



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi S1 Sosiologi

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan								
Pembelajaran Digital Sosiologi di SMA		6920103295			T=2	P=0	ECTS=3.18	4	7 Desember 2022								
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi									
				Dr. M. Jacky, S.Sos., M.Si			AGUS MACHFUD FAUZI									
Model Pembelajaran	Project Based Learning																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.															
	CPL-8	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif sesuai bidang keahliannya dalam melakukan, mengkaji problematika masyarakat, perubahan teknologi dan ilmu pengetahuan berikut dampaknya dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk laporan, artikel, atau skripsi dan mengunggahnya;															
	CPL-10	Mampu mengidentifikasi karakteristik individu, keluarga dan masyarakat, masalah-masalah sosial dan perubahan sosial termasuk masalah pembangunan pendidikan dan masyarakat inklusif di dalam masyarakat lokal dengan wawasan global dan menganalisis dengan menggunakan konsep, teori dan metodologi penelitian Sosiologi dengan tepat;															
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																	
CPMK - 1	Menguasai pengetahuan dan keterampilan pembelajaran digital sosiologi di SMA																
CPMK - 2	Menguasai perencanaan pembelajaran, pengelolaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran dalam pembelajaran digital sosiologi di SMA																
CPMK - 3	Mampu mengembangkan pembelajaran digital sosiologi di SMA																
Matrik CPL - CPMK																	
		CPMK	CPL-4	CPL-8	CPL-10												
		CPMK-1	✓														
		CPMK-2			✓												
		CPMK-3				✓											
		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
		CPMK-1	✓			✓			✓			✓			✓		✓
		CPMK-2		✓			✓			✓			✓			✓	
		CPMK-3			✓			✓			✓			✓			✓
		Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini mengkaji konsep dan penerapan prinsip sistem pembelajaran cyber untuk memecahkan masalah belajar dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai sumber belajar dan media komunikasi pembelajaran. Kajian melalui analisis kritis berbagai teori Pembelajaran cyber serta teori teori pendukungnya.														
Pustaka	Utama :																

<ol style="list-style-type: none"> ama Tian Belawati. 2020. Pembelajaran Online. Jakarta: Universitas Terbuka Jared Stein and Charles R. Graham. 2014. Essentials for Blended Learning_ A Standards-Based Guide . New York : Routledge Douglas McConatha, Christian Penny, Jordan Schugar, and David Bolton. 2014. Mobile Pedagogy And Perspectives On Teaching And Learning . Ohio: IGI Global. Selma Koç, Xiongyi Liu, Patrick Wachira. 2015. Assessment in Online and Blended Learning Environments . Ohio: Information Age Publishing Pendukung Leonard A. Annetta, Elizabeth Folta, Marta Klesath. 2010. V-Learning - Distance Education in the 21st Century Through 3D Virtual Learning Environments. Netherlands: Libgen.lc. Rena M. Palloff, Keith Pratt. 2009. Assessing the Online Learner . San Francisco: Jossey-Bass Janet Macdonald. 2008. Blended Learning and Online Tutoring, Planning Learner Support and Activity Design . Burlington: Gower Publishing. Charles Juwah. 2006 . Interactions in Online Education, Implications for theory and practice . New York: Routledge - Taylor & Francis e-Library. Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. Educational Technology : A Definition With Commentary. AECT. NY: AECT Kemdikbud. 2013 . Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 99 Tahun 2013 Tentang Tata Kelola Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Lingkungan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. Jakarta: Kemdikbud. 								
Pendukung :								
Dosen Pengampu		Dr. M. Jacky, S.Sos., M.Si. Katon Galih Setyawan, S.Sos., M.Sosio. Wardatul Adawiah, S.Pd., M.Si. Nuraini Inayah, S.Pd., M.Sos.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian			Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	
1	Mahasiswa dapat menganalisis isi/peta konsep ruang lingkup pembahasan pembelajaran Cyber dalam pendidikan	<p>1. Menjelaskan definisi Pembelajaran cyber dalam pendidikan</p> <p>2. Menjelaskan kedudukan pembelajaran cyber pada domain mata kuliah Sosiologi di SMA 3.</p> <p>Mendeskripsikan ruang lingkup pembelajaran cyber</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Konsep yang dinilai:</p> <p>2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber</p> <p>3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual</p> <p>4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber</p> <p>5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber</p> <p>6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50	Obervasi lapangan sekolah		5%	

2	Mahasiswa memiliki wawasan global perkembangan teknologi informasi dan komunikasi Dalam untuk pendidikan dan pembelajaran	Menjelaskan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dunia maya dalam pendidikan dan pembelajaran	<p>Kriteria:</p> <p>1.Konsep yang dinilai:</p> <p>2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber</p> <p>3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual</p> <p>4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber</p> <p>5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber</p> <p>6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Direct instruction 2 X 50	Presentasi		5%
3	Mahasiswa dapat menganalisis konsep pembelajaran cyber	1. Mengidentifikasi konsep pembelajaran cyber 2. Menguraikan keterkaitan konsep pembelajaran mandiri	<p>Kriteria:</p> <p>1.Konsep yang dinilai:</p> <p>2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber</p> <p>3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual</p> <p>4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber</p> <p>5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber</p> <p>6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50	Presentasi		5%

4	Mahasiswa dapat mengidentifikasi berbagai landasan teori yang mendasari pembelajaran cyber	1. Mengidentifikasi teori pendukung pembelajaran cyber 2. Mensintesa kaitan antar teori pendukung	Kriteria: 1.Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50	Presentasi		5%
5	Mahasiswa dapat menidentifikasi berbagai pendekatan dalam pembelajaran cyber	1. Mengidentifikasi berbagai pendekatan pembelajaran cyber 2. Menguraikan implementasi berbagai pendekatan pembelajaran cyber	Kriteria: 1.Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50	Presentasi		5%

6	Mahasiswa dapat mensintesa arah kualitatif pembelajaran cyber	1. Menganalisis sudut pandang kualitatif pembelajaran cyber. 2. Menguraikan alternatif perspektif pembelajaran cyber	Kriteria: 1.Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Focus Grup Discussion (FGD) 2 X 50			5%
7	Mahasiswa dapat mengidentifikasi berbagai upaya memfasilitasi pembelajaran cyber	1. Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran cyber 2. Merumuskan solusi hasil identifikasi kebutuhan	Kriteria: 1.Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50	Presentasi		5%

8	Mahasiswa dapat menguraikan upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan cyber.	1. Mendefinisikan bentuk cyber belajar 2. Merumuskan aktifitas peningkatan cyber	Kriteria: 1.Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan. Bentuk Penilaian : Tes	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50	Presentasi			15%
9	Mahasiswa dapat menganalisis model kelembagaan untuk pembelajaran cyber	1. Menguraikan kebutuhan struktur kelembagaan pembelajaran cyber 2. Menganalisis proses kelembagaan pembelajaran cyber	Kriteria: 1.Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Jigsaw dgn kelompok ahli: 1. Kepala lembaga 2. Sarpras 3. Kesiswaan 4. Humas 2 X 50	Presentasi			5%

10	Mahasiswa dapat menganalisis isu kebijakan pembelajaran cyber	1. Menganalisis isu kontemporer pembelajaran cyber 2. Mengidentifikasi pemecahan masalah isu kontemporer pembelajaran cyber	Kriteria: 1.Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Focus Grup Discussion (FGD) 2 X 50	Presentasi		5%
11	Mahasiswa dapat mensintesa konteks global pembelajaran cyber	1. Mengidentifikasi konteks pembelajaran cyber secara global 2. Menguraikan berbagai keunggulan pembelajaran cyber secara global	Kriteria: 1.Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50	Presentasi		5%

12	Mahasiswa dapat mengidentifikasi kendala implementasi pembelajaran cyber	<p>1. Mengidentifikasi berbagai kendala implementasi pembelajaran cyber</p> <p>2. Menguraikan alternatif pemyelesaian kendala pembelajaran cyber</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Konsep yang dinilai:</p> <p>2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber</p> <p>3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual</p> <p>4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber</p> <p>5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber</p> <p>6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50	Presentasi			5%
13	Mahasiswa dapat menguraikan kerangka berpikir pembelajaran cyber	<p>1. Mengidentifikasi rasional pembelajaran cyber</p> <p>2. Menghubungkan berbagai komponen dalam kerangka berpikir pada pembelajaran cyber</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Konsep yang dinilai:</p> <p>2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber</p> <p>3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual</p> <p>4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber</p> <p>5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber</p> <p>6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50	Presentasi			5%

14	Mahasiswa dapat menganalisis kajian teori motivasi untuk pembelajaran cyber	<p>1. Mengidentifikasi teori motivasi pada belajar 2. Menguraikan keterkaitan antara motivasi dan pembelajaran cyber</p> <p>Kriteria: 1.Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50	Presentasi		5%
15	Mahasiswa dapat mengidentifikasi proses evaluasi formatif pembelajaran cyber	<p>1. Menjelaskan proses evaluasi formatif pada pembelajaran cyber 2. Menguraikan tindak lanjut hasil evaluasi formatif.</p> <p>Kriteria: 1.Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50	Presentasi		5%

16	Mahasiswa dapat mengidentifikasi proses evaluasi sumatif pembelajaran cyber	1. Menjelaskan proses evaluasi sumatif pada pembelajaran cyber 2. Menguraikan tindak lanjut hasil evaluasi sumatif.	Kriteria: 1.Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan. Bentuk Penilaian : Tes	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50	Presentasi			15%
----	---	---	--	------------------------------	------------	--	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Percentase
1.	Aktifitas Partisipatif	31.67%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	19.17%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	19.17%
4.	Tes	30%
		100%

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-CPMK 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. **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.
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, dan metode lainnya yg setara.
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 proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



AGUS MACHFUD FAUZI
NIDN 0016087608



NIDN



File PDF ini digenerate pada tanggal 13 Desember 2025 Jam 19:34 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa