	Universitas Negeri Surabaya **S2 Informatika**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Filsafat Ilmu Informatika	5510002001		**2**		25 Agustus 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
		Ervin Yohannes, S.Kom., M.Kom., M.Sc., Ph.D.	RICKY EKA PUTRA

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Filsafat Ilmu Informatika pada jenjang S2 Program Studi Informatika membahas konsep-konsep filosofis yang relevan dengan pengembangan dan penerapan teknologi informatika, meliputi etika komputasi, epistemologi, ontologi teknologi, serta dampak sosial dan budaya dari teknologi informasi. Melalui kajian kritis, mahasiswa diajak untuk memahami hubungan antara teori filsafat dan ilmu informatika, serta mengintegrasikan prinsip-prinsip filosofis dalam merancang solusi teknologi yang bertanggung jawab, berkelanjutan, dan bermanfaat bagi masyarakat	
Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
	CPL-5	Mampu mengaplikasikan keahlian lanjut dalam bidang Informatika, khususnya Sains Data dan Kecerdasan Artifisial, Jaringan Cerdas dan Multimedia, serta Rekayasa Sistem Informatika, sesuai dengan kebutuhan riset, industri, pendidikan, dan masyarakat.
	CPL-7	Mampu menganalisis kebutuhan, memformulasikan masalah, dan merancang alternatif solusi terhadap permasalahan kompleks di bidang Informatika dengan menggunakan metode analitis, komputasional, dan berbasis data.
	CPL-10	Mampu memimpin, mengelola, mengomunikasikan, dan mengendalikan proyek atau kegiatan profesional di bidang Informatika secara kolaboratif, etis, dan bertanggung jawab.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Menerapkan prinsip-prinsip etika dan nilai kebangsaan dalam pengembangan dan implementasi teknologi informasi
	CPMK-2	Mengevaluasi berbagai teori dan konsep dalam ilmu informatika untuk mengidentifikasi solusi yang inovatif dan etis
	CPMK-3	Menganalisis peran kecerdasan buatan dalam masyarakat dan implikasinya terhadap etika dan kebijakan publik
	CPMK-4	Menerapkan konsep-konsep filsafat dalam analisis dan pengembangan aplikasi informatika yang kompleks
	CPMK-5	Menciptakan kerangka kerja etis untuk pengembangan dan implementasi teknologi kecerdasan buatan
	CPMK-6	Menciptakan metodologi baru dalam penelitian informatika yang berlandaskan pada nilai-nilai etika dan kebangsaan
	CPMK-7	Menerapkan teori dan prinsip filsafat untuk menilai dan meningkatkan kualitas riset di bidang informatika
	CPMK-8	Menganalisis dan mengevaluasi peran filsafat dalam pengembangan paradigma baru dalam teknologi informasi
	CPMK-9	Mengevaluasi pengaruh teknologi informasi terhadap perubahan sosial dan budaya dalam konteks global dan lokal
	CPMK-10	Menganalisis dampak teknologi informasi terhadap budaya dan masyarakat dari perspektif filosofis

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-1	CPL-3	CPL-5	CPL-7	CPL-10
CPMK-1	✔				
CPMK-2	✔				
CPMK-3	✔				
CPMK-4		✔			
CPMK-5		✔			
CPMK-6			✔		
CPMK-7			✔		
CPMK-8			✔		
CPMK-9				✔	
CPMK-10					✔

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1	✔															
CPMK-2			✔													
CPMK-3						✔										
CPMK-4					✔											
CPMK-5									✔					✔		
CPMK-6				✔												
CPMK-7											✔	✔				
CPMK-8										✔			✔		✔	✔
CPMK-9							✔	✔								
CPMK-10		✔														

Pustaka

Utama :

1. Audi, R. (2011). Epistemology: A Contemporary Introduction to the Theory of Knowledge (3rd ed.). Routledge.
2. Floridi, L. (2013). The Ethics of Information. Oxford University Press.

Pendukung :

1. Bynum, T. W., & Rogerson, S. (2004). Computer Ethics and Professional Responsibility. Wiley.
2. Strawson, P. F. (1992). Analysis and Metaphysics: An Introduction to Philosophy. Oxford University Press.
3. Russell, B. (2001). The Problems of Philosophy. Oxford University Press.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online)*		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mengenali prinsip dasar filsafat ilmu dan menghubungkannya dengan konteks informatika	1. Menjelaskan prinsip dasar filsafat ilmu 2. Mengidentifikasi keterkaitan filsafat ilmu dengan informatika	Ketepatan penjelasan prinsip filsafat ilmu	Diskusi kelompok dan studi kasus tentang dilema etika dalam TI			5%
2	Mengidentifikasi isu-isu sosial yang dihasilkan oleh perkembangan teknologi informasi	1. Mengidentifikasi isu sosial akibat teknologi 2. Menggunakan perspektif filsafat untuk memahami isu sosial tersebut	Kelengkapan identifikasi isu sosial	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi tentang studi kasus dampak teknologi informasi pada masyarakat			5%

3	Mengevaluasi pendekatan etika yang relevan dalam penyelesaian masalah informatika modern	1. Membandingkan teori etika dalam informatika 2. Mengevaluasi penerapan teori etika pada studi kasus informatika	Kelengkapan perbandingan teori etika	Diskusi, Studi Kasus, Presentasi.			5%
4	Mengevaluasi pendekatan etika yang relevan dalam penyelesaian masalah informatika modern	1. Membandingkan teori etika dalam informatika 2. Mengevaluasi penerapan teori etika pada studi kasus informatika	Kelengkapan perbandingan teori etika	Diskusi, Studi Kasus, Presentasi tentang studi kasus dampak teknologi informasi, Analisis tulisan filosofis terkait teknologi informasi			5%
5	Merancang studi kasus untuk aplikasi informatika kompleks menggunakan prinsip filsafat	1. Menjelaskan prinsip filsafat dalam desain sistem 2. Membuat desain sistem berbasis studi kasus yang kompleks	Ketepatan penggunaan prinsip filsafat dalam desain	Diskusi kelompok dan presentasi tentang penerapan teori informatika dalam kasus nyata			5%
6	Mengidentifikasi dampak kecerdasan buatan terhadap etika publik dalam pengambilan keputusan	1. Mengidentifikasi penggunaan kecerdasan buatan dalam masyarakat 2. Mengevaluasi dampaknya terhadap pengambilan keputusan berbasis etika	Kelengkapan analisis penggunaan kecerdasan buatan	Pembelajaran berbasis masalah.			5%
7	Mengevaluasi dampak teknologi informasi terhadap kebijakan sosial dan budaya lokal	1. Mengidentifikasi perubahan budaya akibat teknologi 2. Mengevaluasi kebijakan sosial dalam konteks budaya lokal	Kelengkapan identifikasi perubahan budaya	Pembelajaran berbasis masalah.			5%
8	Mampu menjelaskan dengan lebih baik materi-materi dari minggu ke-1 s.d. ke-7	1. Menerapkan konsep yang telah dipelajari 2. Menganalisis dan memecahkan masalah 3. Menjawab soal esai dan studi kasus	Kedalaman jawaban	Menyelesaikan soal Ujian SubSumatif			15%
9	Membuat kerangka kerja etis untuk pengembangan teknologi berbasis kecerdasan buatan	1. Merancang kerangka kerja etis berbasis teori filsafat 2. Mengintegrasikan prinsip etika dalam pengembangan teknologi AI	Kelengkapan kerangka kerja etis	Pembelajaran Berbasis Masalah.			5%
10	Menganalisis paradigma baru dalam teknologi informasi berbasis filsafat	1. Mengidentifikasi paradigma baru teknologi informasi 2. Mengevaluasi kontribusi filsafat dalam pengembangan paradigma tersebut	Ketepatan analisis paradigma baru	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi.			5%

11	Menganalisis dampak kecerdasan buatan dalam konteks sosial masyarakat, serta memahami implikasi etika dan kebijakan publik yang terkait.	1. Mengevaluasi metode riset menggunakan teori filsafat 2. Mengintegrasikan prinsip filsafat untuk meningkatkan kualitas riset 3. Menjelaskan implikasi kebijakan publik terkait kecerdasan buatan	Ketepatan evaluasi metode riset	Diskusi kelompok dan presentasi tentang dampak kecerdasan buatan dalam masyarakat			5%
12	Menyusun laporan refleksi tentang penerapan filsafat dalam informatika	1. Menyusun laporan refleksi yang sistematis 2. Mengintegrasikan prinsip filsafat dalam laporan	Kejelasan laporan refleksi	Diskusi kelompok dan presentasi.			5%
13	Menyampaikan hasil refleksi filsafat dalam forum diskusi akademik	1. Menyusun presentasi hasil refleksi filsafat 2. Menyampaikan hasil refleksi dengan profesionalisme	Struktur presentasi yang sistematis	Diskusi kelompok dan studi kasus.			5%
14	Mengintegrasikan prinsip filsafat dalam pengembangan teknologi berkelanjutan	1. Merancang solusi teknologi berkelanjutan berbasis filsafat 2. Mengevaluasi keberlanjutan solusi teknologi yang dihasilkan 3. Menerapkan teori filsafat dalam evaluasi riset	Ketepatan penerapan prinsip filsafat	Diskusi, Studi Kasus, Analisis Kritis serta Penugasan Esai tentang Penerapan Teori Filsafat dalam Evaluasi Riset Informatika			5%
15	Menilai kontribusi prinsip filsafat terhadap pengembangan solusi teknologi kontemporer	1. Mengidentifikasi prinsip filsafat yang relevan 2. Mengevaluasi kontribusi prinsip filsafat dalam pengembangan solusi teknologi modern	Kelengkapan identifikasi prinsip filsafat	Diskusi, studi kasus, presentasi.			5%
16	Mampu menjelaskan dengan lebih baik materi-materi dari minggu ke-9 s.d. ke-15	Mengintegrasikan seluruh prinsip filsafat yang telah dipelajari dalam mata kuliah	Kemampuan menyelesaikan soal terkait semua CPMK	Menyelesaikan soal Ujian Sumatif			15%

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa

setelah menyelesaikan mata kuliah.

4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.