



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SAYYID ALI RAHMATULLAH TULUNGAGUNG
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah (MK)	Kode MK	Rumpun MK	Bobot (SKS)		Semester	Tanggal Penyusunan
Agama dan Masyarakat Digital			T=3	P=0	5	22 Agustus 2024
OTORISASI/PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator/Ketua Prodi	
	Dr. Syahril Siddik, S.S., M.A.				Dr. Refki Rusyadi, M.Pd.I	
Capaian Pembelajaran	CPL-Prodi yang dibebankan pada MK					
	CPL-1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.				
	CPL-2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.				
	CPL-3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila.				
	CPL-4	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CP MK1	Mampu menjelaskan tentang agama dan media.				
	CP MK2	Mampu menjelaskan definisi agama dan masyarakat digital.				
	CP MK3	Mampu menjelaskan fenomena, dinamika, dan tantangan agama dan masyarakat digital.				
	CP MK4	Mampu menjelaskan sejarah masyarakat digital.				
	CP MK5	Mampu menganalisis perkembangan masyarakat digital dan Islam.				
	CP MK6	Mampu menganalisis kontestasi dan kompetisi ruang publik pada masyarakat muslim digital.				
Peta CPL-CP MK	Peta matriks antara CPL dengan CPMK (Sub CP MK)					
		CPL 1		CPL 2		
	CPMK 1 / SUB CPMK 1	✓				
	CPMK 2 / SUB CPMK 2	✓				

	CPMK 3 / SUB CPMK 3	✓	
	CPMK 4 / SUB CPMK 4	✓	
	CPMK 5 / SUB CPMK 5		✓
	CPMK 6 / SUB CPMK 6		✓
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan penjelasan tentang fenomena agama dan masyarakat digital analisis interdisipliner terhadap dinamika dan perkembangan media digital dalam masyarakat muslim secara sistematis dan empiris.		
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Agama dan Masyarakat Digital: Sebuah Pengantar 2. Sejarah masyarakat digital di Indonesia 3. Gerakan agama dan teknologi media digital 4. Platform media digital berbasis agama di Indonesia 5. Komodifikasi agama di media digital Indonesia 6. Politik agama dan masyarakat digital 7. Etika dalam masyarakat digital beragama di Indonesia 8. Teori kajian agama dan masyarakat digital 9. Fenomena praktik pemanfaatan media digital oleh masyarakat beragama 10. Studi kasus agama dan masyarakat digital 		
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hill, David T., and Krishna Sen. <i>The Internet in Indonesia's new democracy</i>. Routledge, 2005. 2. Hill, David T., and Krishna Sen. "Wiring the warung to global gateways: the Internet in Indonesia." <i>Indonesia</i> 63 (1997): 67-89. 3. Lim, Merlyna. "The internet and everyday life in Indonesia: A new moral panic?." <i>Bijdragen tot de taal-, land-en volkenkunde/Journal of the Humanities and Social Sciences of Southeast Asia</i> 169.1 (2013): 133-147. 4. Heryanto, Ariel. <i>Identitas dan kenikmatan</i>. Kepustakaan Populer Gramedia, 2015. 5. Heryanto, Ariel, and Stanley Yoseph Adi. "Industrialized media in democratizing Indonesia." ed.) <i>Russell HK Heng. Media fortunes, changing times: ASEAN states in transition</i>. Singapore: Institute of Southeast Asian Studies (2002). 		
	Pendukung: <ol style="list-style-type: none"> 1. Moch Fakhruroji. "Dakwah Islam dan Inovasi Media: Peluang dan Ancaman Media Global Atas Dakwah Islam." <i>Komunika: Jurnal Dakwah dan Komunikasi</i> 4.1 (2010): 121-129. 2. Ari Wibowo. "Dakwah berbasis media dan komunikasi visual." <i>Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam</i> 2.2 (2020): 179-198. 3. Ahyar, Muzayyin. "Islamic Clicktivism: Internet, Democracy and Contemporary Islamist Activism in Surakarta." <i>Studia Islamika</i> 24.3 (2017). 4. Lim, Merlyna. "The Internet, social networks, and reform in Indonesia." <i>Contesting media power: Alternative media in a networked world</i> (2003): 273-288. 5. Clicks, Cabs, and Coffee Houses: Social Media and Oppositional Movements in Egypt, 2004–2011. 		

	6. Lim, Merlyna. "Alternative Imaginations: Confronting and Challenging the Persistent Centrism in Social Media-Society Research." <i>Journal of Asian Social Science Research</i> 4.1 (2022): 1-22.
Dosen Pengampu	Dr. Syahril Siddik, S.S., M.A.
Mata Kuliah Prasyarat (jika ada)	

Minggu ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (SubCPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria dan Teknik	Tatap Muka	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mengetahui, memahami, dan menjelaskan agama dan masyarakat digital: Sebuah Pengantar	Mahasiswa mengetahui, memahami, dan menjelaskan pengertian, sejarah, dan landasan agama dan masyarakat digital	Ceramah, presentasi, diskusi, tanya jawab, dan evaluasi	Presentasi, Dialog interaktif, <i>brainstorming</i> (2 x 60 menit), dan tugas terstruktur (1 x 30 menit)	-	1, 2, 4, dan 5	- Kehadiran: 10 % - Partisipasi aktif dalam diskusi kelas: 15 %
2	Mengetahui, memahami, dan menjelaskan sejarah masyarakat digital di Indonesia	Mahasiswa mengetahui, memahami, dan menjelaskan sejarah masyarakat digital di Indonesia	Ceramah, presentasi, diskusi, tanya jawab, dan evaluasi	Presentasi, Dialog interaktif, <i>brainstorming</i> (2 x 60 menit), dan tugas terstruktur (1 x 30 menit)	-	1, 2, 4, dan 5	- Kehadiran: 10 % - Partisipasi aktif dalam diskusi kelas: 15 %
3	Mengetahui, memahami, dan	Mahasiswa mengetahui,	Ceramah, presentasi,	Presentasi, Dialog	-	1, 2, 4, dan 5	- Kehadiran: 10 %

	menjelaskan gerakan agama dan teknologi media digital	memahami, dan menjelaskan peta gerakan agama dan pemanfaatan teknologi media digital	diskusi, tanya jawab, dan evaluasi	interaktif, <i>brainstorming</i> (2 x 60 menit), dan tugas terstruktur (1 x 30 menit)			- Partisipasi aktif dalam diskusi kelas: 15 %
4	Mengetahui, memahami, dan menjelaskan platform media digital berbasis agama di Indonesia	Mahasiswa mengetahui, memahami, dan menjelaskan platform media digital berbasis agama di Indonesia	Ceramah, presentasi, diskusi, tanya jawab, dan evaluasi	Presentasi, Dialog interaktif, <i>brainstorming</i> (2 x 60 menit), dan tugas terstruktur (1 x 30 menit)	-	1, 2, 4, dan 5	- Kehadiran: 10 % - Partisipasi aktif dalam diskusi kelas: 15 %
5	Mengetahui, memahami, dan menjelaskan Sejarah komodifikasi agama di media digital Indonesia	Mahasiswa Mengetahui, memahami, dan menjelaskan komodifikasi agama di media digital Indonesia	Ceramah, presentasi, diskusi, tanya jawab, dan evaluasi	Presentasi, Dialog interaktif, <i>brainstorming</i> (2 x 60 menit), dan tugas terstruktur (1 x 30 menit)	-	1, 2, 4, dan 5	- Kehadiran: 10 % - Tugas terstruktur 35 % - Partisipasi aktif dalam diskusi kelas: 15 %
6	Mengetahui, memahami, dan menjelaskan politik agama dan masyarakat digital (1)	Mahasiswa mengetahui, memahami, dan menjelaskan politik agama dan masyarakat digital	Ceramah, presentasi, diskusi, tanya jawab, dan evaluasi	Presentasi, Dialog interaktif, <i>brainstorming</i> (2 x 60 menit), dan tugas terstruktur (1 x 30 menit)	-	1, 2, 4, dan 5	- Kehadiran: 10 % - Tugas terstruktur 35 % - Partisipasi aktif dalam diskusi kelas: 15 %

7	Mengetahui, memahami, dan menjelaskan politik agama dan masyarakat digital (2)	Mahasiswa mengetahui, memahami, dan menjelaskan politik agama dan masyarakat digital	Ceramah, presentasi, diskusi, tanya jawab, dan evaluasi	Presentasi, Dialog interaktif, <i>brainstorming</i> (2 x 60 menit), dan tugas terstruktur (1 x 30 menit)	-	1, 2, 4, dan 5	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran: 10 % - Tugas terstruktur 35 % - Partisipasi aktif dalam diskusi kelas: 15 %
8	UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)						20 %
9	Menganalisis, menjelaskan, dan memahami Etika dalam masyarakat digital beragama di Indonesia	Mahasiswa menganalisis, menjelaskan, dan memahami etika dalam masyarakat digital beragama di Indonesia	<i>Focused group discussion</i> , tanya jawab, dan <i>problem mapping</i>	<i>Interactive dan collaborative learning, team project-based method</i>	-	1 – 5 (pustaka pendukung)	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran: 10 % - Tugas terstruktur 35 % - Partisipasi aktif dalam diskusi kelas: 15 %
10	Menganalisis, menjelaskan, dan memahami teori kajian agama dan masyarakat digital (1)	Mahasiswa menganalisis, menjelaskan, dan memahami teori kajian agama dan masyarakat digital	<i>Focused group discussion</i> , tanya jawab, dan <i>problem mapping</i>	<i>Interactive dan collaborative learning, team project-based method</i>	-	1 – 5 (pustaka pendukung)	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran: 10 % - Tugas terstruktur 35 % - Partisipasi aktif dalam diskusi kelas: 15 %
11	Menganalisis, menjelaskan, dan memahami teori kajian agama dan masyarakat digital	Mahasiswa menganalisis, menjelaskan, dan memahami teori kajian agama dan	<i>Focused group discussion</i> , tanya jawab, dan <i>problem mapping</i>	<i>Interactive dan collaborative learning, team project-based method</i>	-	1 – 5 (pustaka pendukung)	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran: 10 % - Tugas terstruktur 35 % - Partisipasi aktif dalam diskusi kelas: 15 %

		masyarakat digital					
12	Menganalisis, menjelaskan, dan memahami fenomena praktik pemanfaatan media digital oleh masyarakat beragama (1)	Mahasiswa menganalisis, menjelaskan, dan memahami fenomena praktik pemanfaatan media digital oleh masyarakat beragama	<i>Focused group discussion, tanya jawab, dan problem mapping</i>	<i>Interactive dan collaborative learning, team project-based method</i>	-	1 – 5 (pustaka pendukung)	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran: 10 % - Tugas terstruktur 35 % - Partisipasi aktif dalam diskusi kelas: 15 %
13	Menganalisis, menjelaskan, dan memahami fenomena praktik pemanfaatan media digital oleh masyarakat beragama (2)	Mahasiswa menganalisis, menjelaskan, dan memahami transformasi pendakwah ke politisi: dinamika dakwah dan politik di Indonesia	<i>Focused group discussion, tanya jawab, dan problem mapping</i>	<i>Interactive dan collaborative learning, team project-based method</i>	-	1 – 5 (pustaka pendukung)	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran: 10 % - Tugas terstruktur 35 % - Partisipasi aktif dalam diskusi kelas: 15 %
14	Menganalisis, menjelaskan, dan memahami studi kasus agama dan masyarakat digital	Mahasiswa menganalisis, menjelaskan, dan memahami studi kasus agama dan masyarakat digital	<i>Focused group discussion, tanya jawab, dan problem mapping</i>	<i>Interactive dan collaborative learning, team project-based method</i>	-	1 – 5 (pustaka pendukung)	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran: 10 % - Tugas terstruktur 35 % - Partisipasi aktif dalam diskusi kelas: 15 %

15	Menganalisis, menjelaskan, dan memahami rangkuman perkuliahan dan evaluasi	Mahasiswa menganalisis, menjelaskan, dan memahami rangkuman perkuliahan dan evaluasi	<i>Focused group discussion, tanya jawab, dan problem mapping</i>	<i>Interactive dan collaborative learning, team project-based method</i>	-	All	- Kehadiran: 10 % - Tugas terstruktur 35 % - Partisipasi aktif dalam diskusi kelas: 15 %
16	UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)						20 %

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. Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
6. 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.
7. 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.
8. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan Terstruktur, BM=Belajar Mandiri.

9. 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.
10. 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
11. Bentuk penilaian: tes dan non-tes.
12. Bobot penilaian adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100% dengan rincian sebagai berikut:

Formatif dengan komponen:

- a. Kehadiran: 10 %
- b. Tugas terstruktur: 35 %
- c. Partisipasi aktif dalam diskusi kelas: 15 %

Ujian Tengah Semester (tes tulis): 20 %

Ujian Akhir Semester (tes tulis) : 20 %