

	Universitas Negeri Surabaya S1 Ilmu Komunikasi					Kode Dokumen									
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER															
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan										
EDUCATION - ENTERTAINMENT	7020102143		2		20 Juli 2026										
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi										
			Aditya Fahmi Nurwahid, MA		ANAM MIFTAKHUL HUDA										
Deskripsi Singkat MK	Membahas konsep education entertainment, strategi education entertainment, efek dan kasus-kasus education entertainment yang sukses diterapkan. Berikutnya mahasiswa didorong juga mengembangkan program education entertainment yang tepat untuk memecahkan permasalahan sosial misalnya lingkungan, gender, pendidikan, kesehatan, dan ekonomi														
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-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.													
	CPL-5	Mampu mengembangkan dan mengelola program media informasi, perusahaan dan agensi media, pengembangan media pemasaran, yang berperspektif inklusi													
	CPL-6	Memiliki kemampuan manajemen media massa pada era disrupsi digital yang memiliki perspektif global dan inklusif													
	CPL-7	Mampu menganalisis permasalahan sosial dan mengembangkan program pemberdayaan masyarakat.													
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)														
	CPMK-1	Menerapkan konsep pendidikan-hibrida dalam pengembangan konten edukatif yang menarik													
	CPMK-2	Menganalisis pola dan tren dalam industri edutainment untuk mengidentifikasi peluang pengembangan													
	CPMK-3	Mengevaluasi efektivitas program edutainment berdasarkan standar pedagogis dan engagement audience													
	CPMK-4	Menciptakan prototype konten edutainment inovatif yang menggabungkan elemen edukasi dan entertainment													
	CPMK-5	Menerapkan strategi kolaborasi dalam pengembangan proyek edutainment													
	CPMK-6	Menganalisis dampak sosial dari program edutainment terhadap masyarakat													
	CPMK-7	Mengevaluasi konten edutainment berdasarkan prinsip inklusivitas dan keberagaman													
	CPMK-8	Menciptakan model bisnis edutainment yang sustainable di era digital													
	CPMK-9	Menerapkan teknik storytelling dalam penyampaian materi edukasi melalui media hiburan													
	CPMK-10	Menganalisis integrasi teknologi digital dalam pengembangan konten edutainment													
	Matrik CPL - CPMK														

	<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-4</td><td>CPL-5</td><td>CPL-6</td><td>CPL-7</td></tr><tr><td>CPMK-1</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></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-6</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-7</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-8</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-9</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>	CPMK	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPMK-1	✓					CPMK-2		✓				CPMK-3		✓				CPMK-4			✓			CPMK-5			✓			CPMK-6			✓			CPMK-7			✓			CPMK-8				✓		CPMK-9				✓		CPMK-10					✓																																																																																																																																									
CPMK	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7																																																																																																																																																																																																							
CPMK-1	✓																																																																																																																																																																																																											
CPMK-2		✓																																																																																																																																																																																																										
CPMK-3		✓																																																																																																																																																																																																										
CPMK-4			✓																																																																																																																																																																																																									
CPMK-5			✓																																																																																																																																																																																																									
CPMK-6			✓																																																																																																																																																																																																									
CPMK-7			✓																																																																																																																																																																																																									
CPMK-8				✓																																																																																																																																																																																																								
CPMK-9				✓																																																																																																																																																																																																								
CPMK-10					✓																																																																																																																																																																																																							
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><tr><td>CPMK-4</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-5</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-6</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-7</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-8</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-9</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-10</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-4						✓											CPMK-5							✓										CPMK-6										✓							CPMK-7								✓	✓								CPMK-8											✓	✓	✓				CPMK-9														✓	✓		CPMK-10																✓
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																✓																																																																																																																																																																																												
Pustaka	Utama :																																																																																																																																																																																																											
	1. Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. Entertainment Education . New York: Routledge.																																																																																																																																																																																																											
	Pendukung :																																																																																																																																																																																																											
	1. Tsuroyya. Tandyonomanu, Danang & Aji, Gilang Gusti (2022). Is International Service-Learning Feasible? A Look at the Student's Perspectives. In SHS Web of Conferences (Vol. 149, p. 01025). EDP Sciences																																																																																																																																																																																																											
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)																																																																																																																																																																																																					
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																																																																																																																																																																																																							
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																																																																																																																																																																																					
1	Mahasiswa dapat memahami konsep education entertainment	Mahasiswa dapat memahami konsep education entertainment	Non Tes	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi			2%																																																																																																																																																																																																					
2	Mahasiswa mampu memahami perkembangan entertainment education	Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan entertainment education	Non Tes	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi			1%																																																																																																																																																																																																					

3	Mahasiswa memahami berbagai strategi education entertainment	Mahasiswa dapat mengidentifikasi strategi education entertainment yang tepat untuk permasalahan yang dihadapi	Non Tes	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi			2%
4	Mahasiswa menjelaskan teori-teori yang mendasari perkembangan entertainment education.	1. mahasiswa dapat menjelaskan secara teoritik perkembangan entertainment education 2. mahasiswa dapat menjelaskan secara teoritis fenomena entertainment education	Non Tes	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi			2%
5	Mahasiswa menjelaskan teori-teori yang mendasari perkembangan entertainment education.	1. mahasiswa dapat menjelaskan secara teoritik perkembangan entertainment education 2. mahasiswa dapat menjelaskan secara teoritis fenomena entertainment education	Non Tes	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi			2%
6	Mahasiswa dapat memahami tiga agenda entertainment education	Mahasiswa dapat menjelaskan tiga agenda entertainment education	Non Tes	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi			1%
7	Mahasiswa memahami tahapan desain program entertainment education	Mahasiswa menjelaskan tahapan desain program entertainment education	Non Tes	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi			2%
8	Menguasai materi minggu 1 - 7	Menjelaskan materi minggu 1 - 7	tes	tes tulis			20%
9	Mahasiswa mampu memahami program entertainment education di TV	Mahasiswa mampu menjelaskan program entertainment education di TV	Non Tes	Presentasi dan diskusi oleh mahasiswa			2%
10	Mahasiswa mampu memahami program entertainment education di media baru	Mahasiswa mampu menjelaskan program entertainment education di media baru	Non Tes	Presentasi dan diskusi oleh mahasiswa			2%
11	Mahasiswa mampu memahami program entertainment education di teater	Mahasiswa mampu menjelaskan program entertainment education di teater	Non Tes	Presentasi dan diskusi oleh mahasiswa			1%
12	Mahasiswa mampu memahami program entertainment education di kartun dan komik	Mahasiswa mampu menjelaskan program entertainment education di kartun dan komik	Project	Presentasi dan diskusi oleh mahasiswa			2%
13	Mahasiswa mampu mengembangkan strategi dan program education entertainment untuk isu pembangunan berkelanjutan	Mahasiswa mengimplementasikan strategi dan program education entertainment untuk isu pembangunan berkelanjutan	Non Tes	Penugasan proyek			15%

14	Mahasiswa mampu mengembangkan strategi dan program education entertainment untuk isu pembangunan berkelanjutan	Mahasiswa mengimplementasikan strategi dan program education entertainment untuk isu pembangunan berkelanjutan	Project	Penugasan proyek			15%
15	Mahasiswa dapat menganalisis hasil program education entertainment yang dikembangkan	Mahasiswa dapat mengevaluasi hasil program education entertainment yang dikembangkan	Project	ceramah, diskusi, dan tanya jawab			1%
16	Mahasiswa menguasai materi minggu 9 - 15	Mahasiswa memahami materi minggu 9 - 15	Tes	Tes tulis			30%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.