| RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **MATA KULIAH (MK)** | **KODE** | **RUMPUN MK** | **BOBOT (SKS)** | **SEMESTER** | **TGL PENYUSUNAN** |
| **DINAMIKA KELOMPOK** | **ADK 172** | **KESEHATAN MASYARAKAT** | **2 SKS** | **VII** | **17 JUNI 2024** |
| **OTORISASI** | **PENGEMBANG RPS** | **KOORDINATOR MK** | | **KETUA PRODI** | |
| | | | | | |

| | | |
|---|---|---|
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | **CPL-PRODI yang dibebankan pada MK** | |
| | CPL1 | Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. |
| | **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** | |
| | CPMK | 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.<br>2. Mampu Mengkaji Implikasi Pengembangan Atau Implementasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Yang Memperhatikan Dan Menerapkan Nilai Humaniora sesuai Dengan Keahliannya Berdasarkan Kaidah, Tata Cara Dan Etika Ilmiah Dalam Rangka Menghasilkan Solusi, Gagasan, Desain Atau Kritik Seni.<br>3. Mampu Mengambil Keputusan Secara Tepat Dalam Konteks Penyelesaian Masalah Di Bidang Keahliannya, Berdasarkan Hasil Analisis Informasi Dan Data.<br>4. Kemampuan Pemecahan Masalah Psikologis. Mampu Menganalisis Persoalan Psikologis Non-Klinis Dan Persoalan Perilaku, Serta Menyajikan Alternatif Pemecahan Masalahnya Yang Sudah Ada.<br>5. Kemampuan Komunikasi. Mampu Menyampaikan Gagasan Secara Tertulis, Menampilkan Presentasi Secara Efektif, Dan Menggunakan Teknologi Informasi Secara Bertanggungjawab. |
| | CPL ⇒ Sub-CPMK | |
| | CPL-1 | Mahasiswa mampu menguasai dasar-dasar teori, pendekatan ilmiah, dan hasil-hasil riset terapan dalam kajian dinamika kelompok |
| | CPL-2 | Mahasiswa mampu mengurai, menganalisis, dan memetakan persoalan praktis dalam pengelolaan organisasi dengan menggunakan pendekatan dinamika kelompok |
| | CPL-3 | Mahasiwa dapat menyelesaikan persoalan praktis, mengembangkan potensi individu, kelompok, dan organisasi dengan menggunakan pendekatan dinamika kelompok |
| | CPL-4 | Mahasiswa memiliki sikap ilmiah dan profesional dalam menerapkan prinsip pengelolaan dinamika kelompok |

| | |
|---|---|
| **Deskripsi SingkatMK** | Dinamika kelompok (dinkel) memberikan wawasan tentang nilai-nilai toleransi, kerjasama, kejujuran, kemandirian, kesetiaan, kepedulian, kesatuan, dan memberikan pemahaman dan ketrampilan strategi teamwork, keberanian mengelola konflik, ketangguhan, dan sifat pantang menyerah serta nilai-nilai tanggung jawab berdasar kemandirian dalam menyelesaikan suatu konflik terkaitdinamika dalam diri individu, kelompok, individu dan individu, kelompok dan kelompok, antar kelompok, dan dinamika kelompok dalam organisasi. Nilai-nilai aplikatif pengalaman melalui aneka macam peran memalui berbagai games atau simulasi yang ditindaklanjuti dengan refleksi filosofis, teoritik, dan konseptual sesuai dengan perspektif organisasional, manajerial, kepemimpinan, dan supervisi dalam latar institusi Pendidikan |
| **Bahan Kajian /Materi Pembelajaran** | 1. Konsep dasar dinamika kelompok.<br>2. Terbentuknya kelompok dalam berbagai perspektif.<br>3. Perilaku dan interaksi individu dan kelompok. |
| **Pustaka** | **Utama :**<br>1. Robbins, P, Stephen. 2001. Organizational Behavior. San Diego: Prentice Hall, Inc<br>2. Robins, P, Stephen. 1994. Teori Organisasi: Struktur, Desain&Aplikasi , Alih Bahasa: Jusuf Udaya, Lic, EC, Jakarta: Penerbit Arcan<br>3. Landy, J.Frank dan Conte, M.Jeffrey, 2004. Work In The 21st Century, An Introduction to Industrial and Organizational Psychology. San Diego: Mc.Graw-Hill |
| | **Pendukung :**<br>1. Buku Pendukung Johnson, David W & Johnson, Frank P. 2012.<br>2. Modul-modul Dinamika Kelompok |
| **Dosen Pengampu** | **Sri Sudewi Pratiwi Sitio, S.K.M, M.K.** |
| **Mata kuliah syarat** | |

| **Mg Ke-** | **Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)** | **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** | Mampu mengawali perkuliahan dengan kesiapan yang penuh. | -Kontrak Belajar, Informasi Tugas<br>-Pengantar Dinamika Kelompok<br>-Game Humming | Tutorial<br>-Experiential Learning<br>(Refleksi Diri). | 1. Metoda *contextual instruction*<br>2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | Zoom Meeting | Mampu menunjukkan antusiasme, partisipatif dalam setiap permainan dan diskusi serta mengenali berbagai perasaan yg muncul | **5%** |
| **2** | Mampu membuka diri dengan nyaman dalam kelompok melalui permainan Self Disclousure | -Membuka Diri (self disclosure )<br>-Permainan Self Disclosure Berpasangan | -Experiential Learning<br>-Refleksi Diri | 1. Metoda *contextual instruction*<br>2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | Zoom Meeting | -Mampu berpartisipasi dalam Permainan "Membuka Diri"<br>-Mampu menganalisis perasaan yg muncul<br>-Mampu melakukan refleksi diri<br>-Mampu menjelaskan teori Johari Window | **7%** |
| **3** | Mampu menyampaikan gagasan dari hasil refleksi permainan memahami masalah secara big picture | -Memahami Masalah<br>-Permainan Puntodewo | -Experiential Learning<br>-Refleksi Diri | 1. Metoda *contextual instruction*<br>2. Media : kelas, komputer , *LCD, whiteboard, web* | Zoom Meeting | -Mampu berpartisipasi dalam Permainan Puntodewo<br>-Mampu menganalisis perasaan yg muncul<br>-Mampu melakukan refleksi diri | **8%** |
| **4** | Mampu menampilkan kepekaan dalam relasinya dengan kelompok | -Melatih Kepekaan Diri<br>- Permainan Puzzle | --Experiential Learning<br>-Refleksi Diri | 1. Metoda *contextual instructio*<br>2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | Zoom Meeting | -Mampu berpartisipasi dalam Permainan Puzzle Kelompok<br>-Mampu menganalisis perasaan yg muncul<br>-Mampu melakukan refleksi diri | **8%** |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **5** | Mampu berpartisipasi dalam Konsensus kelompok | -Membuat Konsensus<br>-Permainan Sungai Penuh Buaya | --Experiential Learning<br>-Refleksi Diri | 3. Metoda *contextual instruction*<br>4. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | Zoom Meeting | -Mampu Berpartisipasi Dalam Permainan Sungai Penuh Buaya<br>-Mampu Menganalisis Perasaan Yg Muncul<br>-Mampu Melakukan Refleksi Diri | **8%** |
| **6** | Mampu berkomunikasi dalam peran yang seimbang/ equal | -Komunikasi Transaksional<br>-Permainan Komunikasi Transaksional | -Experiential Learning<br>-Tutorial<br>-Refleksi Diri | 1. Metoda *contextual instruction*<br>2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | Zoom Meeting | -Mampu berpartisipasi dalam Permainan Komunikasi Transaksional<br>-Mampu menganalisis perasaan yg muncul<br>-Mampu melakukan refleksi diri | **8%** |
| **7** | Mampu mambangun relasi dengan empati | -Komunikasi With Deep Feeling<br>-Permainan Kasus | -Experiential Learning<br>-Tutorial<br>-Refleksi Diri | 1. Metoda *contextual instruction*<br>2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | Zoom Meeting | -Mampu Berpartisipasi Dalam Permainan Komunikasi Dg Hati<br>-Mampu Menganalisis Perasaan Yg Muncul<br>-Mampu Melakukan Refleksi Diri | **8%** |
| | **Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester** | | | | | | |
| **8** | Mampu menyampaikan ide dengan percaya diri | -Selling The Idea<br>-Permainan Pembuatan Product | -Experiential Learning<br>-Refleksi Diri | 1. Metoda *contextual instruction*<br>2. Media : kelas, komputer | Zoom Meeting | -Mampu berpartisipasi dalam Permainan Penciptaan Produk<br>-Mampu menganalisis perasaan yg muncul<br>-Mampu melakukan refleksi diri | **7%** |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | *, LCD, whiteboard, web* | | | |
| **9** | Mampu mendiskripsi-kan diri yang positif | -Marketing YourSelf<br>- Permainan Huruf Bermakna | -Experiential Learning<br>-Refleksi Diri | 1. Metoda *contextual instruction*<br>2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | Zoom Meeting | -Mampu berpartisipasi dalam Permainan Huruf Bermakna<br>-Mampu menganalisis perasaan yg muncul<br>-Mampu melakukan refleksi diri | **7%** |
| **10** | Mampu menampilkan konsep diri positif | -Membangun Konsep Diri Positif<br>-Permainan Diskripsi Diri | -Experiential Learning<br>-Refleksi Diri | 1. Metoda *contextual instruction*<br>2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | Zoom Meeting | -Mampu berpartisipasi dalam Permainan Lembar Deskripsi Diri<br>-Mampu menganalisis perasaan yg muncul<br>-Mampu melakukan refleksi diri | **7%** |
| **11** | Mampu mengenali karakter diri dan orang lain | -Mengenal Tipologi Kepribadian Diri & Orang Lain<br>-Permainan MBTI | -Experiential Learning<br>-Tutorial<br>-Refleksi Diri | 1. Metoda *contextual instruction*<br>2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | Zoom Meeting | -Mampu berpartisipasi dalam Tes MBTI<br>-Mampu menganalisis perasaan yg muncul<br>-Mampu melakukan refleksi diri | **7%** |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **12** | Mampu berpartisipasi aktif dalam kelompok | -Inisiatif & Sinergi<br>-Permainan Tali Terurai | -Experiential Learning<br>-Tutorial<br>-Refleksi Diri | 1. Metoda *contextual instruction*<br>2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | Zoom Meeting | -Mampu berpartisipasi dalam Permainan Tali Teruarai<br>-Mampu menganalisis perasaan yg muncul<br>-Mampu melakukan refleksi diri | **7%** |
| **13** | Mampu mengenali karakter diri dan orang lain | -Mengenal Tipologi Kepribadian Diri & Orang Lain<br>-Permainan MBTI | -Experiential Learning<br>-Tutorial<br>-Refleksi Diri | 3. Metoda *contextual instruction*<br>1. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | Zoom Meeting | -Mampu berpartisipasi dalam Tes MBTI<br>-Mampu menganalisis perasaan yg muncul<br>-Mampu melakukan refleksi diri | **7%** |
| **14** | Mampu berpartisipasi aktif dalam kelompok | -Inisiatif & Sinergi<br>-Permainan Tali Terurai | -Experiential Learning<br>-Tutorial<br>-Refleksi Diri | 3. Metoda *contextual instruction*<br>1. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | Zoom Meeting | -Mampu berpartisipasi dalam Permainan Tali Teruarai<br>-Mampu menganalisis perasaan yg muncul<br>-Mampu melakukan refleksi diri | **7%** |
| **15** | Mampu berpartisipasi aktif dalam kelompok | -Kreativitas Kelompok<br>-Permainan Potongan Koran | -Experiential Learning<br>-Refleksi Diri | 2. Metoda *contextual instruction*<br>2. Media : kelas, komputer, *LCD,* | Zoom Meeting | -Mampu berpartisipasi dalam Permainan Potongan Koran<br>-Mampu menganalisis perasaan yg muncul<br>-Mampu melakukan refleksi diri | **7%** |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | *whiteboard, web* | | | |
| **16** | Mampu melakukan introspeksi terhadap kelebihan & kelemahan diri | -Review seluruh materi Dinamika Kelompok<br>- Lembar Kesan-kesan | -Tutorial<br>-Refleksi Diri | 3. Metoda *contextual instruction*<br>4. Media : kelas, komputer, L*CD, whiteboard, web* | Zoom Meeting | -Mampu mengenali perasaan-perasaan yang muncul, mengenali kelebihan dan kekurangan diri, dan mampu menerapkan refleksi diri dalam rangka optimalisasi diri | **7%** |
| | **Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester** | | | | | | |