

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
(RPS)
SEMESTER ANTARA (GASAL-GENAP)**



Nama Mata Kuliah, Kode Mata Kuliah, Jumlah SKS:

KOMUNIKASI DAN PEMBELAJARAN MASYARAKAT




100240162/2 SKS

Tim Pengampu :

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

**UNIVERSITAN NASIONAL PEMBANGUNAN "VETERAN"
YOGYAKARTA**

2024

	Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Semester Antara (Gasal-Genap)				Kode Dokumen : 03/AM.02.00
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)				
Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Status Mata Kuliah	Mata Kuliah Prasyarat
1002401622	Komunikasi Dan Pembelajaran Masyarakat	2	antara	Pilihan Wajib Universitas	Telah lulus 100 sks dan tidak sedang mengambil MK tatap muka kelas
Nama Dosen Pengampu (Tim Teaching)	Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UPN “Veteran” Yogyakarta. Dosen Pengampu: seluruh DPL KKN-BN UPVY yang ditugaskan dengan SK Rektor sebanyak kurang lebih 100-200 DPL per tahun.				
Otorisasi	Tanggal Penyusunan	Dosen Pengembang RPS		Kepala LPPM	
	20 November 2024	 Dr. Eni Muryani, S.Si., M.Sc. NIP. 198207222021212005		 Dr. Dyah Sugandini, SE., M.Si. NIP: 197106172021212001	
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata Kuliah ini membekali mahasiswa yang melaksanakan Program KKN agar memiliki kemampuan dan kompetensi berkomunikasi kepada masyarakat dengan berbagai level, jenjang, perbedaan, dan kepentingan yang mencakup kemampuan adaptif, inovatif, kreatif dan efektif yang tumbuh dari pengetahuan dan praktek secara langsung selama di KKN.				
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan pada MK	CPL1	Mahasiswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif secara ril di masyarakat dalam berbagai situasi sosial, kepentingan-kepentingan sosial, jenjang-jenjang sosial dan keberagaman yang ada di dalam masyarakat			
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	Setelah menyelesaikan pembelajaran mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu				
	CPMK1	Mahasiswa memiliki kepekaan dan kemampuan adaptif dalam berkomunikasi dengan berbagai situasi, keadaan, keberagaman dan perbedaan yang ada di dalam masyarakat			
	CPMK2	Mahasiswa memiliki kemampuan interaktif-motivatif dalam berkomunikasi di masyarakat dengan situasi dan keadaan yang beragam, kepentingan-kepentingan dan keberagaman dalam masyarakat untuk memajukan masyarakat			
	CPMK3	Mahasiswa memiliki kemampuan interaktif-Inovatif dengan masyarakat dalam hubungan komunikasi yang terjadi untuk mengembangkan dan membangun kemajuan masyarakat			
Kaitan CPMK dengan Materi dan Bentuk Pembelajaran, serta Alokasi Waktu	CPMK4	Mahasiswa memiliki kemampuan berkomunikasi yang menunjukkan segi kepemimpinan dan kepeloporan kepada masyarakat bagi pembangunan dan pengembangan masyarakat			
		Materi Pembelajaran	Bentuk Pembelajaran	Alokasi Waktu	
	CPMK1	Pembekalan mengenai etika berkomunikasi dan sosialisasi	Ceramah, tatap muka, diskusi	8 jam	
	CPMK2	Cara berkomunikasi saat survei lokasi dan pembuatan proposal	Praktik	11 jam	
CPMK3	Cara berkomunikasi saat pelaksanaan KKN	Praktik	54 jam		
CPMK4	Pelaporan dan evaluasi	Tertulis dan Lisan	15 jam		
Metode Pembelajaran	Mencakup: Tatap Muka, Ceramah, Diskusi, <i>Focus Group Discussion</i> , Pelatihan, Workshop, terlibat dalam Peristiwa sosial secara langsung, rapat-rapat, pengambilan keputusan dan pengamatan				
Pengalaman Belajar Mahasiswa	1) Pengalaman bersosialisasi; 2) Pengalaman Berorganisasi; 3) Berkomunikasi dalam tataran komunikasi sosial kepada masyarakat; 4) Pengalaman bernegosiasi; 5) Pengalaman Memimpin; 6) Pengalaman Penyelenggara Kegiatan; 7) Pengalaman bertoleransi sosial				

Akses Media Pembelajaran/ LMS dan Persentase Luring & Daring	Sadewa.upnyk.ac.id Bima.upnyk.ac.id Nakula.upnyk.ac.id Spada.upnyk.ac.id 95% luring 5% Daring Survey, pembuatan proposal, pelaksanaan, pelaporan program kerja KKN						
Metode Penilaian dan Keselarasan dengan CPMK	Teknik Penilaian	Persentase Penilaian	Kriteria/ Indikator	CPMK 1	CPMK 2	CPMK 3	CPMK 4
	Bentuk Komunikasi	30%	Kemampuan untuk Menginovasi, Memotivasi, Menggerakkan, Memfasilitasi, dan Mengedukasi.	V	V	V	V
	Perilaku	40%			V	V	
	Kemampuan Menyesuaikan Diri	30%			V	V	
Daftar Referensi	<ol style="list-style-type: none"> Gunawan, R. (2020). "Komunikasi Efektif dalam Pemberdayaan Masyarakat". <i>Jurnal Komunikasi dan Pembangunan Masyarakat</i>, 8(2), 45-57. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI. (2021). <i>Pedoman Penyusunan RPS Perguruan Tinggi</i>. https://www.kemdikbud.go.id Putri, A. & Santoso, H. (2021). "Model Komunikasi dalam Pembelajaran Partisipatif di Komunitas". <i>Jurnal Ilmu Komunikasi</i>, 19(1), 88-102. 						

**RUBRIK PENILAIAN MATA KULIAH KOMUNIKASI DAN
PEMBELAJARAN MASYARAKAT 2 SKS (100240162)**

Parameter	40-59,99	60-79,99	80-100
Bentuk Komunikasi (30%)	Komunikasi tidak jelas, banyak kesalahan dalam penyampaian pesan, kurang menggunakan bahasa yang sesuai dengan masyarakat/audiens.	Komunikasi cukup jelas, tetapi masih terdapat beberapa kekurangan dalam pemilihan kata dan kejelasan pesan.	Komunikasi sangat jelas, sistematis, menggunakan bahasa yang sesuai dengan masyarakat/audiens, serta pesan tersampaikan dengan efektif.
Perilaku (40%)	Kurang sopan dalam berinteraksi, tidak responsif terhadap pendapat orang lain, dan kurang menunjukkan sikap profesional dalam komunikasi.	Bersikap cukup sopan, namun terkadang kurang responsif terhadap orang lain atau kurang memperhatikan etika komunikasi.	Menunjukkan sikap sopan, responsif, dan menghargai orang lain dalam setiap interaksi komunikasi.
Kemampuan Menyesuaikan Diri (30%)	Sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan atau perubahan situasi dalam komunikasi dan pembelajaran.	Mampu menyesuaikan diri dalam beberapa situasi, tetapi masih mengalami kesulitan dalam menghadapi perubahan yang cepat.	Mampu menyesuaikan diri dengan sangat baik dalam berbagai situasi, termasuk menghadapi perubahan yang tidak terduga.

Range Penilaian

Nilai A	=	85 - 100
Nilai B+	=	80 – 84,99
Nilai B	=	75 – 79,99
Nilai C+	=	70 – 74,99
Nilai C	=	60 – 69,99
Nilai D	=	50 – 59,99
Nilai E	=	<50