

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)



MATA KULIAH	: HUMAS PERUSAHAAN
SEMESTER	: GENAP 118 TAHUN AKADEMIK: 2022/2023
BOBOT	: 3 SKS
DOSEN/TIM DOSEN PENGAMPU	: ASEP SOEGIARTO, M.SI WINA PUSPITA SARI, M.SI

**PROGRAM STUDI D-IV HUBUNGAN MASYARAKAT
DAN KOMUNIKASI DIGITAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2023**



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Universitas	: Universitas Negeri Jakarta
Fakultas	: Ilmu Sosial
Program Studi	: D-IV Hubungan Masyarakat dan Komunikasi Digital
Mata Kuliah	: Table Manner
Bobot sks	: 3 SKS
Kode Mata Kuliah	: 14140093
Kode Seksi	: 1414400025 dan 1414400026
Bentuk/Sifat	: (1) Teori (2) Seminar (3) Praktikum*)
Pra-Syarat (jika ada)	: -
Semester	: Enam
Periode Kuliah	: 6 Februari - 17 Juni 2023
Jumlah Pertemuan	: 16/24/32 pertemuan*) x 50 menit
Jadwal Kuliah	: Kamis, 10.00-12.40 Jum'at, 14.20-16.00
Ruang Kuliah	: 404

*) coret yang tidak perlu

A. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa D4 Humas dan Komunikasi Digital semester 6 dalam memahami konsep dan praktik *table manner*. Melalui kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu menguasai konsep dan urgensi humas bagi perusahaan, menguasai konsep dan teori terkait humas perusahaan, dan memahami bidang pekerjaan dan media yang digunakan oleh humas perusahaan. Pembelajaran dirancang berpusat pada mahasiswa yang memanfaatkan kombinasi metode ceramah, diskusi

kelompok, presentasi, simulasi, *case based learning*, dan *project based learning*. Mata kuliah ini terkait erat dengan mata kuliah Pengantar PR dan Manajemen PR.

**B. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) YANG DIBEKANKAN
DALAM MATA KULIAH**

Ranah	Capaian Pembelajaran Lulusan
Sikap	1. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya masing-masing (S-9) 2. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik (S-8)
Keterampilan Umum	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; (KU-1) 2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur; (KU-2)
Pengetahuan	1. Menguasai pengetahuan kontekstual tentang posisi, fungsi, dan praktik humas konvensional maupun digital di berbagai bidang, baik organisasi pemerintah, swasta, maupun lembaga swadaya masyarakat (P-3) 2. Menguasai pengetahuan praktis kehumasan dalam berbagai setting organisasi (P-4)
Keterampilan Khusus	1. Mampu membangun hubungan dengan komunitas, media, pemerintah, swasta, dan lembaga swadaya masyarakat dengan memanfaatkan teknologi komunikasi terbaru dan terkini (KK-2) 2. Memiliki keterampilan berkomunikasi secara lisan dan tulisan untuk menunjang pelaksanaan fungsi dan peran humas baik di ranah konvensional maupun digital (KK-7)

C. BAHAN KAJIAN/POKOK BAHASAN

BAHAN KAJIAN/ POKOK BAHASAN	SUB- BAHAN KAJIAN /SUB-POKOK BAHASAN
1. Pengantar <i>table manner</i>	Definisi <i>table manner</i>
	Sejarah <i>table manner</i>
	Manfaat dan fungsi <i>table manner</i> secara umum

BAHAN KAJIAN/ POKOK BAHASAN	SUB- BAHAN KAJIAN /SUB-POKOK BAHASAN
	Manfaat dan fungsi <i>table manner</i> bagi praktisi <i>public relations</i>
2. Menguasai aturan <i>table manner</i>	Aturan dasar dalam <i>table manner</i>
	Mengenali jenis-jenis alat makan
	Aturan posisi duduk yang benar
	Cara menggunakan <i>napkin</i> yang benar
	Tata cara makan dalam <i>table manner</i>
	[<i>table manner berdasarkan negara</i>]
3. mempraktikkan <i>table manner</i>	Memahami fungsi dan penggunaan alat makan
	Memahami aturan posisi duduk
	Memahami cara menggunakan <i>napkin</i>
	Memahami tata cara makan

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN (METODE)

Metode atau strategi pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah ini :

1. Metode Ceramah
2. Metode Diskusi Kelompok (*Small Group Discussion*)
3. Metode Tugas
4. Metode Tanya Jawab
5. Metode Simulasi
6. *Blended Learning* (tatap muka dan virtual)
7. *Case based learning*
8. *Project-based learning*
 - Proyek yang dikerjakan adalah: membuat video pembelajaran terkait jenis platform yang digunakan humas perusahaan
 - Langkah-langkah pembelajarannya adalah:
 - a. Pembentukan kelompok
 - b. Pembagian tema kelompok
 - c. Pembuatan video presentasi
 - d. Unggah di kanal Youtube
 - Hasil pembelajaran diukur menggunakan instrumen:
 - a. Tes

Instrumen penilaian dan/atau rubrik penilaiannya terlampir

E. MEDIA PEMBELAJARAN

Perangkat Keras	Perangkat Lunak
1. PC/Laptop	1. Zoom/ Google Meet
2. Proyektor	2. Google Classroom
3. Kamera DSLR / Smartphone	

F. TUGAS (TAGIHAN)

Produk akademik yang dihasilkan melalui mata kuliah ini adalah rangkuman, esai, dan video presentasi.

G. PENILAIAN

- Komponen dan bobot penilaian dalam persentase:
(Komponen dan bobot penilaian terkait dengan CPMK yang ada dalam butir B).
 - Sikap 20 %
 - Keterampilan umum 20 %
 - Keterampilan khusus 30 %
 - Pengetahuan 30 %
- Strategi penilaian:
 - Tes (tuliskan penilaian berdasarkan tes).
 - Non-tes (tuliskan penilaian non-tes, misalnya produk akademik/portofolio seperti tertulis pada butir F, observasi, survei, partisipasi, dan presentasi).

Strategi Penilaian	Aspek yang Dinilai			
	Sikap	Keterampilan Umum	Keterampilan Khusus	Pengetahuan
Tes prestasi (<i>Achievement test</i>)	○	●	●	●
Penilaian Kinerja	●	●	●	●
Portofolio	●	●	●	●
Observasi	●	●	●	●

Survei	●	◐	○	●
Data Longitudinal	◐	●	●	○
Data Administratif	◐	●	●	○
Review Eksternal	○	●	○	○

Esdal, Lars. *Defining & Measuring Student-Centered Outcomes*. Education Evolving, 2018, pp. 19.

Keterangan:

- Tidak digunakan dalam penilaian
 - ◐ Kadang digunakan dalam kasus penilaian tertentu
 - Sering digunakan untuk menilai keterampilan yang dimaksud
- Sikap (mencakup Keterampilan Abad ke-21 yang sesuai dengan komponen dari Permendikbud: *Communication, Collaboration, Critical thinking, Creative Thinking, Computational Logic, Compassion, dan Civic Responsibility*)
 - Keterampilan Umum (mencakup Keterampilan Abad ke-21 dan Literasi Digital)
 - Strategi penilaian disesuaikan dengan aktivitas yang dilakukan mahasiswa dalam mata kuliah.

3. Instrumen:

Tes pilihan ganda dan esai (*instrumen dan rubrik penilaian terlampir*).

Rubrik merupakan panduan atau pedoman penilaian yang menggambarkan kriteria yang diinginkan dalam menilai atau memberi tingkatan dari hasil kinerja belajar mahasiswa. Rubrik terdiri dari dimensi atau aspek yang dinilai dan kriteria kemampuan hasil belajar mahasiswa ataupun indikator capaian belajar mahasiswa.

Tujuan penilaian menggunakan rubrik:

- Memperjelas dimensi atau aspek dan tingkatan penilaian dari capaian pembelajaran mahasiswa;
- dapat menjadi pendorong atau motivator bagi mahasiswa untuk mencapai capaian pembelajarannya.

Rubrik dapat bersifat menyeluruh atau berlaku umum dan dapat juga bersifat khusus atau hanya berlaku untuk suatu topik tertentu atau suatu capaian pembelajaran tertentu.

Portofolio merupakan instrumen/dokumen penilaian hasil belajar yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan pencapaian CPL

mahasiswa dalam satu periode tertentu. Informasi tersebut dapat berupa karya mahasiswa dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik atau karya mahasiswa yang menunjukkan perkembangan kemampuannya untuk mencapai capaian pembelajaran.

4. Kriteria penilaian/kelulusan

Mahasiswa dikategorikan lulus mata kuliah ini apabila memiliki nilai akhir minimal C berdasarkan rentang penilaian berikut ini:

Tingkat Penguasaan (%)	Huruf	Angka	Keterangan
86 – 100	A	4,0	Lulus
81 – 85	A-	3,7	Lulus
76 – 80	B+	3,3	Lulus
71 – 75	B	3,0	Lulus
66 – 70	B-	2,7	Lulus
61 – 65	C+	2,3	Lulus
56 – 60	C	2,0	Lulus
51 – 55	C-	1,7	Belum Lulus
46 – 50	D	1,0	Belum Lulus
0 – 45	E	0,0	Belum Lulus

H. KEBIJAKAN PERKULIAHAN

- a. Kehadiran : Mahasiswa yang tidak hadir, baik dengan pemberitahuan atau tidak, lebih dari 20% dari total pertemuan dianggap tidak lulus dan mendapat nilai E.
- b. Keterlambatan : Keterlambatan masuk kelas di bawah kesepakatan bersama yakni 15 menit diizinkan mengikuti perkuliahan
Keterlambatan masuk kelas lebih dari 15 menit tidak diizinkan mengikuti perkuliahan.
- c. Tidak mengikuti ujian/tidak menyerahkan tugas : Mahasiswa yang tidak mengikuti ujian atau tidak menyerahkan tugas tanpa pemberitahuan akan diberikan nilai D pada ujian/tugas tersebut).

- d. Kecurangan akademik : Mahasiswa wajib mematuhi standar aturan dan kebijakan tentang kejujuran akademik dan menghindari tindakan plagiarisme dan kecurangan dalam ujian. Tindakan plagiarisme dan kecurangan dalam ujian akan diberikan nilai E pada ujian tersebut).
- e. Etika di dalam kelas luring :
- Mahasiswa menggunakan seragam yang ditentukan
 - Mahasiswa tidak diperkenankan mengenakan kaos oblong dan sandal, pakaian yang memperlihatkan aurat (ketat/transparan)
 - Mahasiswa tidak menggunakan alat komunikasi untuk keperluan yang tidak terkait dengan pembelajaran
 - Mahasiswa tidak membuat kegaduhan yang mengganggu ketertiban pembelajaran.
- f. Etika di dalam kelas daring :
- Mahasiswa tidak diperkenankan mengenakan pakaian yang memperlihatkan aurat (ketat/transparan)
 - Mahasiswa wajib menampilkan identitas diri dalam bentuk tulisan, citra, atau video

I. SUMBER (REFERENSI)

Referensi Utama: *(ditulis dengan menggunakan gaya penulisan MLA)*

Referensi Pendukung: *(ditulis dengan menggunakan gaya penulisan MLA)*

(Bloom, 2018; Sudaryono, 2022; Argenti, 2009 C3; Safitri, 2015 c2; Danandjaja, 2011)



UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS ILMU SOSIAL
PROGRAM STUDI DIV HUBUNGAN MASYARAKAT

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE MATA KULIAH	BOBOT (SKS)	SEMESTER	TANGGAL PENYUSUNAN
<i>TABLE MANNER</i>	14140552	3	6 (GENAP)	6 Februari 2023
DOSEN PENGAMPU MATA KULIAH (Asep Soegiarto, M.Si.)	KOORDINATOR PROGRAM STUDI (Asep Soegiarto, M.Si.)	OTORISASI/PENGAWAS AN/GPJM FAKULTAS (Nama Lengkap)	WAKIL DEKAN I (Nama Lengkap)	TANGGAL REVISI
Capaian Pembelajaran	CPL-Program Studi yang Dibebankan pada Mata Kuliah <i>(tuliskan CPL yang relevan dengan mata kuliah saja)</i>			
	CPL-1	1. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya masing-masing (S-9) 2. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik (S-8) (SIKAP)		
	CPL-2	1. mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; (KU-1) 2. mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur ; (KU-2) (PENGETAHUAN)		
	CPL-3	1. Menguasai pengetahuan kontekstual tentang posisi, fungsi, dan praktik humas konvensional maupun digital di berbagai bidang, baik organisasi pemerintah, swasta, maupun lembaga swadaya masyarakat (P-3) 2. Menguasai pengetahuan praktis kehumasan dalam berbagai setting organisasi (P-4) (KETERAMPILAN UMUM)		
	CPL-4	1. Mampu membangun hubungan dengan komunitas, media, pemerintah, swasta, dan lembaga swadaya masyarakat dengan memanfaatkan teknologi komunikasi terbaru dan terkini (KK-2)		

		2. Memiliki keterampilan berkomunikasi secara lisan dan tulisan untuk menunjang pelaksanaan fungsi dan peran humas baik di ranah konvensional maupun digital (KK-7) (KETERAMPILAN KHUSUS)						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	CPMK-1	1. Menguasai konsep dan urgensi humas bagi perusahaan						
	CPMK-2	2. Menguasai konsep dan teori terkait humas perusahaan						
	CPMK-3	3. Memahami bidang pekerjaan dan media yang digunakan oleh humas perusahaan						
	Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK) (uraian dari CPMK berbasis pertemuan/tatap muka)							
	Sub-CPMK-1.1	Memahami konsep dasar seputar bisnis/korporat						
	Sub-CPMK-1.2	Memahami konsep dasar seputar komunikasi bisnis						
	Sub-CPMK-1.3	Memahami konsep dasar seputar peran dan fungsi humas dalam perusahaan						
	Sub-CPMK-1.4	Memahami implementasi nyata peran dan fungsi humas dalam perusahaan						
	Sub-CPMK-2.1	Memahami perbedaan publik internal dan publik eksternal						
	Sub-CPMK-2.2	Memahami konsep citra, merek, dan reputasi						
	Sub-CPMK-2.3	Memahami konsep persuasi						
	Sub-CPMK-2.4	Memahami konsep negosiasi dan lobi						
	Sub-CPMK-2.5	Memahami konsep budaya organisasi						
	Sub-CPMK-3.1	Memahami ruang lingkup pekerjaan humas perusahaan						
	Sub-CPMK-3.2	Memahami platform media yang digunakan oleh humas perusahaan						
	Korelasi CPMK dan Sub-CPMK (beri tanda ☞ atau arsiran)							
			Sub-CPMK -1.2	Sub-CPMK -1.3	Sub-CPMK -...			
	CPMK-1							
	CPMK-2							
	CPMK-3							
	CPMK-...							

RINCIAN RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pekan Ke-	Sub-CPMK	Indikator	Materi Perkuliahan/ Pokok Bahasan	Bentuk/Metode Pembelajaran	Moda Pembelajaran		Alokasi Waktu	Penilaian		Referensi
					Luring	Daring		Strategi	Kriteria dan Rubrik	
1	Memahami konsep dasar seputar bisnis/korporat	a. Membedakan pengertian bisnis dan perusahaan b. Menjelaskan tujuan dan fungsi bisnis c. Menjelaskan klasifikasi bidang usaha d. Mengidentifikasi implikasi globalisasi terhadap dinamika perubahan lingkungan bisnis	1. Menguasai konsep dan urgensi humas bagi perusahaan	Ceramah, Tanya jawab, Diskusi kelompok	√		100'	Presentasi kelompok	rating scale	
2	Memahami konsep dasar seputar komunikasi bisnis	a. Menjelaskan pengertian komunikasi bisnis b. Menelaah unsur-unsur komunikasi bisnis c. Merangkum dan menyimpulkan definisi komunikasi bisnis dengan bahasa sendiri d. Mengidentifikasi teknik-teknik komunikasi efektif e. Mensimulasikan teknik komunikasi efektif dalam perusahaan atau dalam relasi antara perusahaan dan konsumen		Ceramah, Diskusi kelompok	√		100'	Tes tulis (menti.com, 1 soal esai) Simulasi	rating scale	
3	Memahami konsep dasar seputar peran dan fungsi humas dalam perusahaan	a. Menjelaskan pengertian humas perusahaan b. Menjelaskan peran dan fungsi humas perusahaan c. Membandingkan karakteristik humas perusahaan, humas pemerintah, dan humas organisasi non-pemerintah		Diskusi kelompok Case based learning	√		100'	Presentasi kelompok	rating scale	
4	Memahami implementasi nyata peran dan fungsi humas dalam perusahaan	a. Mewawancarai divisi humas perusahaan terkait implementasi peran dan fungsi humas di instansinya		Tugas: Wawancara	√		100'	Laporan dan transkrip wawancara	Rubrik	
5				Laporan, Transkrip,	√		100'			
6				b. Membuat infografis yang memuat bagaimana peran dan fungsi humas diimplementasikan dalam perusahaan		Infografis, Diskusi kelompok		√	100'	

		c. Membandingkan temuan terkait peran dan fungsi humas di berbagai perusahaan d. Menyimpulkan peran dan fungsi humas yang dominan diimplementasikan dalam perusahaan berdasarkan data yang diperoleh seluruh kelompok e. Menghubungkan kesimpulan dengan urgensi humas bagi perusahaan								
7	Memahami perbedaan publik internal dan publik eksternal	a. Menjelaskan konsep khalayak dalam elemen komunikasi b. Mengidentifikasi khalayak dalam kaitannya dengan aktivitas komunikasi humas perusahaan c. Menjelaskan konsep publik internal dan eksternal d. Menganalisis khalayak mana yang termasuk publik internal atau eksternal berdasarkan hasil wawancara e. Memformulasikan strategi komunikasi yang cocok digunakan untuk menjangkau publik internal dan publik eksternal	2. Menguasai konsep dan teori terkait humas perusahaan	Ceramah Diskusi Kelompok <i>Case based learning</i>	√		100'	Video presentasi	<i>Rating scale</i>	
8	UJIAN TENGAH SEMESTER	Dapat menjawab soal dan mempraktikan tes			√		100'	Tes tulis		
9	Memahami konsep citra, merek, dan reputasi	a. Menjelaskan perbedaan konsep citra, merek, dan reputasi b. Menganalisis aplikasi konsep dalam studi kasus terkait praktik kehumasan di perusahaan yang telah diwawancarai		Ceramah Diskusi Kelompok <i>Case based learning</i>	√		100'	Presentasi kelompok	<i>rating scale</i>	
10	Memahami konsep persuasi	a. Menjelaskan pengertian konsep persuasi b. Membedakan jenis-jenis persuasi c. Mensimulasikan aplikasi metode persuasi dalam konteks humas perusahaan		Ceramah Simulasi kelompok	√		100'	Simulasi	<i>rating scale</i>	
11	Memahami konsep negosiasi dan lobi	a. Menjelaskan pengertian lobi dan negosiasi b. Menjabarkan fungsi dan manfaat negosiasi dan lobi dalam konteks humas perusahaan c. Membedakan bentuk-bentuk negosiasi bisnis d. Mendemonstrasikan teknik-teknik negosiasi dan lobi		Ceramah <i>Case based learning</i> Simulasi	√		100'	Simulasi	<i>rating scale</i>	

		e. Menelaah kasus terkait krisis komunikasi yang dialami sebuah perusahaan dan strategi negosiasi dan lobi yang ditempuh untuk menyelesaikan krisis								
13	Memahami konsep budaya organisasi	a. Menjelaskan definisi organisasi dan budaya organisasi b. Menganalisis hubungan antara budaya organisasi dan kinerja perusahaan melalui studi kasus c. Merumuskan nilai organisasi yang tepat untuk mengoptimalkan performa organisasi berdasarkan kasus yang diamati		Ceramah <i>Case based learning</i> Diskusi kelompok	√		100'	Presentasi kelompok	<i>rating scale</i>	
14	Memahami ruang lingkup pekerjaan humas perusahaan	a. Mendeskripsikan bidang pekerjaan humas perusahaan (<i>visual work, event management, publishing, marketing & advertising, corporate communication, public awareness campaign, promotion of brand awareness, media relations, dan media planners</i>) b. Menentukan bidang pekerjaan humas perusahaan berdasarkan analisis terhadap kasus yang disediakan	3. Memahami bidang pekerjaan dan media yang digunakan oleh humas perusahaan	Ceramah <i>Case based learning</i> Diskusi kelompok	√		100'	Presentasi kelompok	<i>rating scale</i>	
15	Memahami platform media yang digunakan oleh humas perusahaan	a. Menjelaskan pengertian media dan jenis-jenis media dalam komunikasi b. Mengkategorisasi jenis platform daring/luring yang digunakan humas perusahaan c. Membuat video pembelajaran terkait jenis platform yang digunakan humas perusahaan (rilis media, berita, iklan layanan masyarakat, laporan tahunan, profil perusahaan, dan media promosi)		<i>Team based project</i>	√		100'	<i>Project based learning</i>	rubrik	
16	UJIAN AKHIR SEMESTER						100'			

LAMPIRAN RPS

1. Perkuliahan berbasis hasil penelitian dan/atau P2M

Setelah memasukkan satu bagian dalam RPS tentang relevansi mata kuliah dengan hasil penelitian dan/atau P2M (bila ada), kemudian jelaskan:

- 1) Beberapa bahasan MK ini diambil dari penelitian/P2M pada tahun ... dengan judul ... (sebagaimana tercantum dalam tabel C-Materi) yang tertuang pada pokok bahasan pada pekan ..., yaitu :
- 2) **Bentuk pembelajaran** yang digunakan dalam MK ini diadopsi dari hasil penelitian/P2M pada tahun ... dengan judul ... (sebagaimana tercantum dalam tabel J-Rincian Rencana Kegiatan), yaitu model pembelajaran
- 3) **Instrumen** penilaian/evaluasi yang digunakan dalam MK ini diadopsi dari penelitian/P2M pada tahun ... dengan judul ... (sebagaimana tercantum dalam bagian G-Penilaian), yaitu:
- 4) dll, jika ada.

2. Tabel Revisi/Catatan Perubahan RPS

Tanggal Penyusunan	Tanggal Revisi	Tim Perevisi	Isi Revisi

3. Peta konsep
4. Materi Ajar (buku, salindia, dll)
5. Skenario Implementasi Metode Pembelajaran
6. Rincian Tugas
7. Kisi-kisi dan Instrumen Penilaian

Catatan :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan keterampilan 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. **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 persentase penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proporsional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM= Tatap Muka, PT= Penugasan Terstruktur, BM= Belajar Mandiri

