



UNIVERSITAS GUNADARMA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI S1- ILMU KOMUNIKASI
(KAMPUS KABUPATEN PENAJAM PASER UTARA)

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah (mk)	Kode	Rumpun MK	Bobot (sks)		Semester	Tgl Penyusunan
TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI *	IT082211	Mata Kuliah Utama	Teori = 3	Praktik	1	27 Desember 2022
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator Mata Kuliah		Ketua Program Studi	
	1. Dr. Reza Praditya Yudha S.Ikom, M.Ikom 2. Prasetyo Bonifasius Sitanggung		Prasetyo Bonifasius Sitanggung		Dr. Reza Praditya Yudha S.Ikom, M.Ikom	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL1	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;				
	CPL2	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				
	CPL3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;				
	CPL4	Mampu menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menyelesaikan masalah				
	CPL5	Mampu menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memperhatikan keseimbangan alam/lingkungan (Sustainable Eco Development);				
	CPL6	Konsep teori-teori berbagai media (saluran) komunikasi, yang meliputi media cetak, media elektronik (audio/audio-visual), dan media digital;				
	CPL7	Sejarah perkembangan, penggunaan, dan dampak teknologi di bidang komunikasi dan media;				
	CPL8	Pengetahuan faktual tentang jenis dan regulasi penyiaran, pers, jurnalistik, periklanan, informasi publik, dan Informasi dan Transaksi Elektronik				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					

	CPMK1	SIKAP
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila; 2. Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; 3. Menginternalisasi nilai, norma, dan eBka akademik; 4. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan. 5. Menjelaskan paradigma perkembangan teknologi informasi komunikasi, pola dan dampak perkembangan teknologi pada tatanan sosial serta menjelaskan manfaat dari teknologi informasi komunikasi. 6. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi tren, budaya, dan fenomena kehidupan sehari-hari. 7. Menjelaskan eBka dan kerangka hukum terkait teknologi informasi komunikasi, termasuk menjelaskan studi kasus yang berkaitan.

CPMK2	<p>KETRAMPILAN UMUM</p> <ol style="list-style-type: none"> 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; 2. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data; Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi. 3. Prinsip dan teknik berkomunikasi menggunakan media cetak, audio, audio visual, online, dan luar ruang. 4. Bagaimana perkembangan teknologi informasi komunikasi hingga media baru mempengaruhi media dan berbagai bidang komunikasi.
CPMK3	<p>PENGETAHUAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki pengetahuan dan wawasan tentang luas pengaruh ilmu komunikasi dalam konteks kehidupan sosial, budaya, ekonomi dan politik. 2. Mempunyai pengetahuan dan keterampilan merencanakan, menerapkan dan mengevaluasi program komunikasi dalam berbagai konteks komunikasi. 3. Memiliki keterampilan dalam memanfaatkan kemajuan teknologi komunikasi dan memahami efek sosial-komunikasi yang ditimbulkan akibat pemanfaatan teknologi tersebut. 4. Memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam pengelolaan sistem informasi dan komunikasi sesuai kebutuhan profesi dan organisasi. 5. Mengetahui proses komunikasi mulai dari hubungan interpersonal sampai organisasional baik secara tatap muka maupun berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). 6. Mengetahui teknik mendesain web, menghasilkan konten atau produk-produk media yang memiliki nilai kreatifitas dan obyektif. 7. Mengetahui dan memahami mengaplikasikan Literasi Digital.

CPMK4

KETRAMPILAN KHUSUS

1. Mampu mengembangkan aplikasi komunikasi multimedia berbasis TIK dalam konteks beragam budaya
2. Mampu menggunakan teknik visual merchandising untuk meningkatkan minat penawaran produk, menerapkan teknik *display* untuk menarik pelanggan dan meningkatkan potensi penjualan
3. Mampu menjelaskan perkembangan film dan musik sebagai media komunikasi dan teknologi informasi komunikasi, termasuk perkembangannya dalam era media baru.

	4. Mampu menjelaskan prinsip internet dan segala kemampuan digital yang perlu dikembangkan sebagai bagian dari literasi digital.
Kemampuan akhir Nap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan paradigma dasar teknologi informasi dan pola dari perkembangan teknologi informasi komunikasi dalam tatanan sosial
Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu menganalisa dampak dan manfaat dari teknologi komunikasi bagi tatanan sosial masyarakat
Sub-CPMK3	Menjelaskan dan menganalisa perkembangan teknologi komunikasi hingga media baru dapat memengaruhi media dan berbagai bidang komunikasi
Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi tren, budaya, dan kehidupan sehari-hari masyarakat
Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi tren, budaya, dan kehidupan sehari-hari masyarakat
Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu menganalisa fenomena kehidupan sehari-hari yang terdampak oleh perkembangan teknologi komunikasi
Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisis mengenai perkembangan film sebagai media komunikasi dan teknologi informasi komunikasi dalam kaitannya di era media baru.
Sub-CPMK8	Mahasiswa mampu menjelaskan eBka dan kerangka hukum terkait teknologi informasi dan komunikasi UU ITE
Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu menjelaskan eBka dan kerangka hukum terkait teknologi informasi dan komunikasi Kasus ITE
Sub-CPMK10	(Seluruh Pertemuan 1- 9)
Sub-CPMK11	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester
Sub-CPMK12	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisis mengenai perkembangan film sebagai media komunikasi dan teknologi informasi komunikasi dalam kaitannya di era media baru.

	Sub-CPMK13	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip internet dan segala kemampuan digital yang perlu dikembangkan sebagai bagian dari literasi digital.					
	Sub-CPMK14	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip internet dan segala kemampuan digital yang perlu dikembangkan sebagai bagian dari literasi digital.					
	Sub-CPMK15	(Seluruh Pertemuan 9 - 14)					
	Sub-CPMK16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester					
		Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK4	Sub-CPMK5	... Sub-CPMK6
	CPL1		✓				
	CPL2			✓			
	CPL3				✓		
	CPL4		✓				
	CPL5					✓	
	CPL6						✓
	CPL7	✓					
	CPL8						✓
Deskripsi Singkat MK	<p>Teknologi Informasi dan Komunikasi, adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Oleh karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan. Jadi Teknologi Informasi dan Komunikasi mengandung pengertian yang luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antarmedia.</p>						

Bahan Kajian: Materi Pembelajaran							
Pustaka		Utama :					
		(1) Straubhaar, J., Robert LaRose, Lucinda Davenport. (2012). Media Now: Understanding Media, Culture, and Technology, Seventh Edition. Boston: Wadsworth					
		Pendukung :					
		(2) Siopera, E. (2017). Understanding new media. London, UK: Sage Publications.					
		(3) Koloay, R. N. (2016). Perkembangan Hukum Indonesia Berkenaan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jurnal Hukum Unsrat, 22(5).					
		(4) Lim, M. (2013). The Internet and everyday life in Indonesia: a new moral panic?. Bijdragen tot de taal-, land-en volkenkunde/Journal of the Humanities and Social Sciences of Southeast Asia, 169(1), 133-147.					
Dosen Pengampu							
Mata kuliah syarat		-					
Mg Ke-	Kemampuan akhir Nap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [EsNmasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan paradigma dasar teknologi informasi dan pola dari perkembangan teknologi informasi komunikasi dalam tatanan sosial	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan pemahaman tentang paradigma dasar dan pola dari teknologi perkembangan teknologi informasi komunikasi dalam tatanan social 	Ceramah/Kuliah Pakar, Project Based Learning, Tayangan Presentasi	3 x 50 menit Tugas 1: Menyusun arBkel populer mengenai dampak dan manfaat dari teknologi komunikasi	e-learning: https://vclass.gunadarma.ac.id - PPT/PDF - Presensi - Referensi	<ul style="list-style-type: none"> Paradigma, pola perkembangan teknologi komunikasi dari masa ke masa. 	2,5

2	Mahasiswa mampu menganalisa dampak dan manfaat dari teknologi komunikasi bagi tatanan sosial masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan pemahaman dalam menganalisa dampak dan manfaat dari teknologi komunikasi. 	Ceramah/Kuliah Pakar, Project Based Learning, Tayangan Presentasi, Lainnya: Akses Internet (Tugas 1)	3 x 50 menit Tugas 2: Diskusi kelompok membawa kasus berkaitan perkembangan teknologi komunikasi hingga media baru dapat memengaruhi media dan berbagai bidang komunikasi	e-learning: hdps://vclass.gunadarma.ac.id - PPT/PDF - Presensi - Referensi	<ul style="list-style-type: none"> Manfaat dan dampak dan manfaat teknologi komunikasi bagi tatanan sosial masyarakat. 	1
3	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisa perkembangan teknologi komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan pemahaman dan analisis tentang perkembangan teknologi informasi komunikasi. 	Ceramah/Kuliah Pakar, Project Based Learning, Project Based Learning, Tayangan Presentasi, Lainnya: Akses Internet	3 x 50 menit Tugas 3 Diskusi kelompok membawa contoh	e-learning: hdps://vclass.gunadarma.ac.id - PPT/PDF - Presensi - Referensi	<ul style="list-style-type: none"> Konsep dan dasar-dasar media baru Perkembangan media hingga ke media baru berkat teknologi informasi komunikasi 	1
4	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisa perkembangan media baru	<ul style="list-style-type: none"> Media baru dapat mempengaruhi 	Ceramah/Kuliah Pakar, Project Based Learning, Project Based Learning,	3 x 50 menit Tugas 4	e-learning: hdps://vclass.gunadarma.ac.id	<ul style="list-style-type: none"> Perkembangan teknologi informasi komunikasi mempengaruhi media 	2,5

dapat memengaruhi media dan berbagai bidang komunikasi	media dan berbagai bidang komunikasi.	Tayangan Presentasi, Lainnya: Akses Internet (Tugas 2)	Diskusi kelompok membawa contoh	- PPT/PDF - Presensi - Referensi	dan berbagai bidang komunikasi	
--	---------------------------------------	--	---------------------------------	--	--------------------------------	--

5	Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi tren, budaya, dan kehidupan sehari-hari masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pemahaman dan analisis tentang perkembangan teknologi komunikasi informasi yang dapat tren, budaya, 	Ceramah/Kuliah Pakar, Project Based Learning, Tayangan Presentasi, Lainnya: Akses Internet	3 x 50 menit Tugas 5: menonton film mengenai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi tren, budaya, dan kehidupan sehari-hari masyarakat	e-learning: hdps://vclass.gunadarma.ac.id - PPT/PDF - Presensi - Referensi	<ul style="list-style-type: none"> • Tren perkembangan teknologi • Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi budaya 	2,5
6	Mahasiswa mampu menganalisa fenomena kehidupan sehari-hari yang terdampak oleh perkembangan teknologi komunikasi	Teknologi dan fenomena dalam kehidupan sehari hari.	Ceramah/Kuliah Pakar, Project Based Learning, Project Based Learning, Tayangan Presentasi, Lainnya: Akses Internet	3 x 50 menit Tugas 6 : Diskusi kelompok setelah menonton film mengenai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi tren, budaya, dan kehidupan sehari-hari masyarakat	e-learning: hdps://vclass.gunadarma.ac.id - PPT/PDF - Presensi - Referensi	<ul style="list-style-type: none"> • Teknologi dalam kehidupan sehari- hari Fenomena kehidupan sehari- hari yang terdampak oleh perkembangan teknologi komunikasi 	1

7	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisis mengenai perkembangan film sebagai media komunikasi dan teknologi informasi komunikasi dalam kaitannya di era media baru.	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pemahaman tentang film sebagai media komunikasi dan teknologi informasi dan komunikasi dalam kaitannya dengan media baru. 	Ceramah/Kuliah Pakar, Project Based Learning, Project Based Learning, Tayangan Presentasi, Lainnya: Akses Internet	3 x 50 menit	e-learning: https://vclass.gunadarma.ac.id - PPT/PDF - Presensi - Referensi	<ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan teknologi film sebagai media komunikasi dan teknologi informasi dalam kaitannya dengan media baru. 	2,5
---	--	---	--	--------------	--	---	-----

8	Mahasiswa mampu menjelaskan eBka dan kerangka hukum terkait teknologi informasi dan komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pemahaman tentang eBka dan kerangka hukum dalam pemanfaatan teknologi komunikasi. 	Ceramah/Kuliah Pakar, Project Based Learning, Project Based Learning, Tayangan Presentasi, Lainnya: Akses Internet	3 x 50 menit	e-learning: hdps://vclass.gunadarma.ac.id - PPT/PDF - Presensi - Referensi	<ul style="list-style-type: none"> • Dampak negaBf perkembangan TIK • Pembahasan UU ITE • EBka dan payung hukum teknologi informasi di Indonesia 	1
9	Mahasiswa mampu menjelaskan eBka dan kerangka hukum terkait teknologi informasi dan Komunikasi.	Ketepatan pemahaman tentang eBka dan kerangka hukum dalam pemanfaatan teknologi komunikasi.	Ceramah/Kuliah Pakar, Project Based Learning, Project Based Learning, Tayangan Presentasi, Lainnya: Akses Internet	3 x 50 menit	e-learning: hdps://vclass.gunadarma.ac.id - PPT/PDF - Presensi - Referensi	<ul style="list-style-type: none"> • Berbagai kasus terkait yang pernah terjadi 	1

10	(Seluruh Pertemuan 1-9)	<ul style="list-style-type: none"> (Seluruh Indikator Pertemuan 1-9) 	Ceramah/Kuliah Pakar, Project Based Learning, Project Based Learning, Tayangan Presentasi, Lainnya: Akses Internet	3 x 50 menit	e-learning: https://vclass.gunadarma.ac.id - PPT/PDF - Presensi - Referensi	<ul style="list-style-type: none"> Rangkuman materi pertemuan 1-9 	1
11	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester						30
12	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisis mengenai perkembangan film sebagai media komunikasi dan teknologi informasi komunikasi dalam kaitannya di era media baru.	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan pemahaman tentang film dan musik sebagai media komunikasi dan teknologi informasi dan komunikasi dalam kaitannya dengan media baru. 	Ceramah/Kuliah Pakar, Project Based Learning, Tayangan Presentasi, Lainnya: Akses Internet	3 x 50 menit	e-learning: https://vclass.gunadarma.ac.id - PPT/PDF - Presensi - Referensi	<ul style="list-style-type: none"> Perkembangan teknologi film dan music Film dan musik sebagai media komunikasi Isu penBng terkait musik di era media baru 	1

13	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip internet	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pemahaman tentang prinsip dasar dan perkembangan internet 	Ceramah/Kuliah Pakar, Project Based Learning, Project Based Learning, Tayangan Presentasi,	3 x 50 menit	e-learning: hdps://vclass.gunadarma.ac.id - PPT/PDF - Presensi - Referensi	<ul style="list-style-type: none"> • Prinsip dasar internet • Perkembangan internet 	1
14	Mahasiswa mampu menjelaskan segala kemampuan digital yang perlu dikembangkan sebagai bagian dari literasi digital	Kemampuan digital, dan literasi digital.	Ceramah/Kuliah Pakar, Project Based Learning, Project Based Learning, Lainnya: Akses Internet	3 x 50 menit	e-learning: hdps://vclass.gunadarma.ac.id - PPT/PDF - Presensi - Referensi	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan digital (digital skills) • Literasi digital 	

15	(Seluruh Pertemuan 9 - 14)	<ul style="list-style-type: none"> (Seluruh Indikator Pertemuan 9-14) 	Ceramah/Kuliah Pakar, Project Based Learning, Project Based Learning, Tayangan Presentasi, Lainnya: Akses Internet	3 x 50 menit	e-learning: hdps://vclass.gunadarma.ac.id - PPT/PDF - Presensi - Referensi	<ul style="list-style-type: none"> Rangkuman materi pertemuan 9-14 	1
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						50

Nama Mata Kuliah : Teknologi Informasi Komunikasi*
Program Studi : Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

SKS : 3
Pertemuan ke : 4

A. TUJUAN TUGAS :

Pengukuran kinerja teknologi

URAIAN TUGAS :

- a. Alokasi sumber daya yang ada Penghitungan kembali biaya dan harga pengukuran kinerja teknologi
- b. Metode atau Cara pengerjaan
* Makalah
- c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan : Presentasi

- C. KRITERIA PENILAIAN (3%)** mampu memahami dan menjelaskan kembali analisis kebijakan ekonomi dan teknologi

FORMAT RANCANGAN TUGAS

Nama Mata Kuliah : Teknologi Informasi Komunikasi*
Program Studi : Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

SKS : 3
Pertemuan ke : 12

A. TUJUAN TUGAS :

Demand and supply

B. URAIAN TUGAS :

- a. ICTs, surveillance, organizational monitoring, commercial strategies, government strategies, everyday life
- b. Metode atau Cara pengerjaan
* Makalah, Internet
- c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :Tayangan Presentasi

C. KRITERIA PENILAIAN (3%) memahami dan menjelaskan kembali surveillance dan perkembangan teknologi

Catatan :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh seBap 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, 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-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamaB dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada Bab 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 mengidenBfikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukB-bukB.
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 Bdak bias. Kreteria dapat berupa kuanBtaBf ataupun kualitaBf.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, PrakBkum, PrakBk Studio, PrakBk Bengkel, PrakBk Lapangan, PeneliBan, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & SimulaBon, Discovery Learning, Self-Directed Learning, CooperaBve Learning, CollaboraBve Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, Problem Based Learning dan metode lainnya.
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 seBap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan Bngkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. **TM** : Tatap Muka, **PT** : Penugasan terstruktur, **BM** : Belajar mandiri