



STIKes BHAKTI PERTIWI INDONESIA
PROGRAM STUDI SARJANA KESEHATAN MASYARAKAT

KODE DOKUMEN
BPI/PPMI/FO.A03/04

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah (MK)		Kode	Rumpun MK	Bobot (SKS)		Semester	Tgl Penyusunan
Dinamika Kelompok		MKI 401	Kesehatan Masyarakat	T2	P1	IV	Agustus 2023
Otoritas / Pengesahan		Dosen Pengembang RPS	Koordinator RMK			Ka. PRODI	
		A.Fitria Nur Annisa, SKM, M.Kes	A.Fitria Nur Annisa, SKM, M.Kes			Muhlisin Nalahudin, S.Kep. MPH	
Capaian Pembelajaran	CPL-PRODI Yang Dibebankan Pada MK						
	SIKAP	1. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika serta hak asasi manusia (S2) 2. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila (S3) 3. Menghargai keberagaman, keanekaragaman budaya, pandangan agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain (S5)					
	PENGETAHUAN	1. Menguasai teori dasar dari dinamika kelompok serta Game Humming (P1) 2. Menguasai permainan Self Disclousure D 3.					
	KETERAMPILAN UMUM	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; (KU-1) 2. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai kemanusiaan sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni (KU-3) 3. Mampu bersosialisasi dan beradaptasi dengan mudah di masyarakat atau komunitas (KU-4)					

	KETERAMPILAN KHUSUS	1. Mampu mengkaji dan menganalisis situasi kesehatan masyarakat (P1) 2. Mampu mendiagnosis dan menyelidiki masalah kesehatan dan bahaya kesehatan dalam masyarakat. (P2) 3. Mampu menginformasikan, mendidik dan memberdayakan masyarakat (P3) 4. Mampu menggerakkan kemitraan masyarakat untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah kesehatan (P4) 5. Mampu mengembangkan kebijakan dan rencana yang mendukung upaya kesehatan individual dan masyarakat (P5) 6. Mampu memimpin dan berfikir sistem (P9) 7. Mampu mengevaluasi keefektifan, keterjangkauan, dan mutu layanan kesehatan berbasis penduduk dan individu (P10) 8. Menguasai kemampuan inter profesional colaboration untuk menyelesaikan masalah kesehatan (P12) 9. Mampu mengkaji pengembangan ilmu pengetahuan Kesehatan dan Keselamatan Kerja bidang Industri (KK 8) 10. Mampu mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang kesehatan industri (KK 9)
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CMPK 1	Kerjasama tim
	CMPK 2	Teknik dan Tahapan Membangun Tim
	CMPK 3	Kohesivitas dalam Kelompok
	CPMK 4	Teknik Diskusi Kelompok
	CPMK 5	Keterbukaan diri (Johari Window)
	CPMK 6	Permainan Self Disclosure Berpasangan
	CPMK 7	Komunikasi Transaksional dan Permainan Komunikasi Transaksional
	CPMK 8	Komunikasi With Deep Feeling dan Permainan Kasus
	CPMK 9	Selling The Idea dan Permainan Pembuatan Product
	CPMK 10	Marketing YourSelf dan Permainan Huruf Bermakna
	CPMK 11	Membangun Konsep Diri Positif dan Permainan Diskripsi Diri
	CPMK 12	Kreativitas Kelompok dan Permainan Potongan Koran

	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (SUB-CPMK)	
	SUB-CPMK 1	Mampu Memahami Konsep Kerjasama Tim
	SUB-CPMK 2	Mampu Memahami Konsep Teknik dan Tahapan Membangun Tim
	SUB-CPMK 3	Mampu Memahami Kohesivitas dalam Kelompok
	SUB-CPMK 4	Mampu Menjelaskan dan Menerapkan Teknik Diskusi Kelompok dalam Masyarakat
	SUB-CPMK 5	Mampu Memahami Teori Johari Window tentang Keterbukaan Diri dalam Kelompok Masyarakat
	SUB-CPMK 6	Mampu Memahami Permainan Self Disclosure Berpasangan dalam Kelompok Masyarakat
	SUB-CPMK 7	Mampu Memahami Konsep Komunikasi Transaksional dan Permainan Komunikasi Transaksional dalam Kelompok Masyarakat
	SUB-CPMK 8	Mampu Memahami Komunikasi With Deep Feeling dan Permainan Kasus dalam Kelompok Masyarakat
	SUB-CPMK 9	Mampu Memahami Selling The Idea dan Permainan Pembuatan Product dalam Kelompok Masyarakat
	SUB-CPMK 10	Mampu Memahami Marketing Yourself dan Permainan Huruf Bermakna dalam Kelompok Masyarakat
	SUB-CPMK 11	Mampu Membangun Konsep Diri Positif dan Permainan Deskripsi Diri dalam Kelompok Masyarakat
	SUB-CPMK 12	Mampu Memahami Kreativitas Kelompok dan Permainan Potongan Koran dalam Kelompok Masyarakat
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang berkomunikasi dan mampu bekerja sama dengan kelompok Masyarakat untuk meningkatkan kualitas diskusi kelompok yang baik	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Kerjasama Tim 2. Teknik dan Tahapan Membangun Tim 3. Kohesivitas dalam Kelompok 4. Teknik Diskusi Kelompok 5. Keterbukaan diri (Johari Window) 6. Permainan Self Disclosure Berpasangan 7. Komunikasi Transaksional dan Permainan Komunikasi Transaksional 8. Komunikasi With Deep Feeling dan Permainan Kasus 9. Selling The Idea dan Permainan Pembuatan Product	

	10. Marketing Yourself dan Permainan Huruf Bermakna 11. Membangun Konsep Diri Positif dan Permainan Deskripsi Diri 12. Kreativitas Kelompok dan Permainan Potongan Koran
Metoda Pembelajaran	SCL (Student Centered Learning) adalah suatu model, metode atau pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa atau peserta didik sebagai pusat dari proses belajar mengajar, sehingga akan mengembangkan minat, motivasi, dan kemampuan individu menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif serta bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri. 1. Ceramah, Tanya Jawab 2. Group Diskusi 3. Studi Kasus 4. Belajar Mandiri 5. Penugasan
Uraian Beban Studi	Rincian untuk T: 1 SKS: - Kegiatan belajar dengan tatap muka 50 menit/mgg/semester: $1 \text{ SKS} \times 50 \text{ menit} \times 14 \text{ mgg} = 700 \text{ menit} / 14 \text{ mgg} = 50 \text{ menit} / \text{minggu}$ - Kegiatan belajar dengan penugasan terstruktur 60 menit /mgg/semester : $1 \text{ SKS} \times 60 \text{ menit} \times 14 \text{ mgg} = 840 \text{ menit} / 14 \text{ mgg} = 60 \text{ menit} / \text{minggu} = 1 \text{ jam} / \text{minggu}$ - Kegiatan belajar mandiri 60 menit /mgg/semester: $1 \text{ SKS} \times 60 \text{ menit} \times 14 \text{ mgg} = 840 \text{ menit} / 14 \text{ mgg} = 60 \text{ menit} / \text{minggu} = 1 \text{ jam} / \text{minggu}$ Perhitungan untuk P: 1 SKS - Kegiatan belajar tatap muka 100 menit / mgg/ semester: $1 \text{ SKS} \times 100 \text{ menit} \times 14 \text{ mgg} = 1400 \text{ menit} / 14 \text{ mgg} = 100 \text{ Menit} / \text{mgg} = 1 \text{ jam } 40 \text{ menit} / \text{minggu}$ - Kegiatan belajar mandiri 70 menit / mgg/ semester Perhitungan jam Praktik kelas : - $1 \text{ SKS} \times 70 \text{ menit} \times 14 \text{ mgg} = 980 \text{ menit} / 14 \text{ mgg} = 70 \text{ menit} / \text{mgg} = 1 \text{ jam } 10 \text{ menit} / \text{minggu}$ Total jam MK KB = 5 jam 40 menit/mgg selama 14 mgg efektif (diluar UTS dan UAS)
Evaluasi (Bobot disesuaikan dengan jumlah SKS)	1. UTS (30%) 2. UAS (40%) 3. Tugas (20%) 4. Kehadiran (10%)
Pustaka	1. Ayu, Suci Mustivita (2019). Dinamika Kelompok, Yogyakarta : CV. Mine 2. Zulkarnaen, Wildan (2014). Dinamika Kelompok Latihan Kepemimpinan Pendidikan, Jakarta: Bumi Aksara 3. Suprihanto,dkk. (2003). Perilaku Organisasi, Yogyakarta: Stikes YKPN. 4. Munir, B (2001). Dinamika Kelompok, Penerapannya dalam Laboratorium Ilmu Perilaku, Jakarta: Universitas Sriwijaya
Dosen Pengampu	A.Fitria Nur Annisa, SKM, M.Kes
Mata Kuliah Syarat	-

Pertemuan Ke	Kemampuan Akhir Setiap Pembelajaran (SUB-CPMK)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian (4)		Bentuk Pembelajaran	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	Kriteria	Penilaian	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa mampu memahami Konsep Kerjasama Tim	Mengetahui, memahami konsep Kerjasama tim: 1. Definisi 2. Faktor-faktor Keberhasilan dalam Tim 3. Penerapan Kerjasama Tim 4. Pemecahan Masalah	Ketepatan, Penguasaan	-	▪ Ceramah ▪ Tanya Jawab ▪ Group Diskusi ▪ Belajar Mandiri	1	5
2	Mahasiswa mampu memahami Konsep Teknik dan Tahapan Membangun Tim	Mengetahui, memahami Teknik dan Tahapan membangun tim: 1. Definisi 2. Manfaat 3. Teknik membangun kerjasama 4. Hambatan dalam membangun kerjasama	Ketepatan, Penguasaan	Tugas Mandiri	▪ Ceramah ▪ Tanya Jawab ▪ Group Diskusi ▪ Belajar Mandiri	2	5
3	Mahasiswa mampu memahami Kohesivitas dalam Kelompok	Memahami dan menjelaskan Memahami Kohesivitas dalam Kelompok : 1. Definisi 2. Komponen Kohevisitas 3. Faktor-faktor Kohevisitas kelompok	Ketepatan, Penguasaan	Tugas Mandiri	▪ Ceramah ▪ Tanya Jawab ▪ Group Diskusi ▪ Belajar Mandiri ▪ Penugasan	3	10
4	Mahasiswa mampu menjelaskan dan Menerapkan Teknik Diskusi Kelompok dalam Masyarakat	Menjelaskan dan menerapkan Teknik diskusi kelompok : 1. Definisi 2. Penggunaan dalam diskusi kelompok 3. Kelebihan dan Kekurangan diskusi kelompok	Ketepatan, Penguasaan	Tugas Mandiri	▪ Ceramah ▪ Tanya Jawab ▪ Group Diskusi ▪ Studi Kasus ▪ Belajar Mandiri ▪ Penugasan	4	5
5	Mahasiswa mampu memahami Teori Johari Window tentang Keterbukaan Diri	Memahami Teori Johari Window tentang Keterbukaan Diri: 1. Definisi konsep diri 2. Karakteristik sikap terbuka dan sikap tertutup 3. Perbedaan karakteristik sikap terbuka dan sikap tertutup	Ketepatan, Penguasaan	Tugas Mandiri	▪ Ceramah ▪ Tanya Jawab ▪ Group Diskusi ▪ Studi Kasus ▪ Belajar Mandiri ▪ Penugasan	5	5

6	Mahasiswa mampu memahami teori Permainan Self Disclosure Berpasangan	Memahami teori Permainan Self Disclosure Berpasangan : 1. Definisi pengungkapan diri 2. Tingkatan dalam pengungkapan diri 3. Dimensi-dimensi Self Disclosure	Ketepatan, Penguasaan	Tugas Mandiri	▪ Ceramah ▪ Tanya Jawab ▪ Group Diskusi ▪ Studi Kasus ▪ Belajar Mandiri ▪ Penugasan	6	10
7	UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)						
8	Mahasiswa mampu memahami Komunikasi Transaksional dan Permainan Komunikasi Transaksional	Memahami Komunikasi Transaksional dan Permainan Komunikasi Transaksional : 1. Definisi Komunikasi Transaksional 2. Model-model komunikasi 3. Contoh dari komunikasi transaksional	Ketepatan, Penguasaan	Tugas Mandiri	ndiri	8	10
9	Mahasiswa mampu memahami Komunikasi With Deep Feeling dan Permainan Kasus	Memahami Komunikasi With Deep Feeling dan Permainan Kasus : 1. Definisi Komunikasi With Deep Feeling 2. Akibat Komunikasi With Deep Feeling 3. Tanda-tanda Komunikasi With Deep Feeling	Ketepatan, Penguasaan	Tugas Mandiri	▪ Ceramah ▪ Tanya Jawab ▪ Group Diskusi ▪ Studi Kasus ▪ Belajar Mandiri	9	5
10	Mahasiswa mampu memahami Selling The Idea dan Permainan Pembuatan Product	Memahami Selling The Idea dan Permainan Pembuatan Product: 1. Definisi Selling The Idea 2. Tipe-tipe Selling The Idea dan Permainan Pembuatan Product 3. Proses Selling The Idea dan Permainan Pembuatan Product	Penguasaan materi	Tugas Mandiri	▪ Ceramah ▪ Tanya Jawab ▪ Group Diskusi ▪ Studi Kasus ▪ Belajar Mandiri	10	10
11	Mahasiswa mampu memahami Marketing Yourself dan Permainan Huruf Bermakna	Memahami Marketing Yourself dan Permainan Huruf Bermakna : 1. Definisi Marketing Yourself dan Permainan Huruf Bermakna 2. Manfaat Marketing Yourself dan Permainan Huruf Bermakna 3. Kelebihan dan Kekurangan Marketing Yourself dan Permainan Huruf Bermakna	Ketepatan, Penguasaan	Tugas Mandiri	▪ Ceramah ▪ Tanya Jawab ▪ Group Diskusi ▪ Belajar Mandiri ▪ Penugasan	11	5
12	Mahasiswa mampu membangun Konsep	Mampu membangun Konsep Diri Positif dan Permainan Diskripsi Diri :	Ketepatan, Penguasaan	Tugas Mandiri	▪ Ceramah ▪ Tanya Jawab	12	5

