

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas PSDKU Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Kampus Kabupaten Magetan)						Kode Dokumen																																																																																																				
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																										
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																				
PENGANTAR PEMBELAJARAN CODING UNTUK SD	8624302055	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	4	19 Desember 2025																																																																																																				
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																					
	Muh Syauqi Malik					DELIA INDRAWATI																																																																																																					
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																										
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																										
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan																																																																																																									
	CPL-5	Menganalisis penerapan keilmuan kependidikan dasar dengan mengedepankan pendidikan inklusi berbasis teknologi dan kearifan lokal.																																																																																																									
	CPL-10	Menunjukkan pengetahuan dan keterampilan pedagogik terkait merancang, melaksanakan, mengevaluasi pembelajaran di SD dengan memanfaatkan TIK, kearifan lokal, dan hasil penelitian.																																																																																																									
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																										
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar computational thinking dan relevansinya untuk Sekolah Dasar.																																																																																																									
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu merancang aktivitas pembelajaran coding yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa SD.																																																																																																									
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu menggunakan tools coding visual untuk membuat materi pembelajaran interaktif.																																																																																																									
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu menyusun dan melaksanakan penilaian pembelajaran coding untuk SD (rubrik sederhana & observasi).																																																																																																									
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																										
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-2</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-10</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table>						CPMK	CPL-2	CPL-5	CPL-10	CPMK-1	✓			CPMK-2		✓		CPMK-3			✓	CPMK-4			✓																																																																																
	CPMK	CPL-2	CPL-5	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>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></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>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</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	Mata kuliah Pengantar Pembelajaran Coding Untuk SD merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang bertujuan untuk membekali calon guru dengan pemahaman dasar tentang konsep coding (pemrograman) dan metodologi pengajarannya yang sesuai untuk siswa Sekolah Dasar. Mata kuliah ini memberikan gambaran umum tentang pentingnya literasi digital dan computational thinking dalam kurikulum modern. Isi mata kuliah mencakup pengenalan logika pemrograman, algoritma sederhana, dan penggunaan tools atau platform coding visual yang ramah anak seperti Scratch Jr atau Blockly. Tujuannya adalah agar mahasiswa mampu merancang, mengembangkan, dan menerapkan aktivitas pembelajaran coding yang menyenangkan, kreatif, dan kontekstual sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak SD. Ruang lingkup pembahasan meliputi prinsip-prinsip pembelajaran coding di SD, integrasi coding dengan mata pelajaran lain, serta strategi penilaian yang efektif. Diharapkan setelah menempuh mata kuliah ini, mahasiswa memiliki kompetensi untuk memfasilitasi pengenalan coding sebagai bagian dari pengembangan keterampilan abad 21 di sekolah dasar, khususnya dalam konteks lokal Kabupaten Magetan. Matakuliah ini mendukung SDGs (4) Pendidikan Berkualitas, (9) Industri, Inovasi dan Infrastruktur, (10) Berkurangnya Kesenjangan.																																																																																																										
Pustaka	Utama :																																																																																																										

1. Bers, M.U. (2021). Teaching Computational Thinking and Coding to Young Children. Teaching Computational Thinking and Coding to Young Children, 1-362, 2. Boz, T. (2022). How do elementary school teachers learn coding and robotics? A case study of mediations and conflicts. Education and Information Technologies, 27(3), 3935-3963, ISSN 1360-2357, 3. Lee, V.R. (2020). Introducing coding through tabletop board games and their digital instantiations across elementary classrooms and school libraries. SIGCSE 2020 Proceedings of the 51st ACM Technical Symposium on Computer Science Education, 787-793, 4. Monteiro, A.F. (2021). Coding as literacy in preschool: A case study. Education Sciences, 11(5), ISSN 2227-7102, 5. Ogegbo, A.A. (2024). Exploring young students' attitude towards coding and its relationship with STEM career interest. Education and Information Technologies, 29(8), 9041-9059, ISSN 1360-2357, 6. Ragusa, G. (2023). The Impact of Early Robotics Education on Students' Understanding of Coding, Robotics Design, and Interest in Computing Careers. Sensors, 23(23), ISSN 1424-8220,							
Pendukung : 1. Rich, P.J. (2021). Measuring teacher beliefs about coding and computational thinking. Journal of Research on Technology in Education, 53(3), 296-316, ISSN 1539-1523, 2. Zha, S. (2020). Hopscotch into Coding: Introducing Pre-Service Teachers Computational Thinking. Tech Trends, 64(1), 17-28, ISSN 8756-3894, 3. Zhang, S. (2022). Exploring Coding Attitudes of Chinese Elementary Students: A Preliminary Study. 2022 IEEE Integrated Stem Education Conference Isec 2022, 87-90,							
Dosen Pengampu							
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	Memahami ruang lingkup pembelajaran coding untuk SD	1. Mampu menjelaskan pengertian dasar "coding untuk SD" secara lisan (1-2 kalimat). 2. Mengidentifikasi minimal 2 tujuan pembelajaran untuk siswa SD. 3. Berkontribusi pada diskusi (mengajukan pertanyaan/komentar relevan minimal 1 kali).	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis & kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Kuliah interaktif, diskusi 50	Asynchronous Learning via Learning Management System (SIDIA UNESA) 50	Materi: Memahami ruang lingkup pembelajaran coding untuk SD Pustaka: Bers, M.U. (2021). Teaching Computational Thinking and Coding to Young Children. Teaching Computational Thinking and Coding to Young Children, 1-362,	4%
2	Menjelaskan dekomposisi masalah sederhana	1. Menguraikan satu masalah pembelajaran menjadi langkah-langkah kecil. 2. Menunjukkan pemahaman pola (contoh: pola berulang dalam permainan) melalui contoh tertulis. 3. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok (memimpin/menjelaskan minimal 1 bagian).	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis & kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi kelompok, latihan mikro 50	Asynchronous Learning via Learning Management System (SIDIA UNESA) 50	Materi: Elemen dasar computational thinking: dekomposisi & pola Pustaka: Boz, T. (2022). How do elementary school teachers learn coding and robotics? A case study of mediations and conflicts. Education and Information Technologies, 27(3), 3935-3963, ISSN 1360-2357,	4%

3	Menyusun algoritma langkah-demi-langkah untuk aktivitas SD	1.Menyusun algoritma sederhana (urut langkah) untuk aktivitas kelas SD. 2.Implementasi urutan langkah pada media blok atau pseudocode (praktik). 3.Men-debug minimal 1 kesalahan urutan yang ditemukan selama praktik.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis& kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Demonstrasi, latihan 50	Asynchronous Learning via Learning Management System (SIDIA UNESA) 50	Materi: Algoritma sederhana & urutan (sequence) Pustaka: Lee, V.R. (2020). <i>Introducing coding through tabletop board games and their digital instantiations across elementary classrooms and school libraries. SIGCSE 2020 Proceedings of the 51st ACM Technical Symposium on Computer Science Education</i> , 787-793,	4%
4	Menerapkan logika percabangan dalam skenario pembelajaran	1.Menyelesaikan soal aplikasi yang menunjukkan penggunaan kondisi sederhana. 2.Menyusun contoh situasi kelas SD yang memerlukan percabangan logika. 3.Menerapkan logika kondisi dalam skenario mini (jawaban praktik/tertulis).	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis& kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Studi kasus, praktek 50	Asynchronous Learning via Learning Management System (SIDIA UNESA) 50	Materi: Percabangan dan logika sederhana (if-then) dalam konteks pembelajaran anak Pustaka: Monteiro, A.F. (2021). <i>Coding as literacy in preschool: A case study. Education Sciences</i> , 11(5), ISSN 2227-7102,	4%
5	Merancang aktivitas yang memanfaatkan pengulangan secara tepat	1.Menjelaskan konsep loop (pengulangan) dan fungsinya pada pembelajaran anak. 2.Mengimplementasikan loop sederhana pada platform blok (contoh: ulangi 5 kali). 3.Mengidentifikasi dan memperbaiki loop yang tidak efisien (infinite loop).	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis& kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Praktikum dengan ScratchJr/Blockly 50	Asynchronous Learning via Learning Management System (SIDIA UNESA) 50	Materi: Pengulangan (loop) dan efisiensi langkah Pustaka: Ogegbo, A.A. (2024). <i>Exploring young students' attitude towards coding and its relationship with STEM career interest. Education and Information Technologies</i> , 29(8), 9041-9059, ISSN 1360-2357,	4%

6	Mengoperasikan tools coding visual untuk membuat program sederhana	1.Menghasilkan produk mini (mis. adegan interaktif 1 slide) yang berjalan sesuai desain. 2.Menggunakan setidaknya 3 blok/perintah berbeda dengan benar. 3.Menyertakan judul dan tujuan pembelajaran pada produk.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis& kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Praktikum terpimpin 50	Asynchronous Learning via Learning Management System (SIDIA UNESA) 50	Materi: Pengenalan ScratchJr / Blockly (antarmuka & blok dasar) Pustaka: Ragusa, G. (2023). <i>The Impact of Early Robotics Education on Students' Understanding of Coding, Robotics Design, and Interest in Computing Careers. Sensors, 23(23), ISSN 1424-8220,</i>	5%
7	Mendesain naskah pembelajaran berbasis coding	1.Draft naskah atau storyboard yang jelas (alur cerita & interaksi). 2.Menjelaskan tujuan pembelajaran untuk siswa SD yang terintegrasi dalam cerita/game. 3.Prototipe awal berfungsi sesuai sebagian besar alur yang dirancang.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis& kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Workshop & peer review 50	Asynchronous Learning via Learning Management System (SIDIA UNESA) 50	Materi: Mendesain cerita interaktif / game sederhana untuk SD Pustaka: Rich, P.J. (2021). <i>Measuring teacher beliefs about coding and computational thinking. Journal of Research on Technology in Education, 53(3), 296-316, ISSN 1539-1523,</i>	5%
8	Mengaplikasikan konsep hingga membuat program mini	1.Pemahaman konsep dasar (soal pilihan/jabarkan) 2.Keterampilan praktik: menyelesaikan tugas praktikum mini sesuai instruksi (fungsi berjalan). 3.Mampu menghubungkan teori dengan contoh aplikasi pembelajaran SD.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis& kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ujian/penilaian praktis 50	Asynchronous Learning via Learning Management System (SIDIA UNESA) 50	Materi: Evaluasi tengah semester (teori & praktik mini) Pustaka: Zha, S. (2020). <i>Hopscotch into Coding: Introducing Pre-Service Teachers Computational Thinking. Tech Trends, 64(1), 17-28, ISSN 8756-3894,</i>	10%
9	Merancang aktivitas terintegrasi lintas mata pelajaran	1.Menyusun 1 rancangan pembelajaran integratif (mis. Bahasa Sains Coding). 2.Menyertakan tujuan KD sesuai kurikulum SD yang relevan. 3.Melampirkan materi pendukung atau contoh aktivitas untuk siswa.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis& kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi & desain modul 50	Asynchronous Learning via Learning Management System (SIDIA UNESA) 50	Materi: Integrasi coding dengan mata pelajaran lain (Matematika, IPA, Bahasa) Pustaka: Zhang, S. (2022). <i>Exploring Coding Attitudes of Chinese Elementary Students: A Preliminary Study. 2022 IEEE Integrated Stem Education Conference Isec 2022, 87-90,</i>	5%

10	Menjelaskan strategi pedagogik untuk pembelajaran coding SD	1.Menyusun rencana microteaching singkat (tujuan, langkah, media). 2.Menyampaikan microteaching (durasi sesuai ketentuan) dengan struktur jelas (pembukaan, inti, penutup). 3.Menggunakan media/produk coding secara tepat selama microteaching.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis & kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Role-play, microteaching 50	Asynchronous Learning via Learning Management System (SIDIA UNESA) 50	Materi: Strategi pengajaran: bermain sambil belajar, scaffolding, diferensiasi Pustaka: Bers, M.U. (2021). <i>Teaching Computational Thinking and Coding to Young Children. Teaching Computational Thinking and Coding to Young Children, 1-362,</i>	5%
11	Menyusun rubrik sederhana untuk proyek siswa SD	1.Membuat rubrik penilaian sederhana (kriteria & level kinerja) untuk 1 tugas coding SD. 2.Melakukan simulasi observasi dan mengisi rubrik dengan konsistensi. 3.Menjelaskan kelebihan & keterbatasan rubrik yang dibuat.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis & kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Workshop desain rubrik 50	Asynchronous Learning via Learning Management System (SIDIA UNESA) 50	Materi: Penilaian pembelajaran coding: rubrik & observasi performa Pustaka: Boz, T. (2022). <i>How do elementary school teachers learn coding and robotics? A case study of mediations and conflicts. Education and Information Technologies, 27(3), 3935-3963, ISSN 1360-2357,</i>	5%
12	Menyusun rencana proyek akhir untuk SD	1.Menyusun dokumen desain proyek akhir (tujuan, target KD, alur, fitur utama). 2.Storyboard lengkap yang menunjukkan interaksi utama & skenario penggunaan. 3.Keterkaitan jelas antara fitur produk dan tujuan pembelajaran SD.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis & kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Bimbingan proyek 50	Asynchronous Learning via Learning Management System (SIDIA UNESA) 50	Materi: Perencanaan proyek akhir (Project Based Learning) — desain & storyboard Pustaka: Lee, V.R. (2020). <i>Introducing coding through tabletop board games and their digital instantiations across elementary classrooms and school libraries. SIGCSE 2020 Proceedings of the 51st ACM Technical Symposium on Computer Science Education, 787-793,</i>	5%
13	Mengembangkan proyek interaktif menggunakan ScratchJr/Blockly	1.Implementasi fitur utama sesuai desain (fungsi inti berjalan). 2.Kode/prototipe rapi dan terdokumentasi (komentar/penjelasan singkat). 3.Bukti uji coba awal dengan hasil yang dapat diulang.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis & kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktikum & konsultasi 50	Asynchronous Learning via Learning Management System (SIDIA UNESA) 50	Materi: Pengembangan proyek (implementasi) Pustaka: Monteiro, A.F. (2021). <i>Coding as literacy in preschool: A case study. Education Sciences, 11(5), ISSN 2227-7102,</i>	10%

14	Pengujian, validasi, dan revisi proyek (uji kelayakan untuk anak SD)	1.Menyediakan laporan pengujian (kasus uji, hasil, bug ditemukan). 2.Melakukan minimal 2 revisi berdasarkan umpan balik atau temuan uji. 3.Meningkatkan keandalan/kemudahan penggunaan (mis. perbaikan alur, instruksi).	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis& kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum	Peer test, revisi 50	Asynchronous Learning via Learning Management System (SIDIA UNESA) 50	Materi: Pengujian, validasi, dan revisi proyek (uji kelayakan untuk anak SD) Pustaka: Ogegbbo, A.A. (2024). <i>Exploring young students' attitude towards coding and its relationship with STEM career interest. Education and Information Technologies</i> , 29(8), 9041-9059, ISSN 1360-2357,	5%
15	Memaparkan dan mendemonstrasikan hasil proyek secara komunikatif	1.Presentasi terstruktur: latar, tujuan, demo, hasil uji singkat, refleksi. 2.Demo produk berjalan tanpa error signifikan. 3.Menjawab pertanyaan penilai/teman dengan jelas dan relevan.	Kriteria: Tes & Non-Tes. Bentuk : Tes tulis& kinerja (presentasi), Penilaian proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Presentasi & tanya jawab 50	Asynchronous Learning via Learning Management System (SIDIA UNESA) 50	Materi: Presentasi akhir proyek & demonstrasi di depan kelas Pustaka: Ragusa, G. (2023). <i>The Impact of Early Robotics Education on Students' Understanding of Coding, Robotics Design, and Interest in Computing Careers. Sensors</i> , 23(23), ISSN 1424-8220,	5%
16	UAS	1.Portofolio lengkap: rancangan, tahap pengembangan, hasil final, uji & revisi, refleksi. 2.Refleksi akhir mendalam: pelajaran yang dipelajari, hambatan, rencana peningkatan 3.Bukti penggunaan produk (rekaman demo/layar, screenshot)	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Refleksi kelompok & individu 50	Asynchronous Learning via Learning Management System (SIDIA UNESA) 50	Materi: Refleksi, feedback, dan penilaian akhir; pengumpulan portofolio Pustaka: Zha, S. (2020). <i>Hopscotch into Coding: Introducing Pre-Service Teachers Computational Thinking. Tech Trends</i> , 64(1), 17-28, ISSN 8756-3894,	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasi	12%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	56.67%
3.	Penilaian Portofolio	6.67%
4.	Penilaian Praktikum	12.17%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	12.5%
		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 studinya 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.

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.