



**UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

Kode Dokumen  
RPS/SI-FIK/104-02/2023

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

MATA KULIAH (MK)	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (SKS)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Bahasa Inggris	2 KMB 104	MKDU	T=2    P=0	1	28 Oktober 2023
OTORISASI Tim PSMF FIK UMI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI
	Awaluddin Syamsu, S.Pd.I.,MA.TESOL		Awaluddin Syamsu, S.Pd.I.,MA.TESOL		DR. Dolly Indra, S.Kom.,M.M.SI.
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>				
	Sikap	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan [ST.06]			
	Pengetahuan	Mampu menerapkan konsep teori pembelajaran bahasa dan teknik berkomunikasi lisan dan tulisan dalam konteks akademis [PP.24]			
	Keterampilan Umum	Mendemonstrasikan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis [KM.43]			
	Keterampilan Khusus	Mampu menjelaskan struktur kalimat dan paragraf yang baik, mengerjakan short essay writing serta mempresentasikan materi kajian teknologi informasi dalam Bahasa Inggris [KK.04]			
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>				
	CPMK	Mahasiswa mampu mempraktekkan Bahasa Inggris dasar yang terkait dengan bidangnya dalam kehidupan sehari-hari			
	CPL ⇒ Sub-CPMK				
	CPL-1	Menguasai kosa kata dan ekspresi umum yang terkait dengan ilmu komputer			
	CPL-2	Menganalisis instruksi-instruksi yang terkait dengan komputer			
CPL-3	Menjelaskan fenomena masa kini tentang gadgets secara lisan dan tertulis				
<b>Deskripsi Singkat Mata Kuliah</b>	Mata kuliah Bahasa Inggris membahas mulai dari kosakata dan ekspresi yang sering digunakan dalam Ilmu Komputer, Menganalisa instruksi-instruksi bahasa Inggris dan cara menjelaskan perangkat-perangkat komputer serta menjelaskan isu-isu yang terkait dengan <i>gadget</i> baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.				
<b>Bahan Kajian / Materi Pembelajaran</b>	Materi 1 : Common words in Computer Computer Science Materi 2 : Simple instructions/notifications in computer Materi 3: Complex instructions/notifications in computer Materi 4: How to do installation Materi 5: Presentation on how to install apps and program I				

	<p>Materi 6: Presentation on how to install apps and program II</p> <p>Materi 7: Presentation on how to install apps and program III</p> <p>Materi 8: Describing social issues in regards to gadgets and social media</p> <p>Materi 9: A 5 Minute Presentation I</p> <p>Materi 10: A 5 Minute Presentation II</p> <p>Materi 11: A 5 Minutes Presentation III</p> <p>Materi 12: Paragraphing</p> <p>Materi 13: A short essay writing</p>						
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>						
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reverse Dictionary, (2020). A Llist of Options Available to A Computer User, di ambil dari <a href="https://reversedictionary.org/wordsfor/(computer%20science)%20a%20list%20of%20options%20available%20to%20a%20computer%20user">https://reversedictionary.org/wordsfor/(computer%20science)%20a%20list%20of%20options%20available%20to%20a%20computer%20user</a></li> <li>2. Computer Hope, (2020). Dialoge Box, di ambil dari <a href="https://www.computerhope.com/jargon/d/dialogbo.htm">https://www.computerhope.com/jargon/d/dialogbo.htm</a></li> <li>3. OCOG.org., (2020). Concerns Regarding Social Media and Helath Issues in Adoscents and Young Adults, di ambil dari <a href="https://www.acog.org/clinical/clinical-guidance/committee-opinion/articles/2016/02/concerns-regarding-social-media-and-health-issues-in-adolescents-and-young-adults">https://www.acog.org/clinical/clinical-guidance/committee-opinion/articles/2016/02/concerns-regarding-social-media-and-health-issues-in-adolescents-and-young-adults</a></li> <li>4. ST. George International: The Language Specialist, (2020) . Writing the Perfect IETLS Writing Task 2 Essay, di ambil dari <a href="http://www.stgeorges.co.uk/blog/academic-english/write-the-perfect-ielts-writing-task-2-essay">http://www.stgeorges.co.uk/blog/academic-english/write-the-perfect-ielts-writing-task-2-essay</a></li> </ol>						
	<b>Pendukung :</b>		5. Graves, K. ,(2000). Designing Language Course: A Guide for Teachers: Heinle, Boston, USA.				
<b>Dosen Pengampu</b>	Awaluddin Syamsu, S.Pd.I.,MA.TESOL Riskariyani Sulaiman, S.Pd.,M.Pd						
<b>Matakuliah Syarat</b>	-						
Mg Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [ Pustaka ]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring ( <i>offline</i> )	Daring ( <i>online</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu menuliskan dan menggunakan kosakata dalam kalimat	Ketepatan menuliskan 50 kosa kata dan artinya, serta ketepatan penggunaannya dalam kalimat.	<b>Kriteria</b> <u>Ketepatan</u> dalam memberikan bertanya dan menjawab dalam	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD) Kuliah, Small Group Discussion (SGD)	-	1. Kontrak Kuliah 2. Introduction to the lecture and 50 most common words in	-

			Tanya jawab dan diskusi, dan <u>penguasaan</u> materi dalam mengerjakan tugas <b>Bentuk</b> Soal tanya jawab	<b>Teori: 1 (2x50")</b>		Computer science [1]	
2	Mahasiswa mampu memahami instruksi bahasa Inggris terkait komputer	Ketepatan dalam memahami berbagai instruksi singkat yang sering muncul dalam dialog box.	<b>Kriteria</b> <u>Ketepatan</u> dalam memberikan bertanya dan menjawab dalam tanya jawab dan diskusi, dan <u>penguasaan</u> materi dalam mengerjakan tugas  <b>Bentuk</b> - Keterlibatan dalam diskusi (Soal tanya jawab)	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD) Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD)  <b>Teori: 1 (2x50")</b>	-	Understading the short comments on the dialoge box [2]	-
3	Mahasiswa mampu memahami maksud instruksi panjang terkait komputer	Ketepatan dalam memahi maksud kalimat yang panjang dalam dialogue box.	<b>Kriteria</b> <u>Ketepatan</u> dalam memberikan bertanya dan menjawab dalam Tanya jawab dan diskusi, dan <u>penguasaan</u> materi dalam mengerjakan tugas  <b>Bentuk</b>	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD) Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD)  <b>Teori: 1 (2x50")</b>	-	Understading the complex comments on the dialoge box [2]	-

			- Keterlibatan dalam diskusi (Soal tanya jawab)				
4	Mahasiswa mampu membuat kalimat prosedur instalasi program / aplikasi dalam bahasa Inggris	Ketepatan dalam membuat script Bahasa Inggris yang akan dipresentasikan.	<p><b>Kriteria</b>  <u>Ketepatan</u> dalam memberikan bertanya dan menjawab dalam Tanya jawab dan diskusi, dan <u>penguasaan</u> materi dalam mengerjakan tugas</p> <p><b>Bentuk</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Keterlibatan dalam diskusi (Soal tanya jawab)</li> <li>- Membuat script untuk presentasi</li> </ul>	<p>Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD)  Kuliah, Small Group Discussion (SGD)</p> <p><b>Teori: 1 (2x50")</b></p>	-	Procedural sentences in the dialoge box of Instalation [2]	<b>5</b>
5-7	Mahasiswa mampu mempresentasikan cara menginstal program atau aplikasi dalam bahasa Inggris	Ketepatan dalam penggunaan Bahasa Inggris ketika presentasi di depan kelas.	<p><b>Kriteria</b>  <u>Ketepatan</u> dalam memberikan bertanya dan menjawab dalam Tanya jawab dan diskusi, dan <u>penguasaan</u> materi dalam mengerjakan tugas</p> <p><b>Bentuk</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Keterlibatan</li> </ul>	<p>Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD)  Kuliah, Small Group Discussion (SGD),  Demonstrasi</p> <p><b>Teori : 3 (2x50")</b></p>	-	Guided Study (Personal presentation on the students' chosen topics) [2]	<b>15</b>

			dalam diskusi (Soal tanya jawab) - Presentasi perorangan dan Soal tanya jawab				
8	<b>Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester</b>						<b>25</b>
9-12	Mahasiswa mampu membuat naskah/script berhubungan dengan masalah sosial yang di sebabkan oleh gadgets	Ketepatan menggunakan kata-kata dalam membuat naskah/script dalam presentasikan topik pilihannya di depan kelas.	<u>Ketepatan</u> dalam memberikan bertanya dan menjawab dalam Tanya jawab dan diskusi, dan <u>penguasaan</u> materi dalam mengerjakan tugas <b>Bentuk</b> - Keterlibatan dalam diskusi (Soal tanya jawab)	Kuliah, Small Group Discussion (SGD) Kuliah, Small Group Discussion (SGD), Demonstrasi  <b>Teori: 4 (2x50“)</b>	-	Guided study (students' presentation on their chosen topic in regards to social issues caused by gadgets [3]	<b>15</b>
13	Mahasiswa mampu membuat paragraf singkat dengan baik	Ketepatan dalam membuat claim dan supporting ideas	<b>Kriteria</b> <u>Ketepatan</u> dalam memberikan bertanya dan menjawab dalam Tanya jawab dan diskusi, dan <u>penguasaan</u> materi dalam mengerjakan tugas <b>Bentuk</b> - Keterlibatan dalam diskusi	Kuliah, Small Group Discussion (SGD) Kuliah, Small Group Discussion (SGD), Demonstrasi  <b>Teori: 1 (2x50“)</b>	-	Paragraphing [4]	<b>5</b>

			(Soal tanya jawab) - Membuat paragraf				
14-15	Mahasiswa mampu memahami cara membuat essey singkat	1. Ketepatan dalam menjelaskan struktur essay singkat 2. Ketepatan dalam membuat essay singkat terkait dengan topik pilihan mahasiswa	<b>Kriteria</b> <u>Ketepatan</u> dalam memberikan bertanya dan menjawab dalam Tanya jawab dan diskusi, dan <u>penguasaan</u> materi dalam mengerjakan tugas <b>Bentuk</b> - Keterlibatan dalam diskusi (Soal tanya jawab on how students outlining) - Presentasi perorangan dan Soal tanya jawab	Kuliah, Small Group Discussion (SGD) Kuliah, Small Group Discussion (SGD), Demonstrasi  <b>Teori: 2 (2x50“)</b>	-	1. The feature of a brief essay writing 2. Guided study (students write paragraph on their outline) [4]	<b>10</b>
<b>16</b>	<b>Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester</b>						<b>25</b>



**UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**RENCANA TUGAS MAHASISWA**

<b>MATA KULIAH</b>	<b>Bahasa Inggris</b>				
<b>KODE</b>	2KMB104	<b>SKS</b>	2	<b>SEMESTER</b>	1
<b>DOSEN PENGAMPU</b>	Awaluddin Syamsu, S.Pd.I., MA.TESOL dan Rizkariyani Sulaiman, S.Pd.,M.Pd				
<b>BENTUK TUGAS</b>	<b>WAKTU Pengerjaan Tugas</b>				
Tugas individu mahasiswa membuat dua presentasi	120 menit dan 120 menit				
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Presentasi cara menginstal dan presentasi isu-isu modern yang terkait dengan gadgets					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
Presentasi cara menginstal App atau Program					
1. Menggunakan kata-kata yang sering di gunakan dalam ilmu komputer					
2. Memahami prosuderal words yang bisa di gunakan ketika menjelaskan tentang steps					
3. Mampu menjelaskan dengan fasih cara menginstal aplikasi atau program					
4. Menigkatkan percaya diri mahasiswa dalam berbicara Bahasa Inggris					
Prsentasi isu-isu modern tentang gadgets					
1. Menigkatkan kosakata sehari-hari dan kosakata yang terkait gadgets dalam kehidupan sehari-hari					
2. Mahasiswa mampu menggambarkan tentang isu-isu yang sedang di hadapi oleh mahasiswa dan remaja yang terkait dengan gadgets					
3. Mahasiswa lebih percaya diri berbicara memakai Bahasa Inggris					
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>					
Presentasi cara menginstal App atau Program					
Mahasiswa diberikan kebebasan dalam memilih Aplikasi atau Program yang akan di presentasikan. Adapun catatan yang mereka harus patuhi adalah:					
1. Waktu presentasi minimal 3 menit					
2. Minimum steps dalam penginstalannya adalah 7					

3. Ketika menjelaskan harus dalam Bahasa Inggris
4. Tidak melihat teks ketika mempresentasikan

Presentasi isu-isu modern tentang gadgets

Mahasiswa diberikan kebebasan dalam memilih topik presentasi, akan tetapi mereka harus memenuhi syarat berikut ini:

1. Presentasi minimal 5 menit per mahasiswa
2. Mereka memakai Power Point tanpa text hanya gambar saja
3. Jumlah slide yang boleh ditampilkan antara 5-10 slideshow
4. Ketika mempresentasikan semua bahasa yang digunakan harus dalam Bahasa Inggris
5. Mahasiswa tidak diperkenankan membawa contekan

#### **METODE Pengerjaan Tugas**

Kedua tugas diatas dikerjakan mahasiswa dengan menggunakan Power Point Presentation dan mereka harus mengulang-ulang di rumah sebelum mereka presentasi di depan kelas.

#### **BENTUK DAN FORMAT LUARAN**

Kedua tugas individu mahasiswa adalah mahasiswa mencari materinya di artikel atau buku dan kemudian di buat dalam bentuk PowerPoint.

#### **INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN**

1. Ketepatan penggunaan kosakata
2. Ketepatan pronunciation
3. Ketepatan grammar
4. Ketepatan penjelasan step by step (flow)
5. Ketepatan presentasi sesuai time constrain yang diberikan

#### **JADWAL PELAKSANAAN**

Pembuatan dan persiapannya dilaksanakan di luar perkuliahan akan tetapi presentasinya dilaksanakan saat perkuliahan

#### **LAIN-LAIN**

-

#### **DAFTAR RUJUKAN**

1. Reverse Dictionary, (2020). A List of Options Available to A Computer User, di ambil dari [https://reversedictionary.org/wordsfor/\(computer%20science\)%20a%20list%20of%20options%20available%20to%20a%20computer%20user](https://reversedictionary.org/wordsfor/(computer%20science)%20a%20list%20of%20options%20available%20to%20a%20computer%20user)
2. Computer Hope, (2020). Dialoge Box, di ambil dari <https://www.computerhope.com/jargon/d/dialogbo.htm>
3. OCOG.org., (2020). Concerns Regarding Social Media and Health Issues in Adoscents and Young Adults, di ambil dari <https://www.acog.org/clinical/clinical-guidance/committee-opinion/articles/2016/02/concerns-regarding-social-media-and-health-issues-in->

[adolescents-and-young-adults](#)

4. ST. George International: The Language Specialist, (2020) . Writing the Perfect IELTS Writing Task 2 Essay, di ambil dari <http://www.stgeorges.co.uk/blog/academic-english/write-the-perfect-ielts-writing-task-2-essay>

**RUBRIK PENILAIAN**

<b>JENJANG /GRADE</b>	<b>ANGKA /SKOR</b>	<b>DESKRIPSI INDIKATOR KERJA</b>
<b>A</b>	86-100	a. Mahasiswa mampu menyelesaikan tugas dengan sangat baik
		b. Mahasiswa mampu menguasai materi bahasa inggris dengan sangat baik
		c. Mahasiswa mampu melakukan diskusi / partisipasi aktif di kelas dengan sangat baik
		d. Mahasiswa mampu menyelesaikan UTS, dan UAS dengan sangat baik
<b>A-</b>	81 – 85	a. Mahasiswa mampu menyelesaikan tugas dengan baik
		b. Mahasiswa mampu menguasai materi bahasa inggris dengan sangat baik
		c. Mahasiswa mampu melakukan diskusi / partisipasi aktif di kelas dengan sangat baik
		d. Mahasiswa mampu menyelesaikan UTS, dan UAS dengan baik
<b>B+</b>	76 – 80	a. Mahasiswa mampu menyelesaikan tugas dengan baik
		b. Mahasiswa mampu menguasai materi bahasa inggris dengan sangat baik
		c. Mahasiswa mampu melakukan diskusi / partisipasi aktif di kelas dengan baik
		d. Mahasiswa mampu menyelesaikan UTS, dan UAS dengan baik
<b>B</b>	71 – 75	a. Mahasiswa mampu menyelesaikan tugas dengan baik
		b. Mahasiswa mampu menguasai materi bahasa inggris dengan baik
		c. Mahasiswa mampu melakukan diskusi / partisipasi aktif di kelas dengan baik
		d. Mahasiswa mampu menyelesaikan UTS, dan UAS dengan baik
<b>B-</b>	66 – 70	a. Mahasiswa mampu menyelesaikan tugas dengan baik
		b. Mahasiswa mampu menguasai materi bahasa inggris dengan baik
		c. Mahasiswa mampu melakukan diskusi / partisipasi aktif di kelas dengan baik
		d. Mahasiswa cukup mampu menyelesaikan UTS, dan UAS

**RUBRIK PENILAIAN**

<b>JENJANG /GRADE</b>	<b>ANGKA /SKOR</b>	<b>DESKRIPSI INDIKATOR KERJA</b>
---------------------------	------------------------	----------------------------------

<b>C+</b>	61 – 65	a. Mahasiswa cukup mampu menyelesaikan tugas
		b. Mahasiswa mampu menguasai materi bahasa inggris
		c. Mahasiswa cukup mampu melakukan diskusi / partisipasi aktif di kelas
		d. Mahasiswa cukup mampu menyelesaikan UTS, dan UAS
<b>C</b>	51 – 60	a. Mahasiswa cukup mampu menyelesaikan tugas
		b. Mahasiswa cukup mampu menguasai materi bahasa inggris
		c. Mahasiswa cukup mampu melakukan diskusi / partisipasi aktif di kelas
		d. Mahasiswa cukup mampu menyelesaikan UTS, dan UAS
<b>D</b>	45 – 50	a. Mahasiswa kurang mampu menyelesaikan tugas
		b. Mahasiswa kurang mampu menguasai materi bahasa inggris
		c. Mahasiswa kurang mampu melakukan diskusi / partisipasi aktif di kelas
		d. Mahasiswa kurang mampu menyelesaikan UTS, dan UAS
<b>E</b>	<45	a. Mahasiswa tidak mampu menyelesaikan tugas
		b. Mahasiswa tidak mampu menguasai materi bahasa inggris
		c. Mahasiswa tidak mampu melakukan diskusi / partisipasi aktif di kelas
		d. Mahasiswa tidak mampu menyelesaikan UTS, dan UAS

Pengertian 1 sks dalam BENTUK PEMBELAJARAN			Jam
a	Kuliah, Responsi, Tutorial		
	Tatap Muka	Penugasan Terstruktur	Belajar Mandiri
	50 menit/minggu/semester	60 menit/minggu/semester	60 menit/minggu/semester
			2,83
b	Seminar atau bentuk pembelajaran lain yang sejenis		
	Tatap muka	Belajar mandiri	
	100 menit/minggu/semester	70 menit/minggu/semester	
			2,83
c	Praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara		
	170 menit/minggu/semester		2,83

No	Metode Pembelajaran Mahasiswa	Kode	Keterangan
1	<i>Small Group Discussion</i>	SGD	Proses pembelajaran dengan melakukan diskusi kelompok kecil tujuannya agar peserta didik memiliki ketrampilan memecahkan masalah terkait materi pokok dan persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
2	<i>Role-Play &amp; Simulation</i>	RPS	Aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. <i>Role-play</i> berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari.
3	<i>Discovery Learning</i>	DL	Model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.
4	<i>Self-Directed Learning</i>	SDL	Model yang dilakukan oleh individu untuk dirinya sendiri dan bahwa hasil belajar maksimal diperoleh apabila siswa bekerja menurut kecepatannya sendiri, terlibat aktif dalam melaksanakan berbagai tugas belajar khusus, dan mengalami keberhasilan dalam belajar.
5	<i>Cooperative Learning</i>	CoL	Bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif

No	Metode Pembelajaran Mahasiswa	Kode	Keterangan
			merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.
6	<i>Collaborative Learning</i>	CbL	Pembelajaran kolaboratif dapat menyediakan peluang untuk menuju pada kesuksesan praktek-praktek pembelajaran. Sebagai teknologi untuk pembelajaran ( <i>technology for instruction</i> ), pembelajaran kolaboratif melibatkan partisipasi aktif para siswa dan meminimisasi perbedaan-perbedaan antar individu.
7	<i>Contextual Learning</i>	CtL	Pembelajaran yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupan.
8	<i>Project Based Learning</i>	PjBL	Model pembelajaran berbasis proyek ( <i>project based learning</i> ) adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Dalam kegiatan ini, siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan sintesis informasi untuk memperoleh berbagai hasil belajar (pengetahuan, keterampilan, dan sikap).
9	<i>Problem Based Learning &amp; Inquiry</i>	PBL	Metode pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penyelidikan, sehingga melatih peserta didik untuk kreatif dan berpikir kritis untuk menemukan sendiri suatu pengetahuan. Akhir dari metode <i>inquiry learning</i> adalah peserta didik mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya berdasarkan fakta-fakta yang ada.
10	Atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.		

## **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, keterampilan umum, keterampilan 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-CP 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. 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 (SGD), 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.