



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S2 Pendidikan Seni Budaya

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Desain dan Teknologi Pembelajaran Seni Budaya	8810902004	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=4.48	1	17 April 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Dr. Trisakti, M.Si				Prof. Dr. Anik Juwariyah, M.Si.	

Model Pembelajaran	Project Based Learning
---------------------------	-------------------------------

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK
----------------------------------	--

CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
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	PLO-1 (S-1) Berdisiplin dan bertanggung jawab dalam segala kegiatan akademik.
CPL-8	2 (KU-2) Mampu memecahkan permasalahan sains, teknologi, dan atau seni di dalam bidang keilmuannya melalui pendekatan inter atau multidisipliner .
CPL-14	PLO-5 (P-5) Mampu mengembangkan desain, teknologi dan multimedia pembelajaran seni yang inovatif.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
--	--

CPMK - 1	Pemahaman terhadap lingkup substansi perkuliahan Pemahaman paradigma baru belajar dan pembelajaran
CPMK - 2	Mengidentifikasi Konsep teori-teori belajar dan pembelajaran Memahami prinsip desain dan teknologi pembelajaran sebagai sebuah sistem
CPMK - 3	Menganalisis proses dan tahapan desain dan teknologi pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instruksional System Design)
CPMK - 4	Menganalisis model-model desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya
CPMK - 5	Menyusun modelmodel desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya

Matrik CPL - CPMK	
--------------------------	--

	CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-5	CPL-8	CPL-14
CPMK-1		✓			✓	
CPMK-2		✓			✓	
CPMK-3			✓	✓		
CPMK-4			✓			✓
CPMK-5			✓			✓

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					✓	✓	✓									
CPMK-4									✓		✓	✓	✓			
CPMK-5										✓				✓	✓	✓

Deskripsi Singkat MK	Desain dan Teknologi Pembelajaran Seni adalah mata kuliah yang membahas prinsip dan teknik perancangan pembelajaran seni berbasis teknologi dengan pendekatan model pembelajaran case study. Mahasiswa akan diajak untuk menganalisis dan merancang solusi pembelajaran seni yang relevan dengan kebutuhan zaman melalui studi kasus nyata, seperti integrasi teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa, musik, atau tari. Mata kuliah ini juga menekankan pentingnya pembelajaran sepanjang hayat, sehingga mahasiswa diajak untuk memahami bahwa pembelajaran seni tidak berhenti di ruang kelas, melainkan terus berkembang melalui eksplorasi teknologi dan penerapan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan ini, diharapkan mahasiswa mampu menciptakan inovasi pembelajaran seni yang adaptif, inklusif, dan berkelanjutan.						
Pustaka	Utama :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cees de Bont, Elke den Ouden, Rick Schifferstein, Frido Smulders, Mascha van der Voort. 2013. <i>Advanced Design Methods For Successful Innovation</i>. Design: United. 2. A. 2005. <i>Creating Learning Materials For Open And Distance Learning: A Handbook for Authors and Instructional Designers</i>. Canada: Commonwealth of Learning. 3. Soderstrom, Tor., From, Jorgen., Lovqvist, Jeanette., Tornquist, Anette. 2011. <i>From Distance to Online Education: Educational Management in the 21st Century</i>. Annual Conference Dublin: Umea University Sweden. 4. Rahmawati, Tutik dan Daryanto. 2015. <i>Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik</i>. Yogyakarta: Penerbit Gava Media. 5. Sanjaya, Wina. 2008. <i>Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran</i>. Jakarta: Kencana. 6. Hamalik, Oumar. 2008. <i>Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem</i>. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 7. Trianto. 2008. <i>Mendesain Pembelajaran Kontektual</i>. Jakarta: Publisier 8. Lloyd P, Rieber. 2000. <i>Computers, Graphics, & Learning</i>. A: A. 9. Suryani, Nunuk., Setiawan, Achmad., Putria, Aditin. 2018. <i>Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya</i>. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 10. Sandjaya, Wina. 2012. <i>Media Komunikasi Pembelajaran</i>. Jakarta: PT Prenada Media. 11. Arifianto. 2018. <i>Praktek Budaya: Media Digital dan Pengaruhnya</i>. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. 					
	Pendukung :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sandjaya, Wina. 2012. <i>Media Komunikasi Pembelajaran</i>. Jakarta: PT Prenada Media. 					
	Dosen Pengampu	Dr. Trisakti, M.Si. Dr. Indar Sabri, S.Sn., M.Pd. Dr. Welly Suryandoko, S.Pd., 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	Pemahaman terhadap lingkup substansi perkuliahan Pemahaman paradigma baru belajar dan pembelajaran terhadap lingkup substansi perkuliahan Pemahaman paradigma baru belajar dan pembelajaran	1. Mendiskripsikan Ruang Lingkup substansi perkuliahan. 2. Menguraikan pradigma baru tentang belajar dan pembelajaran	Kriteria: Ketepatan jawaban dan argumentasi. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan diskusi 4 X 50		Materi: Ruang lingkup dan tujuan desain pembelajaran Pustaka: <i>Cees de Bont, Elke den Ouden, Rick Schifferstein, Frido Smulders, Mascha van der Voort. 2013. Advanced Design Methods For Successful Innovation . Design: United.</i> Materi: Desain pembelajaran Pustaka: <i>A. 2005. Creating Learning Materials For Open And Distance Learning: A Handbook for Authors and Instructional Designers . Canada: Commonwealth of Learning.</i>	2%

2	Pemahaman terhadap lingkup substansi perkuliahan Pemahaman paradigma baru belajar dan pembelajaran	1. Ruang Lingkup substansi perkuliahan. 2. Menguraikan pradiigma baru tentang belajar dan pembelajaran 2. Menjelaskan pradiigma baru tentang belajar dan pembelajara	Kriteria: Kejelasan jawaban dan argumentasi mahasiswa Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	tanya jawab dan diskusi 2x50		Materi: desain pembelajaran dan tujuan desain pembelajaran Pustaka: <i>Cees de Bont, Elke den Ouden, Rick Schifferstein, Frido Smulders, Mascha van der Voort. 2013. Advanced Design Methods For Successful Innovation . Design: United.</i> Materi: desain pembelajaran Pustaka: <i>A. 2005. Creating Learning Materials For Open And Distance Learning: A Handbook for Authors and Instructional Designers . Canada: Commonwealth of Learning.</i>	2%
3	Mengidentifikasi Konsep teori-teori belajar dan pembelajaran Memahami prinsip desain dan teknologi pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instruconsional System Design) Mengidentifikasi model-model desain pembelajaran	1. Menguraikan Konsep hakekat belajar, teori-teori belajar dan pembelajaran 2. Menguraikan prinsip belajar, pengertian, konsep dan prinsip desain pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instruconsional System Design)	Kriteria: Jawaban tepat dan argumentasi tepat Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan diskusi 2 X 50		Materi: teori belajar dan pembelajaran Pustaka: <i>Rahmawati, Tutik dan Daryanto. 2015. Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.</i> Materi: teori belajar dan pembelajaran Pustaka: <i>Rahmawati, Tutik dan Daryanto. 2015. Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.</i>	3%
4	Mengidentifikasi Konsep teori-teori belajar dan pembelajaran Memahami prinsip desain dan teknologi pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instruconsional System Design) Mengidentifikasi model-model desain pembelajaran	1. Menguraikan Konsep hakekat belajar, teori-teori belajar dan pembelajaran 2. Menguraikan prinsip belajar, pengertian, konsep dan prinsip desain pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instruconsional System Design)	Kriteria: Jawaban tepat dan argumentasi tepat Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan diskusi 2 X 50		Materi: teori belajar dan pembelajaran Pustaka: <i>Rahmawati, Tutik dan Daryanto. 2015. Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.</i> Materi: teori belajar dan pembelajaran Pustaka: <i>Rahmawati, Tutik dan Daryanto. 2015. Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.</i>	2%

5	Menganalisis proses dan tahapan desain dan teknologi pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instructional System Design)	1. Menganalisis proses desain dan teknologi pembelajaran 2. Menyusun tahapan desain dan teknologi pembelajaran	<p>Kriteria: Presentasi, kejelasan kajian jurnal, bahasan hasil tepat</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Penugasan Kelompok (analisis jurnal), presentasi dan diskusi 2 X 50		<p>Materi: sistem pembelajaran Pustaka: Sanjaya, Wina. 2008. <i>Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran</i> . Jakarta: Kencana.</p> <p>Materi: media digital Pustaka: Arifianto. 2018. <i>Praktek Budaya: Media Digital dan Pengaruhnya</i>. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.</p>	5%
6	Menganalisis proses dan tahapan desain dan teknologi pembelajaran sebagai sebuah sistem (Instructional System Design)	1. Menganalisis proses desain dan teknologi pembelajaran 2. Menyusun tahapan desain dan teknologi pembelajaran	<p>Kriteria: Presentasi, kejelasan kajian jurnal, bahasan hasil tepat</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Penugasan Kelompok (analisis jurnal), presentasi dan diskusi 2 X 50		<p>Materi: sistem pembelajaran Pustaka: Sanjaya, Wina. 2008. <i>Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran</i> . Jakarta: Kencana.</p> <p>Materi: media digital Pustaka: Arifianto. 2018. <i>Praktek Budaya: Media Digital dan Pengaruhnya</i>. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.</p>	8%
7	UTS	Semua pertemuan 1 sampai 6	<p>Kriteria: Ketepatan jawaban sesuai dengan argumentasi, teori dan konsep</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	UTS 2 X 50		<p>Materi: desain pembelajaran Pustaka: Cees de Bont, Elke den Ouden, Rick Schifferstein, Frido Smulders, Mascha van der Voort. 2013. <i>Advanced Design Methods For Successful Innovation</i> . Design: United.</p> <p>Materi: desain pembelajaran Pustaka: Soderstrom, Tor., From, Jorgen., Lovqvist, Jeanette., Tornquist, Anette. 2011. <i>From Distance to Online Education: Educational Management in the 21st Century</i>. Annual Conference Dublin: Umea University Sweden.</p> <p>Materi: desain pembelajaran Pustaka: Sanjaya, Wina. 2008. <i>Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran</i> . Jakarta: Kencana.</p>	20%

8	Mengidentifikasi model-model desain dan teknologi pembelajaran serta dapat mengkaji sebagai sistem (Instructional System Design)	1. Menganalisis model-model desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya 2. Menyusun model-model desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	Kriteria: Ketepatan menjawab pertanyaan dan berargumentasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50		Materi: perencanaan pembelajaran Pustaka: <i>Hamalik, Oumar. 2008. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem . Jakarta: PT. Bumi Aksara.</i> Materi: pembelajaran kontekstual Pustaka: <i>Trianto. 2008. Mendesain Pembelajaran Kontektual . Jakarta: Publiser</i> Materi: pembelajaran inovatif Pustaka: <i>Suryani, Nunuk., Setiawan, Achmad., Putra, Aditin. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.</i>	10%
9	Mengidentifikasi model-model desain dan teknologi pembelajaran serta dapat mengkaji sebagai sistem (Instructional System Design)	1. Menganalisis model-model desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya 2. Menyusun model-model desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	Kriteria: Ketepatan menjawab pertanyaan dan berargumentasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50		Materi: perencanaan pembelajaran Pustaka: <i>Hamalik, Oumar. 2008. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem . Jakarta: PT. Bumi Aksara.</i> Materi: pembelajaran kontekstual Pustaka: <i>Trianto. 2008. Mendesain Pembelajaran Kontektual . Jakarta: Publiser</i> Materi: pembelajaran inovatif Pustaka: <i>Suryani, Nunuk., Setiawan, Achmad., Putra, Aditin. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.</i>	5%

10	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	1. Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	<p>Kriteria: Presentasi, isi makalah, ketepatan menjawab pertanyaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50		<p>Materi: media komunikasi Pustaka: Sandjaya, Wina. 2012. <i>Media Komunikasi Pembelajaran.</i> Jakarta: PT Prenada Media.</p> <p>Materi: media digital Pustaka: Arifianto. 2018. <i>Praktek Budaya: Media Digital dan Pengaruhnya.</i> Yogyakarta: Aswaja Pressindo.</p>	10%
11	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	1. Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	<p>Kriteria: Presentasi, isi makalah, ketepatan menjawab pertanyaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50		<p>Materi: media komunikasi Pustaka: Sandjaya, Wina. 2012. <i>Media Komunikasi Pembelajaran.</i> Jakarta: PT Prenada Media.</p> <p>Materi: media digital Pustaka: Arifianto. 2018. <i>Praktek Budaya: Media Digital dan Pengaruhnya.</i> Yogyakarta: Aswaja Pressindo.</p>	6%
12	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	1. Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	<p>Kriteria: Presentasi, isi makalah, ketepatan menjawab pertanyaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50		<p>Materi: media digital Pustaka: Arifianto. 2018. <i>Praktek Budaya: Media Digital dan Pengaruhnya.</i> Yogyakarta: Aswaja Pressindo.</p> <p>Materi: media komunikasi Pustaka: Sandjaya, Wina. 2012. <i>Media Komunikasi Pembelajaran.</i> Jakarta: PT Prenada Media.</p> <p>Materi: desain pembelajaran Pustaka: Trianto. 2008. <i>Mendesain Pembelajaran Kontektual .</i> Jakarta: Publiser</p>	2%

13	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	1. Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	Kriteria: Presentasi, isi makalah, ketepatan menjawab pertanyaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50		Materi: pembelajaran inovatif Pustaka: <i>Suryani, Nunuk., Setiawan, Achmad., Putria, Aditin. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.</i> Materi: media pembelajaran Pustaka: <i>Sandjaya, Wina. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: PT Prenada Media.</i>	5%
14	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	1. Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	Kriteria: Presentasi, isi makalah, ketepatan menjawab pertanyaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50		Materi: pembelajaran inovatif Pustaka: <i>Suryani, Nunuk., Setiawan, Achmad., Putria, Aditin. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.</i> Materi: media pembelajaran Pustaka: <i>Sandjaya, Wina. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: PT Prenada Media.</i> Materi: media pembelajaran Pustaka: <i>Suryani, Nunuk., Setiawan, Achmad., Putria, Aditin. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.</i>	5%

15	Presentasi dan diskusi desain dan teknologi pembelajaran	1. Menyusun system desain pembelajaran Seni Budaya 2. Mempresentasikan desain dan kebutuhan teknologi pembelajaran Seni Budaya	<p>Kriteria: Presentasi, isi makalah, ketepatan menjawab pertanyaan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50		<p>Materi: pembelajaran inovatif</p> <p>Pustaka: <i>Suryani, Nunuk., Setiawan, Achmad., Putra, Aditin. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.</i></p> <hr/> <p>Materi: media pembelajaran</p> <p>Pustaka: <i>Sandjaya, Wina. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: PT Prenada Media.</i></p> <hr/> <p>Materi: media pembelajaran</p> <p>Pustaka: <i>Suryani, Nunuk., Setiawan, Achmad., Putra, Aditin. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.</i></p>	5%
16	UAS	Menyusun desain pembelajaran berbasis teknologi	<p>Kriteria: presentasi hasil desain pembelajaran</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Presentasi penugasan 2 X 50		<p>Materi: desain pembelajaran dan tujuan desain pembelajaran</p> <p>Pustaka: <i>Cees de Bont, Elke den Ouden, Rick Schifferstein, Frido Smulders, Mascha van der Voort. 2013. Advanced Design Methods For Successful Innovation . Design: United.</i></p> <hr/> <p>Materi: desain pembelajaran dan tujuan desain pembelajaran</p> <p>Pustaka: <i>A. 2005. Creating Learning Materials For Open And Distance Learning: A Handbook for Authors and Instructional Designers . Canada: Commonwealth of Learning.</i></p> <hr/> <p>Materi: ,edia pembelajaran</p> <p>Pustaka: <i>Suryani, Nunuk., Setiawan, Achmad., Putra, Aditin. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.</i></p>	10%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	52%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	45.5%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	2.5%
		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, 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-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.