

	Agro-Sosio-Teknopreneur	-	-																																																																				
	SDGs ke-	4	4																																																																				
	RBL	✓	-																																																																				
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	[1] Etika Publikasi & Standar Konferensi Internasional [2] Penulisan Abstrak & Artikel Ilmiah Bereputasi [3] Komunikasi Lisan & Presentasi Ilmiah (Academic Speaking)																																																																						
Pustaka Pembelajaran	Utama : [1] Alley, M. (2013). The Craft of Scientific Presentations: Critical Steps to Succeed and Critical Errors to Avoid. Springer. [2] Gastel, B., & Day, R. A. (2016). How to Write and Publish a Scientific Paper. Greenwood. [3] Wallwork, A. (2016). English for Presentations at International Conferences. Springer. Pendukung :																																																																						
Kriteria Penilaian	Kriteria dan Item Penilaian <table><tr><th>Rentang Skor</th><th>Huruf Mutu</th><th>Kategori</th><th>Status Kelulusan</th></tr><tr><td>≥87</td><td>A</td><td>Sangat Baik</td><td rowspan="5">LULUS</td></tr><tr><td>78 - <87</td><td>AB</td><td>Baik Sekali</td></tr><tr><td>69 - <78</td><td>B</td><td>Baik</td></tr><tr><td>60 - <69</td><td>BC</td><td>Sedang</td></tr><tr><td>51 - <60</td><td>C</td><td>Cukup</td></tr><tr><td>41 - <51</td><td>D</td><td>Kurang</td><td rowspan="2">TIDAK LULUS</td></tr><tr><td><41</td><td>E</td><td>Gagal</td></tr></table>			Rentang Skor	Huruf Mutu	Kategori	Status Kelulusan	≥87	A	Sangat Baik	LULUS	78 - <87	AB	Baik Sekali	69 - <78	B	Baik	60 - <69	BC	Sedang	51 - <60	C	Cukup	41 - <51	D	Kurang	TIDAK LULUS	<41	E	Gagal																																									
Rentang Skor	Huruf Mutu	Kategori	Status Kelulusan																																																																				
≥87	A	Sangat Baik	LULUS																																																																				
78 - <87	AB	Baik Sekali																																																																					
69 - <78	B	Baik																																																																					
60 - <69	BC	Sedang																																																																					
51 - <60	C	Cukup																																																																					
41 - <51	D	Kurang	TIDAK LULUS																																																																				
<41	E	Gagal																																																																					
Rencana Evaluasi	Metode Pembelajaran* : <table><tr><td>Case Method/Team-Based Project</td><td>✓</td><td>Non Case Method/Team-Based Project</td><td></td></tr></table> *centang yang cocok <table><tr><th rowspan="3">Basis Evaluasi</th><th rowspan="3">Komponen Evaluasi</th><th colspan="3">Distribusi Bobot /CPMK (%)</th><th rowspan="3">Total Bobot Case Method/Team-Based Project / Total CPMK</th><th rowspan="3">Total Bobot Non Case Method/Team-Based Project /Total CPMK</th></tr><tr><th>CPMK 1</th><th>CPMK 2</th><th></th></tr><tr><th>50%</th><th>50%</th><th></th></tr><tr><td>Aktivitas Partisipatif</td><td>Case Method</td><td>100</td><td>100</td><td></td><td>100.0</td><td rowspan="5"></td></tr><tr><td>Hasil Proyek</td><td>Team-Based Project</td><td></td><td></td><td></td><td>0.0</td></tr><tr><td>Kognitif/Pengetahuan</td><td>Quis</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Kognitif/Pengetahuan</td><td>Tugas</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Kognitif/Pengetahuan</td><td>Ujian 1</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Kognitif/Pengetahuan</td><td>Ujian 2</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="2">Total Bobot / CPMK</td><td>100</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="2">Kesimpulan Jenis Metode Pembelajaran</td><td colspan="3">Case Method/Team-Based Project</td><td>100.0</td><td>0.0</td></tr></table> (*) Note : Untuk MK Case Method dan PjBL/Team-Based Project (aktivitas partisipatif dan hasil proyek), mempunyai bobot penilaian akumulasi minimal 50%			Case Method/Team-Based Project	✓	Non Case Method/Team-Based Project		Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Distribusi Bobot /CPMK (%)			Total Bobot Case Method/Team-Based Project / Total CPMK	Total Bobot Non Case Method/Team-Based Project /Total CPMK	CPMK 1	CPMK 2		50%	50%		Aktivitas Partisipatif	Case Method	100	100		100.0		Hasil Proyek	Team-Based Project				0.0	Kognitif/Pengetahuan	Quis					Kognitif/Pengetahuan	Tugas					Kognitif/Pengetahuan	Ujian 1					Kognitif/Pengetahuan	Ujian 2					Total Bobot / CPMK		100	100				Kesimpulan Jenis Metode Pembelajaran		Case Method/Team-Based Project			100.0	0.0
Case Method/Team-Based Project	✓	Non Case Method/Team-Based Project																																																																					
Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Distribusi Bobot /CPMK (%)			Total Bobot Case Method/Team-Based Project / Total CPMK	Total Bobot Non Case Method/Team-Based Project /Total CPMK																																																																	
		CPMK 1	CPMK 2																																																																				
		50%	50%																																																																				
Aktivitas Partisipatif	Case Method	100	100		100.0																																																																		
Hasil Proyek	Team-Based Project				0.0																																																																		
Kognitif/Pengetahuan	Quis																																																																						
Kognitif/Pengetahuan	Tugas																																																																						
Kognitif/Pengetahuan	Ujian 1																																																																						
Kognitif/Pengetahuan	Ujian 2																																																																						
Total Bobot / CPMK		100	100																																																																				
Kesimpulan Jenis Metode Pembelajaran		Case Method/Team-Based Project			100.0	0.0																																																																	
JADWAL, URAIAN MATERI DAN KEGIATAN PERKULIAHAN																																																																							
Minggu ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, dan Penugasan Mahasiswa [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Nilai (%)																																																																
		Indikator	Kriteria & Teknik																																																																				
				Luring (offline)	Daring (online)																																																																		
1	Mampu memahami standar dan etika seminar internasional	Kemampuan dalam memahami standar dan etika seminar internasional		• Kuliah dan Diskusi [PB: 1mgu x 3 x 50"]	• Bahan Kuliah • Penugasan https://elearning.usk.ac.id/ [PT: 1mgu x 3 x 60"] [KM: 1mgu x 3 x 60"]																																																																		

2-15	Menyusun abstrak dan/atau artikel riset standar internasional, Merancang visual data, dan Merancang media presentasi	Kemampuan dalam menyusun abstrak dan/atau artikel riset standar internasional, merancang visual data, dan media presentasi	Kriteria: Rubrik Project: • Abstrak/Artikel • Slide Presentasi		• Bahan Kuliah • Penugasan https://elearning.usk.ac.id/ [PB: 14mgu x 3 x 50"] [PT: 14mgu x 3 x 60"] [KM: 14mgu x 3 x 60"]		
16	Mempresentasikan hasil penelitian secara komunikatif dalam Bahasa Inggris dan Mempertahankan argumen dan metodologi riset secara kritis dalam sesi tanya jawab pada forum ilmiah internasional.	Kemampuan dalam menyampaikan gagasan secara lisan	Kriteria: Rubrik Project: • Presentasi • Diskusi	• Presentasi dan Diskusi [PB: 1mgu x 3 x 50"]	• Pengumpulan portofolio seminar internasional https://elearning.usk.ac.id/ [PT: 1mgu x 3 x 60"] [KM: 1mgu x 3 x 60"]		100%
TOTAL BOBOT							100%

Catatan:

1	Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (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, 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 diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan 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 tolak 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 maupun kualitatif.					
7	Teknik 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 lainnya					
9	Luring (offline) Pembelajaran tatap muka, juga dikenal sebagai pembelajaran luring, adalah konsep pembelajaran yang mengambil bentuk model pembelajaran konvensional dan mengumpulkan dosen dan mahasiswa dalam satu ruang untuk belajar.					
10	Daring (online) adalah Proses pembelajaran daring dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu belajar mandiri dan belajar terbimbing. Proses pembelajaran bisa secara <i>synchronous</i> (serentak) atau <i>asynchronous</i> (tidak serentak) dan maksimum 35% dari jumlah total pertemuan (5 kali pertemuan).					
11	Metode Pembelajaran: Small Grup Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lain yang setara.					
12	Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yang dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.					
13	Bobot Penilaian adalah persentase penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tersebut dan totalnya 100%.					
14	PB=Proses Belajar, PT=Penugasan Terstruktur, KM=Kegiatan Mandiri.					
15	Sustainable Development Goals (SDGs): 17 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan yaitu (1) Tanpa Kemiskinan; (2) Tanpa Kelaparan; (3) Kehidupan Sehat dan Sejahtera; (4) Pendidikan Berkualitas; (5) Kesetaraan Gender; (6) Air Bersih dan Sanitasi Layak; (7) Energi Bersih dan Terjangkau; (8) Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi; (9) Industri, Inovasi dan Infrastruktur; (10) Berkurangnya Kesenjangan; (11) Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan; (12) Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab; (13) Penanganan Perubahan Iklim; (14) Ekosistem Lautan; (15) Ekosistem Daratan; (16) Perdamaian, Keadilan dan Kelembagaan yang Tangguh; (17) Kemitraan untuk Mencapai Tujuan. (https://www.timeshighereducation.com/impactrankings)					
16	Sosio-Teknopreneur merupakan kemampuan menyelesaikan masalah yang ada di dalam lingkungan masyarakat dengan memanfaatkan sumber daya yang ada di sekitarnya. Mata kuliah tersebut dipastikan mencakup keterampilan yang dibutuhkan, seperti kewirausahaan, inovasi, manajemen proyek, dan aspek teknis dalam bidang teknologi informasi.					
17	Research-Based Learning (RBL) adalah suatu metode pembelajaran dengan konsep multi-segi yang mengacu pada berbagai strategi pembelajaran dan pengajaran yang menghubungkan penelitian dan pengajaran.					