

	<div style="text-align: center;"> Universitas Negeri Surabaya Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Program Studi S1 Pendidikan Matematika </div>										Kode Dokumen																																																																																											
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																															
Media Pembelajaran	8420202121		T=2	P=0	ECTS=3.18	4	23 Januari 2026																																																																																															
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																
	Dr. Susanah, M.Pd., Dr. Janet Trineke Manoy, M.Pd. Ika Kurniasari, M.Pd., Nurus Saadah, M.Pd.		Dr. Susanah, M.Pd.			ENDAH BUDI RAHAJU																																																																																																
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-7	Menguasai pengetahuan pedagogik dalam pengajaran dan evaluasi sesuai perkembangan kurikulum transformatif dan perkembangan teknologi berorientasi pendidikan matematika realistik dan edupreneur-leadership																																																																																																				
	CPL-8	Mendemonstrasikan keterampilan dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran matematika berwawasan pendidikan realistik berbasis teknologi yang adaptif dan inovatif																																																																																																				
	CPL-10	Mengambil keputusan berbasis data dalam menyelesaikan tugas yang menjadi tanggung jawab mahasiswa dan mengevaluasi pekerjaan yang telah dilakukan																																																																																																				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																					
	CPMK - 1	Menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan jenis/klasifikasi, fungsi, dan dasar-dasar pengembangan media yang memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual) atau berbasis IT/Digital/AI/AR dalam pembelajaran untuk mendukung pembelajaran matematika di sekolah.																																																																																																				
	CPMK - 2	Menerapkan jenis/klasifikasi, fungsi, dan dasar-dasar pengembangan media dalam merancang media pembelajaran matematika yang sesuai																																																																																																				
	CPMK - 3	Mengembangkan media manual dan media berbasis IT/Digital/AI/AR dalam pembelajaran matematika berdasarkan hasil rancangan yang telah disusun																																																																																																				
	CPMK - 4	Menganalisis kelebihan dan kekurangan media manual atau media berbasis IT/Digital/AI/AR dalam pembelajaran matematika																																																																																																				
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																					
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-7</th> <th>CPL-8</th> <th>CPL-10</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> </tbody> </table>	CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-8	CPL-10	CPMK-1	✓				CPMK-2			✓		CPMK-3		✓			CPMK-4				✓																																																																											
CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-8	CPL-10																																																																																																		
CPMK-1	✓																																																																																																					
CPMK-2			✓																																																																																																			
CPMK-3		✓																																																																																																				
CPMK-4				✓																																																																																																		
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th></tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td></tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</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 style="text-align: center;">✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td></tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </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	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			✓								✓																																																																																											
Deskripsi Singkat MK	Mengaji tentang definisi, jenis/klasifikasi dan fungsi media pembelajaran, dasar-dasar pengembangan media, serta mampu memilih, merancang, dan memproduksi media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual), dan IT/digital/AR/VR melalui tugas individu/kelompok berbasis proyek.																																																																																																					
Pustaka	Utama :																																																																																																					
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fardah, D. K., Khabibah, S., Manoy, J. T., Susanah., (2021). Media Pembelajaran Matematika. Surabaya: Unesa University Press 2. Smaldino, S.E., Deborah L.L., and James D.R., 2011. Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar . Jakarta: Kencana 3. Buku Matematika SMP/SMA/SMK sesuai kurikulum yang berlaku 4. Fikri H., & Madona, A. S., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru 5. Hilir, A., (2021). Pengembangan Teknologi Pendidikan. Peranan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Klaten: Penerbit Lakeisha 6. Manoy, Janet Trineke. (2021). Flipbook Media Pembelajaran Matematika SMP Kelas VIII (Manual) 																																																																																																					
	Pendukung :																																																																																																					

Dosen Pengampu Dr. Janet Trineke Manoy, M.Pd. Dr. Ismail, M.Pd. Dr. Susanah, M.Pd. Dr. Siti Khabibah, M.Pd. Ika Kurniasari, S.Pd., M.Pd. Dr. Sri Suryanti, S.Pd., M.Si. Nurus Saadah, S.Pd., M.Pd. Dr. Sugi Hartono, M.Pd. Dr. Nonik Indrawatiningsih, M.Pd.							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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	Menguasai pengertian media, serta pengenalan media pembelajaran	Menjelaskan pengertian media pembelajaran dan pengenalan media pembelajaran	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan pengertian media, serta media pembelajaran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	1. Ekspositori 2. Diskusi dan tanya jawab 2 X 50		Materi: pengertian media pembelajaran dan pengenalan media pembelajaran Pustaka: Fardah, D. K., Khabibah, S., Manoy, J. T., Susanah., (2021). Media Pembelajaran Matematika. Surabaya: Unesa University Press	0%
2	1.Menjelaskan pengertian dan karakteristik media pembelajaran matematika 2.Menjelaskan jenis-jenis dan sifat-sifat media pembelajaran matematika	1.Menjelaskan pengertian media pembelajaran 2.Menjelaskan karakteristik media pembelajaran matematika 3.Menjelaskan sifat-sifat media pembelajaran matematika 4.Menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran	Kriteria: 1.Ketepatan dalam Menjelaskan pengertian media pembelajaran 2.Ketepatan dalam Menjelaskan karakteristik media pembelajaran matematika 3.Ketepatan dalam Menjelaskan sifat-sifat media pembelajaran matematika 4.Ketepatan dalam Menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Presentasi, diskusi dan tanya jawab 2 X 50		Materi: pengertian media pembelajaran, karakteristik media pembelajaran matematika, sifat-sifat media pembelajaran matematika, jenis-jenis media pembelajaran Pustaka: Fardah, D. K., Khabibah, S., Manoy, J. T., Susanah., (2021). Media Pembelajaran Matematika. Surabaya: Unesa University Press	0%
3	Menganalisis kelebihan dan kekurangan media manual dalam pembelajaran matematika	Menganalisis kelebihan dan kekurangan media manual dalam pembelajaran matematika	Kriteria: Ketepatan dalam Menganalisis kelebihan dan kekurangan media manual dalam pembelajaran matematika Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Presentasi, diskusi dan tanya jawab 2 X 50		Materi: kelebihan dan kekurangan media manual atau media berbasis IT/Digital/AI/AR dalam pembelajaran matematika Pustaka: Fardah, D. K., Khabibah, S., Manoy, J. T., Susanah., (2021). Media Pembelajaran Matematika. Surabaya: Unesa University Press	10%

4	Menguasai contoh-contoh media pembelajaran	Mengidentifikasi contoh-contoh media pembelajaran dalam mata pelajaran Matematika	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan contoh-contoh media pembelajaran matematika serta menjelaskan fungsi dan manfaatnya Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Presentasi, diskusi dan tanya jawab 2 X 50		Materi: Contoh-contoh media pembelajaran matematika Pustaka: Fardah, D. K., Khabibah, S., Manoy, J. T., Susanah., (2021). <i>Media Pembelajaran Matematika</i> . Surabaya: Unesa University Press	2%
5	Mampu merancang dan membuat konsep media pembelajaran yang baik	Merancang dan membuat konsep media pembelajaran yang baik	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tujuan dan materi pembelajaran, serta karakteristik peserta didik 2. Kreativitas dan inovasi ide media. 3. Desain menarik dan mudah dipahami Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	1. Slide power point 2. Paket media pembelajaran manual (i.e miniatur) yang dirancang 2X 50		Materi: Rancangan media pembelajaran manual Pustaka: Smaldino, S.E., Deborah L.L., and James D.R., 2011. <i>Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar</i> . Jakarta: Kencana	0%
6	Mampu merancang media pembelajaran manual	Mempresentasikan media pembelajaran manual yang telah dirancang.	Kriteria: 1. Kejelasan Penyampaian dalam presentasi: bahasa runtut, mudah dipahami 2. Penguasaan Materi (memahami isi dan fungsi media yang dibuat) 3. Penggunaan Media (media ditunjukkan/didemonstrasikan dengan tepat) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	1. Slide power point 2. Paket media pembelajaran manual (i.e miniatur) yang dirancang 2 X 50		Materi: Rancangan media pembelajaran manual Pustaka: Smaldino, S.E., Deborah L.L., and James D.R., 2011. <i>Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar</i> . Jakarta: Kencana	2%
7	Menguasai perancangan dan pengkonsepian media pembelajaran manual yang baik	Menjelaskan perancangan dan pengkonsepian media pembelajaran manual yang baik	Kriteria: 1. Ketepatan dalam Menjelaskan perancangan dan pengkonsepian media pembelajaran manual yang baik (runtut, sistematis, dan mudah dipahami) 2. Menunjukkan pemahaman mendalam tentang teori dan praktik perancangan media Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	1. Slide yang dilengkapi dengan suara 2. Diskusi online antara mahasiswa dan dosen/ Telekonferensi 3. Draft rancangan media pembelajaran manual yang dikembangkan sendiri 4. Video pembelajaran tentang media pembelajaran manual 2 X 50		Materi: Penggunaan Media Pembelajaran Pustaka: Hilir, A., (2021). <i>Pengembangan Teknologi Pendidikan. Peranan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran</i> . Klaten: Penerbit Lakeisha	10%

8	Mengembangkan media pembelajaran matematika manual	Mampu mendemonstrasikan media secara tepat, jelas, dan menarik.	Kriteria: 1. Ketepatan media – media digunakan sesuai fungsi dan tujuan pembelajaran 2. Kejelasan dalam demonstrasi media – langkah demonstrasi runtut, bahasa mudah dipahami, tidak membingungkan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Demonstrasi Media Manual yang telah dibuat 2 X 50		Materi: Hasil Rancangan media pembelajaran manual Pustaka: Fardah, D. K., Khabibah, S., Manoy, J. T., Susanah., (2021). <i>Media Pembelajaran Matematika</i> . Surabaya: Unesa University Press	25%
9	Menguasai perancangan dan pengkonsepian media pembelajaran berbasis ICT yang baik	Menjelaskan perancangan dan pengkonsepian media pembelajaran berbasis ICT yang baik	Kriteria: 1. Ketepatan dalam menjelaskan dan pengkonsepian media pembelajaran berbasis ICT yang baik 2. Menunjukkan pemahaman tentang teori, aplikasi ICT, dan penerapannya dalam pembelajaran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	Diskusi dan tanya jawab 2 X 50		Materi: Pengertian Media pembelajaran berbasis ICT Pustaka: Fikri H., & Madona, A. S., (2018). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif</i> . Yogyakarta: Samudra Biru	2%
10	Menguasai perancangan dan pengkonsepian media pembelajaran berbasis ICT yang baik	Menjelaskan perancangan dan pengkonsepian media pembelajaran berbasis ICT yang baik	Kriteria: 1. Ketepatan dalam Menjelaskan perancangan dan pengkonsepian media pembelajaran berbasis ICT yang baik 2. Menunjukkan pemahaman tentang teori, aplikasi ICT, dan penerapannya dalam pembelajaran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi dan tanya jawab 2 X 50		Materi: Karakteristik pembelajaran berbasis ICT Pustaka: Fikri H., & Madona, A. S., (2018). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif</i> . Yogyakarta: Samudra Biru	5%
11	Menganalisis kelebihan dan kekurangan media berbasis IT/Digital/AI/AR dalam pembelajaran matematika	Mampu menganalisis kelebihan dan kekurangan media berbasis IT/Digital/AI/AR dalam pembelajaran matematika	Kriteria: 1. Kejelasan Analisis kelebihan dan kekurangan media berbasis IT/Digital/AI/AR dalam pembelajaran matematika 2. Kelengkapan Aspek analisis yang mencakup kelebihan (efektivitas, interaktivitas, efisiensi) dan kekurangan (biaya, keterbatasan teknis, kesiapan guru/siswa). Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	Presentasi dan diskusi 2 X 50		Materi: Contoh-contoh media pembelajaran berbasis ICT Pustaka: Fikri H., & Madona, A. S., (2018). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif</i> . Yogyakarta: Samudra Biru Materi: Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis ICT Pustaka: Fikri H., & Madona, A. S., (2018). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif</i> . Yogyakarta: Samudra Biru	2%

12	Mampu merancang media pembelajaran berbasis IT yang baik	Mempresentasikan media pembelajaran berbasis ICT yang baik	Kriteria: 1. Kejelasan dalam Presentasi media pembelajaran berbasis ICT 2. Penguasaan Media (Mampu menjelaskan fitur, fungsi, dan cara penggunaan media berbasis ICT dengan tepat) 3. Demonstrasi Media (media ditampilkan dan dipraktikkan secara benar dan sesuai tujuan pembelajaran) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Presentasi dan diskusi 2 X 50		Materi: Rancangan Media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran Matematika Pustaka: <i>Fikri H., & Madona, A. S., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru</i>	5%
13	Mampu merancang media pembelajaran berbasis IT yang baik	Mempresentasikan media pembelajaran berbasis ICT yang baik	Kriteria: 1. Kejelasan dalam Presentasi media pembelajaran berbasis ICT 2. Penguasaan Media (Mampu menjelaskan fitur, fungsi, dan cara penggunaan media berbasis ICT dengan tepat) 3. Demonstrasi Media (media ditampilkan dan dipraktikkan secara benar dan sesuai tujuan pembelajaran) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Proyek – mahasiswa/siswa belajar dengan cara merancang media pembelajaran berbasis IT yang baik Presentasi dan diskusi 2 X 50		Materi: Media pembelajaran berbasis ICT Pustaka: <i>Fikri H., & Madona, A. S., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru</i>	0%
14	Mampu merancang media pembelajaran berbasis IT yang baik	Mempresentasikan media pembelajaran berbasis ICT yang baik	Kriteria: 1. Kejelasan dalam Presentasi media pembelajaran berbasis ICT 2. Penguasaan Media (Mampu menjelaskan fitur, fungsi, dan cara penggunaan media berbasis ICT dengan tepat) 3. Demonstrasi Media (media ditampilkan dan dipraktikkan secara benar dan sesuai tujuan pembelajaran) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Proyek – mahasiswa/siswa belajar dengan cara merancang media pembelajaran berbasis IT yang baik Presentasi dan diskusi 2 X 50		Materi: Kelebihan dan kekurangan Media pembelajaran berbasis ICT yang dipilih Pustaka: <i>Fikri H., & Madona, A. S., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru</i>	5%
15	Mampu merancang media pembelajaran berbasis IT yang baik	Mempresentasikan media pembelajaran berbasis ICT yang baik	Kriteria: 1. Kejelasan dalam Presentasi media pembelajaran berbasis ICT 2. Penguasaan Media (Mampu menjelaskan fitur, fungsi, dan cara penggunaan media berbasis ICT dengan tepat) 3. Demonstrasi Media (media ditampilkan dan dipraktikkan secara benar dan sesuai tujuan pembelajaran) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Proyek – mahasiswa/siswa belajar dengan cara merancang media pembelajaran berbasis IT yang baik Presentasi dan diskusi 2 X 50		Materi: Media pembelajaran berbasis ICT Pustaka: <i>Fikri H., & Madona, A. S., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru</i>	10%
16	Mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT yang baik	Mendemonstrasikan media pembelajaran ICT yang telah dikembangkan	Kriteria: 1. Ketepatan penggunaan media (media ICT dijalankan sesuai fungsi dan tujuan pembelajaran) 2. Kejelasan demonstrasi media (langkah-langkah penggunaan disampaikan runtut, sistematis, dan mudah dipahami) 3. Penguasaan media (mahasiswa menguasai fitur, cara kerja, dan mampu menjawab pertanyaan audiens) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Demonstrasi dan pameran 2 X 50		Materi: Media pembelajaran berbasis ICT Pustaka: <i>Hilir, A., (2021). Pengembangan Teknologi Pendidikan. Peranan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Klaten: Penerbit Lakeisha</i>	22%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	46.66%

2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	27.66%
3.	Penilaian Portofolio	25.66%
		99.98%

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.