UNESA	**Universitas Negeri Surabaya** **Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam** **Program Studi S1 Pendidikan Biologi**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pengembangan Bahan Ajar	8420502291	Mata Kuliah Wajib Program Studi	**T=2**	**P=0**	**ECTS=3.18**	4	2 Mei 2024

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	Dr. Raharjo. M.Si.	Dr. Raharjo. M.Si.	Dr. Rinie Pratiwi Puspitawati, M.Si.

Model Pembelajaran	**Project Based Learning**	
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-5	Mampu mendemonstrasikan pengetahuan pedagogik tentang merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran biologi
	CPL-7	Mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran biologi dengan memanfaatkan ICT
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu merancang bahan ajar baik untuk pembelajaran maupun skripsinya
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu mengembangkan bahan ajar baik untuk pembelajaran maupun skripsinya
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu mengevaluasi bahan ajar baik untuk pembelajaran maupun skripsinya

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-7
CPMK-1	✔		
CPMK-2			✔
CPMK-3		✔	

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

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								✔				✔	✔			✔

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Pengembangan Bahan Ajar bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada mahasiswa dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi bahan ajar yang efektif dan inovatif. Topik utama yang dibahas meliputi konsep dasar pengembangan bahan ajar, teori belajar dan pembelajaran, strategi pengajaran yang efektif, teknologi dalam pembelajaran, serta evaluasi bahan ajar. Mahasiswa akan mempelajari berbagai metode dan teknik dalam pengembangan bahan ajar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Manfaat bagi mahasiswa adalah dapat mengembangkan kreativitas dalam merancang bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta mampu mengevaluasi dan meningkatkan kualitas bahan ajar yang telah dibuat.

Pustaka

Utama :

1. Tian Balawati, Ph.D.,dkk. 2003. Pengembangan Bahan Ajar. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
2. Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). The systematic design of instruction. Pearson.
3. Morrison, G. R., Ross, S. M., Kalman, H. K., & Kemp, J. E. (2019). Designing effective instruction. John Wiley & Sons.
4. Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). Instructional technology and media for learning. Pearson.
5. Reigeluth, C. M. (Ed.). (2013). Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory. Routledge.

Pendukung :

1. Bates, A. W., & Sangrà, A. (2011). Managing technology in higher education: Strategies for transforming teaching and learning. John Wiley & Sons.

Dosen Pengampu

Dr. Raharjo, M.Si.
Dr. Rinie Pratiwi Puspitawati, M.Si.
Dr. Sifak Indana, M.Pd.
Dr. Muji Sri Prastiwi, S.Pd., M.Pd.
Dr. Nur Ainiyah, S.Pd.I., M.Pd.
Dr. Adi Maladona, M.Pd.
Mochammad Ichsan, S.Si., M.Pd., M.Eng.
Dr. Pramita Yakub, S.Pd., M.Pd.
Dr. Atan Pramana, M.Pd.

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 mengetahui jenis dan peran bahan ajar	1.Mengidentifikasi berbagai jenis bahan ajar yang relevan dalam konteks pembelajaran biologi. 2.Menjelaskan peran bahan ajar dalam mendukung tujuan pembelajaran. 3.Menyusun ringkasan sistematis tentang klasifikasi dan fungsi bahan ajar. 4.Memberikan contoh penggunaan bahan ajar dalam konteks skripsi atau proyek pembelajaran.	**Kriteria:** 1.Tes tertulis 2.Tes essay **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	1. Mendengarkan penjelasan Kontrak Perkuliahan dan RPS. 2. Mempedomani RPS sebagai pandauan belajar. 2 x 50 menit	- -	**Materi:** Mahasiswa mengetahui jenis dan peran bahan ajar. **Pustaka:** *Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). The systematic design of instruction. Pearson.*	3%
2	Mengetahui jenis-jenis dan peran bahan ajar	1.Menentukan jenis-jenis bahan ajar 2.Menentukan peranan bahan ajar dalam pembelajaran	**Kriteria:** Tanya jawab **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	1. Mendengarkan penjelasan Materi, mengumpulkan dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan pengetahuan 2. Membahas dan menyimpulkan masalah/tugas yang diberikan dosen secara berkelompok 2 x 50 menit	- -	**Materi:** Jenis dan Peranan bahan ajar **Pustaka:** *Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). Instructional technology and media for learning. Pearson.*	3%
3	1.Mengetahui faktor-faktor yang dipertimbangkan dalam pengembangan baha ajar 2.Mengetahui prosedur yang harus dilalui dalam pengembangan bahan ajar	1.Mengetahui faktor-faktor yang dipertimbangkan dalam pengembangan baha ajar 2.Mengetahui prosedur yang harus dilalui dalam pengembangan bahan ajar	**Kriteria:** 1.Tes tertulis 2.Tes essay **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	1. Mengumpulkan dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan pengetahuan 2. Membahas dan menyimpulkan masalah/tugas yang diberikan dosen secara berkelompok 2 X 50 menit	- -	**Materi:** Faktor-faktor dan prosedur pengembangan bahan ajar **Pustaka:** *Tian Balawati, Ph.D.,dkk. 2003. Pengembangan Bahan Ajar. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka* **Materi:** Faktor-faktor dan prosedur pengembangan bahan ajar **Pustaka:** *Tian Balawati, Ph.D.,dkk. 2003. Pengembangan Bahan Ajar. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka*	4%
4	1.Mengetahui pengembangan dan pemanfaatan modul dalam pembelajaran 2.Mengetahui pengembangan dan pemanfaatan handout dalam pembelajaran 3.Mengetahui pengembangan dan pemanfaatan LKS dalam pembelajaran	1.Mengetahui pengembangan dan pemanfaatan modul dalam pembelajaran 2.Mengetahui pengembangan dan pemanfaatan handout dalam pembelajaran 3.Mengetahui pengembangan dan pemanfaatan LKS dalam pembelajaran	**Kriteria:** Mampu mengembangkan dan memanfaatkan modul, handout, dan LKS dalam pembelajaran **Bentuk Penilaian** : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Sinkronus 2x50	Asinkronus 2x50	**Materi:** Mengetahui pengembangan dan pemanfaatan modul, handout, dan LKS dalam pembelajaran **Pustaka:** *Morrison, G. R., Ross, S. M., Kalman, H. K., & Kemp, J. E. (2019). Designing effective instruction. John Wiley & Sons.*	6%

5	1.Mengetahui apa yang dimaksud dengan tampilan visual dan bagaimana mengembangkannya 2.Mengetahui pengembangan dan pemanfaatan storyboard dlam pembelajaran	1.Memahami konsep dasar tampilan visual dalam bahan ajar. 2.Mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam pengembangan visual bahan ajar. 3.Mengembangkan tampilan visual bahan ajar yang efektif dan menarik. 4.Memahami konsep dasar dan fungsi storyboard dalam pengembangan bahan ajar. 5.Mampu membuat dan mengembangkan storyboard yang efektif untuk pembelajaran. 6.Memahami cara memanfaatkan storyboard dalam perencanaan dan pembuatan media pembelajaran.	**Kriteria:** 1.Mahasiswa mampu menjelaskan secara mendetail definisi dan tujuan dari tampilan visual, serta mengidentifikasi berbagai elemen yang menyusun tampilan visual yang efektif. 2.Mahasiswa mampu merancang tampilan visual sesuai dengan prinsip-prinsip desain yang baik dan relevan dengan materi pembelajaran. 3.Mahasiswa mampu menyusun storyboard yang efektif dalam merancang alur materi pembelajaran. 4.Mahasiswa mampu mengaplikasikan storyboard yang dikembangkan dalam konteks nyata pembelajaran, serta mengevaluasi efektivitasnya. 5.Mahasiswa bekerja sama dengan anggota tim secara aktif dan konstruktif dalam mengembangkan proyek. 6.Mahasiswa menunjukkan kemampuan inovatif dalam mengembangkan tampilan visual dan storyboard yang menarik dan efektif. **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Sinkronus 2x50	Asinkronus 2x50	**Materi:** Mengetahui apa yang dimaksud dengan tampilan visual dan bagaimana mengembangkannya **Pustaka:** *Tian Balawati, Ph.D.,dkk. 2003. Pengembangan Bahan Ajar. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka* **Materi:** Mengetahui pengembangan dan pemanfaatan storyboard dalam pembelajaran **Pustaka:** *Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). Instructional technology and media for learning. Pearson.*	7%

6	1.Mengetahui pemanfaatan dan medium transparansi 2.Mengetahui pemanfaatan dan pengembangan program audio 3.Mengetahui pemanfaatan dan pengembangan audiotransparasi	1.Memahami konsep dan manfaat medium transparansi dalam pembelajaran. 2.Mampu merancang bahan ajar menggunakan medium transparansi. 3.Memahami konteks pemanfaatan medium transparansi secara optimal dalam kelas. 4.Memahami konsep dasar dan manfaat program audio dalam pembelajaran. 5.Mampu mengembangkan program audio yang efektif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. 6.Memahami teknik produksi audio dan cara memanfaatkannya secara optimal dalam kelas. 7.Memahami konsep dasar audiotransparansi dan manfaatnya dalam pembelajaran. 8.Mampu merancang dan mengembangkan materi pembelajaran menggunakan audiotransparansi. 9.Memahami cara efektif memanfaatkan audiotransparansi dalam berbagai konteks pembelajaran.	**Kriteria:** 1.Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar, fungsi, dan tujuan dari transparansi, program audio, dan audiotransparansi dalam pembelajaran. 2.Mahasiswa mampu membuat dan merancang transparansi yang efektif dan relevan untuk materi pembelajaran tertentu. 3.Mahasiswa mampu merancang dan mengembangkan program audio yang mendukung pembelajaran, serta memilih teknik yang sesuai untuk meningkatkan keterlibatan pendengar. 4.Mahasiswa mampu mengembangkan dan memanfaatkan audiotransparansi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. 5.Mahasiswa menunjukkan kreativitas dalam mengembangkan medium transparansi, program audio, dan audiotransparansi, dengan ide yang menarik dan inovatif. 6.Mahasiswa berpartisipasi secara aktif dan konstruktif dalam tim untuk mengembangkan media transparansi, program audio, dan audiotransparansi. **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Sinkronus 2x50	Asinkronus 2x50	**Materi:** Mengetahui pengembangan dan pemanfaatan storyboard dalam pembelajaran Mengetahui pemanfaatan dan medium transparansi **Pustaka:** *Tian Balawati, Ph.D.,dkk. 2003. Pengembangan Bahan Ajar. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka* **Materi:** Mengetahui pemanfaatan dan pengembangan program audio **Pustaka:** *Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). Instructional technology and media for learning. Pearson.* **Materi:** Mengetahui pemanfaatan dan pengembangan audiotransparansi **Pustaka:** *Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). Instructional technology and media for learning. Pearson.*	7%

7	1.Mengetahui pemanfaatan dan pengembangan program video 2.Mengetahui pemanfaatan bahan ajar berbantuan komputer 3.Mengetahui jenis-jenis bahan ajar berbantuan komputer	1.Memahami konsep dasar pemanfaatan dan pengembangan program video dalam pembelajaran. 2.Mampu merancang dan memproduksi video pembelajaran yang efektif. 3.Mengetahui berbagai strategi memanfaatkan program video sebagai media ajar di kelas. 4.Memahami konsep dan manfaat dari bahan ajar berbantuan komputer dalam pembelajaran. 5.Mampu merancang dan mengembangkan bahan ajar berbasis komputer yang interaktif. 6.Mampu memanfaatkan bahan ajar berbantuan komputer dalam konteks pembelajaran modern. 7.Memahami berbagai jenis bahan ajar berbantuan komputer. 8.Mampu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari masing-masing jenis bahan ajar berbasis komputer. 9.Mampu memilih jenis bahan ajar berbantuan komputer yang tepat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.	**Kriteria:** 1.Mahasiswa mampu menjelaskan konsep, manfaat, dan penerapan dari program video, bahan ajar berbantuan komputer, serta berbagai jenis bahan ajar berbantuan komputer. 2.Mahasiswa mampu merancang dan mengembangkan program video yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. 3.Mahasiswa mampu mengintegrasikan bahan ajar berbantuan komputer dalam pembelajaran serta mengevaluasi dampaknya terhadap pembelajaran. 4.Mahasiswa dapat mengenali dan mengimplementasikan jenis-jenis bahan ajar berbantuan komputer yang sesuai dengan konteks pembelajaran. 5.Mahasiswa menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam pengembangan program video dan bahan ajar berbantuan komputer. 6.Mahasiswa aktif berkolaborasi dalam tim untuk mengembangkan program video dan bahan ajar berbantuan komputer. **Bentuk Penilaian** : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Sinkronus 2x50	Asinkronus 2x50	**Materi:** Mengetahui pemanfaatan dan pengembangan program video **Pustaka:** *Tian Balawati, Ph.D.,dkk. 2003. Pengembangan Bahan Ajar. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka* **Materi:** Mengetahui pemanfaatan bahan ajar berbantuan komputer **Pustaka:** *Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). Instructional technology and media for learning. Pearson.* **Materi:** Mengetahui jenis-jenis bahan ajar berbantuan komputer **Pustaka:** *Tian Balawati, Ph.D.,dkk. 2003. Pengembangan Bahan Ajar. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka*	7%
8	UJIAN TENGAH SEMESTER	UJIAN TENGAH SEMESTER	**Kriteria:** UJIAN TENGAH SEMESTER **Bentuk Penilaian** : Tes	UJIAN TENGAH SEMESTER UJIAN TENGAH SEMESTER	UJIAN TENGAH SEMESTER UJIAN TENGAH SEMESTER	**Materi:** MATERI PERTEMUAN 1 SD 7 **Pustaka:** **Materi:** Materi 1-7 **Pustaka:** *Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). Instructional technology and media for learning. Pearson.*	10%
9	1.Mengetahui pemanfaatan dan pengembangan program video 2.Mengetahui pemanfaatan bahan ajar berbantuan komputer	1.Mampu pemanfaatan dan pengembangan program video 2.Mampu pemanfaatan bahan ajar berbantuan komputer	**Kriteria:** Mampu pemanfaatan dan pengembangan program video dan bahan ajar berbantuan komputer **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Sinkronus 2x50	Asinkronus 2x50	**Materi:** Mengetahui pemanfaatan dan pengembangan program video dan bahan ajar berbantuan komputer **Pustaka:** *Bates, A. W., & Sangrà, A. (2011). Managing technology in higher education: Strategies for transforming teaching and learning. John Wiley & Sons.*	3%

10	Mengetahui bentuk informasi dan pengetahuan dalam bahan ajar display	Mampu menunjukkan bentuk informasi dan pengetahuan dalam bahan ajar display	**Kriteria:** Dapat mengembangkan bentuk informasi dan pengetahuan dalam bahan ajar display **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Sinkronus 2x50	Asinkronus 2x50	**Materi:** Mengetahui bentuk informasi dan pengetahuan dalam bahan ajar display **Pustaka:** *Tian Balawati, Ph.D.,dkk. 2003. Pengembangan Bahan Ajar. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka*	5%
11	Mengetahui jenis-jenis papandisplay	Mampu menunjukkan jenis-jenis papandisplay	**Kriteria:** Mampu memanfaatkan jenis-jenis papandisplay **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Sinkronus 2x50	Asinkronus 2x50	**Materi:** Mengetahui jenis-jenis papandisplay **Pustaka:** *Morrison, G. R., Ross, S. M., Kalman, H. K., & Kemp, J. E. (2019). Designing effective instruction. John Wiley & Sons.*	5%
12	1.Mengetahui kelebihan dan kelemahan bahan ajar cetak 2.Mengetahui variable dan evaluasi bahan ajar cetak	1.Mampu menunjukkan kelebihan dan kelemahan bahan ajar cetak 2.Mampu mengembangkan variable dan evaluasi bahan ajar cetak	**Kriteria:** 1.Dapat menunjukkan kelebihan dan kelemahan bahan ajar cetak 2.Dapat mengembangkan variable dan evaluasi bahan ajar cetak **Bentuk Penilaian** : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Sinkronus 2x50	Asinkronus 2x50	**Materi:** Mengetahui kelebihan dan kelemahan bahan ajar cetak **Pustaka:** *Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). Instructional technology and media for learning. Pearson.* **Materi:** Mengetahui variable dan evaluasi bahan ajar cetak **Pustaka:** *Tian Balawati, Ph.D.,dkk. 2003. Pengembangan Bahan Ajar. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka*	7%
13	1.Mengetahui perbedaan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif 2.Mengetahui model dan prosedur evaluasi formatif 3.Mengetahui evaluasi bahan ajar non cetak	1.Mampu perbedaan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif 2.Mampu model dan prosedur evaluasi formatif	**Kriteria:** 1.Mahasiswa dapat menunjukkan perbedaan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif 2.Mahasiswa dapat melakukan model dan prosedur evaluasi formatif 3.Mahasiswa dapat menerapkan evaluasi bahan ajar non cetak **Bentuk Penilaian** : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Sinkronus 2x50	Asinkronus 2x50	**Materi:** Mengetahui perbedaan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif **Pustaka:** *Reigeluth, C. M. (Ed.). (2013). Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory. Routledge.* **Materi:** Mengetahui model dan prosedur evaluasi formatif **Pustaka:** *Morrison, G. R., Ross, S. M., Kalman, H. K., & Kemp, J. E. (2019). Designing effective instruction. John Wiley & Sons.* **Materi:** Mengetahui evaluasi bahan ajar non cetak **Pustaka:** *Bates, A. W., & Sangrà, A. (2011). Managing technology in higher education: Strategies for transforming teaching and learning. John Wiley & Sons.*	10%

14	Mengetahui pemanfaatan internet sebagai sumber belajar	Mampu pemanfaatan internet sebagai sumber belajar	**Kriteria:** Dapat pemanfaatan internet sebagai sumber belajar **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Sinkronus 2x50	Asinkronus 2x50	**Materi:** Mengetahui pemanfaatan internet sebagai sumber belajar **Pustaka:** *Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). Instructional technology and media for learning. Pearson.*	3%
15	Menyusun tugas bahan ajar cetak (modul)	Mampu menyusun tugas bahan ajar cetak (modul)	**Kriteria:** Dapat menyusun tugas bahan ajar cetak (modul) **Bentuk Penilaian** : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Sinkronus 2x50	Asinkronus 2x50	**Materi:** Menyusun tugas bahan ajar cetak (modul) **Pustaka:** *Tian Balawati, Ph.D.,dkk. 2003. Pengembangan Bahan Ajar. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka*	10%
16	UJIAN AKHIR SEMESTER	UJIAN AKHIR SEMESTER	**Kriteria:** UJIAN AKHIR SEMESTER **Bentuk Penilaian** : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	UJIAN AKHIR SEMESTER 2 JP	UJIAN AKHIR SEMESTER 2 JP	**Materi:** Materi yang pernah diterima dari P 1 sd P 15 **Pustaka:** **Materi:** UJIAN AKHIR SEMESTER **Pustaka:** *Reigeluth, C. M. (Ed.). (2013). Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory. Routledge.*	10%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	25%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	65%
3.	Tes	10%
		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 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, ketrampulan 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. **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, 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.