



UNIVERSITAS GUNADARMA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI S1- ILMU KOMUNIKASI
(KAMPUS KABUPATEN PENAJAM PASER UTARA)

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah (mk)		Kode	Rumpun MK	Bobot (sks)		Semester	Tgl Penyusunan
Creative Thinking		AK082302	Mata Kuliah Wajib	Teori =2	Praktik = 0	2	Selasa, 27 Desember 2022
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator Mata Kuliah		Ketua Program Studi	
		1.Dr. Reza Praditya Yudha. M.I.Kom 2.Yohanes Arie Kuncoroyakti		Yohanes Arie Kuncoroyakti		Dr. Reza Praditya Yudha. M.I.Kom	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL1	S2 : Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika S3 : Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila S9 : Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahlian dalam lingkup Ilmu Komunikasi secara mandiri S10 : Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan dalam kajian Ilmu Komunikasi					
	CPL2	P3 : Proses penyusunan rencana, implementasi, monitoring dan pengembangan program komunikasi P8 : Berpikir tingkat tinggi (High Order Thinking Skills/HOTS), misalnya: komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreatif, logika komputasi, welas asih dan tanggung jawab kewarganegaraan					
	CPL3	KU1 : 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 KU3 : Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan 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 KU5 : Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahlian komunikasi, berdasarkan hasil analisis informasi dan data yang tepat					
	CPL4	KK3 : Mampu merencanakan dan melaksanakan suatu program komunikasi secara kolaboratif dan berkelanjutan					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						

	CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya berfikir secara kreatif, memahami bakat dan kreativitas (CPL1, CPL2, CPL3)
	CPMK2	Mahasiswa mampu menjabarkan elemen input, proses, serta output dalam berfikir kreatif, memahami langkah – langkah dalam mengembangkan kreativitas (CPL2, CPL3)
	CPMK3	Mahasiswa mampu mengimplementasikan cara pemecahan masalah secara kreatif dan membuat mind mapping (CPL2, CPL3)
	CPMK 4	Mahasiswa mampu merancang keterampilan hasil berfikir kreatif dengan produk kreatif (CPL2, CPL3, CPL4)
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya berfikir secara kreatif, menjelaskan bakat dan kreativitas, langkah-langkah mengembangkan dan meningkatkan kreativitas
	Sub-CPMK2	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar ilmu pengetahuan, ruang lingkup kedalaman berfikir, menjelaskan factor apa saja yang menghambat dalam berfikir kreatif
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep ilmu dalam bingkai harta kekayaan waruga paripurna
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu menjelaskan elemen berfikir kreatif, menjelaskan elemen input berfikir kreatif
	Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu menjelaskan elemen berfikir kreatif, menjelaskan elemen input berfikir kreatif
	Sub-CPMK6	Mahasiswa dapat menjelaskan elemen proses dan output berfikir kreatif, proses menuju insan yang kreatif dan cara pengambilan keputusan
	Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu menjelaskan cara meningkatkan kemampuan imajinasi
	Sub-CPMK8	Mahasiswa mampu mengimplementasikan cara pemecahan masalah secara kreatif
	Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan metode brainstorming, mind mapping serta multivoting

	Sub-CPMK10		Mahasiswa mampu menjelaskan dan mereview materi hasil pembelajaran creative thinking													
	Sub-CPMK11		Mahasiswa mampu menjelaskan kaitan antara bidang ilmu komunikasi dengan proses berfikir kreatif													
	Sub-CPMK12		Mahasiswa mampu mengimplementasikan perencanaan dalam membuat produk kreatif secara berkelompok													
	Sub-CPMK13-14		Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil produk kreatif													
Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK																
		Sub-CPM K1	Sub-CPM K2	Sub-CPM K3	Sub-CPM K4	Sub-CPM K5	Sub-CPM K6	Sub-CPM K7	Sub-CPM K8	Sub-CPM K9	Sub-CPM K10	Sub-CPM K11	Sub-CPM K12	Sub-CPM K13	Sub-CPM K14	
	CPL1	v										v				
	CPL2	v	v		v	v	v	v	v			v				
	CPL3	v		v	v	v	v	v	v		v		v			
	CPL 4									v			v	v	v	
Deskripsi Singkat MK	Pada Mata Kuliah ini, fokus membahas cara belajar dan berkreasi secara integral, berfikir out of the box, yaitu dengan menggali potensi kreativitas manusia, melalui pendekatan synetic serta eksperimen cara berfikir menggunakan metode mind mapping.															
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Pendahuluan, pentingnya berfikir secara kreatif, bakat dan kreativitas 2. Konsep dasar ilmu pengetahuan, ruang lingkup kedalaman berfikir, factor penghambat berfikir kreatif 3. Ilmu dalam bingkai harta kekayaan waruga paripurna 4. Elemen Input berfikir kreatif (berfikir, kreatif, ingatan, imajinasi) 5. Elemen Input berfikir lanjutan (motivasi, impian dan implementasi, sukses, disiplin)															

		6. Elemen proses dan output berfikir kreatif 7. Image dan imajinasi 8. Cara pemecahan masalah secara kreatif (mental blocks, Rules of creative Thinking, Problem Solving Process) 9. Brainstorming, Mind Mapping, Multivoting 10. Review Materi 11. Hubungan Ilmu Komunikasi dengan proses berfikir kreatif 12. Merencanakan produk kreatif secara berkelompok 13 & 14. Presentasi Hasil produk kreatif					
Pustaka		Utama :					
		Primadi Tabrani, "KREATIVITA & HUMANITA", Jala Sutra, Bandung, 2006. M. Musrofi, "5 LANGKAH MELAHIRKAN MAHA KARYA", Mizan, Jakarta, 2007. Francis D. K. Ching, "MENG GAMBAR SEBUAH PROSES KREATIF", Erlangga, Jakarta, 2002 Yuhara Sukra, "CREATIVE THINKING", Gunadarma, Jakarta, 2014 Unicef., Strategic Communication for Behavioral and Social Change in Asia., 2005 Gary Blake & Robert W. Bly., The Elements of Copywriting., New York: Longman Book., 1997					
		Pendukung :					
Dosen Pengampu							
Mata kuliah syarat							
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 & Teknik	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya berfikir secara kreatif, menjelaskan bakat dan kreativitas, langkah-langkah mengembangkan dan meningkatkan	Ketepatan dalam menjelaskan pentingnya manusia dalam berpikir secara kreatif, pengertian bakat dan	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan.	- Kuliah - Diskusi/ta nyaJawab (PB :2x50) Tugas 1 Merangkum materikuliah pentingnya berfikir	- Discovery Learning, - Self-Directed Learning - Mencari sumber referensi dari internet - RPS	Pendahuluan, pentingnya berfikir secara kreatif, bakat dan kreativitas	5

	keaktivitas	keaktivitas	Bentuk Non-test: - Merangkum materi kuliah - Tanya jawab	secara kreatif, menjelaskan bakat dan kreativitas, langkah-langkah mengembangkan dan meningkatkan kreativitas - (TM : 2x60')			
2	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar ilmu pengetahuan, ruang lingkup kedalaman berfikir, menjelaskan factor apa saja yang menghambat dalam berfikir kreatif	ketepatan dalam menjelaskan konsep dasar ilmu pengetahuan, ruang lingkup kedalaman berfikir, serta factor penghambat dalam berfikir kreatif	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: - Merangkum materi kuliah - Tanya jawab	- Kuliah - Diskusi/ta nyaJawab (PB :2x50) Tugas 1 Merangkum materikuliah, serta menyebutkan factor apa saja yang biasanya menjadi factor penghambat dalam berfikir kreatif oleh masing masing mahasiswa (TM : 2x60')	E-Learning - Ppt Referensi	Konsep dasar ilmu pengetahuan, ruang lingkup kedalaman berfikir, factor penghambat berfikir kreatif	10
3	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep ilmu dalam bingkai harta kekayaan waruga paripurna	ketepatan dalam menjelaskan konsep ilmu dalam bingkai harta kekayaan waruga paripurna, mampu membedakan berbagai jenis harta kekayaan waruga paripurna	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: - Merangkum materi kuliah - Tanya jawab	- Kuliah - Diskusi/ta nyaJawab (PB :2x50) Tugas 1 Merangkum materi kuliah tentang konsep ilmu dalam bingkai harta kekayaan waruga (TM : 2x60')	- E-Learning - Ppt - Referensi	Ilmu dalam bingkai harta kekayaan waruga paripurna	5
4	Mahasiswa mampu menjelaskan Elemen Input berfikir kreatif (berfikir, kreatif, ingatan,	ketepatan dalam menjelaskan Elemen input berfikir kreatif	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti	- Kuliah - Diskusi/ta nyaJawab (PB :2x50)	- E-Learning - Ppt - Referensi	Elemen Input berfikir kreatif (berfikir, kreatif, ingatan, imajinasi)	10

	imajinasi)	terdapat penjelasan tentang ingatan, imajinasi, emosi	perkuliahan. Bentuk Non-test: - Merangkum materi kuliah - Tanya jawab	Tugas 1 Merangkum materi kuliah, menjelaskan bagaimana cara mahasiswa mengendalikan atau mengolah emosi dalam situasi Bahagia maupun tertekan sesuai dengan penjelasan macam macam emosi (TM : 2x60')			
5	Mahasiswa mampu menjelaskan Elemen Input berfikir lanjutan (motivasi, impian dan implementasi, sukses, disiplin)	ketepatan dalam menjelaskan motivasi, impian dan implementasi, sukses, disiplin	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: - Merangkum materi kuliah - Tanya jawab	- Kuliah - Diskusi/ta nyaJawab (PB :2x50) Tugas 1 Merangkum materi kuliah tentang Elemen Input berfikir lanjutan (motivasi, impian dan implementasi, sukses, disiplin) (TM : 2x60')	- E-Learning - Ppt - Referensi	Elemen Input berfikir lanjutan (motivasi, impian dan implementasi, sukses, disiplin)	5
6	Mahasiswa mampu menjelaskan Elemen proses dan output berfikir kreatif	ketepatan dalam menjelaskan proses dan output berfikir kreatif, menjelaskan berfikir secara sadar, proses menuju insan kreatif, factor penghambat dalam berfikir kreatif	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: - Merangkum materi kuliah - Tanya jawab	- Kuliah - Diskusi/ta nyaJawab (PB :2x50) Tugas 1 Merangkum materi kuliah tentang Elemen proses dan output berfikir	- E-Learning - Ppt - Referensi	Elemen proses dan output berfikir kreatif	5

				kreatif (TM : 2x60')			
7	Mahasiswa mampu menjelaskan Image dan imajinasi	ketepatan dalam menjelaskan berfikir imajinasi	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: - Merangkum materi kuliah - Tanya jawab	- Kuliah - Diskusi/ta nyaJawab (PB :2x50) Tugas 1 Merangkum materi kuliah tentang berfikir imajinasi (TM : 2x60') -	- E-Learning - Ppt - Referensi	Image dan imajinasi	5
8	Mahasiswa mampu menjelaskan cara pemecahan masalah secara kreatif (mental blocks, Rules of creative Thinking, Problem Solving Process)	ketepatan dalam menjelaskan cara pemecahan masalah secara kreatif (mental blocks, Rules of creative Thinking, Problem Solving Process)	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: - Merangkum materi kuliah - Tanya jawab	- Kuliah - Diskusi/ta nyaJawab (PB :2x50) Tugas 1 Merangkum materi kuliah tentang cara pemecahan masalah secara kreatif (TM : 2x60')	- E-Learning - Ppt - Referensi	pemecahan masalah secara kreatif (mental blocks, Rules of creative Thinking, Problem Solving Process)	5
9	Mahasiswa mampu memahami Brainstorming, Mind Mapping, Multivoting	ketepatan dalam memahami konsep Brainstorming, Mind Mapping, Multivoting	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: - Merangkum materi kuliah - Tanya jawab	- Kuliah - Diskusi/ta nyaJawab (PB :2x50) - Tugas 1 Merangkum materi kuliah, mampu membuat mind mapping tentang harapan/menggambarakan berfikir menggapai cita cita di masa depan	- E-Learning - Ppt - Referensi	Brainstorming, Mind Mapping, Multivoting	10

10	Mahasiswa mampu memahami semua materi perkuliahan yang diadakan dari materi 1 sd 9	mampu memahami semua materi perkuliahan yang diadakan dari materi 1 sd 9 sebagai persiapan menjelang UTS	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: - Merangkum materi kuliah - Tanya jawab	- Kuliah - Diskusi/tanyaJawab (PB :2x50) Tugas 1 kuis (TM : 2x60')	- Kuis	Review materi	10
UTS							
11	Mahasiswa mampu menjelaskan Hubungan Ilmu Komunikasi dengan proses berfikir kreatif	ketepatan dalam memahami Hubungan Ilmu Komunikasi dengan proses berfikir kreatif	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: - Merangkum materi kuliah - Tanya jawab	- Kuliah - Diskusi/tanyaJawab (PB :2x50) Tugas 1 Merangkum materi kuliah tentang Hubungan Ilmu Komunikasi dengan proses berfikir kreatif (TM : 2x60')	- E-Learning - Ppt - Referensi	Hubungan Ilmu Komunikasi dengan proses berfikir kreatif	5
12	Mahasiswa mampu merencanakan produk kreatif secara berkelompok	Ketepatan dalam merencanakan produk kreatif secara berkelompok Berdiskusi dan membuat kelompok untuk di presentasikan produk kreatifnya	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: - Tanya jawab - Berdiskusi secara kelompok	- Kuliah - Diskusi/tanyaJawab (PB :2x50) Tugas 1 membuat kelompok (TM : 2x60')	- Diskusi kelompok	merencanakan produk kreatif secara berkelompok	5
13	Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil	Ketepatan dalam menjelaskan hasil	Kriteria : Partisipasi	- Kuliah - Diskusi/ta	- Diskusi kelompok	mempresentasikan hasil produk kreatif	10

	produk kreatif	produk kreatif secara berkelompok	mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: - Tanya jawab - Berdiskusi secara kelompok	nyaJawab (PB :2x50) Tugas 1 presentasi hasil produk kreatif (TM : 2x60')			
14	Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil produk kreatif	Ketepatan dalam menjelaskan hasil produk kreatif secara berkelompok	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: - Tanya jawab - Berdiskusi secara kelompok	- Kuliah - Diskusi/ta nyaJawab (PB :2x50) Tugas 1 presentasi hasil produk kreatif (TM : 2x60')	- Diskusi kelompok	mempresentasikan hasil produk kreatif	10

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 prodinya 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-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.
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. **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.
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, Problem Based Learning dan metode lainnya.
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