

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi S1 Ilmu Komunikasi					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
EDUCATION - ENTERTAINMENT		7020102143	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	4	1 September 2025
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
				Aditya Fahmi Nurwahid, MA			ANAM MIFTAKHUL HUDA	
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-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 (C3)						
	CPMK - 2	Menganalisis pola dan tren dalam industri edutainment untuk mengidentifikasi peluang pengembangan (C4)						
	CPMK - 3	Mengevaluasi efektivitas program edutainment berdasarkan standar pedagogis dan engagement audience (C5)						
	CPMK - 4	Menciptakan prototype konten edutainment inovatif yang menggabungkan elemen edukasi dan entertainment (C6)						
	CPMK - 5	Menerapkan strategi kolaborasi dalam pengembangan proyek edutainment (C3)						
	CPMK - 6	Menganalisis dampak sosial dari program edutainment terhadap masyarakat (C4)						
	CPMK - 7	Mengevaluasi konten edutainment berdasarkan prinsip inklusivitas dan keberagaman (C5)						
	CPMK - 8	Menciptakan model bisnis edutainment yang sustainable di era digital (C6)						
	CPMK - 9	Menerapkan teknik storytelling dalam penyampaian materi edukasi melalui media hiburan (C3)						
	CPMK - 10	Menganalisis integrasi teknologi digital dalam pengembangan konten edutainment (C4)						
	Matrik CPL - CPMK							
		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><th rowspan="2">CPMK</th><th colspan="16">Minggu Ke</th></tr><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th></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																✓																																																																																																																																																																																													
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 :																																																																																																																																																																																																												
	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																																																																																																																																																																																																												
Dosen Pengampu	Dr. Danang Tandyonomanu, S.Sos., M.Si. Tsuroyya, S.S., M.A.																																																																																																																																																																																																												
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	Mahasiswa dapat memahami konsep education entertainment	Mahasiswa dapat memahami konsep education entertainment	Kriteria: Non Tes 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. Materi: Unsur Budaya dalam Kesuksesan Pelaksanaan Pendidikan Pustaka: 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	2%																																																																																																																																																																																																						

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

8	Menguasai materi minggu 1 - 7	Menjelaskan materi minggu 1 - 7	Kriteria: tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	tes tulis		Materi: Materi minggu 1 - 7 Pustaka: <i>Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. Entertainment Education . New York: Routledge.</i>	20%
9	Mahasiswa mampu memahami program entertainment education di TV	Mahasiswa mampu menjelaskan program entertainment education di TV	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Presentasi dan diskusi oleh mahasiswa		Materi: Turtles and peacocks: Collaboration in entertainment-education television Pustaka: <i>Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. Entertainment Education . New York: Routledge.</i> 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	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Presentasi dan diskusi oleh mahasiswa		Materi: Entertainment-Education through Digital Games Pustaka: <i>Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. Entertainment Education . New York: Routledge.</i>	2%
11	Mahasiswa mampu memahami program entertainment education di teater	Mahasiswa mampu menjelaskan program entertainment education di teater	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi dan diskusi oleh mahasiswa		Materi: Story of Bear for Diabetic Patients Pustaka: <i>Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. Entertainment Education . New York: Routledge.</i>	1%

12	Mahasiswa mampu memahami program entertainment education di kartun dan komik	Mahasiswa mampu menjelaskan program entertainment education di kartun dan komik	Kriteria: Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi dan diskusi oleh mahasiswa		Materi: Jurnalisme komik Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. <i>Entertainment Education</i> . New York: Routledge. Materi: Coco – animation movie Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. <i>Entertainment Education</i> . New York: Routledge.	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	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penugasan proyek		Materi: Isu pembangunan berkelanjutan Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. <i>Entertainment Education</i> . New York: Routledge.	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	Kriteria: Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penugasan proyek		Materi: Isu pembangunan berkelanjutan Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. <i>Entertainment Education</i> . New York: Routledge.	15%

15	Mahasiswa dapat menganalisis hasil program education entertainment yang dikembangkan	Mahasiswa dapat mengevaluasi hasil program education entertainment yang dikembangkan	Kriteria: Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	ceramah, diskusi, dan tanya jawab		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. 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.	1%
16	Mahasiswa menguasai materi minggu 9 - 15	Mahasiswa memahami materi minggu 9 - 15	Kriteria: Tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Tes tulis		Materi: Materi minggu 9 - 15 Pustaka: Singhal, Arvind dan Rogers, Everet M. 2011. <i>Entertainment Education</i> . New York: Routledge.	30%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	16.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	58.5%
3.	Tes	25%
		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 prodi 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. **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.
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 10 September 2025

Koordinator Program Studi S1
Ilmu Komunikasi



ANAM MIFTAKHUL HUDA
NIDN 0731038602

UPM Program Studi S1 Ilmu
Komunikasi



NIDN 0731038602

File PDF ini digenerate pada tanggal 22 Januari 2026 Jam 10:36 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

