



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Program Studi S1 Sosiologi**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan										
Sosiologi Olahraga	6920103210		T=3	P=0	ECTS=4.77	4	29 September 2024										
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi											
			Dr. Agus Machfud Fauzi, M.Si.											
Model Pembelajaran	Case Study																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
	Matrik CPL - CPMK																
		CPMK															
	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
Deskripsi Singkat MK	Mahasiswa diajak untuk memahami persoalan-persoalan olahraga dan masyarakat. Dalam hal ini, mahasiswa dapat mencermati fungsi olahraga dalam masyarakat, sebaliknya masyarakat mempengaruhi olahraga berikut instrumen di dalamnya.																
Pustaka	Utama :																
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jay Coakley. 2007. Sport in Society. Boston: McGraw Hill Higher Education 2. Coakley, Jay., dan Peter Donneley. 2005. Inside Sports. London dan New York: Routledge. 3. Craig, Peter., dan Paul Beedie. 2008. Sport Sociology. Exeter: Learning Matters,Ltd. 4. Earl Smith., 2010. Sociology of sport and social theory. Champaign, ,IL: Human Kinetics. 5. Gratton, Criss and Ian Henry. 2001. Sport in the City. London and New York: Routledge. 																
	Pendukung :																
Dosen Pengampu	Drs. Fransiscus Xaverius Sri Sadewo, M.Si. Dr. Refti Handini Listyani, S.Sos., M.Si.																
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)										
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)												
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)										
1	Mahasiswa dilatih untuk melakukan kontrak belajar untuk MK Sosiologi Olahraga	Memahami ruang lingkup MK Sosiologi Olahraga	Kriteria: Tidak ada	Pendekatan Konstruktivistik/ Cooperative Learning/Diskusi 3 X 50			0%										
2	Mahasiswa dilatih untuk memahami perkembangan, konteks dan penggunaan teori sosiologi dalam olahraga	<ol style="list-style-type: none"> 1.Memahami apa materi sosiologi olahraga 2.Memahami teori sosial dalam menjelaskan olahraga dalam masyarakat 	Kriteria: Bila benar, maka nilai 100	Pendekatan Konstruktivistik/ Cooperative Learning/Diskusi 3 X 50			0%										

3	Mahasiswa dilatih untuk memahami perkembangan, konteks dan penggunaan teori sosiologi dalam olahraga	1.Memahami apa materi sosiologi olahraga 2.Memahami teori sosial dalam menjelaskan olahraga dalam masyarakat	Kriteria: Bila benar, maka nilai 100	Pendekatan Konstruktivistik/ Cooperative Learning/Diskusi 3 X 50		0%
4	Mahasiswa dilatih untuk merunut sejarah olah raga, peran olah raga dalam masyarakat dan penyimpangan dalam olah raga	Memahami sejarah perkembangan olahragaMemahami sosialisasi olahraga dalam masyarakatMemahami penyimpangan dalam olahraga sebagai out of control	Kriteria: Bila benar, maka nilai=100	Diskusi film 3 X 50		0%
5	Mahasiswa dilatih untuk merunut sejarah olah raga, peran olah raga dalam masyarakat dan penyimpangan dalam olah raga	Memahami sejarah perkembangan olahragaMemahami sosialisasi olahraga dalam masyarakatMemahami penyimpangan dalam olahraga sebagai out of control	Kriteria: Bila benar, maka nilai=100	Diskusi film 3 X 50		0%
6	Mahasiswa dilatih untuk merunut sejarah olah raga, peran olah raga dalam masyarakat dan penyimpangan dalam olah raga	Memahami sejarah perkembangan olahragaMemahami sosialisasi olahraga dalam masyarakatMemahami penyimpangan dalam olahraga sebagai out of control	Kriteria: Bila benar, maka nilai=100	Diskusi film 3 X 50		0%
7	Mahasiswa dilatih untuk merunut sejarah olah raga, peran olah raga dalam masyarakat dan penyimpangan dalam olah raga	Memahami sejarah perkembangan olahragaMemahami sosialisasi olahraga dalam masyarakatMemahami penyimpangan dalam olahraga sebagai out of control	Kriteria: Bila benar, maka nilai=100	Diskusi film 3 X 50		0%
8	Mahasiswa dilatih untuk mengerjakan soal	Mengerjakan soal UTS	Kriteria: Bila benar, maka nilai=100. Bila salah, dikurangi	Soal 3 X 50		0%
9	Mahasiswa dilatih memahami masalah-masalah olahraga mulai dari ras, gender hingga media dan politik olahraga	Memahami masalah-masalah olahraga	Kriteria: Bila benar, maka nilai = 100. Bila salah, maka dikurangi sesuai tingkat kesalahannya	Menonton film dan diskusi 3 X 50		0%
10	Mahasiswa dilatih memahami masalah-masalah olahraga mulai dari ras, gender hingga media dan politik olahraga	Memahami masalah-masalah olahraga	Kriteria: Bila benar, maka nilai = 100. Bila salah, maka dikurangi sesuai tingkat kesalahannya	Menonton film dan diskusi 3 X 50		0%
11	Mahasiswa dilatih memahami masalah-masalah olahraga mulai dari ras, gender hingga media dan politik olahraga	Memahami masalah-masalah olahraga	Kriteria: Bila benar, maka nilai = 100. Bila salah, maka dikurangi sesuai tingkat kesalahannya	Menonton film dan diskusi 3 X 50		0%
12	Mahasiswa dilatih memahami peran perguruan tinggi, agama , dalam peningkatan prestasi olahraga	Memahami peran perguruan tinggi dalam olahraga dan agama	Kriteria: Bila benar, maka nilai = 100. Bila salah, maka dikurangi sesuai tingkat kesalahannya	Menonton film dan diskusi 3 X 50		0%
13	Mahasiswa dilatih untuk meneliti dan mempresentasikan tentang olahraga dan masyarakat	Membuat instrumen, mengumpulkan data hingga membuat artikel	Kriteria: Bila berkualitas, maka nilai 100	social investigaion 3 X 50		0%
14	Mahasiswa dilatih untuk meneliti dan mempresentasikan tentang olahraga dan masyarakat	Membuat instrumen, mengumpulkan data hingga membuat artikel	Kriteria: Bila berkualitas, maka nilai 100	social investigaion 3 X 50		0%
15	Mahasiswa dilatih untuk meneliti dan mempresentasikan tentang olahraga dan masyarakat	Membuat instrumen, mengumpulkan data hingga membuat artikel	Kriteria: Bila berkualitas, maka nilai 100	social investigaion 3 X 50		0%
16						0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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