



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Program Studi S1 Ilmu Komunikasi**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan												
Education - Entertainment	7020103010	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=3 P=0 ECTS=4.77	5	3 Juli 2024												
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi														
	Tsuroyya, S.S., M.A.	Dr. Anam Miftakhul Huda, S.Kom., M.I.Kom.														
Model Pembelajaran	Project Based Learning																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	CPL-8	Mampu berkolaborasi, mengembangkan jaringan dan mengevaluasi kinerja.															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
	Matrik CPL - CPMK																
		CPMK	CPL-8														
	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
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																
Pustaka	Utama :																
		1. Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. Entertainment Education . New York: Routledge.															
	Pendukung :																
Dosen Pengampu	Dr. Danang Tandyonomanu, S.Sos., M.Si. Tsuroyya, S.S., M.A. Muhammad Danu Winata, S.Sos, M.A., M.Si (Han).																
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	Mahasiswa dapat memahami konsep education entertainment	Mahasiswa dapat memahami konsep education entertainment	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi 3 X 50		Materi: definisi dan ruang lingkup education entertainment Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. Entertainment Education . New York: Routledge.	2%										

2	Mahasiswa mampu memahami perkembangan entertainment education	Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan entertainment education	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi 3 X 50		Materi: sejarah perkembangan entertainment education Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. Entertainment Education . New York: Routledge.	1%
3	Mahasiswa memahami berbagai strategi education entertainment	Mahasiswa dapat mengidentifikasi strategi education entertainment yang tepat untuk permasalahan yang dihadapi	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi 3 X 50		Materi: strategi education entertainment Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. Entertainment Education . New York: Routledge.	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	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi 3 X 50		Materi: teori entertainment education Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. Entertainment Education . New York: Routledge.	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	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi 3 X 50		Materi: teori entertainment education Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. Entertainment Education . New York: Routledge.	2%
6	Mahasiswa dapat memahami tiga agenda entertainment education	Mahasiswa dapat menjelaskan tiga agenda entertainment education	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi 3 X 50		Materi: tiga agenda entertainment education Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. Entertainment Education . New York: Routledge.	1%
7	Mahasiswa memahami tahapan desain program entertainment education	Mahasiswa menjelaskan tahapan desain program entertainment education	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi 3 X 50		Materi: Tahap desain program entertainment education Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. Entertainment Education . New York: Routledge.	2%

8	Menguasai materi minggu 1 - 7	Menjelaskan materi minggu 1 - 7	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	tes tulis		Materi: Materi minggu 1 - 7 Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. Entertainment Education . New York: Routledge.	20%
9	Mahasiswa mampu memahami program entertainment education di TV	Mahasiswa mampu menjelaskan program entertainment education di TV	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Presentasi dan diskusi oleh mahasiswa		Materi: Turtles and peacocks: Collaboration in entertainment-education television Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. Entertainment Education . New York: Routledge. Materi: Entertainment-education in a media-saturated environment: Examining the impact of single and multiple exposures to breast cancer storylines on two popular medical dramas Pustaka: Materi: Does entertainment-education work with Latinos in the United States? Identification and the effects of a telenovela breast cancer storyline Pustaka:	2%
10	Mahasiswa mampu memahami program entertainment education di media baru	Mahasiswa mampu menjelaskan program entertainment education di media baru	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Presentasi dan diskusi oleh mahasiswa		Materi: Entertainment-Education through Digital Games Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. Entertainment Education . New York: Routledge.	2%
11	Mahasiswa mampu memahami program entertainment education di teater	Mahasiswa mampu menjelaskan program entertainment education di teater	Kriteria: 1 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi dan diskusi oleh mahasiswa		Materi: Story of Bear for Diabetic Patients Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. Entertainment Education . New York: Routledge.	0%

12	Mahasiswa mampu memahami program entertainment education di kartun dan komik	Mahasiswa mampu menjelaskan program entertainment education di kartun dan komik	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi dan diskusi oleh mahasiswa		<p>Materi: Jurnalisme komik Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. <i>Entertainment Education</i> . New York: Routledge.</p> <p>Materi: Coco – animation movie Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. <i>Entertainment Education</i> . New York: Routledge.</p>	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	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penugasan proyek		<p>Materi: Isu pembangunan berkelanjutan Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. <i>Entertainment Education</i> . New York: Routledge.</p>	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	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penugasan proyek		<p>Materi: Isu pembangunan berkelanjutan Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. <i>Entertainment Education</i> . New York: Routledge.</p>	15%
15	Mahasiswa dapat menganalisis hasil program education entertainment yang dikembangkan	Mahasiswa dapat mengevaluasi hasil program education entertainment yang dikembangkan	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	ceramah, diskusi, dan tanya jawab		<p>Materi: Involved, Transported, or Emotional? Exploring the Determinants of Change in Knowledge, Attitudes, and Behavior in Entertainment-Education Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. <i>Entertainment Education</i> . New York: Routledge.</p> <p>Materi: Audience Involvement with Entertainment-Education Programs : Explicating Processes and Outcomes Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. <i>Entertainment Education</i> . New York: Routledge.</p>	2%

16	Mahasiswa menguasai materi minggu 9 - 15	Mahasiswa memahami materi minggu 9 - 15	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Tes tulis		Materi: Materi minggu 9 - 15 Pustaka: <i>Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. Entertainment Education . New York: Routledge.</i>	30%
----	--	---	--	-----------	--	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	16%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	59%
3.	Tes	25%
		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=Titik Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.