

		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																																																																																											
Sosiologi Virtual		6920102302	Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=1	P=1	ECTS=3.18	4	24 Juli 2025																																																																																											
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																												
		Agus Machfud Fauzi			Dr. M. Jacky, S.Sos., M.Si			AGUS MACHFUD FAUZI																																																																																												
Model Pembelajaran	Case Study																																																																																																			
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																			
	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-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;																																																																																																		
	CPL-11	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	Menganalisis interaksi, identitas, dan budaya digital dengan menerapkan teori-teori sosiologi untuk memahami perilaku, komunitas, dan relasi kuasa dalam lingkungan virtual.																																																																																																		
	CPMK - 2	Mengevaluasi peluang dan risiko teknologi digital—seperti pengawasan, ketidaksetaraan, etika siber, dan pengaruh algoritma—melalui perspektif sosiologis yang kritis.																																																																																																		
	CPMK - 3	Membuat proyek berbasis riset, studi kasus digital, dan keluaran multimedia yang menunjukkan penerapan wawasan sosiologis pada isu-isu kontemporer dalam masyarakat daring.																																																																																																		
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																			
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-10</td><td>CPL-11</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>								CPMK	CPL-3	CPL-10	CPL-11	CPMK-1		✓		CPMK-2	✓			CPMK-3			✓																																																																											
CPMK	CPL-3	CPL-10	CPL-11																																																																																																	
CPMK-1		✓																																																																																																		
CPMK-2	✓																																																																																																			
CPMK-3			✓																																																																																																	
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																				
	<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>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><tr><td>CPMK-2</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><tr><td>CPMK-3</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-2						✓	✓	✓	✓	✓							CPMK-3											✓	✓	✓	✓	✓	✓
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											✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																				
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini 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. Ben Agger. 2008. The Virtual Self: A Contemporary Sociology. America: Boston 3. Regina Benitis, M Jacky. 2025. Peran NGO dalam Memberdayakan Relawan (Studi pada Instagram @involuntirsurabaya). Jurnal Paradigma 4. Jihan Zahirah, M Jacky. 2025. Solidaritas Perempuan dalam Ruang Publik Virtual (Studi pada Akun Instagram @perempuanberkisah). Jurnal Paradigma 5. M Jacky. 2025. Student Exchange Program to Improve Interreligious Studies Among the Young Generation. Journal of Social Innovation and Knowledge																																																																																																			

		Pendukung : 1. M Jacky. 2022. MASYARAKAT DIGITAL Perspektif Sosiologi Internet, Sosiologi Digital, dan Sosiologi Virtual. Surabaya 2. Abdillah, J. B., Prabasmoro, T., & Mahzuni, D. (2025). Community identity construction: A case study of digital literacy activists in Next Generation Indonesia Community. <i>Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial</i>, 9(1), 128–139. 3. Forberg, P., & Schilt, K. (2023). What is ethnographic about digital ethnography? A sociological perspective. <i>Frontiers in Sociology</i>, 8, 1156776. 4. Lomboe, E. A., Ramadhan, M. J. F., & Ramajati, S. (2024). Peran media sosial dalam meningkatkan kesadaran pluralisme di kalangan mahasiswa Unesa Ketintang. In <i>Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)</i> (Vol. 3, pp. 453-477). 5. Nur Syafika, Nur Riswandy Marsuki, & Irsan Irsan. (2025). Masyarakat Digital dalam Lensa Sosiologi: Dinamika, Tantangan, dan Peluang. <i>Merkurius : Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika</i>, 3(1), 132–141. 6. Striphas, T. (2023). <i>Algorithmic culture before the internet</i>. Columbia University Press.					
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	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep masyarakat digital & ruang virtual	Kriteria: Kejelasan konsep, akurasi contoh Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah interaktif, diskusi 100		Materi: dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya Pustaka: <i>Ben Agger. 2008. Teori Sosial Kritis. Yogyakarta: Kreasi Wacana</i> Materi: Sosiologi Virtual dalam Kehidupan Mahasiswa Pustaka: <i>M Jacky. 2025. Student Exchange Program to Improve Interreligious Studies Among the Young Generation. Journal of Social Innovation and Knowledge</i>	5%
2	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan konsep sosiologi dalam menganalisis fenomena sosial yang terjadi di ruang virtual	Mahasiswa dapat mengaitkan teori klasik/kontemporer dengan masyarakat digital	Kriteria: Relevansi teori, ketepatan analisis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi kelompok, studi literatur 100		Materi: Konsep sosiologi, Fenomena sosial di ruang virtual, Analisis masalah sosial, Strategi pemecahan masalah sosial Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i> Materi: Perubahan Sosial dan masyarakat digital Pustaka: <i>M Jacky. 2022. MASYARAKAT DIGITAL Perspektif Sosiologi Internet, Sosiologi Digital, dan Sosiologi Virtual. Surabaya</i>	5%

3	Identitas & interaksi daring	Mahasiswa menjelaskan pembentukan identitas & perilaku online	Kriteria: Kedalaman analisis, kejelasan argumen Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Simulasi, case study 100		Materi: Mamahami dan menjelaskan permintaan, pasar dan pemasaran produk digital Pustaka: <i>M Jacky. 2022. Teori Postmodern dan Teori Kritis. Surabaya: Unesa Press</i> Materi: Masyarakat Digital Pustaka: <i>M Jacky. 2022. MASYARAKAT DIGITAL Perspektif Sosiologi Internet, Sosiologi Digital, dan Sosiologi Virtual. Surabaya</i>	5%
4	Mamahami dan menjelaskan permintaan, pasar dan pemasaran produk digital	Mahasiswa mengidentifikasi cyber norms & deviance	Kriteria: Penjelasan lengkap, analitis, dengan studi kasus nyata Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi kasus 100		Materi: Mamahami dan menjelaskan permintaan, pasar dan pemasaran produk digital Pustaka: <i>M Jacky. 2022. Teori Postmodern dan Teori Kritis. Surabaya: Unesa Press</i> Materi: Masyarakat Digital Pustaka: <i>M Jacky. 2022. MASYARAKAT DIGITAL Perspektif Sosiologi Internet, Sosiologi Digital, dan Sosiologi Virtual. Surabaya</i>	5%
5	Ekonomi platform & budaya algoritma	Mahasiswa menganalisis kerja digital & algoritma	Kriteria: Keterhubungan teori-praktik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi dengan Studi Kasus 2 X 50		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	Aktivisme digital & gerakan daring	Mahasiswa menjelaskan peran media digital dalam aksi kolektif	Kriteria: Kekuatan argumen, relevansi contoh Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi, presentasi kelompok 100	Presentasi	Materi: Teori Sosiologi tentang Masalah Sosial, Metode Analisis Sosiologis, Kreativitas dalam Pemecahan Masalah Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
7	Evaluasi ketimpangan digital & pengawasan	Mahasiswa mampu mengkritisi isu kesenjangan & surveillance	Kriteria: Analisis mendalam dengan prediksi prospek jangka panjang Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Problem Based Learning 100		Materi: Analisis Sosiologis Masalah Sosial di Ruang Virtual, Kreativitas dalam Menciptakan Solusi Inovatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i> Materi: Media massa dalam masyarakat digital Pustaka: <i>M Jacky. 2025. Student Exchange Program to Improve Interreligious Studies Among the Young Generation. Journal of Social Innovation and Knowledge</i>	5%
8	AI, big data, & algoritma sosial	Ujian Tengah Semester	Kriteria: Ketepatan konsep, kedalaman analisis Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ujian Tengah Semester 100		Materi: UTS Pustaka: <i>M Jacky. 2022. MASYARAKAT DIGITAL Perspektif Sosiologi Internet, Sosiologi Digital, dan Sosiologi Virtual. Surabaya</i>	15%
9	Etika siber & kewargaan digital	Mahasiswa mampu membandingkan perspektif etika digital	Kriteria: Ketepatan argumen, keterhubungan teori Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Debat kelas, peer review 100		Materi: Teori Interaksi Sosial, Komunitas Virtual, Dampak Identitas Sosial Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
10	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	Mahasiswa menganalisis kasus cybercrime/misinformasi	Kriteria: Kedalaman analisis, kejelasan solusi Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Case study, analisis berita 100		Materi: Teori media sosial, Opini publik, Perubahan sosial, Pendekatan sosiologis Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

11	Mempelajari dampak virtual pada diri individu, masyarakat, dan budaya	1.Mengidentifikasi peluang bisnis digital 2.Menjelaskan tantangan industri media (disrupsi teknologi, etika, regulasi)	Kriteria: Ketepatan instrumen, refleksi metodologis Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Diskusi dengan Studi Kasus 2 X 50		Materi: Teori media sosial, Opini publik, Perubahan sosial, Pendekatan sosiologis Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
12	Penyusunan proyek riset kolaboratif	Mahasiswa menyusun desain riset daring	Kriteria: - Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning 100		Materi: solusi inovatif untuk masalah-masalah sosial yang muncul di ruang virtual Pustaka: <i>M Jacky. 2022. MASYARAKAT DIGITAL Perspektif Sosiologi Internet, Sosiologi Digital, dan Sosiologi Virtual. Surabaya</i>	5%
13	Laporan analitis digital culture	1.Mampu menjelaskan prospek bisnis media 2.Mampu menjelaskan kontribusi bisnis media	Kriteria: Kelengkapan laporan, kualitas analisis Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Tutorial, peer review 100		Materi: Memahami prospek dan tantangan bisnis media dan solusi inovatif untuk masalah-masalah sosial yang muncul di ruang virtual berdasarkan analisis sosiologis Pustaka: <i>M Jacky. 2022. Teori Postmodern dan Teori Kritis. Surabaya: Unesa Press</i>	5%
14	Presentasi multimedia digital culture	Mahasiswa mempresentasikan hasil riset digital	Kriteria: Kejelasan presentasi, kreativitas multimedia Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi kelompok 100		Materi: Memahami prospek dan tantangan bisnis media dan solusi inovatif untuk masalah-masalah sosial yang muncul di ruang virtual berdasarkan analisis sosiologis Pustaka: <i>M Jacky. 2022. Teori Postmodern dan Teori Kritis. Surabaya: Unesa Press</i>	5%

15	Memahami prospek dan tantangan bisnis media	Mahasiswa merancang kampanye digital berbasis riset	Kriteria: Analisis mendalam dengan prediksi prospek jangka panjang Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Workshop, simulasi 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	5%
16	Refleksi & final project	1. Mampu menjelaskan prospek bisnis media 2. Mampu menjelaskan kontribusi bisnis media	Kriteria: Final project & laporan Bentuk Penilaian : 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	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	30%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
3.	Penilaian Portofolio	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-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.
- 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.
- 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.
- 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 17 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1
Sosiologi



AGUS MACHFUD FAUZI
NIDN 0016087608

UPM Program Studi S1 Sosiologi



NIDN 0024097604

File PDF ini digenerate pada tanggal 23 Januari 2026 Jam 20:19 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

