



Rencana Pembelajaran Semester



UNIVERSITAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Kode Dokumen
32

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Digital Storrytelling	ENG 2740		T= 1	P=1	VII (tujuh)	
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ka Prodi	
	Tim		 (Misnar, MA)		 Dr. Silvi Listia Dewi, M.Pd	
Capaian Pembelajaran	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
CPL 1 (S11)	Mampu beradaptasi, bekerjasama, berekreasi, berkontribusi, dan berinovasi dalam menetapkan ilmu pengetahuan pada kehidupan					
CPL 2 (KU1)	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					
CPL 3 (P4)	Menguasai konsep dan prinsip didaktik-pedagogis Bahasa Inggris serta keilmuan Bahasa Inggris untuk melaksanakan pembelajaran inovatif berbasis IPTEKS					
CPL 4 (KK 1)	Mengaplikasikan konsep dan prinsip didaktik-pedagogis Bahasa Inggris serta keilmuan Bahasa Inggris untuk melaksanakan pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan IPTEKS yang berorientasi pada kecakapan hidup;					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
CP MK 1	Mahasiswa mampu megaplikasikan nilai, norma, dan etika akademik di dalam dunia industri (CPL 1)					
CP MK 2	Mahasiswa mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif didalam keterampilan berbahasa Inggris terhadap konteks pariwisata, termasuk pemahaman mendalam tentang kosakata, tata bahasa, dan ungkapan yang spesifik dalam industri pariwisata halal (CPL 2)					
CP MK 3	Mahasiswa mampu mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran Bahasa					

		Inggris (CPL3)										
	CP MK 4	Mahasiswa mampu menjelaskan struktur bahasa Inggris, termasuk tata bahasa, kosa kata, dan fonologi dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris yang terintegrasi TPACK. (CPL 4)										
Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)												
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menganalisis Peran dan signifikansi wisata halal dalam industri pariwisata global (C4, A4, P4), (CPMK1, CPMK2)										
	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu mempertahankan cultural sensitivity dan diversity (C5, A4, P4), (CPMK1, CPMK2)										
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu menerapkan aspek layanan dalam industri perhotelan dan restoran yang sesuai dengan prinsip halal (C6, A4, P4), (CPMK1, CPMK2)										
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu menerapkan keterampilan komunikasi dan membrikan layanan yang ramah bagi pelanggan wisatawan halal (C6, A4, P4), (CPMK1, CPMK2)										
	Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu menganalisis dan mengevaluasi proses sertifikasi halal dan standar yang berlaku di berbagai negara (C4, A2, P5), (CPMK1, CPMK2)										
	Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu menganalisis strategi marketing untuk wisata halal (C4, A3, P3), (CPMK3, CPMK4)										
	Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu menciptakan pelayanan pelanggan yang memenuhi standar halal (C6, A2, P2), (CPMK1, CPMK2, CPMK3, CPMK4)										
	Sub-CPMK8	Mahasiswa mampu menganalisis berbagai masalah pelanggan dengan sensitivitas terhadap kebutuhan dan keyakinan halal (C4, A2, P2), (CPMK1, CPMK2, CPMK3, CPMK4)										
	Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu menerapkan praktik ramah lingkungan yang sesuai dengan prinsip halal (C6, A2, P2), (CPMK1, CPMK2, CPMK3, CPMK4)										
	Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu menerapkan ketrampilan Bahasa Inggris yang spesifik dalam industri wisata halal (C6, A2, P2), (CPMK1, CPMK2, CPMK3, CPMK4)										
	Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu menganalisis kasus tentang keberhasilan destinasi wisata halal dalam menarik wisatawan (C4, A2, P2), (CPMK1, CPMK2, CPMK3, CPMK4)										
	Sub-CPMK12-15	Mahasiswa merekonstruksi situasi pelayanan dan komunikasi dengan pelanggan wisatawan halal dalam konteks yang berbeda (C6, A4, P1) ((CPMK1, CPMK2, CPMK3, CPMK4)										
Peta CPL – CPMK	Peta matriks antara CPL dengan CPMK (Sub CP MK)											
	SUB CPMK 1	SUB CPMK 2	SUB CPMK 3	SUB CPMK 4	SUB CPMK 5	SUB CPMK 6	SUB CPMK7	SUB CPMK8	SUB CPMK9	SUB CPMK 10	SUB CPMK 11	SUB CPMK 12
CPMK1	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√
CPMK2	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√
CPMK3						√	√	√	√	√	√	√
CPMK4						√	√	√	√	√	√	√

Diskripsi Singkat MK	<p>Mata Kuliah ini berfokus pada cara memanfaatkan ICT dalam bercerita (storrtelling) untuk mengajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing dan cara mengimplementasikannya di dalam kelas. Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan keterampilan mengidentifikasi, memilih, merancang, dan mengimplementasikan cara bercerita baik secara tradisional maupun kontemporer di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum. Mata Kuliah ini juga mengajarkan dan melatih mahasiswa cara bercerita dengan menarik dalam pengajaran bahasa Inggris.</p>
Bahan Kajian: Materi pembelajara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Digital Storytelling dalam Pembelajaran Bahasa Inggris 2. Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) dalam Digital Storytelling 3. Merancang Cerita Digital yang Efektif 4. Mengidentifikasi dan Memilih Cerita untuk Pengajaran Bahasa Inggris 5. Menggunakan Media Visual dan Audio dalam Digital Storytelling 6. Membuat Naskah dan Storyboard untuk Digital Storytelling 7. Penggunaan Animasi dan Efek Khusus dalam Digital Storytelling 8. Platform dan Alat untuk Membuat Digital Storytelling 9. Penggunaan Digital Storytelling untuk Pengembangan Keterampilan Bahasa Inggris 10. Menilai dan Mengevaluasi Digital Storytelling 11. Tantangan dan Solusi dalam Implementasi Digital Storytelling di Kelas 12. Proyek Akhir: Membuat dan Menyajikan Digital Storytelling
Pustaka	<p>Utama:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. <i>Theory Into Practice</i>, 47(3), 220-228. 2. Ohler, J. B. (2013). <i>Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity</i>. Corwin Press. 3. Lambert, J. (2013). <i>Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community</i>. Routledge. 4. Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. <i>Educational Technology Research and Development</i>, 56(4), 487-506. 5. McLellan, H. (2006). Digital storytelling in higher education. <i>Journal of Computing in Higher Education</i>, 19(1), 65-79. 6. Robin, B. R. (2006). The educational uses of digital storytelling. <i>Society for Information Technology & Teacher Education</i>

		<p>International Conference, 709-716. 7. Ami Mastura, SL Dewi, Misnar, Misnawati, Intan Zuhra, Boosting the L2 Learners' Reading Comprehension Capability by Employing Nearpod Media, https://journal.iaeducation.com/index.php/ijorer/article/view/431</p>					
		<p>Pendukung: https://www.sciencedirect.com/</p>					
Dosen Pengampu		Dr. Silvi Listia Dewi, M.Pd & Misnar, MA					
Matakuliah syarat		-					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa;		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik				
(1)	(2)	(3)	(4)	Tatap Muka (5)	Daring (6)	(7)	(8)
1	Mampu memahami konsep dasar, teknik, dan prosedur pengajaran bahasa Inggris melalui mendongeng (storrtelling)	<p>Mahasiswa:</p> <ol style="list-style-type: none"> Mampu mengkomunikasikan definisi dan prinsip-prinsip dasar mendongeng serta bagaimana mendongeng dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dalam pengajaran bahasa Inggris. Mampu mengidentifikasi peran dan manfaat mendongeng dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa, seperti mendengarkan, 	<p>Orientasi Perkuliahan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Perkenalan Menyampaikan rincian materi yang akan dibahas setiap minggunya Menyampaikan kontrak perkuliahan Menyampaikan an kriteria penilaian Menyampaikan an materi tentang halal for tourism 	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah; Ceramah/Diskusi Presentasi [(PB:3X(3x50))] Tugas: Di wilayah Bireuen banyak cerita legenda seperti kisah Nek Nie di Rawa Paya Nie, ceritakan kisah tersebut dan diskusikan bagaimana mendongeng dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dalam pengajaran bahasa Inggris dengan mengangkat tema kearifan lokal. 	eLearning: http://elearning.umuslim.ac.id/	McLellan, H. (2006). Digital storytelling in higher education. <i>Journal of Computing in Higher Education</i> , 19(1), 65-79	5

		berbicara, membaca, dan menulis.					
2	Mahasiswa mampu mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam proses pembuatan dan presentasi digital storytelling untuk pengajaran bahasa Inggris	<p>Mahasiswa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan berbagai perangkat lunak dan alat digital yang dapat digunakan untuk membuat cerita digital (misalnya, Adobe Spark, Storybird, WeVideo) 2. Mampu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan masing-masing alat ICT untuk mendukung proses pembuatan cerita digital 	Collaborative Learning	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah; Case Method • Presentasi [(PB:2X(2x50))] • Tugas: 	eLearning: http://elearning.umuslim.ac.id/	Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. Educational Technology Research and Development, 56(4), 487-506	5
3	Mahasiswa mampu merancang cerita digital yang efektif untuk pengajaran bahasa Inggris menggunakan prinsip-prinsip dasar dalam digital storytelling	<p>Mahasiswa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu merancang dan menulis naskah cerita digital yang menarik dan sesuai dengan kurikulum pengajaran bahasa Inggris 2. Mampu membuat storyboard atau outline visual untuk cerita digital yang akan dibuat, dengan mempertimbangkan 	Learning centered	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah; Project Based Learning • Presentasi [(PB:3X(3x50))] • Tugas: Mendesain cerita digital kisah Nek Nie Rawa Paya Nie dalam bentuk digital 	eLearning: http://elearning.umuslim.ac.id/	Lambert, J. (2013). Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community. Routledge	

		penggunaan media visual, audio, dan animasi untuk meningkatkan daya tarik cerita.					
4	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan memilih cerita yang sesuai untuk pengajaran bahasa Inggris, serta memahami kriteria pemilihan cerita yang efektif	<p>Mahasiswa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan kriteria yang digunakan untuk memilih cerita yang sesuai untuk pembelajaran bahasa Inggris, seperti relevansi dengan kurikulum, tingkat kesulitan yang sesuai dengan tingkat siswa, dan potensi untuk meningkatkan keterampilan bahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, menulis). 2. Mampu mengidentifikasi sumber cerita tradisional dan kontemporer yang dapat digunakan dalam pengajaran bahasa Inggris. 3. Mampu merancang rencana pengajaran yang mencakup penggunaan cerita-cerita kearifan lokal untuk 	Project Based Project	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah; Case based method • Presentasi [(PB:3X(3x50))] • Tugas: Mendesain cerita yang berbasis kearifan lokal 	eLearning: http://elearning.umuslim.ac.id/	Ami Mastura, SL Dewi, Misnar, Misnawati, Intan Zuhra, Boosting the L2 Learners' Reading Comprehension Capability by Employing Nearpod Media, https://journal.iaeducation.com/index.php/ijorer/article/view/431 .	8

		mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik					
5	Mahasiswa mampu menggunakan media visual dan audio secara efektif dalam pembuatan digital storytelling untuk mendukung pengajaran bahasa Inggris	<p>Mahasiswa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan teknik penggunaan audio dalam digital storytelling, termasuk penggunaan musik, suara latar, dan efek suara untuk meningkatkan pengalaman cerita. 2. Mampu mengimplementasikan audio dalam cerita digital, termasuk penggunaan suara latar dan efek suara yang sesuai untuk meningkatkan narasi cerita 	Learning centered	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah; Case Based Method • Presentasi [(PB:3X(3x50))] • Tugas: Desain efek digital storrtelling 	e-Learning: http://elearning.umuslim.ac.id/	Ohler, J. B. (2013). Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity. Corwin Press	10
6	Mahasiswa mampu membuat naskah dan storyboard yang efektif untuk digital storytelling dalam konteks pengajaran bahasa Inggris	<p>Mahasiswa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengidentifikasi pentingnya storyboard dalam proses pembuatan cerita digital, serta teknik untuk merancang storyboard yang jelas dan efektif 	Learning centered	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah; Project Based Learning • Presentasi [(PB:3X(3x50))] • Tugas: 	eLearning: http://elearning.umuslim.ac.id/	Ohler, J. B. (2013). Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity. Corwin Press	5

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Mampu merancang naskah cerita digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Inggris 3. Mampu mendesain storyboard yang memvisualisasikan alur cerita digital secara jelas, termasuk penggunaan gambar dan teks untuk menggambarkan adegan dan urutan cerita. 					
7	<p>Mahasiswa mampu menggunakan animasi dan efek khusus secara efektif dalam digital storytelling untuk mendukung pengajaran bahasa Inggris.</p>	<p>Mahasiswa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan jenis-jenis animasi yang dapat digunakan dalam digital storytelling, seperti animasi karakter, animasi gerakan, dan animasi efek khusus. 2. Mampu mengidentifikasi jenis-jenis efek khusus yang dapat menambah nilai estetika dan naratif cerita digital. 3. Mampu merancang cerita digital yang menggunakan animasi untuk memperkuat narasi cerita 	Learning Centered	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah; Team Based Project • Presentasi [(PB:3X(3x50))] • Tugas: Presentasi hasil temuan 	e-Learning: http://elearning.umuslim.ac.id/	<p>Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. Educational Technology Research and Development, 56(4), 487-506</p>	7

8	Mahasiswa mampu memilih dan menggunakan platform serta alat untuk membuat digital storytelling yang efektif dalam konteks pengajaran bahasa Inggris	Mahasiswa: 1. Mampu merancang dan membuat cerita digital menggunakan salah satu platform atau alat yang dipilih. 2. Mampu menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh platform atau alat untuk menambahkan elemen visual, audio, animasi, dan efek khusus dalam cerita digital.	Leraning centered	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah; Team based Project • Presentasi [(PB:3X(3x50))] • Tugas: Kajian Pustaka 	eLearning: http://elearning.umuslim.ac.id/	Lambert, J. (2013). Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community. Routledge	7
9	Mahasiswa mampu memilih dan menggunakan platform serta alat untuk membuat digital storytelling yang efektif dalam konteks pengajaran bahasa Inggris	Mahasiswa: 1. Mampu merancang dan membuat cerita digital yang mendukung pengembangan keterampilan membaca, misalnya dengan menggunakan teks berbahasa Inggris yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. 2. Mampu mengembangkan tugas menulis berbasis cerita	Learning centered	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah; Team based Project • Presentasi [(PB:3X(3x50))] • Tugas: Studi kasus 	e-Learning: http://elearning.umuslim.ac.id/	Robin, B. R. (2006). The educational uses of digital storytelling. Society for Information Technology & Teacher Education International Conference, 709-716	7

		digital, seperti menulis ulang cerita atau menulis cerita lanjutan berdasarkan cerita digital yang sudah ada					
10	Mahasiswa mampu membuat dan mengevaluasi cerita digital yang menarik dan efektif dengan memanfaatkan berbagai elemen multimedia dan teknik naratif	<p>Mahasiswa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia (audio, video, gambar, teks) dalam cerita digital dengan cara yang kreatif dan mendukung narasi 2. Mampu menganalisis cerita digital yang telah dibuat, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahannya, serta memberikan umpan balik konstruktif untuk perbaikan 	Learning centered	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah; Case Method • Presentasi [(PB:2X(2x50))] • Tugas: Menganalisis cerita digital yang telah didesain oleh masing-masing kelompok 	e-Learning: http://elearning.umuslim.ac.id/	Ami Mastura, SL Dewi, Misnar, Misnawati, Intan Zuhra, Boosting the L2 Learners' Reading Comprehension Capability by Employing Nearpod Media, https://journal.iaeducation.com/index.php/ijorer/article/view/431 .	7
11	Mampu mengidentifikasi tantangan dalam implementasi digital storytelling di kelas dan mengusulkan solusi praktis untuk mengatasi tantangan tersebut, guna meningkatkan efektivitas pembelajaran	<p>Mahasiswa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai tantangan yang dihadapi dalam implementasi digital storytelling di kelas, seperti keterbatasan teknologi, keterampilan digital siswa, dan manajemen waktu 2. Mampu menyusun rencana tindakan yang terperinci dan dapat diterapkan untuk mengimplementasikan 	Learning centered	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah; Case Based method • Presentasi [(PB:3X(3x50))] • Tugas: Praktik 	eLearning: http://elearning.umuslim.ac.id/	Ami Mastura, SL Dewi, Misnar, Misnawati, Intan Zuhra, Boosting the L2 Learners' Reading Comprehension Capability by Employing Nearpod Media, https://journal.iaeducation.com/index.php/ijorer/article/view/431 .	7

		solusi-solusi tersebut di kelas				le/view/431	
12 - 15	Mahasiswa mampu merancang, membuat, dan menyajikan cerita digital yang informatif, menarik, dan relevan dengan topik yang dipilih, serta mampu merefleksikan proses dan hasil karya mereka	<p>Mahasiswa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu merancang dan mengembangkan cerita digital yang mencakup elemen-elemen naratif, visual, dan audio dengan memanfaatkan alat dan perangkat lunak digital yang sesuai. 2. Mampu menghasilkan cerita digital yang berkualitas tinggi, sesuai dengan standar yang ditetapkan, dan relevan dengan topik yang dipilih 	Learning centered	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah; Team Based Project • Presentasi [(PB:3X(3x50))] • Tugas: Praktik 	eLearning: http://elearning.umuslim.ac.id/	Robin, B. R. (2006). The educational uses of digital storytelling. Society for Information Technology & Teacher Education International Conference, 709-716	
16	UAS/ Ujian Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						100

Catatan sesuai dengan SN Dikti Permendikbud No 3/2020:

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, 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 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. 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 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.

Portofolio Penilaian dan Evaluasi Ketercapaian CPL Mahasiswa

Mg	CPL	CPMK (CLO)	Sub-CPMK (LLO)	Indikator	Bentuk Soal - Bobot (%)*)	Bobot (%) Sub-CPMK	Nilai Mhs (0-100)	$\sum((\text{nilai Mhs}) \times (\text{bobot}\%))^*)$	Ketercapaian CPL pada MK (%)
1	CPL 1	CPMK1	CPMK1, CPMK2 CPMK3	1.1 1.2 1.3	Tugas-1 praktik-1	5 5	75	375+375 =750/10 =75%	75%
2	CPL 2	CPMK2	CPMK1, CPMK2	2.1 2.2	Tugas-2 Praktik-2	5 5	75	375+375 =750/10 =75%	75%
3	CPL 2	CPMK2	CPMK1, CPMK2,	3.1 3.2	Tugas-3 Praktik-3	5 5	75	375+375/5 =750/10 =75%	75%
4	CPL 2	CPMK2	CPMK1, CPMK2	4.1 4.2 4.3	Tugas-4 Praktik-4	7 7	80	595+595 =1.190/14 =85%	85%
5	CPL 2	CPMK2	CPMK1, CPMK2	5.1 5.2	Tugas-5 Praktik-5	5 5	80	400+400 =800/10 =80%	80%
6	CPL3	CPMK3	CPMK3	6.1 6.2	Tugas-6 Praktik-6	5 5	85	425+425 =850/10 =85%	85%
7	CPL3	CPMK3	CPMK1, CPMK2, CPMK3	7.1 7.2 7.3	Tugas-7 Praktik-7	6 6	85	510+510 =1020/12 =85%	85%

8	CPL3	CPMK3	CPMK1, CPMK2, CPMK3	8.1 8.2 8.3	Tugas-8 Praktik-8	6 6	85	510+510 =1020/12 =85%	85%
9	CPL3	CPMK3	CPMK1 CPMK2 CPMK3	9.1 9.2 9.3	Tugas-9 Praktik-9	6 6	85	510+510 =1020/12 =85%	85%
10	CPL3	CPMK3	CPMK1 CPMK2	10.1 10.2	Tugas-10 Praktik-10	6 6	85	510+510 =1020/12 =85%	85%
11	CPL3	CPMK3	CPMK1 CPMK2 CPMK3	11.1 11.2 11.3	Tugas-11 Praktik-11	6 6	85	510+510 =1020/12 =85%	85%
12-15	CPL4	CPMK4	CPMK4	12.1	Praktik-12	7	90	630/7 =90%	90%
16	Ujian Akhir Semester (UAS)								
	Total Bobot (%) 100 100								
	Nilai Akhir Mahasiswa ($\sum(\text{nilai mhs}) \times (\text{bobot}\%)$)								

Catatan: *CLO* = Courses Learning Outcomes, *LLC* = Lesson Learning Outcomes

Penilaian Ketercapaian CPL pada English for Halal Tourism

No	CPL pada MK-Micro Teaching	Nilai Capaian (0-100)	Ketercapaian CPL pada MK (%)
1	CPL 1 (S11) : Mampu beradaptasi, bekerjasama, berekreasi, berkontribusi, dan berinovasi dalam menetapkan ilmu pengetahuan pada kehidupan	15	15%
2	CPL 2 (KU1) : 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	25	25%
3	CPL 3 (P4) : Menguasai konsep dan prinsip didaktik-pedagogis Bahasa Inggris serta keilmuan Bahasa Inggris untuk melaksanakan pembelajaran inovatif berbasis IPTEKS	30	30%
4	CPL 4 (KK 1) : Mengaplikasikan konsep dan prinsip didaktik-pedagogis Bahasa Inggris serta keilmuan Bahasa Inggris untuk melaksanakan pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan IPTEKS yang berorientasi pada kecakapan hidup	30	30%
		100	100%