



**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 Virtual	6920102302		T=1 P=1 ECTS=3.18	3	8 Juli 2022																																																												
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																												
		Dr. M. Jacky, S.Sos., M.Si		Dr. Agus Machfud Fauzi, M.Si.																																																												
Model Pembelajaran	Case Study																																																																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																
	CPMK - 1	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya.																																																															
	Matrik CPL - CPMK																																																																
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td style="width: 50px;">CPMK</td></tr> <tr><td>CPMK-1</td></tr> </table>				CPMK	CPMK-1																																																										
CPMK																																																																	
CPMK-1																																																																	
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 50px;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 15px;">1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>														CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1																
CPMK	Minggu Ke																																																																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																	
CPMK-1																																																																	
Deskripsi Singkat MK	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya. Pentingnya diskursus. Sosiologi Virtual, termasuk Marxis, dan postmodern sangat menekankan diskursus. Internet membantu menunjukkan klaim Garfinkel bahwa kita membentuk struktur sosial melalui diskursus. Sosiologi yang tidak profesional mengaburkan sikap alami dan teoretis.																																																																
Pustaka	Utama :																																																																
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ben Agger. 2008. Teori Sosial Kritis. Yogyakarta: Kreasi Wacana 2. M Jacky. 2022. Teori Postmodern dan Teori Kritis. Surabaya: Unesa Press 3. Ben Agger. 2008. The Virtual Self: A Contemporary Sociology. America: Boston 																																																																
	Pendukung :																																																																
	1. M Jacky. 2022. MASYARAKAT DIGITAL Perspektif Sosiologi Internet, Sosiologi Digital, dan Sosiologi Virtual. Surabaya																																																																
Dosen Pengampu	Dr. M. Jacky, S.Sos., M.Si.																																																																
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	7	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50	Presentasi		5%																																																										

2		Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50	Presentasi		5%
3	Mamahami dan menjelaskan permintaan, pasar dan pemasaran produk digital	1.Mampu menjelaskan perusahaan dan pasar 2.Mampu menjelaskan perusahaan dalam pasar 3.Mampu menjelaskan keseimbangan pasar 4.Mampu menjelaskan pasar dan pemasaran produk media	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50			5%
4	Memahami dan menjelaskan penawaran, produksi dan biaya produk media	1.mampu menjelaskan konsep penawaran 2.mampu menjelaskan penawaran produk media	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50			5%
5	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	7	Kriteria: 7 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50	Persentasi		5%
6	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	7	Kriteria: 7 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50	Presentasi		7%
7	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Kriteria: 7 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50	Presentasi		5%
8	UTS	7	Kriteria: 7 Bentuk Penilaian : Tes	tes 3 X 50	tes		10%
9	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50	Presentasi		5%
10	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Kriteria: 7 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50	Presentasi		6%

11	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Kriteria: 7 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab, dan mahasiswa mempresentasikan contoh kasus penerapan digital marketing seperti Amazon, Traveloka, Tiket.com 3 X 50	Presentasi		5%
12	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Kriteria: 5 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50	Presentasi		7%
13	Memahami prospek dan tantangan bisnis media	1. Mampu menjelaskan prospek bisnis media 2. Mampu menjelaskan kontribusi bisnis media 3. Mampu menjelaskan tantangan bisnis media	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50			6%
14	Mampu memahami materi secara lebih mendalam dengan mempresentasikan tugasnya	Mempresentasikan tugas	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50			7%
15	Mampu memahami materi secara lebih mendalam dengan mempresentasikan tugasnya	Mempresentasikan tugas	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50			7%
16	UAS		Bentuk Penilaian : Tes	3 X 50			10%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	46.76%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	15.26%
3.	Penilaian Portofolio	5.09%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	12.92%
5.	Tes	20%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

File PDF ini digenerate pada tanggal 5 Juli 2024 Jam 00:15 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa