



Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Program Studi S3 Teknologi Pendidikan

## Kode Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

		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 Pembelajaran Digital pada jenjang S3 Program Studi Teknologi Pendidikan membahas pendekatan teoritis dan praktis dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi lingkungan pembelajaran berbasis teknologi digital. Tujuan mata kuliah ini adalah untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip pedagogi digital, tren terkini dalam teknologi pendidikan, serta kemampuan penelitian dalam konteks pembelajaran digital. Ruang lingkup mencakup analisis kritis terhadap teori pembelajaran digital, desain sistem pembelajaran adaptif, integrasi kecerdasan artifisial dalam pendidikan, etika dan keberlanjutan dalam pembelajaran digital, serta pengembangan solusi inovatif untuk tantangan pendidikan kontemporer.																		
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>	1. Handbook of Open, Distance and Digital Education (open access, 80 bab). Kompendium terbaru ODDE: teori, metodologi, isu etika & kebijakan. Springer, 2023 2. Learning activities in technology-enhanced learning: a systematic review of meta-analyses & second-order meta-analysis (HE). 3. Panduan Program Bantuan Pengembangan & Penyelenggaraan Pembelajaran Digital 2024																	
	<b>Pendukung :</b>	1. Panduan Penggunaan Generative AI pada Pembelajaran di Perguruan Tinggi (Kemendikbudristek, 2024/2025) 2. Public policies for effective micro-credential learning (OECD, 2025).																	
<b>Dosen Pengampu</b>	Dr. H. Andi Mariono, M.Pd. 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 dapat mengidentifikasi, menganalisis, dan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran digital dalam konteks perancangan lingkungan belajar yang efektif dengan memanfaatkan teknologi.	1. Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip-prinsip pembelajaran digital dengan tepat. 2. Mahasiswa dapat menganalisis komponen-komponen lingkungan belajar berbasis teknologi. 3. Mahasiswa mampu merancang lingkungan belajar sederhana yang menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran digital.	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, dan demonstrasi praktis menggunakan tools digital..			<b>Materi:</b> Konsep dasar pembelajaran digital, Prinsip-prinsip desain pembelajaran digital, Teknologi pendukung lingkungan belajar digital, Studi kasus penerapan prinsip pembelajaran digital <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan	7%											

2	Mahasiswa dapat mengidentifikasi, membandingkan, dan mengevaluasi kelebihan serta kekurangan platform dan alat pembelajaran digital berdasarkan aspek pedagogis, teknis, dan kontekstual pendidikan tinggi.	<p>1.Kemampuan mengidentifikasi fitur utama platform pembelajaran digital</p> <p>2.Kemampuan membandingkan efektivitas platform berdasarkan kriteria pedagogis dan teknis</p> <p>3.Kemampuan mengevaluasi dampak penggunaan alat digital terhadap hasil belajar di pendidikan tinggi</p> <p>4.Kemampuan menyajikan analisis dengan bukti dan argumen yang logis</p>	<b>Bentuk Penilaian</b> : Tes	Kombinasi ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan presentasi analisis.		<b>Materi:</b> Konsep efektivitas dalam pembelajaran digital, Jenis-jenis platform dan alat pembelajaran digital (LMS, tool kolaborasi, simulasi, dll.), Kriteria analisis: aksesibilitas, interaktivitas, skalabilitas, dampak pedagogis, Studi kasus penerapan platform di pendidikan tinggi <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	8%
3	Mahasiswa dapat mengidentifikasi, membandingkan, dan mengevaluasi kelebihan serta kekurangan platform pembelajaran digital seperti LMS, video conference tools, dan aplikasi kolaboratif dalam mendukung proses belajar mengajar di perguruan tinggi.	<p>1.Kemampuan mengidentifikasi fitur utama platform pembelajaran digital</p> <p>2.Kemampuan membandingkan efektivitas platform berdasarkan kriteria pedagogis dan teknis</p> <p>3.Kemampuan mengevaluasi dampak platform terhadap hasil belajar mahasiswa</p> <p>4.Kemampuan memberikan rekomendasi berbasis analisis untuk pemilihan platform yang tepat</p>	<b>Bentuk Penilaian</b> : Tes	Studi kasus, diskusi kelompok, presentasi, dan analisis komparatif.		<b>Materi:</b> Jenis-jenis platform pembelajaran digital (LMS, video conference, tools kolaboratif), Kriteria evaluasi efektivitas platform (aksesibilitas, interaktivitas, skalabilitas, dukungan pedagogis), Studi kasus implementasi platform dalam pendidikan tinggi, Teknik analisis komparatif dan evaluasi berbasis bukti <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
4	Mahasiswa dapat menilai kelebihan dan kekurangan berbagai jenis konten digital, serta memprediksi pengaruhnya terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.	<p>1.Kemampuan mengidentifikasi kriteria evaluasi konten digital</p> <p>2.Kemampuan menganalisis kelebihan dan kekurangan konten digital</p> <p>3.Kemampuan menilai dampak konten terhadap proses belajar mengajar</p> <p>4.Kemampuan memberikan rekomendasi perbaikan konten digital</p>	<b>Bentuk Penilaian</b> : Tes	Studi kasus, diskusi kelompok, presentasi, dan demonstrasi evaluasi konten digital.		<b>Materi:</b> Kriteria evaluasi konten digital (akurasi, relevansi, keterbaruan, interaktivitas), Analisis dampak konten digital terhadap motivasi dan pemahaman belajar, Studi kasus konten digital dalam berbagai konteks pembelajaran, Teknik memberikan umpan balik dan rekomendasi perbaikan <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

5	Mahasiswa dapat menilai kualitas konten digital berdasarkan kriteria tertentu dan mengidentifikasi dampaknya dalam konteks pembelajaran.	1.Kemampuan mengevaluasi keakuratan dan relevansi konten digital 2.Kemampuan menganalisis dampak konten digital terhadap motivasi dan hasil belajar 3.Kemampuan memberikan rekomendasi perbaikan konten digital untuk pembelajaran	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Studi kasus, diskusi kelompok, presentasi, dan evaluasi mandiri.		<b>Materi:</b> Kriteria evaluasi konten digital (keakuratan, relevansi, keterbaruan, interaktivitas), Dampak konten digital terhadap proses belajar mengajar, Teknik memberikan umpan balik dan rekomendasi perbaikan konten <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
6	Mahasiswa dapat merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi prototipe solusi pembelajaran digital yang menjawab isu-isu pendidikan modern seperti kesenjangan akses, personalisasi belajar, atau keterlibatan siswa.	1.Kemampuan mengidentifikasi tantangan pendidikan kontemporer yang relevan 2.Kreativitas dalam merancang solusi digital yang inovatif 3.Keterampilan menerapkan teknologi dan alat digital dalam desain solusi 4.Kemampuan mengevaluasi efektivitas dan kelayakan solusi yang dibuat	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Project-based learning, diskusi kelompok, presentasi, dan demonstrasi praktik.		<b>Materi:</b> Analisis tantangan pendidikan kontemporer, Prinsip desain instruksional untuk solusi digital, Teknologi dan alat pengembangan pembelajaran digital, Evaluasi dan iterasi prototipe solusi <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	8%
7	Mahasiswa dapat merancang, mengembangkan, dan mempresentasikan prototipe solusi pembelajaran digital yang inovatif dan relevan dengan tantangan pendidikan masa kini.	1.Kemampuan mengidentifikasi tantangan pendidikan kontemporer 2.Kreativitas dalam merancang solusi digital 3.Kesesuaian solusi dengan kebutuhan pembelajaran 4.Kemampuan implementasi teknologi dalam desain 5.Kualitas presentasi dan justifikasi solusi	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Project-based learning, diskusi kelompok, presentasi, dan demonstrasi.		<b>Materi:</b> Analisis tantangan pendidikan kontemporer, Prinsip desain instruksional untuk solusi digital, Teknologi pembelajaran inovatif (AI, VR, gamifikasi, dll.), Prototyping dan pengujian solusi, Presentasi dan evaluasi solusi <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

8	Mahasiswa mampu mengevaluasi metodologi penelitian dalam pengembangan dan implementasi pembelajaran digital dengan analisis kritis dan argumentasi yang didukung bukti.	<p>1. Mampu mengidentifikasi berbagai metodologi penelitian dalam pembelajaran digital</p> <p>2. Mampu menganalisis kelebihan dan kelemahan setiap metodologi</p> <p>3. Mampu mengevaluasi kesesuaian metodologi dengan konteks pengembangan dan implementasi</p> <p>4. Mampu memberikan rekomendasi berdasarkan evaluasi yang dilakukan</p>	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Studi kasus, diskusi kritis, presentasi, dan analisis literatur.		<b>Materi:</b> Jenis-jenis metodologi penelitian (kuantitatif, kualitatif, mixed methods, R&D, action research), Kriteria evaluasi metodologi penelitian, Studi kasus implementasi metodologi dalam pembelajaran digital, Analisis kesesuaian metodologi dengan tujuan penelitian <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	8%
9	Mahasiswa dapat menganalisis berbagai kebijakan dan regulasi pendidikan digital, mengevaluasi efektivitasnya, serta mengusulkan rekomendasi perbaikan berdasarkan temuan analisis.	<p>1. Kemampuan mengidentifikasi elemen kunci dalam kebijakan dan regulasi teknologi pendidikan</p> <p>2. Kemampuan menganalisis dampak kebijakan terhadap implementasi pembelajaran digital</p> <p>3. Kemampuan mengevaluasi kesesuaian regulasi dengan kebutuhan praktik pendidikan digital</p> <p>4. Kemampuan menyusun rekomendasi perbaikan kebijakan berdasarkan analisis</p>	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Studi kasus, diskusi kelompok, presentasi, dan analisis dokumen kebijakan.		<b>Materi:</b> Konsep dasar kebijakan dan regulasi teknologi pendidikan, Studi kasus kebijakan implementasi teknologi pendidikan di berbagai negara, Analisis dampak regulasi terhadap praktik pembelajaran digital, Teknik evaluasi dan rekomendasi perbaikan kebijakan <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	8%
10	Mahasiswa mampu mengevaluasi kelebihan, kelemahan, dan kesesuaian berbagai metodologi penelitian dalam konteks pengembangan dan implementasi pembelajaran digital.	<p>1. Mampu mengidentifikasi komponen-komponen kunci dalam metodologi penelitian pembelajaran digital</p> <p>2. Mampu menganalisis validitas dan reliabilitas metodologi penelitian yang digunakan</p> <p>3. Mampu menilai kesesuaian metodologi dengan tujuan penelitian dan konteks pembelajaran digital</p> <p>4. Mampu memberikan rekomendasi perbaikan atau alternatif metodologi berdasarkan evaluasi</p>	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	Studi kasus, diskusi kelompok, presentasi, dan evaluasi kritis.		<b>Materi:</b> Konsep dasar metodologi penelitian dalam pendidikan, Jenis-jenis metodologi penelitian untuk pembelajaran digital (kuantitatif, kualitatif, mixed methods), Teknik pengumpulan dan analisis data dalam penelitian pembelajaran digital, Evaluasi kritis terhadap studi kasus penelitian pembelajaran digital <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

11	Mahasiswa dapat menilai kualitas dan efektivitas berbagai metodologi penelitian dalam pembelajaran digital, serta memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan evaluasi kritis.	<p>1. Mampu mengidentifikasi komponen-kunci dalam metodologi penelitian pembelajaran digital</p> <p>2. Mampu menganalisis kelebihan dan kelemahan metodologi penelitian yang digunakan dalam studi kasus</p> <p>3. Mampu mengevaluasi kesesuaian metodologi dengan tujuan penelitian dan konteks implementasi</p> <p>4. Mampu memberikan rekomendasi perbaikan metodologi berdasarkan evaluasi kritis</p>	<p><b>Bentuk Penilaian</b> :</p> <p>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes</p>	<p>Studi kasus, diskusi kelompok, presentasi, dan evaluasi kritis dengan pendekatan problem-based learning.</p>		<p><b>Materi:</b> Konsep dasar metodologi penelitian dalam pembelajaran digital, Jenis-jenis metodologi penelitian (kuantitatif, kualitatif, mixed methods) dan penerapannya, Kriteria evaluasi metodologi penelitian (validitas, reliabilitas, etika), Analisis studi kasus penelitian pembelajaran digital, Teknik memberikan umpan balik dan rekomendasi perbaikan metodologi</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
12	Mahasiswa dapat merancang program pelatihan digital yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta dewasa, menerapkan prinsip andragogi, serta mengevaluasi kesesuaian desain dengan konteks pembelajaran digital.	<p>1. Kemampuan mengidentifikasi karakteristik peserta dewasa dalam konteks digital</p> <p>2. Kemampuan menerapkan prinsip self-directed learning dalam desain program</p> <p>3. Kemampuan mengintegrasikan pengalaman peserta dalam materi pelatihan digital</p> <p>4. Kemampuan merancang aktivitas pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan praktis peserta</p> <p>5. Kemampuan mengevaluasi kesesuaian desain program dengan prinsip andragogi</p>	<p><b>Kriteria:</b> 5</p> <p><b>Bentuk Penilaian</b> :</p> <p>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes</p>	<p>Studi kasus, diskusi kelompok, demonstrasi, dan praktik merancang program pelatihan digital dengan pendekatan andragogi..</p>		<p><b>Materi:</b> Konsep dasar andragogi dan perbedaannya dengan pedagogi, Prinsip-prinsip andragogi dalam konteks digital, Karakteristik peserta dewasa dalam pembelajaran digital, Teknik merancang program pelatihan berbasis digital yang berorientasi pada peserta dewasa, Evaluasi dan revisi desain program berdasarkan prinsip andragogi</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	6%

13	Mahasiswa dapat merancang program pelatihan digital yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta dewasa, menerapkan prinsip andragogi, serta mengevaluasi kesesuaian desain dengan konteks pembelajaran digital.	1.Kemampuan mengidentifikasi karakteristik peserta dewasa dalam konteks digital 2.Kemampuan menerapkan prinsip self-directed learning dalam desain program 3.Kemampuan mengintegrasikan pengalaman peserta dalam materi pelatihan digital 4.Kemampuan merancang aktivitas pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan praktis peserta 5.Kemampuan mengevaluasi kesesuaian desain program dengan prinsip andragogi	<b>Kriteria:</b> 5 <b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Studi kasus, diskusi kelompok, demonstrasi, dan praktik merancang program pelatihan digital dengan pendekatan andragogi..		<b>Materi:</b> Konsep dasar andragogi dan perbedaannya dengan pedagogi, Prinsip-prinsip andragogi dalam konteks digital, Karakteristik peserta dewasa dalam pembelajaran digital, Teknik merancang program pelatihan berbasis digital yang berorientasi pada peserta dewasa, Evaluasi dan revisi desain program berdasarkan prinsip andragogi <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan	6%
14	Mahasiswa dapat mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menerapkan tren teknologi pendidikan terbaru dalam konteks pembelajaran digital, serta menganalisis dampaknya terhadap efektivitas dan inovasi pendidikan.	1.Mampu mengidentifikasi minimal 3 tren teknologi pendidikan terkini 2.Dapat menganalisis implikasi setiap tren terhadap desain pembelajaran digital 3.Mampu mengevaluasi kelebihan dan kelemahan tren teknologi dalam konteks pendidikan 4.Dapat merumuskan rekomendasi penerapan tren teknologi dalam scenario pembelajaran digital	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kombinasi ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan presentasi analisis.	Analisis Studi Kasus dan Rekomendasi Penerapan Tren Teknologi, Mahasiswa diminta untuk menganalisis sebuah studi kasus terkait tren teknologi pendidikan terkini dan menyusun rekomendasi penerapannya dalam pembelajaran digital, yang dikumpulkan melalui LMS.	<b>Materi:</b> Konsep dasar tren teknologi pendidikan, Analisis AI dan machine learning dalam pendidikan, Implementasi VR/AR dalam pembelajaran digital, Platform adaptive learning dan personalisasi pendidikan, Analytics dan big data dalam evaluasi pembelajaran, Implikasi etis dan praktis dari tren teknologi pendidikan <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan	8%

15	Mahasiswa dapat mengevaluasi dan merekomendasikan solusi etis dan berkelanjutan dalam penerapan teknologi pembelajaran digital.	1.Kemampuan mengidentifikasi isu etika dan keberlanjutan dalam studi kasus pembelajaran digital 2.Kemampuan menganalisis dampak dari penerapan teknologi digital terhadap lingkungan dan masyarakat 3.Kemampuan mengevaluasi solusi alternatif untuk masalah etika dan keberlanjutan 4.Kemampuan merumuskan rekomendasi berbasis bukti untuk praktik yang bertanggung jawab	<b>Bentuk Penilaian</b> : Tes	Studi kasus, diskusi kelompok, presentasi, dan analisis kritis dengan pendekatan problem-based learning..	Analisis Studi Kasus dan Rekomendasi Tertulis, Mahasiswa diminta untuk menganalisis sebuah studi kasus nyata terkait penerapan pembelajaran digital, mengevaluasi aspek etika dan keberlanjutannya, serta menyusun rekomendasi tertulis yang dapat diunggah melalui LMS.	<b>Materi:</b> Prinsip-prinsip etika dalam teknologi pendidikan, Konsep keberlanjutan (sustainability) dalam konteks digital, Dampak lingkungan dari infrastruktur digital, Isu privasi, kesetaraan akses, dan bias algoritmik, Studi kasus penerapan pembelajaran digital yang etis dan berkelanjutan <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
16	Mahasiswa mampu mengevaluasi secara kritis penerapan etika dan prinsip keberlanjutan dalam berbagai konteks pembelajaran digital serta merumuskan rekomendasi perbaikan berbasis evidence.	1.Kemampuan mengidentifikasi isu etika dan keberlanjutan dalam studi kasus pembelajaran digital 2.Ketepatan analisis dampak lingkungan dan sosial dari teknologi pendidikan 3.Kualitas rekomendasi perbaikan berbasis prinsip etika dan keberlanjutan 4.Kedalaman evaluasi terhadap praktik keberlanjutan dalam institusi pendidikan	<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Portofolio	Studi kasus, diskusi terpimpin, presentasi kelompok, dan analisis kritis literatur.		<b>Materi:</b> Prinsip-prinsip etika dalam pembelajaran digital, Konsep keberlanjutan dan pendidikan berkelanjutan, Dampak lingkungan dari teknologi digital, Kebijakan privasi data dan keamanan informasi, Studi kasus implementasi etika dan keberlanjutan <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	6%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	42.17%
2.	Penilaian Portofolio	7.67%
3.	Tes	50.17%
		100%

#### 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.

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.

File PDF ini digenerate pada tanggal 24 Januari 2026 Jam 21:03 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa