



**Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan  
Program Studi S1 Ilmu Keolahragaan**

Kode Dokumen

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
ANALISIS PERFORMA BOLATANGAN	8920103349	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=3 P=0 ECTS=4.77			7	9 Desember 2025
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK			Koordinator Program Studi		
	A Burhanuddin Kusuma Nugraha, S.Pd., M.Kes.	A Burhanuddin Kusuma Nugraha, S.Pd., M.Kes.			HERI WAHYUDI		

Model Pembelajaran	Project Based Learning	
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>	
CPL-7	Mampu memahami, menganalisis dan mengevaluasi serta menerapkan teori keilmuan khususnya kebugaran fisik, kesehatan mental, dan sosial di bidang ilmu keolahragaan. (PLO-7)	
CPL-10	Mampu berpikir kritis, logis, inovatif dan sistematis guna mengembangkan dan mengoptimalkan potensi dunia usaha dan industri di bidang ilmu keolahragaan. (PLO-10)	
CPL-11	Mampu merumuskan dan mengembangkan ilmu keolahragaan dalam kaitannya dengan aktivitas fisik, olahraga dan permainan tradisional di lingkungan Industri dan Dunia Kerja (IDUKA) serta masyarakat pada umumnya. (PLO-1)	
CPL-12	Mampu mengoptimalkan konsep efektivitas dan efisiensi gerakan manusia dalam kaitannya aktivitas dan permainan fisik serta olahraga di lingkungan dunia usaha dan industri serta masyarakat pada umumnya.(PLO-2)	
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>		
CPMK - 1	Menerapkan prinsip-prinsip analisis performa dalam konteks bolatangan untuk meningkatkan kebugaran fisik pemain. (C3)	
CPMK - 2	Menganalisis komponen-komponen performa fisik dan teknik dalam bolatangan untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan pemain. (C4)	
CPMK - 3	Mengevaluasi efektivitas strategi pelatihan bolatangan berdasarkan data performa pemain. (C5)	
CPMK - 4	Menciptakan program latihan yang inovatif untuk meningkatkan performa bolatangan berdasarkan analisis data. (C6)	
CPMK - 5	Menerapkan metode pengumpulan data performa yang relevan dalam konteks bolatangan. (C3)	
CPMK - 6	Menganalisis pola permainan tim bolatangan untuk mengembangkan strategi kompetitif. (C4)	
CPMK - 7	Mengevaluasi dampak faktor mental dan sosial terhadap performa pemain bolatangan. (C5)	
CPMK - 8	Menciptakan alat atau sistem evaluasi performa bolatangan yang adaptif dengan kebutuhan IDUKA. (C6)	
CPMK - 9	Menerapkan teknologi terkini dalam analisis performa bolatangan untuk meningkatkan akurasi pengukuran. (C3)	
CPMK - 10	Menganalisis hubungan antara kebugaran fisik dan performa dalam bolatangan untuk merancang program latihan yang optimal. (C4)	

**Matrik CPL - CPMK**

CPMK	CPL-7	CPL-10	CPL-11	CPL-12
CPMK-1	✓			
CPMK-2	✓		✓	
CPMK-3	✓	✓		
CPMK-4		✓		
CPMK-5			✓	
CPMK-6				✓
CPMK-7	✓			
CPMK-8			✓	
CPMK-9				✓
CPMK-10	✓		✓	

**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							✓		✓							
		CPMK-6									✓	✓				✓	✓	✓
		CPMK-7				✓												
		CPMK-8											✓	✓				
		CPMK-9														✓		
		CPMK-10																
<b>Deskripsi Singkat MK</b>		Matakuliah Analisis Performa Bolatangan merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang prinsip-prinsip analisis performa dalam olahraga bolatangan. Mata kuliah ini mencakup pengenalan terhadap teknik dasar bolatangan, strategi permainan, serta metode analisis kuantitatif dan kualitatif untuk mengevaluasi performa pemain dan tim. Tujuan mata kuliah ini adalah memberikan mahasiswa kemampuan untuk menganalisis aspek teknis, taktis, fisik, dan psikologis dalam bolatangan, serta mengaplikasikan hasil analisis untuk meningkatkan performa serta menerapkannya dalam sebuah kejuaraan. Ruang lingkup mata kuliah meliputi pengumpulan data, penggunaan teknologi dalam analisis, interpretasi hasil, dan penyusunan rekomendasi pelatihan berdasarkan temuan analisis.																
<b>Pustaka</b>		<b>Utama :</b>																
		1. Dyas Andry P - Buku Ajar Bola Tangan 2. Ermawan Susanto - Olahraga Permainan Bola Tangan																
		<b>Pendukung :</b>																
<b>Dosen Pengampu</b>		Dr. Heri Wahyudi, S.Or., M.Pd. A Burhanuddin Kusuma Nugraha, S.Pd., M.Kes.																
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian				Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu ]				Materi Pembelajaran [ Pustaka ]	Bobot Penilaian (%)							
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)											
1	1.Kontrak kuliah 2.Mahasiswa mampu memahami karakteristik permainan bola tangan 3.Mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip analisis performa dalam konteks bolatangan untuk meningkatkan kebugaran fisik pemain	1.Mahasiswa dapat memahami karakteristik permainan bola tangan 2.Mahasiswa dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi performa fisik pemain bolatangan 3.Mahasiswa dapat menerapkan metode analisis performa untuk meningkatkan kebugaran fisik pemain	<b>Kriteria:</b> 1.sangat kurang - kurang - cukup - baik - baik sekali <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Luring (offline)	Daring (online)	<b>Materi:</b> Konsep dasar analisis performa dalam bolatangan., Faktor-faktor yang mempengaruhi performa fisik pemain., Metode analisis performa untuk meningkatkan kebugaran fisik. <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahana  <b>Materi:</b> BAB 1-4 <b>Pustaka:</b> Dyas Andry P - Buku Ajar Bola Tangan  <b>Materi:</b> BAB 1-4 <b>Pustaka:</b> Ermawan Susanto - Olahraga Permainan Bola Tangan	5%											

2	Mahasiswa mampu menganalisis komponen performa fisik dan teknik dalam bolatangan serta mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan pemain.	<p>1.Kemampuan mengidentifikasi komponen performa fisik dalam bolatangan</p> <p>2.Kemampuan mengidentifikasi komponen teknik dalam bolatangan</p> <p>3.Kemampuan menganalisis kelemahan dan kekuatan pemain berdasarkan komponen performa fisik dan teknik</p>	<p><b>Kriteria:</b> sangat kurang - kurang - cukup - baik - baik sekali</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja, Tes</p>	Diskusi kelompok, studi kasus, dan demonstrasi. 50 menit x 2	Analisis video performa pemain bolatangan, Mahasiswa diminta untuk menganalisis video pemain bolatangan dan mengidentifikasi kelemahan serta kekuatan berdasarkan komponen performa fisik dan teknik.	<p><b>Materi:</b> Komponen performa fisik dalam bolatangan (kecepatan, daya tahan, kekuatan, kelincahan), Komponen teknik dalam bolatangan (menembak, menggiring, passing, bertahan), Analisis performa pemain berdasarkan komponen fisik dan teknik</p> <p><b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan</p> <p><b>Materi:</b> BAB 1</p> <p><b>Pustaka:</b> Dyas Andry P - Bola Tangan</p>	5%
3	Mahasiswa mampu menganalisis komponen performa fisik dan teknik dalam bolatangan serta mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan pemain.	<p>1.Kemampuan mengidentifikasi komponen performa fisik dalam bolatangan</p> <p>2.Kemampuan mengidentifikasi komponen teknik dalam bolatangan</p> <p>3.Kemampuan menganalisis kelemahan dan kekuatan pemain berdasarkan komponen performa fisik dan teknik</p>	<p><b>Kriteria:</b> sangat kurang - kurang - cukup - baik - baik sekali</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	Diskusi kelompok, analisis video pertandingan, presentasi hasil analisis. 50 menit x 2		<p><b>Materi:</b> Komponen performa fisik dalam bolatangan (kecepatan, kekuatan, daya tahan, kelincahan), Komponen teknik dalam bolatangan (lemparan, tangkapan, dribbling, blocking), Teknik analisis performa pemain</p> <p><b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan</p> <p><b>Materi:</b> BAB 1</p> <p><b>Pustaka:</b> Dyas Andry P - Bola Tangan</p>	5%
4	Mahasiswa mampu mengevaluasi strategi pelatihan bolatangan berdasarkan data performa pemain dan memberikan rekomendasi perbaikan.	<p>1.Kemampuan menganalisis data performa pemain</p> <p>2.Kemahami hubungan antara strategi pelatihan dan performa pemain</p> <p>3.Memberikan rekomendasi perbaikan strategi pelatihan berdasarkan evaluasi</p>	<p><b>Kriteria:</b> sangat kurang - kurang - cukup - baik - baik sekali</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi, dan analisis data. 50 menit x 2	Analisis data performa pemain dan pembuatan rekomendasi strategi pelatihan dalam bentuk laporan tertulis, LMS	<p><b>Materi:</b> Konsep dasar evaluasi strategi pelatihan, Analisis data performa pemain, Teknik evaluasi efektivitas pelatihan, Rekomendasi perbaikan strategi pelatihan</p> <p><b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan</p> <p><b>Materi:</b> BAB 2</p> <p><b>Pustaka:</b> Dyas Andry P - Bola Tangan</p>	5%

5	Mahasiswa mampu mengevaluasi strategi pelatihan bolatangan berdasarkan data performa pemain dan memberikan rekomendasi perbaikan.	1.Kemampuan menganalisis data performa pemain 2.Kemampuan mengevaluasi efektivitas strategi pelatihan 3.Kemampuan memberikan rekomendasi perbaikan strategi pelatihan	<b>Kriteria:</b> sangat kurang - kurang - cukup - baik - baik sekali  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi, dan praktik analisis data. 50 menit x 2	Analisis kasus strategi pelatihan bolatangan berdasarkan data performa pemain dan membuat rekomendasi perbaikan dalam bentuk laporan tertulis	<b>Materi:</b> Konsep evaluasi strategi pelatihan, Analisis data performa pemain, Teknik evaluasi efektivitas pelatihan, Rekomendasi perbaikan strategi pelatihan <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan  <b>Materi:</b> BAB 2 <b>Pustaka:</b> Dyas Andry P - Bola Tangan	5%
6	Mahasiswa dapat merancang program latihan bolatangan yang efektif dan inovatif dengan memanfaatkan data performa untuk meningkatkan hasil latihan.	1.Kemampuan merancang program latihan berdasarkan analisis data 2.Tingkat inovasi dalam desain program latihan 3.Relevansi program latihan dengan kebutuhan atlet bolatangan 4.Kemampuan mempresentasikan dan mempertahankan rancangan program latihan	<b>Kriteria:</b> sangat kurang - kurang - cukup - baik - baik sekali  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, presentasi, dan studi kasus.. 50 menit x 2	Membuat rancangan program latihan bolatangan berbasis data dan mengunggahnya ke LMS dalam bentuk dokumen atau presentasi., Mahasiswa diminta untuk menganalisis data performa bolatangan (disediakan) dan merancang program latihan inovatif berdasarkan analisis tersebut.	<b>Materi:</b> Prinsip dasar desain program latihan bolatangan, Analisis data performa untuk identifikasi kebutuhan latihan, Teknik inovasi dalam program latihan, Studi kasus program latihan bolatangan berbasis data <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan  <b>Materi:</b> BAB 3 <b>Pustaka:</b> Dyas Andry P - Bola Tangan	5%
7	Mahasiswa mampu merancang program latihan yang inovatif berdasarkan analisis data untuk meningkatkan performa bolatangan.	1.Kemampuan merancang program latihan yang inovatif 2.Kesesuaian program latihan dengan hasil analisis data 3.Kreativitas dalam penyusunan program latihan	<b>Kriteria:</b> sangat kurang - kurang - cukup - baik - baik sekali  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, presentasi. 50 menit x 2	Merancang program latihan inovatif berbasis analisis data, Mahasiswa diminta untuk membuat proposal program latihan inovatif untuk bolatangan berdasarkan analisis data yang diberikan, kemudian mengunggahnya ke LMS untuk penilaian	<b>Materi:</b> Prinsip-prinsip perancangan program latihan, Analisis data untuk identifikasi kebutuhan latihan, Teknik inovasi dalam program latihan bolatangan <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan  <b>Materi:</b> BAB 4 <b>Pustaka:</b> Dyas Andry P - Bola Tangan	5%
8	UTS	Mampu menjawab dan mempraktikkan teori dengan baik	<b>Kriteria:</b> sangat kurang - kurang - cukup - baik - baik sekali  <b>Bentuk Penilaian :</b> Tes	Tes tulis dan praktik 50 menit x 2		<b>Materi:</b> BAB 1-4 <b>Pustaka:</b> Dyas Andry P - Bola Tangan	10%

9	1.Mahasiswa mampu menerapkan berbagai metode pengumpulan data performa dalam konteks bolatangan sesuai dengan kebutuhan analisis. 2.Mahasiswa mampu mempersiapkan penyelenggaraan pertandingan bola tangan dengan baik.	1.Kemampuan mahasiswa dalam memilih metode pengumpulan data yang sesuai 2.Ketepatan mahasiswa dalam menerapkan metode pengumpulan data 3.Kemampuan mahasiswa dalam menganalisa data yang dikumpulkan	<b>Kriteria:</b> 1. 2.sangat kurang - kurang - cukup - baik - baik sekali  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi kelompok, demonstrasi, dan praktik lapangan. 50 menit x 2		<b>Materi:</b> Jenis-jenis data performa bolatangan, Metode pengumpulan data performa (observasi, rekaman video, statistik), Alat dan teknologi pendukung pengumpulan data <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahann  <b>Materi:</b> BAB 5 <b>Pustaka:</b> Dyas Andry P - Bola Tangan	5%
10	1.Mahasiswa mampu menganalisa pola permainan tim bolatangan dan mengembangkan strategi kompetitif berdasarkan analisis tersebut. 2.Mahasiswa mampu menyelenggarakan pertandingan bola tangan dengan baik	1.Kemampuan mengidentifikasi pola permainan tim bolatangan 2.Kemampuan menganalisa kelebihan dan kelemahan pola permainan 3.Kemampuan mengembangkan strategi kompetitif berdasarkan analisis	<b>Kriteria:</b> sangat kurang - kurang - cukup - baik - baik sekali  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Studi kasus, diskusi kelompok, presentasi, dan simulasi permainan. 50 menit x 2		<b>Materi:</b> Konsep dasar analisis pola permainan bolatangan, Teknik identifikasi pola permainan, Analisis SWOT dalam konteks permainan bolatangan, Pengembangan strategi kompetitif berdasarkan analisis <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahann  <b>Materi:</b> BAB 5 <b>Pustaka:</b> Dyas Andry P - Bola Tangan	5%
11	1.Mahasiswa mampu menganalisa pola permainan tim bolatangan dan mengembangkan strategi kompetitif berdasarkan analisis tersebut. 2.Mahasiswa mampu mempersiapkan penyelenggaraan pertandingan bola tangan dengan baik.	1.Kemampuan mengidentifikasi pola permainan tim bolatangan 2.Kemampuan menganalisa kekuatan dan kelemahan pola permainan 3.Kemampuan mengembangkan strategi kompetitif berdasarkan analisis	<b>Kriteria:</b> sangat kurang - kurang - cukup - baik - baik sekali  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Studi kasus, diskusi kelompok, presentasi, dan simulasi permainan. 50 menit x 2		<b>Materi:</b> Konsep dasar pola permainan bolatangan, Teknik analisis pola permainan, Pengembangan strategi kompetitif berdasarkan analisis <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahann  <b>Materi:</b> BAB 6 <b>Pustaka:</b> Dyas Andry P - Bola Tangan	5%
12	1.Mahasiswa mampu menganalisa pola permainan tim bolatangan dan mengembangkan strategi kompetitif berdasarkan analisis tersebut. 2.Mahasiswa mampu mempersiapkan penyelenggaraan pertandingan bola tangan dengan baik.	1.Kemampuan mengidentifikasi pola permainan tim bolatangan 2.Kemampuan menganalisa kekuatan dan kelemahan pola permainan 3.Kemampuan mengembangkan strategi kompetitif berdasarkan analisis	<b>Kriteria:</b> sangat kurang - kurang - cukup - baik - baik sekali  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Studi kasus, diskusi kelompok, presentasi, dan simulasi permainan. 50 menit x 2		<b>Materi:</b> Konsep dasar pola permainan bolatangan, Teknik analisis pola permainan, Pengembangan strategi kompetitif berdasarkan analisis <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahann  <b>Materi:</b> BAB 6 <b>Pustaka:</b> Dyas Andry P - Bola Tangan	5%

13	1.Mahasiswa dapat mengimplementasikan sistem evaluasi yang adaptif dan inovatif untuk meningkatkan performa atlet bolatangan 2.Mahasiswa mampu mempersiapkan penyelenggaraan pertandingan bola tangan dengan baik.	1.Kesesuaian alat evaluasi dengan kebutuhan IDUKA 2.Inovasi dalam desain sistem evaluasi 3.Kemampuan presentasi dan justifikasi alat evaluasi	<b>Kriteria:</b> sangat kurang - kurang - cukup - baik - baik sekali <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Project-based learning, diskusi kelompok, presentasi. 50 menit x 2		<b>Materi:</b> Prinsip-prinsip evaluasi performa olahraga, Analisis kebutuhan IDUKA dalam bolatangan, Teknologi dan tools untuk evaluasi performa <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan  <b>Materi:</b> BAB 7 <b>Pustaka:</b> Dyas Andry P - Bola Tangan	5%
14	1.Mahasiswa mampu menerapkan teknologi terkini dalam analisis performa bolatangan untuk meningkatkan akurasi pengukuran. 2.Mahasiswa mampu menyelenggarakan pertandingan bola tangan dengan baik.	1.Kemampuan mahasiswa dalam menerapkan sistem pertandingan dengan baik. 2.Kemampuan mahasiswa dalam menerapkan perencanaan pertandingan dengan baik. 3.Kemampuan mahasiswa dalam berkomunikasi dengan semua tim yang berpartisipasi	<b>Kriteria:</b> sangat kurang - kurang - cukup - baik - baik sekali <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Project base learning 50 menit x 2	Membuat laporan pertandingan.	<b>Materi:</b> Teknologi terkini dalam analisis performa bolatangan., Penerapan teknologi untuk meningkatkan akurasi pengukuran., Evaluasi hasil analisis performa menggunakan teknologi terkini. <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan  <b>Materi:</b> BAB 7 <b>Pustaka:</b> Dyas Andry P - Bola Tangan	5%
15	1.Mahasiswa mampu menerapkan teknologi terkini dalam analisis performa bolatangan untuk meningkatkan akurasi pengukuran. 2.Mahasiswa mampu menyelenggarakan pertandingan bola tangan dengan baik	1.Kemampuan mahasiswa dalam menerapkan sistem pertandingan dengan baik 2.Kemampuan mahasiswa dalam berkolaborasi dalam penyelenggaraan pertandingan. 3.Kemampuan mahasiswa dalam melaporakan hasil pertandingan dengan baik.	<b>Kriteria:</b> sangat kurang - kurang - cukup - baik - baik sekali <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Projet base learning 50 menit x 2	Membuat laporan pertandingan.	<b>Materi:</b> Teknologi terkini dalam analisis performa bolatangan., Penerapan teknologi untuk meningkatkan akurasi pengukuran., Evaluasi hasil analisis performa menggunakan teknologi terkini. <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan  <b>Materi:</b> BAB 7 <b>Pustaka:</b> Dyas Andry P - Bola Tangan	5%
16	1.Mempresentasikan hasil pertandingan sesuai pembagian tugas. 2.Menganalisa hasil pertandingan. 3.Mengevaluasi hasil pertandingan.	Mahasiswa memahami bola tangan secara utuh dan komprehensif.	<b>Kriteria:</b> sangat kurang - kurang - cukup - baik - baik sekali <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Tes lisan, diskusi, project base learning. 50 menit x 2		<b>Materi:</b> BAB 1-10 <b>Pustaka:</b> Dyas Andry P - Bola Tangan	20%

**Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning**

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	5.84%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	42.5%
3.	Penilaian Praktikum	5%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	33.34%

5. Tes	13.34%
	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. **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.
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 proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.