	Universitas Negeri Surabaya **Fakultas Bahasa dan Seni** **Program Studi S3 Pendidikan Bahasa Indonesia**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
language edupreneurship	8800202036	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=5.04	2	24 November 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	.....	.....	HENY SUBANDIYAH

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-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-6	Menguasai teori belajar dan pembelajaran yang mutakhir
	CPL-8	Mampu memberikan kontribusi keilmuan dan/atau teknologi yang mengacu pada pemikiran kritis, analitis, dan inovatif
	CPL-12	Mampu menerapkan pendekatan inter-, multi-, atau transdisipliner untuk memecahkan masalah dalam bidang bahasa, sastra, pendidikan bahasa, dan pendidikan sastra Indonesia
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK - 1	Menganalisis secara logis, kritis, dan sistematis kebutuhan pembelajar serta peluang usaha di bidang pendidikan bahasa Indonesia berdasarkan data calon pengguna dan standar kompetensi kerja yang relevan.
	CPMK - 2	Mengevaluasi teori belajar dan pembelajaran bahasa mutakhir untuk menentukan tujuan, strategi, dan asesmen yang sesuai dengan karakteristik pembelajar dan konteks penggunaan produk atau layanan.
	CPMK - 3	Merancang solusi atas masalah pembelajaran bahasa Indonesia dengan memadukan pedagogi bahasa dan kewirausahaan, serta memanfaatkan desain produk atau teknologi sesuai kebutuhan pengguna.
	CPMK - 4	Mengembangkan dan menguji prototipe produk atau layanan pendidikan bahasa Indonesia yang menawarkan perbaikan terukur terhadap masalah pembelajaran, serta menggunakan hasil uji coba untuk menyempurnakan prototipe.
	CPMK - 5	Menunjukkan ketangguhan, kolaborasi, dan sikap inklusif dalam mengelola proyek dengan menyesuaikan strategi saat menghadapi kendala, melibatkan anggota tim dan pengguna dengan beragam kebutuhan, serta mempertanggungjawabkan keputusan usaha berdasarkan umpan balik dan refleksi.
	Matrik CPL - CPMK	

CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-6	CPL-8	CPL-12
CPMK-1		✔			
CPMK-2			✔		
CPMK-3					✔
CPMK-4				✔	
CPMK-5	✔				

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

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														✔	✔	

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan kemampuan merancang, menguji, dan mempresentasikan produk atau layanan usaha di bidang pendidikan bahasa. Mahasiswa memadukan prinsip pembelajaran bahasa dengan keterampilan kewirausahaan untuk menjawab kebutuhan pengguna, misalnya melalui kursus bahasa untuk tujuan khusus, program pendampingan literasi, modul pembelajaran, atau media pembelajaran digital. Ruang lingkup perkuliahan mencakup analisis kebutuhan pembelajar dan calon pengguna, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan prototipe, penyusunan proposisi nilai dan Business Model Canvas (BMC), estimasi biaya dan penetapan harga, strategi pemasaran, serta uji coba produk atau layanan. Dalam pengembangannya, mahasiswa mempertimbangkan aksesibilitas, hak cipta bahan ajar, privasi data pengguna, dan ketepatan klaim manfaat pembelajaran. Pada akhir perkuliahan, mahasiswa mempresentasikan prototipe yang telah direvisi berdasarkan hasil uji coba beserta model usaha dan rencana pengembangannya.

Pustaka	**Utama :**	
	1. Macalister, J., & Nation, I. S. P. (2020). Language curriculum design (2nd ed.). Routledge. Digunakan untuk analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pemilihan materi, dan evaluasi program pembelajaran bahasa 2. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business model generation: A handbook for visionaries, game changers, and challengers. John Wiley & Sons. Digunakan untuk merumuskan proposisi nilai, menentukan segmen pengguna, serta menyusun struktur biaya dan sumber pendapatan melalui BMC 3. Bland, D. J., & Osterwalder, A. (2019). Testing business ideas: A field guide for rapid experimentation. John Wiley & Sons. Digunakan untuk memilih metode uji coba, menguji asumsi usaha, dan merevisi prototipe berdasarkan bukti. 4. Council of Europe. (2020). Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment. Companion volume. Council of Europe Publishing. Digunakan sebagai rujukan opsional untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan memilih deskriptor kemahiran bahasa yang sesuai dengan pengguna sasaran.	
	Pendukung :	
Dosen Pengampu		

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 mampu mengidentifikasi satu masalah pembelajaran bahasa Indonesia, merumuskan peluang usaha awal, dan menyepakati pembagian peran dalam tim.	Rumusan awal memuat sasaran pengguna, masalah pembelajaran, dan gagasan usaha. Kesepakatan tim memuat peran serta cara berkoordinasi.	**Kriteria:** Masalah spesifik, gagasan usaha berkaitan dengan kebutuhan pengguna, dan pembagian tugas memberi ruang kontribusi bagi setiap anggota. **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	Orientasi RPS dan proyek semester. Mahasiswa membandingkan contoh kursus, modul, atau layanan literasi melalui diskusi kasus, lalu membentuk kelompok dan memetakan masalah awal.	Mengunggah satu contoh usaha pendidikan bahasa, menjelaskan kebutuhan yang dilayaninya, dan melengkapi kesepakatan kerja kelompok.	**Materi:** Pengantar language edupreneurship, kebutuhan pembelajar, peluang penciptaan nilai, dan contoh usaha pendidikan bahasa. **Pustaka:** *Macalister, J., & Nation, I. S. P. (2020). Language curriculum design (2nd ed.). Routledge. Digunakan untuk analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pemilihan materi, dan evaluasi program pembelajaran bahasa*	2%
2	Mahasiswa mampu menyusun instrumen untuk menggali kebutuhan pembelajar, kondisi penggunaan, dan kriteria kompetensi bahasa atau standar kerja yang relevan dengan segmen sasaran.	Instrumen menggali tujuan penggunaan bahasa, kesulitan pembelajar, dan kondisi layanan yang dibutuhkan. Kelompok mencatat acuan kompetensi atau standar kerja yang akan ditelaah.	**Kriteria:** Pertanyaan selaras dengan tujuan analisis, jelas, dan tidak menggiring jawaban. Pemilihan responden serta acuan kompetensi sesuai konteks proyek **Bentuk Penilaian** : Penilaian Portofolio	Lokakarya penyusunan panduan wawancara, observasi, atau survei. Kelompok menguji kejelasan instrumen melalui simulasi wawancara berpasangan.	Merevisi instrumen, menentukan calon responden, dan menyusun cara meminta persetujuan serta mencatat data secara aman.	**Materi:** Analisis kebutuhan dan lingkungan belajar, profil pembelajar, teknik pengumpulan data, dan penelusuran acuan kompetensi sesuai segmen. **Pustaka:** *Bland, D. J., & Osterwalder, A. (2019). Testing business ideas: A field guide for rapid experimentation. John Wiley & Sons. Digunakan untuk memilih metode uji coba, menguji asumsi usaha, dan merevisi prototipe berdasarkan bukti.*	3%

3	Mahasiswa mampu menyimpulkan kebutuhan prioritas dan peluang usaha berdasarkan data awal calon pengguna serta perbandingan produk atau layanan sejenis.	Laporan menyajikan bukti kebutuhan pengguna, pembanding layanan, dan alasan memilih masalah prioritas.	**Kriteria:** Simpulan dapat ditelusuri ke data, pembanding relevan, dan keterbatasan data awal disebutkan. **Bentuk Penilaian** : Penilaian Portofolio	Membahas hasil pengumpulan data awal, mengelompokkan temuan, dan membandingkan beberapa layanan sejenis berdasarkan sasaran, manfaat, serta fitur atau harga jika tersedia.	Melengkapi data, mengunggah matriks temuan dan perbandingan, lalu menulis simpulan peluang usaha	**Materi:** Pengelompokan temuan, penentuan kebutuhan prioritas, segmentasi pengguna, dan pemetaan layanan sejenis. **Pustaka:** *Bland, D. J., & Osterwalder, A. (2019). Testing business ideas: A field guide for rapid experimentation. John Wiley & Sons. Digunakan untuk memilih metode uji coba, menguji asumsi usaha, dan merevisi prototipe berdasarkan bukti.*	5%
4	Mahasiswa mampu membandingkan dua teori atau pendekatan pembelajaran bahasa berdasarkan literatur mutakhir dan memilih landasan pedagogis yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.	Matriks membandingkan prinsip, temuan penelitian, dan kondisi penerapan. Rasional menghubungkan pendekatan terpilih dengan masalah pembelajaran.	**Kriteria:** Interpretasi teori akurat, sumber ilmiah relevan, dan pilihan pedagogis didukung alasan yang sesuai dengan karakteristik pengguna. **Bentuk Penilaian** : Penilaian Portofolio	Diskusi bacaan dan studi kasus. Kelompok membandingkan manfaat, keterbatasan, serta kondisi penerapan dua pendekatan untuk proyeknya.	Menelaah artikel penelitian yang relevan, melengkapi matriks perbandingan, dan menulis rasional pemilihan pendekatan.	**Materi:** artikel ilmiah mutakhir sesuai topik proyek. Prinsip pembelajaran bahasa, perbandingan pendekatan, dan implikasinya bagi desain produk atau layanan **Pustaka:** *Macalister, J., & Nation, I. S. P. (2020). Language curriculum design (2nd ed.). Routledge. Digunakan untuk analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pemilihan materi, dan evaluasi program pembelajaran bahasa*	4%
5	Mahasiswa mampu merumuskan tujuan pembelajaran yang terukur serta memilih strategi dan asesmen yang selaras dengan tujuan tersebut dan landasan pedagogis proyek.	Setiap tujuan menunjukkan kemampuan yang dapat diamati serta memiliki aktivitas dan bukti asesmen yang sesuai.	**Kriteria:** Tujuan sesuai tingkat kemampuan pengguna, strategi dapat diterapkan pada produk atau layanan, dan asesmen mengukur kemampuan yang dirumuskan. **Bentuk Penilaian** : Penilaian Portofolio	Lokakarya penyusunan matriks tujuan, aktivitas, dan asesmen. Kelompok menelaah keterukuran tujuan dan meninjau rancangan kelompok lain.	Merevisi matriks dan mengunggah satu contoh tugas asesmen atau rubrik singkat.	**Materi:** Tujuan pembelajaran, aktivitas belajar, dan asesmen. Deskriptor CEFR digunakan jika sesuai dengan sasaran proyek. **Pustaka:** *Macalister, J., & Nation, I. S. P. (2020). Language curriculum design (2nd ed.). Routledge. Digunakan untuk analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pemilihan materi, dan evaluasi program pembelajaran bahasa*	5%

6	Mahasiswa mampu merancang solusi pendidikan bahasa Indonesia yang memadukan pedagogi bahasa dan kewirausahaan serta merumuskan proposisi nilai bagi segmen pengguna tertentu.	Rancangan mencantumkan segmen, kebutuhan prioritas, manfaat pembelajaran, dan fitur utama yang mendukung manfaat tersebut.	**Kriteria:** Solusi berangkat dari data pengguna, manfaat dirumuskan secara spesifik, dan penggunaan desain atau teknologi dapat dijelaskan sesuai kebutuhan proyek. **Bentuk Penilaian** : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Lokakarya ideasi dan penyusunan sketsa solusi. Kelompok menelaah hubungan antara masalah pengguna, manfaat pembelajaran, dan fitur yang ditawarkan.	Mengunggah sketsa atau storyboard, merumuskan proposisi nilai, dan memberi umpan balik pada rancangan kelompok lain.	**Materi:** Perancangan solusi pembelajaran, segmentasi pengguna, proposisi nilai, dan pemilihan fitur. **Pustaka:** *Macalister, J., & Nation, I. S. P. (2020). Language curriculum design (2nd ed.). Routledge. Digunakan untuk analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pemilihan materi, dan evaluasi program pembelajaran bahasa*	5%
7	Mahasiswa mampu menyusun BMC yang konsisten dengan rancangan pembelajaran, disertai estimasi biaya, dasar penetapan harga, dan asumsi usaha yang perlu diuji.	Sembilan blok BMC terisi. Estimasi biaya dan harga memiliki dasar perhitungan. Asumsi prioritas dirumuskan agar dapat diuji.	**Kriteria:** Antarblok konsisten, komponen biaya dapat ditelusuri, dan strategi pemasaran sesuai dengan segmen sasaran. **Bentuk Penilaian** : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	menit Lokakarya sembilan blok BMC dan simulasi perhitungan biaya serta harga. Kelompok meninjau keterkaitan antara pengguna, proposisi nilai, saluran pemasaran, biaya, dan pendapatan.	Memutakhirkan BMC, melampirkan estimasi biaya, dan menandai asumsi yang paling berpengaruh terhadap kelayakan usaha.	**Materi:** Sembilan blok BMC, biaya, harga, saluran pemasaran, sumber pendapatan, dan pemetaan asumsi usaha. **Pustaka:** *Bland, D. J., & Osterwalder, A. (2019). Testing business ideas: A field guide for rapid experimentation. John Wiley & Sons. Digunakan untuk memilih metode uji coba, menguji asumsi usaha, dan merevisi prototipe berdasarkan bukti.*	6%
8	Mahasiswa mampu mempertahankan rancangan awal usaha pendidikan bahasa Indonesia dengan menghubungkan bukti kebutuhan pengguna, landasan pedagogis, proposisi nilai, dan model usaha.		**Bentuk Penilaian** : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi proposal proyek per kelompok dan tanya jawab. Setiap mahasiswa menjawab pertanyaan terkait kontribusi atau keputusan desainnya.	Mengunggah proposal dan bahan presentasi, lalu mencatat perbaikan yang akan dilakukan berdasarkan umpan balik penguji.	**Materi:** Integrasi analisis kebutuhan, desain pembelajaran, proposisi nilai, BMC, dan asumsi usaha. **Pustaka:** *Macalister, J., & Nation, I. S. P. (2020). Language curriculum design (2nd ed.). Routledge. Digunakan untuk analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pemilihan materi, dan evaluasi program pembelajaran bahasa*	15%

9	Mahasiswa mampu menghasilkan prototipe awal yang memuat fungsi inti produk atau layanan dan dapat digunakan untuk menguji satu tujuan pembelajaran prioritas.	Prototipe dapat didemonstrasikan, memuat aktivitas belajar yang dapat dicoba, dan dilengkapi petunjuk bagi pengguna sasaran.	**Kriteria:** Isi kebahasaan akurat, fungsi inti berjalan, instruksi jelas, dan bahan yang digunakan memiliki sumber atau izin yang sesuai. **Bentuk Penilaian** : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Studio pengembangan prototipe, seperti satu unit modul, satu sesi kursus, atau purwarupa media digital. Dosen memberi umpan balik terhadap isi dan alur penggunaan.		**Materi:** Pengembangan materi, desain aktivitas belajar, prototipe awal, aksesibilitas, dan hak cipta bahan ajar. **Pustaka:** *Bland, D. J., & Osterwalder, A. (2019). Testing business ideas: A field guide for rapid experimentation. John Wiley & Sons. Digunakan untuk memilih metode uji coba, menguji asumsi usaha, dan merevisi prototipe berdasarkan bukti.*	6%
10	Mahasiswa mampu menyusun prosedur uji coba yang menghasilkan bukti keterpakaian, pencapaian awal tujuan pembelajaran, dan tanggapan pengguna terhadap satu asumsi usaha.		**Bentuk Penilaian** : Penilaian Portofolio	Lokakarya rancangan uji dan simulasi pengguna. Kelompok menyusun tugas uji, instrumen pengamatan, serta batas keberhasilan yang dapat diperiksa.	Merevisi prosedur, menetapkan calon peserta, dan menyiapkan persetujuan partisipasi serta lembar pencatatan data.	**Materi:** Evaluasi pembelajaran, pengujian asumsi, pengukuran keterpakaian, dan penyusunan instrumen uji. **Pustaka:** *Bland, D. J., & Osterwalder, A. (2019). Testing business ideas: A field guide for rapid experimentation. John Wiley & Sons. Digunakan untuk memilih metode uji coba, menguji asumsi usaha, dan merevisi prototipe berdasarkan bukti.*	5%
11	Mahasiswa mampu melaksanakan uji coba prototipe, mendokumentasikan respons dan kinerja pengguna, serta menyesuaikan pelaksanaan ketika muncul kendala akses atau partisipasi.	Tersedia catatan pelaksanaan, bukti kinerja pengguna, umpan balik, dan rekam penyesuaian yang dilakukan selama uji coba.	**Kriteria:** Prosedur dijalankan secara konsisten, perubahan dicatat, data dapat ditelusuri, dan fasilitasi memberi kesempatan berpartisipasi kepada pengguna. **Bentuk Penilaian** : Praktik / Unjuk Kerja	Melaksanakan sesi uji coba terbatas atau demonstrasi teramati dengan calon pengguna. Anggota tim bergantian menjadi fasilitator, pengamat, dan pencatat.	Merapikan bukti hasil uji tanpa identitas peserta, merekap umpan balik, dan mencatat kendala serta penyesuaian yang dilakukan tim.	**Materi:** Fasilitasi uji coba, observasi kinerja pengguna, pencatatan umpan balik, dan adaptasi prosedur. **Pustaka:** *Macalister, J., & Nation, I. S. P. (2020). Language curriculum design (2nd ed.). Routledge. Digunakan untuk analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pemilihan materi, dan evaluasi program pembelajaran bahasa*	6%

12	Mahasiswa mampu menafsirkan hasil uji, menentukan prioritas perbaikan, dan merevisi prototipe berdasarkan bukti keterpakaian serta hasil belajar awal.	Laporan mengaitkan temuan prioritas dengan revisi yang terlihat pada prototipe. Klaim manfaat pembelajaran sesuai dengan bukti yang dikumpulkan.	**Kriteria:** Interpretasi sejalan dengan data, revisi menjawab masalah prioritas, dan keterbatasan uji coba dijelaskan. **Bentuk Penilaian** : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Klinik analisis data. Kelompok membandingkan temuan dengan indikator keberhasilan, mendiskusikan keterbatasan uji, dan menyusun prioritas perbaikan.		**Materi:** Interpretasi data uji, evaluasi pembelajaran, prioritas perbaikan, dan revisi produk atau layanan. **Pustaka:** *Macalister, J., & Nation, I. S. P. (2020). Language curriculum design (2nd ed.). Routledge. Digunakan untuk analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pemilihan materi, dan evaluasi program pembelajaran bahasa*	7%
13	Mahasiswa mampu memperbarui model usaha dan strategi pemasaran berdasarkan hasil uji coba serta menjelaskan dasar keputusan tim mengenai biaya, harga, dan jangkauan layanan.	Perubahan BMC merujuk pada temuan uji. Rancangan promosi menyebut manfaat dan sasaran layanan. Penetapan harga memiliki dasar yang dapat dijelaskan.	**Kriteria:** Keputusan usaha konsisten dengan data, perhitungan masuk akal, dan klaim promosi proporsional terhadap bukti pembelajaran.	Lokakarya revisi BMC, simulasi biaya dan harga, serta telaah pesan promosi. Kelompok menilai apakah manfaat yang dikomunikasikan sesuai dengan hasil uji coba.	Mengunggah BMC revisi, perhitungan biaya dan harga, serta satu rancangan materi promosi	**Materi:** Revisi model usaha, penetapan harga, saluran pemasaran, pesan promosi, dan keputusan berdasarkan bukti **Pustaka:** *Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business model generation: A handbook for visionaries, game changers, and challengers. John Wiley & Sons. Digunakan untuk merumuskan proposisi nilai, menentukan segmen pengguna, serta menyusun struktur biaya dan sumber pendapatan melalui BMC*	5%
14	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan prototipe, mempertanggungjawabkan keputusan usaha dalam simulasi pitch, dan memperbaiki penyajian berdasarkan umpan balik.	Presentasi menyajikan masalah pengguna, solusi, bukti uji coba, dan model usaha. Setiap anggota berkontribusi, dan tim mendokumentasikan perbaikan presentasi.	**Kriteria:** Penyampaian runtut, demonstrasi relevan, jawaban merujuk pada bukti, dan tim menanggapi masukan secara konstruktif. **Bentuk Penilaian** : Praktik / Unjuk Kerja	Simulasi pitch dan demonstrasi produk. Setiap anggota menyampaikan bagian yang menjadi tanggung jawabnya dan menanggapi pertanyaan		**Materi:** Struktur business pitch, demonstrasi prototipe, penyajian bukti uji, dan tanggapan terhadap pertanyaan. **Pustaka:** *Bland, D. J., & Osterwalder, A. (2019). Testing business ideas: A field guide for rapid experimentation. John Wiley & Sons. Digunakan untuk memilih metode uji coba, menguji asumsi usaha, dan merevisi prototipe berdasarkan bukti.*	4%

15	Mahasiswa mampu mengevaluasi kontribusi individu dan kinerja tim serta merumuskan langkah pengembangan produk dan kompetensi diri berdasarkan umpan balik.	Refleksi menunjukkan kontribusi yang dapat ditelusuri, respons terhadap satu kendala atau masukan, serta langkah pengembangan yang spesifik.	**Kriteria:** Refleksi didukung bukti, mengakui kontribusi anggota tim, dan mengusulkan langkah pengembangan yang realistis. **Bentuk Penilaian** : Penilaian Portofolio	Penelaahan portofolio antarkelompok, penilaian antarteman, dan refleksi terarah mengenai pembagian kerja, penanganan kendala, dan pelibatan pengguna.		**Materi:** Refleksi berbasis bukti, evaluasi kolaborasi, dan rencana pengembangan berkelanjutan. **Pustaka:** *Bland, D. J., & Osterwalder, A. (2019). Testing business ideas: A field guide for rapid experimentation. John Wiley & Sons. Digunakan untuk memilih metode uji coba, menguji asumsi usaha, dan merevisi prototipe berdasarkan bukti.*	4%
16	Mahasiswa mampu mempresentasikan prototipe akhir dan model usaha, menunjukkan perbaikan berdasarkan hasil uji, serta mempertanggungjawabkan keputusan pengembangan dan rencana keberlanjutan usaha.	Prototipe akhir dapat didemonstrasikan. Perbaikan dapat ditelusuri ke hasil uji. BMC final selaras dengan produk dan sasaran pengguna. Setiap mahasiswa dapat mempertanggungjawabkan perannya.	**Kriteria:** Produk layak digunakan pada skala uji, manfaat pembelajaran didukung bukti awal, keputusan usaha konsisten, dan rencana pengembangan dapat dilaksanakan. **Bentuk Penilaian** : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Gelar karya atau business pitch akhir, demonstrasi produk atau layanan, dan tanya jawab individu tentang keputusan desain, hasil uji, serta strategi usaha.	Mengunggah produk akhir atau dokumentasi layanan, BMC final, ringkasan hasil uji, dan bahan presentasi.	**Materi:** Demonstrasi produk akhir, evaluasi hasil uji, kelayakan model usaha, dan rencana pengembangan. **Pustaka:** *Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business model generation: A handbook for visionaries, game changers, and challengers. John Wiley & Sons. Digunakan untuk merumuskan proposisi nilai, menentukan segmen pengguna, serta menyusun struktur biaya dan sumber pendapatan melalui BMC*	18%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	2%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	48%
3.	Penilaian Portofolio	26%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	19%
		95%

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, ketrampulan 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.

File PDF ini digenerate pada tanggal 24 November 2026 Jam 04:35 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa