



**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 Penyesuaian
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
----------------------------------	------------------------------------------

CPL-7	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-9	Mampu mengidentifikasi karakteristik individu, keluarga dan masyarakat, masalah-masalah sosial dan perubahan sosial, termasuk masalah-masalah pembangunan pendidikan dan masyarakat inklusif di dalam masyarakat lokal dengan wawasan global, dan menganalisisnya dengan menggunakan konsep, teori dan metodologi penelitian Sosiologi dengan tepat;
--------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CPL-10	Mampu menyajikan dan mengorganisasi alternatif solusi dalam memecahkan masalah-masalah sosial, perubahan sosial, pembangunan, khususnya pendidikan dan masyarakat inklusif, serta pemberdayaan masyarakat.
---------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
------------------------------------------------	--

CPMK - 1	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya.
-----------------	------------------------------------------------------------------------

CPMK - 2	Mampu menerapkan konsep sosiologi dalam analisis fenomena sosial di ruang virtual untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah sosial (C3)
-----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CPMK - 3	Mampu menganalisis perubahan sosial yang terjadi di ruang virtual menggunakan teori dan metodologi sosiologi yang relevan (C4)
-----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CPMK - 4	Mampu mengevaluasi dampak teknologi informasi dan komunikasi terhadap dinamika sosial masyarakat dengan pendekatan sosiologis (C5)
-----------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CPMK - 5	Mampu menciptakan solusi inovatif untuk masalah-masalah sosial yang muncul di ruang virtual berdasarkan analisis sosiologis (C6)
-----------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CPMK - 6	Mampu menerapkan teori sosiologi untuk mengkaji interaksi sosial dalam komunitas virtual dan dampaknya terhadap identitas sosial (C3)
-----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CPMK - 7	Mampu menganalisis peran media sosial dalam pembentukan opini publik dan perubahan sosial dengan menggunakan pendekatan sosiologis (C4)
-----------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CPMK - 8	Mampu mengevaluasi keefektifan program pemberdayaan masyarakat yang dilaksanakan melalui platform digital (C5)
-----------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CPMK - 9	Mampu menciptakan metodologi penelitian baru yang sesuai untuk mengkaji fenomena sosial di ruang virtual (C6)
-----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CPMK - 10	Mampu menerapkan pendekatan sosiologis untuk mengkaji dan menyelesaikan konflik sosial yang terjadi di ruang virtual (C3)
------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CPMK - 11	Mampu menganalisis pengaruh virtualisasi masyarakat terhadap perubahan nilai dan norma sosial (C4)
------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------

Matrik CPL - CPMK	
--------------------------	--

--	--

CPMK	CPL-7	CPL-9	CPL-10
CPMK-1		✓	
CPMK-2	✓	✓	
CPMK-3		✓	
CPMK-4	✓		
CPMK-5	✓		✓
CPMK-6		✓	
CPMK-7		✓	
CPMK-8			✓
CPMK-9		✓	
CPMK-10	✓		✓
CPMK-11		✓	

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										✓						
CPMK-11																✓

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 :

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		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	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Menjelaskan dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Kriteria: - Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50	Presentasi	Materi: dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya Pustaka: Ben Agger. 2008. Teori Sosial Kritis. Yogyakarta: Kreasi Wacana	4%

2	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan konsep sosiologi dalam menganalisis fenomena sosial yang terjadi di ruang virtual, serta mampu mengidentifikasi dan memberikan solusi terhadap masalah sosial yang muncul.	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Kriteria: - Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50	Presentasi	Materi: Konsep sosiologi, Fenomena sosial di ruang virtual, Analisis masalah sosial, Strategi pemecahan masalah sosial Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	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	Kriteria: - Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50		Materi: Mamahami dan menjelaskan permintaan, pasar dan pemasaran produk digital Pustaka: <i>M Jacky. 2022. Teori Postmodern dan Teori Kritis. Surabaya: Unesa Press</i>	5%
4	Memahami dan menjelaskan penawaran, produksi dan biaya produk media	1.mampu menjelaskan konsep penawaran 2.mampu menjelaskan penawaran produk media	Kriteria: - Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50		Materi: penawaran, produksi dan biaya produk media Pustaka: <i>Ben Agger. 2008. Teori Sosial Kritis. Yogyakarta: Kreasi Wacana</i>	5%
5	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	7	Kriteria: - Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50	Persentasi	Materi: Dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya Pustaka: <i>Ben Agger. 2008. The Virtual Self: A Contemporary Sociology. America: Boston</i>	5%
6	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	7	Kriteria: 7 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50	Presentasi	Materi: Teori Sosiologi tentang Masalah Sosial, Metode Analisis Sosiologis, Kreativitas dalam Pemecahan Masalah Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	7%
7	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Kriteria: - Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50	Presentasi	Materi: Analisis Sosiologis Masalah Sosial di Ruang Virtual, Kreativitas dalam Menciptakan Solusi Inovatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	6%

8	UTS	UTS	Kriteria: 7 Bentuk Penilaian : Tes	tes 3 X 50	tes	Materi: UTS Pustaka: M Jacky. 2022. MASYARAKAT DIGITAL Perspektif Sosiologi Internet, Sosiologi Digital, dan Sosiologi Virtual. Surabaya	10%
9	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Kriteria: - Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50	Presentasi	Materi: Teori Interaksi Sosial, Komunitas Virtual, Dampak Identitas Sosial Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
10	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Mempelajari dampak interaksi virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Kriteria: 7 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50	Presentasi	Materi: Teori media sosial, Opini publik, Perubahan sosial, Pendekatan sosiologis Pustaka: Handbook Perkuliahan	6%
11	Mempelajari dampak konflik sosial virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Kriteria: - 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	Materi: konflik sosial virtual Pustaka: Ben Agger. 2008. The Virtual Self: A Contemporary Sociology. America: Boston	5%
12	solusi inovatif untuk masalah-masalah sosial yang muncul di ruang virtual	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Kriteria: - Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50	Presentasi	Materi: solusi inovatif untuk masalah-masalah sosial yang muncul di ruang virtual Pustaka: M Jacky. 2022. MASYARAKAT DIGITAL Perspektif Sosiologi Internet, Sosiologi Digital, dan Sosiologi Virtual. Surabaya	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	Kriteria: - Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50		Materi: Memahami prospek dan tantangan bisnis media dan solusi inovatif untuk masalah-masalah sosial yang muncul di ruang virtual berdasarkan analisis sosiologis Pustaka: M Jacky. 2022. <i>Teori Postmodern dan Teori Kritis</i> . Surabaya: Unesa Press	6%
14	Mampu memahami materi secara lebih mendalam dengan mempresentasikan tugasnya	Mempresentasikan tugas	Kriteria: - Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50		Materi: Memahami prospek dan tantangan bisnis media dan solusi inovatif untuk masalah-masalah sosial yang muncul di ruang virtual berdasarkan analisis sosiologis Pustaka: M Jacky. 2022. <i>Teori Postmodern dan Teori Kritis</i> . Surabaya: Unesa Press	7%
15	Mampu memahami materi secara lebih mendalam dengan mempresentasikan tugasnya	Mempresentasikan tugas	Kriteria: - Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab 3 X 50		Materi: Memahami prospek dan tantangan bisnis media dan solusi inovatif untuk masalah-masalah sosial yang muncul di ruang virtual berdasarkan analisis sosiologis Pustaka: Ben Agger. 2008. <i>The Virtual Self: A Contemporary Sociology</i> . America: Boston	7%
16	UAS	Memahami prospek dan tantangan bisnis media dan solusi inovatif untuk masalah-masalah sosial yang muncul di ruang virtual berdasarkan analisis sosiologis	Kriteria: - Bentuk Penilaian : Tes	3 X 50		Materi: UAS Pustaka: M Jacky. 2022. <i>Teori Postmodern dan Teori Kritis</i> . Surabaya: Unesa Press	10%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	54%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	16.67%
3.	Penilaian Portofolio	5.67%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	3.66%

5.	Tes	20%
		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 studinya 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 17 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1
Sosiologi



Dr. Agus Machfud Fauzi, M.Si.
NIDN 0016087608

UPM Program Studi S1 Sosiologi



Pambudi Handoyo, S.Sos., M.A.
NIDN 0024097604

File PDF ini digenerate pada tanggal 13 April 2025 Jam 02:30 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

