



YAYASAN ADI UPAYA (YASAU)
POLITEKNIK KESEHATAN TNI AU ADISUTJIPTO YOGYAKARTA
PROGRAM STUDI D3 GIZI



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (SKS)	SEMESTER	TGL PENYUSUNAN
Sosio Antropologi Gizi	GIZ-514	Ilmu Humaniora	2 (1 T, 1 P)	I	Agustus 2023
OTORASI		Dosen Pengembangan RPS	PJMK	Ka. PRODI	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL- PRODI	S5 KU1 P3 KK2	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku. Menguasai ilmu humaniora untuk melakukan pelayanan asuhan gizi, pelayanan program gizi dan pemberdayaan masyarakat, pelayanan penyelenggaraan makanan institusi, edukasi dan komunikasi efektif pada berbagai kondisi Mampu melakukan pelayanan program gizi dan pemberdayaan masyarakat secara promotif, preventif, kuratif, rehabilitatif sesuai dengan prosedur baku dan mekanisme yang telah ditetapkan pada individu, kelompok, dan masyarakat dalam penyelesaian masalah gizi.	CP - MK	1 Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan ilmu sosial budaya kaitannya dengan kesehatan terutama gizi

Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah ini bertujuan memberikan pemahaman dan keterampilan kepada mahasiswa dalam menganalisis ilmu sosial budaya kaitannya dengan kesehatan terutama gizi. Sub materi yang akan dibahas dan didiskusikan dalam perkuliahan ini yaitu konsep sosiologi dan antropologi dalam ilmu gizi; ragam budaya makan di Indonesia; pola pangan dan budaya di Indonesia; telaah dan masalah dalam pembentukan kebiasaan makan; tabu makanan dan aspek gizi; hubungan beragam faktor sosial budaya terjadinya masalah gizi; perkembangan teknologi dalam pangan dan gizi; teknologi pangan dan perilaku konsumsi; perubahan sosial dan gizi; peran keluarga dalam pembinaan kebiasaan makan anak. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran meliputi perkuliahan berupa ceramah (kuliah teori) dan praktikum dalam hal ini studi kasus disertai dengan metode yang banyak melibatkan mahasiswa (pendekatan <i>student center learning</i>), seperti diskusi kelompok, presentasi oleh mahasiswa, dan tanya jawab sehingga mahasiswa diharapkan terlibat aktif dalam kegiatan perkuliahan. Evaluasi dilakukan melalui tes tertulis, tugas-tugas terstruktur, praktikum, dan partisipasi mahasiswa dalam kelas. Penilaian tes berupa kuis, tugas terstruktur, dan laporan praktikum, sedangkan penilaian non tes berupa keaktifan mahasiswa dalam melaksanakan studi kasus, diskusi kelompok, presentasi (pemaparan hasil praktikum), dan tanya jawab.				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep sosiologi dan antropologi dalam ilmu gizi 2. Ragam budaya makan di Indonesia 3. Pola pangan dan budaya di Indonesia 4. Telaah dan masalah dalam pembentukan kebiasaan makan 5. Tabu makanan dan aspek gizi 6. Hubungan beragam faktor sosial budaya terjadinya masalah gizi 7. Perkembangan teknologi dalam pangan dan gizi 8. Teknologi pangan dan perilaku konsumsi 9. Perubahan sosial dan gizi 10. Peran keluarga dalam pembinaan kebiasaan makan anak 				
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alhamda, S. 2015. <i>Buku Ajar Sosiologi Kesehatan</i>. Yogyakarta: Penerbit Deepublish. 2. Kittler, P.G., Sucher, K.P., and Nelms, M. 2016. <i>Food and Culture</i>. Boston USA: Cengage Learning. 3. Maulana, N. 2020. <i>Buku Ajar Sosiologi dan Antropologi Kesehatan</i>. Yogyakarta: Nuha Medika. 4. Nelwan, J.E. 2022. <i>Sosio-Antropologi Kesehatan</i>. Yogyakarta: Penerbit Deepublish. 5. Syarbani, S., Rusdiyanto, dan Fatkhuri. 2012. <i>Konsep Dasar Sosiologi dan Antropologi: Teori dan Aplikasi</i>. Jakarta: Hartomo Media Pustaka. <p>Pendukung : Internet (jurnal hasil penelitian)</p>				
Media Pembelajaran	<table border="1"> <tr> <td>Perangkat Lunak</td> <td>Perangkat Keras</td> </tr> <tr> <td>e-study, software presentasi</td> <td>Laptop, LCD projector, screen, whiteboard, modul praktikum</td> </tr> </table>	Perangkat Lunak	Perangkat Keras	e-study, software presentasi	Laptop, LCD projector, screen, whiteboard, modul praktikum
Perangkat Lunak	Perangkat Keras				
e-study, software presentasi	Laptop, LCD projector, screen, whiteboard, modul praktikum				
Team Teaching	Dina Pamarta, S.Gz., M.Gz. Drs. Zainal Abidin, M.Kes.				

Mata Kuliah Syarat	-																										
Evaluasi Pembelajaran dan Penilaian	<p>Sistem Evaluasi</p> <p>A. Penilaian teori meliputi penilaian akumulatif dari komponen berikut :</p> <table> <tr> <td>1. Kehadiran</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>2. Keaktifan / Sikap</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>3. Tugas Terstruktur atau Kuis</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>4. Ujian Tengah Semester (UTS)</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>5. Ujian Akhir Semester (UAS)</td> <td>30%</td> </tr> </table> <p>Kehadiran tidak boleh kurang dari 75% dari sesi mata kuliah. Kehadiran yang kurang dari 75% tidak diijinkan untuk mengikuti ujian akhir.</p> <p>B. Penilaian studi kasus meliputi akumulatif dari komponen berikut.</p> <table> <tr> <td>1. Keaktifan / Sikap</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>2. Kinerja Studi Kasus</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>3. Laporan Studi Kasus</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>4. Responsi (UAS)</td> <td>40%</td> </tr> </table> <p>Kehadiran tidak boleh kurang dari 100% dari sesi praktikum. Kehadiran yang kurang dari 100% tidak diijinkan untuk mengikuti ujian akhir praktikum.</p> <p>C. Penilaian Akhir</p> <table> <tr> <td>1. Nilai Teori</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>2. Nilai Studi Kasus</td> <td>60%</td> </tr> </table> <p>Penilaian</p> <p>Penilaian hasil akhir belajar menggunakan skala ordinal sebagai berikut:</p> <table> <tr> <td>Nilai Angka</td> <td>Nilai Huruf</td> <td>Harkat</td> <td>Sebutan</td> </tr> </table>	1. Kehadiran	10%	2. Keaktifan / Sikap	10%	3. Tugas Terstruktur atau Kuis	20%	4. Ujian Tengah Semester (UTS)	30%	5. Ujian Akhir Semester (UAS)	30%	1. Keaktifan / Sikap	10%	2. Kinerja Studi Kasus	20%	3. Laporan Studi Kasus	30%	4. Responsi (UAS)	40%	1. Nilai Teori	40%	2. Nilai Studi Kasus	60%	Nilai Angka	Nilai Huruf	Harkat	Sebutan
1. Kehadiran	10%																										
2. Keaktifan / Sikap	10%																										
3. Tugas Terstruktur atau Kuis	20%																										
4. Ujian Tengah Semester (UTS)	30%																										
5. Ujian Akhir Semester (UAS)	30%																										
1. Keaktifan / Sikap	10%																										
2. Kinerja Studi Kasus	20%																										
3. Laporan Studi Kasus	30%																										
4. Responsi (UAS)	40%																										
1. Nilai Teori	40%																										
2. Nilai Studi Kasus	60%																										
Nilai Angka	Nilai Huruf	Harkat	Sebutan																								

80-100	A	4	Sangat Baik
70-79,99	B	3	Baik
60-69,99	C	2	Cukup
50-59,99	D	1	Kurang
0-49,99	E	0	Sangat Kurang

Remediasi

Bagi mahasiswa dengan absensi dan hasil ujian yang tidak memenuhi syarat dapat dilakukan remediasi.

Rencana Perkuliahan								
Mg Ke-	Sub CPMK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Bahan Kajian/Pokok Bahasan	Bentuk/ Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bobot Penilaian	Waktu
1	1. Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep sosiologi dan antropologi serta ilmu gizi 2. Mahasiswa mampu menganalisis hubungan sosiologi dan antropologi dengan gizi	1. Teori sosiologi dan antropologi 2. Konsep sosiologi dan antropologi 3. Konsep ilmu gizi (gizi masyarakat) 4. Hubungan sosiologi dan antropologi dengan gizi	● Ceramah ● <i>Project based learning</i> ● Diskusi kelompok ● Tanya jawab	1. Mahasiswa mengkaji materi kajian 2. Mahasiswa merespon materi kajian 3. Mahasiswa melakukan studi kasus hubungan sosiologi dan antropologi dengan gizi 4. Mahasiswa mempresentasikan hasil studi kasus 5. Mahasiswa berdiskusi dan tanya jawab	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat: 1. Menjelaskan teori konsep sosiologi dan antropologi 2. Menjelaskan konsep sosiologi dan antropologi 3. Menjelaskan konsep ilmu gizi (gizi masyarakat) 4. Menganalisis hubungan sosiologi dan antropologi dengan gizi	● Kuis ● Tugas ● Presentasi kelompok ● Laporan studi kasus	6%	T=1x50' S=1x100'
2	1. Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan budaya makan di Indonesia 2. Mahasiswa mampu menganalisis contoh kebiasaan	1. Nilai-nilai budaya 2. Sistem budaya di Indonesia 3. Aspek antropologi dan budaya yang mempengaruhi susunan hidangan	● Ceramah ● <i>Project based learning</i> ● Diskusi kelompok ● Tanya jawab	1. Mahasiswa mengkaji materi kajian 2. Mahasiswa merespon materi kajian 3. Mahasiswa melakukan studi kasus contoh kebiasaan makan yang ada di	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat: 1. Menjelaskan nilai-nilai budaya 2. Menjelaskan sistem budaya di Indonesia	● Kuis ● Tugas ● Presentasi kelompok ● Laporan studi kasus	7%	T=1x50' S=1x100'

	makan yang ada di Indonesia	4. Contoh kebiasaan makan yang ada di Indonesia		Indonesia 4. Mahasiswa mempresentasikan hasil studi kasus 5. Mahasiswa berdiskusi dan tanya jawab	3. Menjelaskan aspek antropologi dan budaya yang mempengaruhi susunan hidangan 4. Menganalisis contoh kebiasaan makan yang ada di Indonesia			
3 dan 4	1. Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan pola pangan di Indonesia 2. Mahasiswa mampu menganalisis pola pangan sebagai produk budaya	1. Konsep perkembangan terbentuknya hidangan makanan 2. Keanekaragaman konsumsi pangan dari beberapa aspek 3. Pola pangan di Indonesia dari beberapa kondisi 4. Konsep pola pangan sebagai produk budaya	● Ceramah ● <i>Project based learning</i> ● Diskusi kelompok ● Tanya jawab	1. Mahasiswa mengkaji materi kajian 2. Mahasiswa merespon materi kajian 3. Mahasiswa melakukan studi kasus pola pangan sebagai produk budaya 4. Mahasiswa mempresentasikan hasil studi kasus 5. Mahasiswa berdiskusi dan tanya jawab	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat: 1. Menjelaskan konsep perkembangan terbentuknya hidangan makanan 2. Menjelaskan keanekaragaman konsumsi pangan dari beberapa aspek 3. Menjelaskan pola pangan di Indonesia dari beberapa kondisi	● Kuis ● Tugas ● Presentasi kelompok ● Laporan studi kasus	15%	T=2x50' S=2x100'

					4. Menganalisis pola pangan sebagai produk budaya			
5 dan 6	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan tahayul atau mistik, kepercayaan atau agama, dan adat kebiasaan dalam mempengaruhi kebiasaan makan	1. Tahayul atau mistik 2. Kepercayaan atau agama 3. Adat kebiasaan 4. Masalah yang mempengaruhi kebiasaan makan	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • <i>Project based learning</i> • Diskusi kelompok • Tanya jawab 	1. Mahasiswa mengkaji materi kajian 2. Mahasiswa merespon materi kajian 3. Mahasiswa melakukan studi kasus tahayul atau mistik, kepercayaan atau agama, dan adat kebiasaan dalam mempengaruhi kebiasaan makan 4. Mahasiswa mempresentasikan hasil studi kasus 5. Mahasiswa berdiskusi dan tanya jawab	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan tahayul atau mistik 2. Menjelaskan kepercayaan atau agama 3. Menjelaskan adat kebiasaan 4. Menganalisis tahayul atau mistik, kepercayaan atau agama, dan adat kebiasaan dalam mempengaruhi kebiasaan makan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuis • Tugas • Presentasi kelompok • Laporan studi kasus 	15%	T=2x50' S=2x100'
7	1. Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan tabu makanan (<i>food taboo</i>)	1. Definisi tabu makanan 2. Awal mula tabu makanan 3. Klasifikasi tabu makanan	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • <i>Discovery learning</i> • <i>Project based learning</i> • Diskusi • Penugasan 	1. Mahasiswa mengkaji materi kajian 2. Mahasiswa merespon materi kajian 3. Mahasiswa melakukan studi	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan definisi tabu makanan 2. Menjelaskan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuis • Tugas • Presentasi kelompok • Laporan studi kasus 	7%	T=1x50' S=1x100'

	2. Mahasiswa mampu menganalisis dampak tabu makanan terhadap kesehatan	4. Tabu makanan dan aspek gizi 5. Dampak tabu makanan		kasus dampak tabu makanan terhadap kesehatan 4. Mahasiswa mempresentasikan hasil studi kasus 5. Mahasiswa berdiskusi dan tanya jawab	awal mula tabu makanan 3. Menyebutkan klasifikasi tabu makanan 4. Menjelaskan konsep tabu makanan dan aspek gizi 5. Menganalisis dampak tabu makanan terhadap kesehatan		
--	--	--	--	--	--	--	--

Ujian Tengah Semester (UTS) : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya

8 da n9	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan faktor sosial budaya berpengaruh terhadap masalah gizi dan model hubungan antar beragam faktor	1. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap masalah gizi 2. Model hubungan antar beragam faktor	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • <i>Project based learning</i> • Diskusi kelompok • Tanya jawab 	1. Mahasiswa mengkaji materi kajian 2. Mahasiswa merespon materi kajian 3. Mahasiswa melakukan studi kasus masalah gizi karena faktor sosial budaya 4. Mahasiswa mempresentasikan hasil studi kasus 5. Mahasiswa berdiskusi dan tanya jawab	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat: 1. Menjelaskan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap masalah gizi 2. Menjelaskan model hubungan antar beragam faktor 3. Menganalisis masalah gizi karena faktor sosial budaya	<ul style="list-style-type: none"> • Kuis • Tugas • Presentasi kelompok • Laporan studi kasus 	14%	T=2x50' S=2x100'
10	1. Mahasiswa mampu memahami dan	1. Konsep teknologi	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • <i>Project based</i> 	1. Mahasiswa mengkaji materi kajian	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> • Kuis • Tugas • Presentasi 	7%	T=1x50' S=1x100'

	menjelaskan konsep teknologi 2. Mahasiswa mampu menganalisis perkembangan teknologi industri pangan	2. Perkembangan teknologi dalam masyarakat 3. Perkembangan teknologi industri pangan	<i>learning</i> ● Diskusi kelompok ● Tanya jawab	2. Mahasiswa merespon materi kajian 3. Mahasiswa melakukan studi kasus perkembangan teknologi industri pangan 4. Mahasiswa mempresentasikan hasil studi kasus 5. Mahasiswa berdiskusi dan tanya jawab	diharapkan dapat: 1. Menjelaskan konsep teknologi 2. Menjelaskan perkembangan teknologi dalam masyarakat 3. Menganalisis perkembangan teknologi industri pangan	si kelompok ● Laporan studi kasus		
11 da n 12	1. Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan perilaku konsumsi 2. Mahasiswa mampu menganalisis kebiasaan makan kaitannya dengan teknologi, pengolahan dan pemasakan makanan	1. Perilaku konsumsi 2. Tren pangan dunia 3. Transformasi pola konsumsi 4. Kebiasaan makan kaitannya dengan teknologi, pengolahan dan pemasakan makanan	● Ceramah ● <i>Project based learning</i> ● Diskusi kelompok ● Tanya jawab	1. Mahasiswa mengkaji materi kajian 2. Mahasiswa merespon materi kajian 3. Mahasiswa melakukan studi kasus kebiasaan makan kaitannya dengan teknologi, pengolahan dan pemasakan makanan 4. Mahasiswa mempresentasikan hasil studi kasus 5. Mahasiswa berdiskusi dan tanya jawab	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat: 1. Menjelaskan perilaku konsumsi dan faktor yang mempengaruhinya 2. Menjelaskan trend pangan dunia 3. Menjelaskan transformasi pola konsumsi 4. Menganalisis kebiasaan makan kaitannya dengan	● Kuis ● Tugas ● Presentasi kelompok ● Laporan studi kasus	15%	T=2x50' S=2x100'

					teknologi, pengolahan dan pemasakan makanan			
13	<p>1. Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan perubahan sosial budaya terhadap gizi</p> <p>2. Mahasiswa mampu menganalisis contoh perubahan sosial budaya dan pengaruhnya terhadap gizi yang terjadi di Indonesia</p>	<p>1. Nilai sosial pangan dan makanan</p> <p>2. Perubahan sosial budaya terhadap gizi</p> <p>3. Perubahan pendapatan, status sosial, dan gizi</p> <p>4. Urbanisasi gizi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • <i>Project based learning</i> • Diskusi kelompok • Tanya jawab 	<p>1. Mahasiswa mengkaji materi kajian</p> <p>2. Mahasiswa merespon materi kajian</p> <p>3. Mahasiswa melakukan studi kasus contoh perubahan sosial budaya dan pengaruhnya terhadap gizi yang terjadi di Indonesia</p> <p>4. Mahasiswa mempresentasikan hasil studi kasus</p> <p>5. Mahasiswa berdiskusi dan tanya jawab</p>	<p>Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan nilai sosial pangan dan makanan 2. Menjelaskan perubahan sosial budaya terhadap gizi 3. Menjelaskan perubahan pendapatan, status sosial, dan gizi 4. Menjelaskan urbanisasi gizi 5. Menganalisis contoh perubahan sosial budaya dan pengaruhnya terhadap gizi yang terjadi di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuis • Tugas • Presentasi kelompok • Laporan studi kasus 	7%	T=1x50' S=1x100'

14	<p>1. Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep kebiasaan makan keluarga</p> <p>2. Mahasiswa mampu menganalisis konsep keluarga dalam pembinaan kebiasaan makan anak</p>	<p>1. Konsep keluarga</p> <p>2. Kebiasaan makan</p> <p>3. Konsep kebiasaan makan keluarga</p> <p>4. Proses kebiasaan makan keluarga</p> <p>5. Faktor kebiasaan makan keluarga</p> <p>6. Peranan keluarga dalam membina kebiasaan makan anak-anak</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • <i>Project based learning</i> • Diskusi kelompok • Tanya jawab 	<p>1. Mahasiswa mengkaji materi kajian</p> <p>2. Mahasiswa merespon materi kajian</p> <p>3. Mahasiswa melakukan studi kasus konsep keluarga dalam pembinaan kebiasaan makan anak</p> <p>4. Mahasiswa mempresentasikan hasil studi kasus</p> <p>5. Mahasiswa berdiskusi dan tanya jawab</p>	<p>Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep keluarga 2. Menjelaskan kebiasaan makan 3. Menjelaskan konsep kebiasaan makan keluarga 4. Menyebutkan proses kebiasaan makan keluarga 5. Menjelaskan faktor kebiasaan makan keluarga 6. Menganalisis peranan keluarga dalam membina kebiasaan makan anak-anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuis • Tugas • Presentasi kelompok • Laporan studi kasus 	7%	T=1x50' S=1x100'
----	--	--	---	--	---	---	----	---------------------

Ujian Akhir Semester (UAS) : Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa