.00		
Keaktifan	✓ Mahasiswa aktif bertanya/ menggapi / menambahkan / berargumentasi yang logis minimal 5 kali dalam satu semester					15%	
Tugas Merangkum	✓ Mahasiswa mampu merangkum materi sesuai dengan materi yang diajarkan ✓ Rangkuman yang dibuat ringkas dan mampu mengungkap gambaran materi.					25%	
Tugas review jurnal	✓ Mahasiswa mampu mereview jurnal yang telah diunduh ke dalam laporan review.					25%	
Presentasi	✓ Kemampuan dalam mempresentasikan materi yang dipilih.					35%	
Nilai akhir							100%

PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN DOKUMEN RPS

PENYUSUN Triyono M. Si	PENYELARAS
KETUA PRODI PSIKOLOGI ISLAM Triyono M. Si	KETUA GUGUS KENDALI MUTU