

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi S3 Pendidikan Jarak Jauh Teknologi Pendidikan					Kode Dokumen
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Cyber Learning	PJJ0203050		T=3 P=0 ECTS=7.56		1	21 Februari 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi	
					RUSIJONO	
Model Pembelajaran	Project Based Learning					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL-5	Menguasai dan mengembangkan teori, prinsip, dan paradigma keilmuan Teknologi Pendidikan secara mendalam untuk membangun kerangka konseptual baru yang relevan dengan tantangan pembelajaran di era digital dan konteks sosial-budaya yang beragam				
	CPL-7	Mampu mengembangkan dan memimpin pembelajaran di perguruan tinggi dengan pendekatan riset berbasis teknologi pendidikan mutakhir untuk meningkatkan kualitas, relevansi, dan daya saing pendidikan tinggi				
	CPL-8	Mampu memberikan kepemimpinan akademik dan profesional dalam pengembangan, penerapan, serta konsultasi teknologi pendidikan berbasis riset dan bukti (evidence-based) untuk mendukung transformasi pendidikan di berbagai sektor				
	CPL-10	Mampu mengembangkan inovasi dan peluang usaha berbasis teknologi pendidikan secara kreatif, adaptif, dan beretika dalam mendukung transformasi pendidikan				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK - 1	Menganalisis teori, prinsip, dan paradigma fundamental dalam Teknologi Pendidikan serta relevansinya dengan konteks pembelajaran di era digital.				
	CPMK - 2	Mengaplikasikan prinsip-prinsip desain sistem pembelajaran yang responsif terhadap keragaman sosial-budaya untuk meningkatkan kebermaknaan dan keadilan pembelajaran.				
	CPMK - 3	Menganalisis landasan teoritis dan filosofis cyber learning dalam konteks pendidikan tinggi				
	CPMK - 4	Mendesain model cyber learning berbasis riset untuk konteks pendidikan tinggi				
	CPMK - 5	Mengembangkan konten dan lingkungan pembelajaran digital yang mutakhir				
	CPMK - 6	Mengevaluasi efektivitas dan dampak program cyber learning				
	CPMK - 7	Memimpin penelitian dan pengembangan inovasi cyber learning				
	CPMK - 8	Mendesain dan mengembangkan prototipe sistem cyber learning yang inovatif dan berbasis bukti (evidence-based) untuk memecahkan masalah pembelajaran kompleks di berbagai sektor.				
	CPMK - 9	Mengomunikasikan temuan riset dan rekomendasi kebijakan terkait cyber learning kepada pemangku kepentingan secara efektif untuk mendukung pengambilan keputusan strategis.				
	CPMK - 10	Menganalisis peluang inovasi dan kewirausahaan berbasis teknologi pendidikan dalam konteks transformasi pendidikan digital				
	CPMK - 11	Mendesain prototipe inovasi teknologi pendidikan yang kreatif dan berorientasi pada kebutuhan pengguna				
	CPMK - 12	Mengembangkan strategi implementasi dan komersialisasi inovasi teknologi pendidikan yang beretika				
	Matrik CPL - CPMK					

		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-5</td><td>CPL-7</td><td>CPL-8</td><td>CPL-10</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-6</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-7</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-8</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-9</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-10</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-11</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-12</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>	CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-8	CPL-10	CPMK-1	✓				CPMK-2	✓				CPMK-3		✓			CPMK-4		✓			CPMK-5		✓			CPMK-6		✓			CPMK-7		✓			CPMK-8			✓		CPMK-9			✓		CPMK-10				✓	CPMK-11				✓	CPMK-12				✓																																																																																																																																																																																											
CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-8	CPL-10																																																																																																																																																																																																																																																										
CPMK-1	✓																																																																																																																																																																																																																																																													
CPMK-2	✓																																																																																																																																																																																																																																																													
CPMK-3		✓																																																																																																																																																																																																																																																												
CPMK-4		✓																																																																																																																																																																																																																																																												
CPMK-5		✓																																																																																																																																																																																																																																																												
CPMK-6		✓																																																																																																																																																																																																																																																												
CPMK-7		✓																																																																																																																																																																																																																																																												
CPMK-8			✓																																																																																																																																																																																																																																																											
CPMK-9			✓																																																																																																																																																																																																																																																											
CPMK-10				✓																																																																																																																																																																																																																																																										
CPMK-11				✓																																																																																																																																																																																																																																																										
CPMK-12				✓																																																																																																																																																																																																																																																										
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																																																																																																																																																														
	<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-10</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-11</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-12</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr></table>	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								✓	✓								CPMK-6												✓					CPMK-7														✓			CPMK-8										✓			✓				CPMK-9																✓	CPMK-10				✓													CPMK-11											✓						CPMK-12															✓																	
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								✓	✓																																																																																																																																																																																																																																																					
CPMK-6												✓																																																																																																																																																																																																																																																		
CPMK-7														✓																																																																																																																																																																																																																																																
CPMK-8										✓			✓																																																																																																																																																																																																																																																	
CPMK-9																✓																																																																																																																																																																																																																																														
CPMK-10				✓																																																																																																																																																																																																																																																										
CPMK-11											✓																																																																																																																																																																																																																																																			
CPMK-12															✓																																																																																																																																																																																																																																															
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Cyber Learning membekali mahasiswa S3 dengan pemahaman mendalam tentang landasan filosofis, teori, dan praktik pembelajaran siber dalam konteks Pendidikan Jarak Jauh (PJJ). Ruang lingkup mencakup analisis kritis terhadap ekosistem digital, model desain instruksional adaptif, aspek sosio-teknis, penilaian autentik, serta isu etika dan keberlanjutan. Melalui pendekatan multidisipliner, mata kuliah ini bertujuan menghasilkan sarjana yang mampu merancang, mengevaluasi, dan memimpin inovasi sistem cyber learning yang transformatif dan berpusat pada pembelajar, sehingga relevan dengan visi Program S3 Teknologi Pendidikan dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital.																																																																																																																																																																																																																																																													
Pustaka	Utama :		1. Anderson, Terry. 2008. The Theory and Practice of Online Learning. Edmonton: AU Press. 2. Garrison, D. Randy. 2017. E-Learning in the 21st Century: A Community of Inquiry Framework for Research and Practice. New York: Routledge. 3. Moore, Michael G. & Greg Kearsley. 2011. Distance Education: A Systems View of Online Learning. Belmont: Wadsworth. 4. Siemens, George. 2006. Knowing Knowledge. Vancouver: Lulu Press. 5. Bates, A.W. (Tony). 2015. Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning. Vancouver: BCCampus. 6. Rusman, dkk. 2021. Pembelajaran Daring Berbasis Outcome Based Education (OBE). Bandung: Alfabeta. 7. Suhartono, Edi. 2020. Desain Instruksional Modern: Panduan bagi Pengajar dan Inovator Pendidikan. Jakarta: Erlangga.																																																																																																																																																																																																																																																											
	Pendukung :		1. Downes, Stephen. 2019. Recent Work in Connectivism. European Journal of Open, Distance and E-Learning. 2. Boettcher, Judith V. & Rita-Marie Conrad. 2016. The Online Teaching Survival Guide: Simple and Practical Pedagogical Tips. San Francisco: Jossey-Bass. 3. Laurillard, Diana. 2012. Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology. New York: Routledge. 4. Biggs, John & Catherine Tang. 2011. Teaching for Quality Learning at University. Berkshire: Open University Press. 5. Spitzer, Manfred. 2014. Digital Dementia: What We and Our Children are Doing to Our Minds. Munich: Droemer Knauer. 6. Arifin, Zainal. 2022. Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya. 7. Prawiradilaga, Dewi Salma. 2016. Wawasan Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana. 8. Miarso, Yusufhadi. 2004. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana. 9. Kustiono, dkk. 2023. Inovasi Pembelajaran Digital: Teori dan Praktik. Semarang: UNNES Press.																																																																																																																																																																																																																																																											
Dosen Pengampu	Dr. Alim Sumarno, 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 mampu mengkritisi teori-teori utama dan paradigma yang mendasari perkembangan ilmu Teknologi Pendidikan dalam konteks Cyber Learning dengan memberikan analisis yang mendalam dan argumentasi yang logis.	1. Kemampuan mengidentifikasi teori-teori utama dan paradigma dalam Teknologi Pendidikan 2. Kemampuan menganalisis kekuatan dan kelemahan teori serta relevansinya dengan Cyber Learning 3. Kemampuan menyusun kritik konstruktif dan alternatif solusi berdasarkan teori		Studi kasus, diskusi terpadang (guided discussion), pembelajaran berbasis masalah (PBL), jigsaw learning, dan seminar kolaboratif			6%
2	Mahasiswa mampu menganalisis teori-teori pembelajaran dan filosofi pendidikan yang menjadi landasan pengembangan cyber learning dengan kritis dan mendalam.	1. Mengidentifikasi teori-teori pembelajaran utama yang relevan dengan cyber learning 2. Menganalisis keterkaitan filosofi pendidikan dengan prinsip-prinsip cyber learning 3. Mengevaluasi implikasi teori dan filosofi terhadap desain pembelajaran cyber		Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan pembelajaran berbasis masalah (PBL)			6%
3	Mahasiswa mampu menganalisis kesenjangan antara prinsip-prinsip teori cyber learning dengan tantangan implementasinya di era digital, serta mengusulkan solusi yang relevan dan adaptif.	1. Mengidentifikasi prinsip-prinsip teori cyber learning yang relevan 2. Menganalisis tantangan implementasi di era digital (seperti etika, keamanan, akses, dan budaya) 3. Menilai kesenjangan antara teori dan praktik berdasarkan bukti dan studi kasus 4. Mengembangkan rekomendasi atau solusi untuk mengatasi kesenjangan yang ditemukan		Studi kasus, diskusi terpadang, pembelajaran berbasis proyek, dan simulasi problem-based learning			6%
4	Mahasiswa mampu menganalisis tren teknologi pendidikan terkini dan merancang potensi aplikasinya untuk menciptakan solusi pendidikan inovatif dalam konteks Cyber Learning.	1. Kemampuan mengidentifikasi dan menjelaskan tren teknologi pendidikan terkini yang relevan dengan Cyber Learning. 2. Kemampuan menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan dari tren teknologi yang dipilih. 3. Kemampuan merancang solusi pendidikan inovatif dengan mengaplikasikan tren teknologi yang dianalisis.		Studi Kasus, Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBl), Diskusi Kelas, dan Eksplorasi Mandiri.			6%
5	Mahasiswa mampu mengevaluasi perkembangan mutakhir cyber learning dan merumuskan rekomendasinya untuk peningkatan kualitas pendidikan tinggi.	1. Mengidentifikasi tren dan inovasi terkini dalam cyber learning 2. Menganalisis dampak perkembangan cyber learning terhadap kualitas pendidikan tinggi 3. Menyusun evaluasi dan rekomendasi strategis berbasis bukti untuk implementasi cyber learning		Studi kasus, diskusi terpadang, pembelajaran berbasis proyek, seminar online dengan pakar			6%

6	Mahasiswa mampu merancang model desain pembelajaran cyber learning yang adaptif dan sensitif terhadap keragaman karakteristik peserta didik (seperti gaya belajar, latar belakang budaya, kemampuan, dan kebutuhan khusus).	1.Mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik peserta didik yang beragam dalam konteks cyber learning. 2.Memilih dan menerapkan prinsip-prinsip desain pembelajaran adaptif yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan beragam peserta didik. 3.Menyusun rancangan model pembelajaran cyber learning yang lengkap, mencakup strategi, konten, dan asesmen yang responsif terhadap keragaman.		Studi Kasus, Simulasi Perancangan, Pembelajaran Berbasis Proyek, Diskusi Terpandang			6%
7	Mahasiswa mampu mengembangkan model desain pembelajaran siber yang inovatif dengan mengintegrasikan temuan hasil penelitian untuk menciptakan solusi pembelajaran yang efektif dan relevan.	1.Mampu menganalisis dan mensintesis hasil penelitian terkini yang relevan dengan pembelajaran siber. 2.Mampu merancang model desain pembelajaran siber yang orisinal dan inovatif berdasarkan sintesis penelitian. 3.Mampu mengimplementasikan model desain yang dikembangkan ke dalam prototipe atau simulasi yang fungsional.		Project-Based Learning, Studi Kasus, Diskusi Terpandu, Simulasi, dan Tutorial			8%
8	Mahasiswa mampu menciptakan konten pembelajaran digital interaktif yang inovatif dan efektif dengan memanfaatkan teknologi terkini untuk mendukung proses belajar mengajar di lingkungan cyber.	1.Mampu menganalisis kebutuhan dan merancang storyboard untuk konten pembelajaran digital interaktif. 2.Mampu mengimplementasikan teknologi terkini (seperti AR/VR, gamifikasi, atau microlearning) ke dalam konten. 3.Mampu menghasilkan produk konten digital yang fungsional, menarik, dan sesuai dengan prinsip pedagogi digital.		Project-Based Learning, Demonstrasi, Tutorial Terpandu, dan Diskusi Kolaboratif.			6%
9	Mahasiswa mampu merancang dan menerapkan lingkungan pembelajaran siber yang adaptif serta berpusat pada kebutuhan dan karakteristik mahasiswa.	1.Mampu menganalisis kebutuhan mahasiswa untuk merancang lingkungan pembelajaran siber yang adaptif 2.Mampu merancang prototipe lingkungan pembelajaran siber yang berpusat pada mahasiswa 3.Mampu mengevaluasi dan merefleksikan efektivitas lingkungan pembelajaran siber yang dibangun		Project-Based Learning, Diskusi Terpandu, Simulasi, dan Peer Review			6%

10	Mahasiswa mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip evidence-based design dalam mengembangkan prototipe sistem cyber learning yang efektif dan berdasar pada data serta teori yang relevan.	1.Mengidentifikasi dan menganalisis bukti (evidence) dari literatur atau data pengguna yang relevan untuk mendukung desain sistem. 2.Mendesain prototipe sistem cyber learning yang secara jelas mengintegrasikan prinsip-prinsip evidence-based yang telah dipilih. 3.Membuat laporan yang menjelaskan justifikasi desain berdasarkan bukti dan teori yang mendukung.		Studi kasus, pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, dan tutorial			6%
11	Mahasiswa mampu merancang sebuah prototipe solusi pendidikan (seperti modul digital, rencana pembelajaran, atau aplikasi sederhana) yang secara efektif dan sinergis mengintegrasikan prinsip pedagogis dengan teknologi yang tepat untuk meningkatkan pengalaman belajar.	1.Menganalisis kebutuhan pembelajaran dan memilih teknologi yang relevan untuk memenuhinya. 2.Mendesain solusi pendidikan yang menunjukkan keselarasan antara tujuan pedagogis, strategi pembelajaran, dan fitur teknologi yang dipilih. 3.Membuat prototipe atau rancangan detail (storyboard, wireframe, atau dokumen desain) dari solusi pendidikan yang diusulkan. 4.Menyajikan argumentasi yang mendalam mengenai keunggulan dan efektivitas desain solusi yang dibuat berdasarkan teori pedagogi dan pertimbangan teknologi.		Studi Kasus, Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL), Diskusi Terpandang, dan Tutorial/Tinjauan Desain			6%
12	Mahasiswa mampu merancang framework evaluasi yang komprehensif dan relevan untuk mengukur efektivitas program cyber learning dengan mempertimbangkan aspek pedagogis dan teknologi.	1.Kemampuan mengidentifikasi aspek-aspek kunci yang perlu dievaluasi dalam program cyber learning 2.Kesesuaian framework dengan teori evaluasi program dan karakteristik cyber learning 3.Kelengkapan dan kedalaman komponen framework (seperti tujuan, indikator, metode pengumpulan data, dan analisis) 4.Kejelasan dan orisinalitas dalam penyusunan desain framework		Studi kasus, diskusi kelompok, pembelajaran berbasis proyek, dan tutorial			6%

13	Mahasiswa mampu mengembangkan model evaluasi yang komprehensif untuk mengukur dampak dan efektivitas prototipe sistem cyber learning yang telah dihasilkan.	1.Mampu merumuskan tujuan evaluasi dan merancang metodologi evaluasi yang sesuai untuk prototipe sistem cyber learning. 2.Mampu mengidentifikasi dan memilih indikator kinerja utama (KPI) serta teknik pengumpulan data yang relevan untuk mengukur dampak dan efektivitas. 3.Mampu menyusun instrumen evaluasi (seperti kuesioner, rubrik, atau panduan wawancara) yang valid dan andal. 4.Mampu menganalisis data hasil evaluasi dan menyajikan rekomendasi perbaikan berbasis temuan.		Project-Based Learning, Diskusi Kelas, Studi Kasus, Tutorial			8%
14	Mahasiswa mampu menganalisis hasil penelitian terkait cyber learning dan menerapkannya untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran secara berkelanjutan.	1.Kemampuan mengidentifikasi dan meringkas temuan kunci dari penelitian cyber learning 2.Kemampuan menganalisis relevansi hasil penelitian terhadap konteks praktik cyber learning yang dihadapi 3.Kemampuan merancang rencana perbaikan praktik cyber learning berdasarkan sintesis hasil penelitian		Studi kasus, diskusi berbasis masalah, pembelajaran proyek, seminar			6%
15	Mahasiswa mampu merancang strategi implementasi cyber learning yang mempertimbangkan aspek etika, keberlanjutan, dan dampak sosial secara komprehensif.	1.Mengidentifikasi dan menganalisis isu etika, keberlanjutan, dan dampak sosial dalam sebuah studi kasus cyber learning. 2.Menyusun strategi implementasi yang secara eksplisit mengintegrasikan prinsip-prinsip etika, keberlanjutan, dan tanggung jawab sosial. 3.Membuat rencana evaluasi untuk memantau dampak implementasi terhadap aspek etika, keberlanjutan, dan sosial.		Studi Kasus, Diskusi Terpadang, Pembelajaran Berbasis Proyek, dan Simulasi/Role-play.			6%

16	Mahasiswa mampu menyusun laporan rekomendasi kebijakan berbasis bukti untuk penerapan cyber learning di tingkat makro (nasional/institusional) yang komprehensif dan dapat dipertanggungjawabkan.	1. Kemampuan mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan serta tantangan cyber learning di tingkat nasional atau institusional. 2. Kemampuan mengumpulkan, menyeleksi, dan mensintesis bukti-bukti (data, penelitian, best practice) yang relevan dan kredibel. 3. Kemampuan merumuskan rekomendasi kebijakan yang spesifik, terukur, realistis, dan berdampak. 4. Kemampuan menyusun laporan yang terstruktur, sistematis, dan komunikatif sesuai kaidah penulisan ilmiah atau kebijakan.		Studi kasus, pembelajaran berbasis proyek (PjBL), diskusi kelompok, tutorial, dan simulasi perumusan kebijakan.			6%
----	---	---	--	---	--	--	----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.