



PANDUAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

**MATA KULIAH DASAR UMUM
(MKDU)**

BERBASIS PROYEK

UNIVERSITAS NAROTAMA



**PANDUAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MATA KULIAH DASAR UMUM (MKDU)
BERBASIS PROYEK**



**DIREKTORAT
PEMBELAJARAN DAN PENGEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS NAROTAMA
TAHUN 2025**



KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS NAROTAMA
NOMOR 56/NR.R/03/X/2025

TENTANG

PANDUAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MATA KULIAH DASAR UMUM BERBASIS PROYEK
UNIVERSITAS NAROTAMA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

REKTOR UNIVERSITAS NAROTAMA,

- Menimbang : a. bahwa kurikulum Pendidikan Tinggi wajib memuat mata kuliah agama, Pancasila, kewarganegaraan, dan bahasa Indonesia, sebagaimana dimaksud dalam Pasal 35 ayat (3) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
- b. bahwa Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) memiliki peran penting dalam membentuk karakter, sikap, dan kompetensi dasar mahasiswa agar memiliki wawasan kebangsaan, etika, dan tanggung jawab sosial yang kuat;
- c. bahwa dalam rangka menjamin keseragaman, efektivitas, dan mutu pelaksanaan pembelajaran MKDU berbasis proyek di lingkungan Universitas Narotama, perlu ditetapkan panduan pelaksanaan pembelajaran MKDU berbasis proyek;
- d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, huruf b, dan huruf c, perlu menetapkan Keputusan Rektor tentang Panduan Pelaksanaan Pembelajaran Mata Kuliah Dasar Umum Berbasis Proyek Universitas Narotama;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan;



UNIVERSITAS

Narotama

Badan Hukum Penyelenggara : **YAYASAN PAWIYATAN GITA PATRIA**
Jl. Arief Rachman Hakim No. 51 Surabaya - 60117
Telp. : 031 - 5946404, 5995578 Fax. : 031 - 5931213
Website : www.narotama.ac.id Email : rektor.universitas@narotama.ac.id



Registration Number : 36Q14129

AKREDITASI INSTITUSI B

6. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 39 Tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
7. Anggaran Dasar Yayasan Pawiyatan Gita Patria;
8. Peraturan Yayasan Pawiyatan Gita Patria Nomor 152/P/YP/03/VII/2020 tentang Statuta Universitas Narotama;
9. Peraturan Rektor Universitas Narotama Nomor 1 Tahun 2024 tentang Struktur Organisasi dan Tata Kerja Unit Kerja di Lingkungan Universitas Narotama;

Memperhatikan : Surat Direktur Pembelajaran dan Pengembangan Teknologi Nomor 26/NR.DPPTI.1/03/X/2025 Perihal Rancangan Panduan Penyusunan MKDU.

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : **KEPUTUSAN REKTOR TENTANG PANDUAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH DASAR UMUM BERBASIS PROYEK UNIVERSITAS NAROTAMA.**

KESATU : Menetapkan Panduan Pelaksanaan Pembelajaran Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) Berbasis Proyek Universitas Narotama sebagaimana tercantum dalam Lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Keputusan ini.

KEDUA : Panduan Pelaksanaan Pembelajaran MKDU Berbasis Proyek sebagaimana dimaksud pada Diktum KESATU sebagai acuan bagi dosen pengampu MKDU dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran MKDU berbasis proyek di lingkungan Universitas Narotama.

KETIGA : Keputusan Rektor ini mulai berlaku efektif mulai semester genap tahun akademik 2025/2026.

Ditetapkan di Surabaya

pada tanggal 28 Oktober 2025



ARASY ALIMUDIN

DAFTAR ISI

KEPUTUSAN REKTOR TENTANG PANDUAN PELAKSANAAN	
PEMBELAJARAN MATA KULIAH DASAR UMUM (MKDU).....	i
DAFTAR ISI.....	iii
TIM PENYUSUN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
BAB 1 PENDAHULUAN DAN RUANG LINGKUP	1
1.1. Pendahuluan	1
1.2. Tujuan.....	1
1.3. Ruang Lingkup.....	2
1.4. Referensi.....	2
1.5. Definisi	3
BAB 2 CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH DASAR UMUM (MKDU).....	4
2.1. <i>Design Thinking</i> dalam Pembelajaran MKDU.....	4
2.2. <i>Logic-Based Thinking</i> dalam Pembelajaran MKDU.....	5
2.3. Capaian Pembelajaran MKDU	5
BAB 3 PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH DASAR UMUM	
(MKDU) BERBASIS PROYEK.....	7
3.1. Peran Spesifik Masing-Masing Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU).....	7
3.2. Topik Proyek	7
3.3. Rancangan Pertemuan Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) Berbasis Proyek	10
3.4. Penilaian Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) Berbasis Proyek	16
Lampiran 1. Format Rencana Pembelajaran Semester (RPS)	27
Lampiran 2. Contoh Rencana Pembelajaran Semester (RPS).....	33
Tabel A. Tingkatan Kemampuan pada Ranah Kognitif	42
Tabel B. Tingkatan Kemampuan pada Ranah Psikomotor.....	44
Tabel C. Tingkatan Kemampuan pada Ranah Afektif	45

TIM PENYUSUN

PELINDUNG

Rektor Universitas Narotama

Dr. Arasy Alimudin, S.E., M.M.

PEMBINA

Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan

Dr. Moh. Saleh, S.H., M.H.

PENANGGUNG JAWAB

Direktur Pembelajaran dan Pengembangan Teknologi Informasi

Made Kamisutara, S.T., M.Kom.

PENYUSUN

Tim Direktorat Pembelajaran dan Pengembangan Teknologi Informasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas diterbitkannya Panduan Pelaksanaan Pembelajaran Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) Berbasis Proyek Universitas Narotama (UNNAR). Panduan ini disusun sebagai salah satu langkah dalam meningkatkan mutu pendidikan di UNNAR melalui pemenuhan Permendikdisaintek Nomor 39 Tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.

Panduan ini merupakan pedoman untuk pelaksanaan pembelajaran Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) berbasis proyek di lingkungan Universitas Narotama. Dengan adanya panduan ini diharapkan akan membantu para dosen dalam menyusun rencana pembelajaran Mata Kuliah Dasar Umum yang diampu, agar kegiatan proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif, efisien, dan produktif.

Format yang ada di dalam panduan ini hendaknya dijadikan sebagai acuan baku oleh seluruh dosen dalam menyusun rencana pembelajaran Mata Kuliah Dasar Umum berbasis Proyek sehingga keseragaman mutu proses pembelajaran dapat diwujudkan di Universitas Narotama.

Diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan panduan ini. Semoga panduan ini bermanfaat dan memberikan kontribusi nyata dalam upaya mewujudkan Universitas Narotama sebagai Perguruan Tinggi yang Unggul dan Terkemuka.

Surabaya, Oktober 2025

Rektor

Dr. Arasy Alimudin, S.E., M.M.

NUPTK. 3546751652130073

BAB 1

PENDAHULUAN DAN RUANG LINGKUP

1.1. Pendahuluan

Panduan Pelaksanaan Pembelajaran MKDU (Mata Kuliah Dasar Umum) Berbasis Proyek dibuat dengan maksud untuk membantu dosen pengampu Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) dalam melakukan merancang pembelajaran Mata Kuliah Dasar Umum yang menyenangkan bagi mahasiswa serta berdampak bagi pengembangan ketrampilan dan karakter mahasiswa. Panduan ini dirancang dengan mengacu pada Permendikdisaintek Nomor 39 Tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi, Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Nomor 84/E/Kpt/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Mata Kuliah Wajib Pada Kurikulum Pendidikan Tinggi, serta Pasal 40 ayat (6) Peraturan Pemerintah RI Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No 57 Th 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan ditentukan bahwa setiap perguruan tinggi wajib menyelenggarakan mata kuliah Agama, Pancasila, Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia.

Mata Kuliah Dasar Umum yang terdiri dari Pancasila, Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, dan Agama merupakan mata kuliah yang ditempuh oleh seluruh mahasiswa UNNAR. Oleh karena itu, mata kuliah ini menjadi strategis untuk menjadi media berlatih bagi mahasiswa untuk menguatkan karakter Pancasila dan mengamalkan nilai-nilainya sambil belajar menemukan solusi untuk permasalahan sekitar dan mengasah berbagai keterampilan yang dibutuhkan di abad 21.

1.2. Tujuan

Panduan Pelaksanaan Pembelajaran MKDU (Mata Kuliah Dasar Umum) Berbasis Proyek ini disusun dengan maksud atau tujuan:

- a. Untuk memberikan arahan dan masukan kepada dosen pengampu dan Unit MKDU dalam menyusun dan mempersiapkan pembelajaran MKDU yang menyenangkan dan sesuai dengan kaidah pembelajaran berbasis proyek.
- b. Dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, pengembangan ketrampilan dan karakter mahasiswa dapat diukur dengan baik dan sesuai.

1.3. Ruang Lingkup

Panduan Pelaksanaan Pembelajaran MKDU (Mata Kuliah Dasar Umum) Berbasis Proyek ini digunakan untuk Mata Kuliah Dasar Umum yang meliputi Pendidikan Agama, Pendidikan Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia. Sesuai dengan Pasal 35 ayat (3) dan (5) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, mata kuliah tersebut dilaksanakan untuk program sarjana (S1) dan program diploma. Oleh karena itu, panduan ini berlaku bagi pelaksanaan pembelajaran MKDU pada jenjang program sarjana (S1) di Universitas Narotama.

1.4. Referensi

- a. Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- b. Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
- c. Undang-Undang No.12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
- d. Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- e. Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan;
- f. Permendiktisaintek Nomor 39 Tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
- g. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Nomor 84/E/Kpt/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Mata Kuliah Wajib Pada Kurikulum Pendidikan Tinggi;
- h. Pasal 40 ayat (6) Peraturan Pemerintah RI Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No 57 Th 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan ditentukan bahwa setiap perguruan tinggi wajib menyelenggarakan mata kuliah Agama, Pancasila, Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia;
- i. Anggaran Dasar Yayasan Pawiyatan Gita Patria;
- j. Peraturan Yayasan Pawiyatan Gita Patria No. 152/P/YP/03/VII/2020 tentang Statuta Universitas Narotama;
- k. Keputusan Yayasan Pawiyatan Gita Patria No. 206/KPTS/YPGP/03/IX/2025 tentang Penetapan Visi, Misi, dan Tujuan Universitas Narotama;
- l. Peraturan Rektor No. 01/NR-R/03/I/2023 tentang Pedoman Akademik Universitas Narotama Tahun 2023;

- m. Peraturan Rektor Universitas Narotama No. 1 Tahun 2024 tentang Struktur Organisasi dan Tata Kerja Unit Kerja di Lingkungan Universitas Narotama;
- n. Keputusan Rektor Universitas Narotama No 56/NR.R/03/X/2025 tentang Panduan Pelaksanaan Pembelajaran Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) Berbasis Proyek.

1.5. Definisi

- a. Capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah (CPMK) adalah sejumlah capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah terkait, terdiri dari sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus, dan pengetahuan. Rumusan capaian pembelajaran lulusan yang telah dirumuskan dalam dokumen kurikulum dapat dibebankan kepada beberapa mata kuliah, sehingga CPL yang dibebankan kepada suatu mata kuliah merupakan bagian dari usaha untuk memberi kemampuan yang mengarah pada pemenuhan CPL program studi. Beberapa butir CPL yang dibebankan pada MK dapat direformulasi kembali dengan makna yang sama dan lebih spesifik terhadap MK dapat dinyatakan sebagai capaian pembelajaran Mata Kuliah (CPMK).
- b. Aspek **Sikap** dalam CPL merupakan perilaku benar dan berbudaya sebagai hasil dari internalisasi dan aktualisasi nilai dan norma yang tercermin dalam kehidupan spiritual dan social melalui proses pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran.
- c. Aspek **Ketrampilan Umum** mengacu pada kemampuan kerja umum yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan dalam rangka menjamin kesetaraan kemampuan lulusan sesuai tingkat program dan jenis pendidikan tinggi.
- d. Aspek **Pengetahuan** merupakan penguasaan konsep, teori, metode, dan/atau falsafah bidang ilmu tertentu secara sistematis yang diperoleh melalui penalaran dalam proses pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa*), penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran.
- e. Aspek **Ketrampilan Khusus** merupakan kemampuan kerja khusus yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan sesuai dengan bidang keilmuan program studi.

BAB 2

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH DASAR UMUM (MKDU)

2.1. *Design Thinking* dalam Pembelajaran MKDU

Design Thinking merupakan pendekatan terstruktur dan berpusat pada manusia terhadap inovasi yang berupaya menghasilkan solusi yang selaras dengan kebutuhan. Kerangka berpikir ini membantu perancang sebuah produk atau program untuk dapat:

1. Merumuskan pertanyaan melalui informasi, asumsi atau pemahaman tentang situasi saat ini.
2. Menguraikan pertanyaan dari informasi yang dikumpulkan selama pengamatan suatu masalah atau isu.
3. Membuat solusi yang berfokus permasalahan (*point-point*) tertentu.

Meskipun saat ini pendekatan ini lebih banyak digunakan di dunia inovasi bisnis, *Design Thinking* dapat pula digunakan untuk merancang program atau produk sebagai solusi terhadap permasalahan sosial yang ada di sekitar.

Design Thinking dan ketrampilan abad 21 meliputi:

- 1) Ketrampilan belajar (*learning skill*):
 - a. Berfikir kritis
 - b. Kreatifitas
 - c. Kolaborasi
 - d. Komunikasi
- 2) Ketrampilan literasi (*literacy skill*)
 - a. Literasi informasi
 - b. Literasi media
 - c. Literasi teknologi
- 3) Ketrampilan Hidup (*life skill*)
 - a. Fleksibilitas & kemampuan beradaptasi
 - b. Kepemimpinan
 - c. Inisiatif & pengarahan diri
 - d. Produktifitas
 - e. Ketrampilan sosial dan lintas budaya

Tahapan *design thinking* dalam pembelajaran MKDU

- (a) *Emphasize*: eksplorasi dan berempati terhadap suatu masalah.
- (b) *Define*: merumuskan akar permasalahan dari isu yang dipilih.

- (c) *Ideate*: mengeksplorasi dan merumuskan alternatif solusi dari isu yang dipilih.
- (d) *Prototype*: membuat rancangan intervensi untuk isu yang dipilih.
- (e) *Test/implementasi*: mengimplementasikan intervensi di masyarakat.

2.2. Logic-Based Thinking dalam Pembelajaran MKDU

Berfikir logis dalam perkuliahan MKDU berbasis proyek adalah dengan menggunakan nalar secara sistematis untuk menghasilkan keputusan-keputusan yang benar. Berlogika dengan benar dalam proses perkuliahan meliputi tiga tahap:

1. Pemahaman Konsep (*Conception*), memahami konsep yang terkandung dalam materi perkuliahan.
2. Pembentukan proposisi-proposisi (*Conceptualization*), membentuk dan menggabungkan proposisi-proposisi berdasarkan konsep-konsep yang dipahaminya sehingga membentuk pemahaman pesan yang sama dengan pesan/isi perkuliahan yang disimak.
3. Pengambilan keputusan (*Conclusion*), memverifikasi pesan yang dipahaminya melalui pertimbangan yang logis sehingga menghasilkan respon yang tepat.

Pembelajaran berbasis logika bertujuan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, salah satunya dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis inkuiri dengan siklus 5E (*Engagement, exploration, explanation, elaboration, dan evaluation*).

Substansi dari nilai-nilai yang dimuat dalam setiap mata kuliah diintegrasikan dalam setiap proses dan dapat terlihat dari bagaimana mahasiswa menyorot sebuah isu dari perspektif mata kuliah wajib kurikulum. Secara konkrit dapat dinilai dari proses diskusi dan proses berfikir yang tertuang di proposal dan laporan.

2.3. Capaian Pembelajaran MKDU

Capaian Pembelajaran mata kuliah ini disarikan dari Standar Nasional Pendidikan tinggi dan merupakan kelanjutan (tingkatan yang lebih tinggi) dari capaian pembelajaran yang ada di level pendidikan dasar dan menengah. Namun demikian, pengelola MKDU dapat mengembangkan capaian pembelajaran MKDU lebih lanjut misalnya diturunkan menjadi CP pengetahuan atau menambah capaian pembelajaran di luar dari yang telah dicantumkan sebagai berikut:

Mata Kuliah	CP Sikap	CP Keterampilan
Pancasila	Mampu menunjukkan empati terhadap isu sosial di masyarakat dan keinginan untuk memberikan solusi sebagai perwujudan dari ketagwaan, religiusitas, rasa cinta, tanggung jawab, dan rasa kemanusiaan.	Mampu mengeksplorasi isu sosial dalam masyarakat, mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan, serta menganalisa akar masalah dari berbagai sudut pandang dan berbasis bukti dalam proses menggagas proyek sosial.
Kewarganegaraan	Mampu menggagas alternatif solusi terhadap isu sosial yang dipilih melalui kontribusi, peran nyata di masyarakat dan taat hukum yang diwujudkan dalam proyek sosial.	Mampu bekerja sama dalam tim, berjejaring, dan menarik pembelajaran untuk perbaikan berkelanjutan dalam rangka implementasi solusi dari permasalahan melalui pelaksanaan proyek sosial yang mandiri, bermutu dan terukur.
Agama	Mampu membangun nilai-nilai ketaqwaan dan religiulitas dalam berbagai kontribusi nyata dalam upayanya membangun nilai-nilai kemanusiaan dalam kehidupan sehari-hari	Mampu mengaktualisasikan kemampuan berpikir kontekstual dalam berbagai permasalahan yang ada dalam kehidupan keseharian dan berlandaskan nilai-nilai ketaqwaan dan religiulitas yang baik dalam konteks proyek sosial yang dijalankan.
Bahasa Indonesia	Mampu menunjukkan sikap bangga menggunakan Bahasa Indonesia dalam mengkomunikasikan gagasan baru sebagai solusi terhadap isu atau permasalahan yang dipilih pada proyek sosialnya.	Mampu menuangkan gagasan solutif secara kreatif, dengan keterampilan belajar yang baik, menggunakan hasil pemikiran kritisnya dengan menyimak berbagai sudut pandang dan memutuskan dalam sebuah tim yang dikelola dengan baik hingga melahirkan solusi sekaligus mempertanggungjawabkan prosesnya hingga terbebas dari plagiasi dalam mengkomunikasikan proyek sosialnya.

BAB 3
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MATA KULIAH DASAR UMUM (MKDU)
BERBASIS PROYEK

3.1. Peran Spesifik Masing-Masing Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU)

Dalam pembelajaran MKDU berbasis proyek, masing-masing mata kuliah memiliki peran unik dan kekhasan masing-masing.

1. Mata kuliah Pancasila berperan sebagai *product/project lead*
Mengusung topik-topik yang menjadi isu utama untuk dipahami secara mendalam, mendefinisikan permasalahannya serta mengaitkannya dengan nilai-nilai Pancasila.
2. Mata kuliah Kewarganegaraan berperan sebagai perwujudan sikap nasionalis dalam proyek
Mengaktualisasikan ideologi dan filosofi Pancasila dalam topik-topik kewarganegaraan sehingga dapat terbentuk dalam bentuk gagasan dan aksi nyata
3. Mata kuliah Agama sebagai penuntun dan refleksi untuk menjadi bagian dari solusi
Berorientasi untuk menanamkan semangat dalam membangun solusi dengan mengedepankan toleransi, interaksi serta *common human values*.
4. Mata kuliah Bahasa Indonesia berperan dalam komunikasi
Mengkomunikasikan proses dan solusi kepada khalayak luas dalam bentuk-bentuk formal dan informal, tulisan dan bentuk-bentuk komunikasi lainnya.

3.2. Topik Proyek

Proyek yang diharapkan untuk dimunculkan dalam MKDU adalah proyek dengan kriteria berikut:

1. Berkelanjutan
 - a. Penerima manfaat masih akan merasakan dampaknya setelah mahasiswa menyelesaikan proyek, dan bukan sekedar satu acara kemudian selesai.
 - b. Memiliki potensi berkelanjutan dan dapat diadopsi di kelompok penerima manfaat lain yang memiliki konteks mirip (*scalability*)
2. Efektif Dari Segi Sumberdaya

Sumberdaya yang digunakan bisa berupa tenaga, waktu dan dana. Mahasiswa memiliki kewajiban lain diluar MKDU dan mempunyai keterbatasan dalam segi dana. Maka perlu diperhatikan beberapa hal:

- a. Apakah proyek ini mungkin untuk dilakukan dalam durasi hingga akhir semester MKDU
- b. Apakah pendanaan proyek ini dapat dilakukan dengan memaksimalkan potensi sumberdaya yang ada di sekitar kelompok

3. Inklusif

Mengarusutamakan prinsip kesetaraan gender dan inklusi sosial dalam pelaksanaan proyek. Beberapa hal yang perlu diperhatikan:

- a. Apakah anggota kelompok terdiri dari beragam gender, latar belakang suku/budaya dan agama
- b. Akankah proyek ini bermanfaat bagi Masyarakat yang termarjinalkan
- c. Apakah proyek ini mempertimbangkan penerima manfaat yang memiliki disabilitas tertentu

4. Kreatif dalam Strategi Komunikasi

Mahasiswa berlatih mengkomunikasikan ide, isu dan dampak proyek melalui media digital dan media lainnya dengan cara kreatif

Dalam pemilihan topik proyek, mahasiswa didorong untuk mengeksplorasi dan memilih topik-topik Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals). Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) merupakan kesepakatan 193 negara anggota Perserikatan Bangsa-Bangsa yang ditetapkan pada tahun 2015 yaitu meningkatkan kesejahteraan masyarakat global termasuk Indonesia dan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari agenda pembangunan nasional yang tertuang dalam Rencana Jangka Menengah Pembangunan Nasional. Tujuan Pembangunan Berkelanjutan sebagaimana pada Gambar 1 yang terdiri dari:

- 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 pemukiman 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



Gambar 1. Tujuan Pembangunan Berkelanjutan

Selain itu, mahasiswa dapat memilih topik-topik prioritas yang menjadi keresahan di lingkungan pendidikan antara lain:

- a) Kearifan Lokal
- b) Intoleransi
- c) Anti Perundungan
- d) Anti Kekerasan Seksual
- e) Anti Korupsi
- f) Anti Radikalisme
- g) Bela Negara
- h) Cinta Tanah Air
- i) Tanggap Bencana

- j) Kesadaran Pajak
- k) Kesetaraan Gender dan Disabilitas.

Dalam satu (1) angkatan, diharapkan ada kelompok yang mengangkat topik prioritas tersebut.

3.3. Rancangan Pertemuan Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) Berbasis Proyek

Berikut adalah contoh rancangan pembagian pertemuan untuk setiap mata kuliah wajib selama 16 minggu/pertemuan. Konten substansi merupakan bagian dari keahlian dari masing-masing dosen di tiap mata kuliah dan dapat dikembangkan di masing-masing pengampu mata kuliah sesuai dengan berorientasi pada capaian pembelajaran. Konten substansi disajikan dalam bentuk video pembelajaran dan disampaikan secara asinkron. Sedangkan kegiatan di kelas dapat dilakukan secara daring/luring.

A. Rancangan Pertemuan Mata Kuliah Pancasila sebagai *product/project lead*

Pertemuan	Substansi	Kegiatan
1. Pengantar	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Di Kelas: Gambaran Tugas / Proyek, Penilaian, Substansi dan Pembagian Kelompok
2. Eksplorasi	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Penugasan Kelompok: mahasiswa bereksplorasi memilih beberapa bacaan dalam daftar bacaan sebagai pemantik dan memilih satu isu pilihan yang paling menarik
3. Emphatize	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Diskusi di Kelas: <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa belajar melihat dari sudut pandang keilmuan Pancasila, bersama dengan dosen sebagai expert. Penugasan Kelompok: <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa belajar melihat sudut pandang lain dan menguji bias
4. Define: Mengidentifikasi Masalah	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Diskusi di Kelas: <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa berlatih menganalisis hasil observasi dan eksplorasinya terhadap suatu isu dari sudut pandang mata kuliah Pancasila. Penugasan Kelompok: <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa belajar mencari akar permasalahan dari isu yang dipilih

Pertemuan	Substansi	Kegiatan
5. Ideate: bergagasan	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Diskusi di Kelas: <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengeksplorasi (brainstorming) alternatif solusi terhadap permasalahan yang sudah teridentifikasi Penugasan Kelompok: <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengidentifikasi bias serta kesempatan modalitas yang dimiliki dan menyusunnya dalam bentuk proposal
6 – 8: Prototype	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Presentasi konsultasi di kelas: <ul style="list-style-type: none"> mahasiswa mempresentasikan proposal proyeknya dan menjelaskan bagaimana proyek yang dirancang berkontribusi terhadap pengamalan substansi Pancasila
9 – 13: Uji Coba / Implementasi proyek (test)	<ul style="list-style-type: none"> Mengiterasi (memperbaiki) proyek dari masukan rekan-rekan dan dosen Mahasiswa mengimplementasikan proyeknya 	Diskusi di Kelas: <ul style="list-style-type: none"> mahasiswa konsultasi jika ada permasalahan/dinamika di lapangan dan diskusi fenomena yang terjadi di lapangan terkait topik-topik MK Pancasila
14. Pameran Proyek	Mahasiswa membuat pameran di universitas terkait proyek yang telah dilakukan dan mendapatkan penilaian dari dosen serta penerima manfaat	
15. Refleksi		Mahasiswa melihat Kembali proses yang dilalui dari awal sampai akhir dan melihat perubahan yang dialami dalam hal: <ul style="list-style-type: none"> pengetahuan cara pandang perilaku dikaitkan dengan substansi mata kuliah Pancasila
16. Penulisan Laporan	Mengumpulkan Laporan dan Essay Reflektif	

B. Rancangan Pertemuan Mata Kuliah Kewarganegaraan sebagai perwujudan sikap nasionalis

Pertemuan	Substansi	Kegiatan
1. Pengantar	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Di Kelas: mendiskusikan topik tujuan Pembangunan berkelanjutan (SDG) dalam konteks Indonesia
2. Eksplorasi	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Penugasan Kelompok: mahasiswa bereksplorasi memilih beberapa bacaan dalam daftar bacaan sebagai pemantik dan memilih satu isu pilihan yang paling menarik
3. Emphatize	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Diskusi di Kelas: <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa belajar melihat dari sudut pandang keilmuan Kewarganegaraan, bersama dengan dosen sebagai expert. Penugasan Kelompok: <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa belajar melihat sudut pandang lain dan menguji bias
4. Define: Mengidentifikasi Masalah	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Diskusi di Kelas: <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa berlatih menganalisis hasil observasi dan eksplorasinya terhadap suatu isu dari sudut pandang mata kuliah Kewarganegaraan. Penugasan Kelompok: <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa belajar mencari akar permasalahan dari isu yang dipilih
5. Ideate: bergagasan	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Diskusi di Kelas: <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengeksplorasi (brainstorming) alternatif solusi terhadap permasalahan yang sudah teridentifikasi Penugasan Kelompok: <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengidentifikasi bias serta kesempatan modalitas yang dimiliki dan menyusunnya dalam bentuk proposal
6 – 8: Prototype	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Presentasi konsultasi di kelas: <ul style="list-style-type: none"> mahasiswa mempresentasikan proposal proyeknya dan menjelaskan bagaimana proyek yang dirancang berkontribusi terhadap pengamalan substansi Kewarganegaraan

Pertemuan	Substansi	Kegiatan
9 – 13: Uji Coba / Implementasi proyek (test)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengiterasi (memperbaiki) proyek dari masukan rekan-rekan dan dosen • Mahasiswa mengimplementasikan proyeknya 	<p>Diskusi di Kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mahasiswa konsultasi jika ada permasalahan/dinamika di lapangan dan diskusi fenomena yang terjadi di lapangan terkait topik-topik MK Kewarganegaraan
14. Pameran Proyek	Mahasiswa membuat pameran di universitas terkait proyek yang telah dilakukan dan mendapatkan penilaian dari dosen serta penerima manfaat	
15. Refleksi		<p>Mahasiswa melihat Kembali proses yang dilalui dari awal sampai akhir dan melihat perubahan yang dialami dalam hal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pengetahuan - cara pandang - perilaku <p>dikaitkan dengan substansi mata kuliah Kewarganegaraan</p>
16. Penulisan Laporan	Mengumpulkan Laporan dan Essay Reflektif	

C. Rancangan Pertemuan Mata Kuliah Agama sebagai penuntun & refleksi

Pertemuan	Substansi	Kegiatan
1. Pengantar	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Di Kelas: mendiskusikan peran umat beragama untuk menjadi bagian dari solusi permasalahan bangsa dan dunia
2. Eksplorasi	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Penugasan Kelompok: mahasiswa bereksplorasi memilih beberapa bacaan dalam daftar bacaan sebagai pemantik dan memilih satu isu pilihan yang paling menarik
3. Emphatize	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	<p>Diskusi di Kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa belajar melihat dari sudut pandang keilmuan Agama, berkonsultasi dengan dosen sebagai pakar, mendiskusikan bagaimana Agama memandang isu yang dipilih <p>Penugasan Kelompok:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa berbagi dengan anggota kelompok lain bagaimana masing-masing agama memandang isu yang dipilih oleh kelompok

Pertemuan	Substansi	Kegiatan
4. Define: Mengidentifikasi Masalah	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Diskusi di Kelas: <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa berlatih menganalisis hasil observasi dan eksplorasinya terhadap suatu isu dari sudut pandang mata kuliah Agama. Penugasan Kelompok: <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa belajar mencari akar permasalahan dari isu yang dipilih
5. Ideate: bergagasan	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Diskusi di Kelas: <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengeksplorasi (brainstorming) alternatif solusi terhadap permasalahan yang sudah teridentifikasi Penugasan Kelompok: <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengidentifikasi bias serta kesempatan modalitas yang dimiliki dan menyusunnya dalam bentuk proposal
6 – 8: Prototype	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Presentasi konsultasi di kelas: <ul style="list-style-type: none"> mahasiswa mempresentasikan proposal proyeknya dan menjelaskan bagaimana proyek yang dirancang berkontribusi terhadap pengamalan substansi Agama
9 – 13: Uji Coba / Implementasi proyek (test)	<ul style="list-style-type: none"> Mengiterasi (memperbaiki) proyek dari masukan rekan-rekan dan dosen Mahasiswa mengimplementasikan proyeknya 	Diskusi di Kelas: <ul style="list-style-type: none"> mahasiswa konsultasi jika ada permasalahan/dinamika di lapangan dan diskusi fenomena yang terjadi di lapangan terkait topik-topik MK Agama
14. Pameran Proyek	Mahasiswa membuat pameran di universitas terkait proyek yang telah dilakukan dan mendapatkan penilaian dari dosen serta penerima manfaat	
15. Refleksi		Mahasiswa melihat Kembali proses yang dilalui dari awal sampai akhir dan melihat perubahan yang dialami dalam hal: <ul style="list-style-type: none"> pengetahuan cara pandang perilaku dikaitkan dengan substansi mata kuliah Agama

Pertemuan	Substansi	Kegiatan
16. Penulisan Laporan	Mengumpulkan Laporan dan Essay Reflektif	

D. Rancangan Pertemuan Mata Kuliah Bahasa Indonesia sebagai komunikasi

Pertemuan	Substansi	Kegiatan
1. Pengantar	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Di Kelas: workshop singkat bagaimana mensintesis informasi dari berbagai sumber dan mengenal plagiarisme
2. Eksplorasi	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Penugasan Kelompok: Mahasiswa berlatih membangun komunikasi yang efektif dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar melalui lisan dan tulisan
3. Emphatize	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Diskusi di Kelas: <ul style="list-style-type: none"> Berlatih mengemukakan gagasan melalui tulisan yang efektif Penugasan Kelompok: <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa menuliskan pandangan anggota kelompok lain dalam bentuk tulisan
4. Define: Mengidentifikasi Masalah	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Diskusi di Kelas dan penugasan kelompok: <ul style="list-style-type: none"> Membuat tulisan reflektif (essay) terkait analisis masalah dari isu yang dipilih untuk disorot dari berbagai sudut pandang (Pancasila, Kewarganegaraan dan Agama)
5. Ideate: bergagasan	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Diskusi di Kelas dan Penugasan kelompok: <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa membangun atau merancang proyek dan menuangkan dalam bentuk proposal proyek dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta menarik
6 – 8: Prototype	Materi substansi dirancang oleh Dosen Pengampu sesuai dengan CP	Workshop dan konsultasi di kelas: <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa membangun atau merancang proyek dan menuangkan dalam bentuk proposal proyek dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta menarik

Pertemuan	Substansi	Kegiatan
9 – 13: Uji Coba / Implementasi proyek (test)	<ul style="list-style-type: none"> Mengiterasi (memperbaiki) proyek dari masukan rekan-rekan dan dosen Mahasiswa mengimplementasikan proyeknya 	Workshop dan Konsultasi di Kelas: <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa membuat strategi komunikasi untuk proyeknya agar dikenal lebih luas
14. Pameran Proyek	Mahasiswa membuat pameran di universitas terkait proyek yang telah dilakukan dan mendapatkan penilaian dari dosen serta penerima manfaat	
15. Refleksi		Mahasiswa melihat kembali proses yang dilalui dari awal sampai akhir dan melihat perubahan yang dialami terkait ketrampilan komunikasi dan substansi mata kuliah Bahasa Indonesia
16. Penulisan Laporan	Mengumpulkan Laporan dan Essay Reflektif	

3.4. Penilaian Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) Berbasis Proyek

Penilaian MKDU berbasis proyek dilakukan oleh berbagai pihak antara lain dosen pengampu mata kuliah, mahasiswa, rekan sebaya dan penerima manfaat. Komponen penilaian terdiri dari aspek:

- Sikap & ketrampilan (50%) menggunakan instrument yang diturunkan dari CP dinilai oleh dosen MK sesuai dengan CP dan observasi rekan kelompok selama proyek berjalan
- Kognitif (20%) melalui essay reflektif, dinilai oleh pengampu sesuai dengan CP
- Dampak (30%) meliputi manfaat, efektifitas, diseminasi informasi dan potensi keberlanjutan. Aspek ini dinilai oleh dosen Pancasila sebagai project lead, penilaian dari kelompok lain, penilaian dari penerima manfaat (Masyarakat)

Adapun rubrik penilaian untuk masing-masing aspek dapat dilihat pada uraian berikut.

A. Rubrik Penilaian Rekan Kelompok

Kewarganegaraan			
Capaian Pembelajaran		Indikator	Skala 1-4
Sikap	Mampu menggagas alternatif solusi terhadap isu sosial yang dipilih melalui	Mampu menggagas alternatif solusi	
		Menunjukkan kontribusi dan perannya dalam kelompok	

Kewarganegaraan			
Capaian Pembelajaran		Indikator	Skala 1-4
	kontribusi, peran nyata di masyarakat dan taat hukum yang diwujudkan dalam proyek sosial.	Menunjukkan integritas	
Keterampilan	Mampu bekerja sama dalam tim, berjejaring, dan menarik pembelajaran untuk perbaikan berkelanjutan dalam rangka implementasi solusi dari permasalahan melalui pelaksanaan proyek sosial yang mandiri, bermutu dan terukur.	Mampu bekerja sama dalam tim	
		Mampu membangun jejaring dalam proses	
		Mampu merefleksikan hal-hal baru dan pembelajaran selama proses	
		Memiliki semangat untuk terus memperbaiki lebih baik	
		Mampu mengimplementasikan solusi dari sebuah permasalahan	
		Memiliki inisiatif untuk perbaikan bersama	
Kognitif	Memahami konsep hak dan kewajiban warga negara, prinsip demokrasi, serta nilai-nilai kebangsaan dan kemanusiaan dalam konteks kehidupan sosial.	Menjelaskan konsep hak dan kewajiban warga negara.	
		Menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan penyelesaian masalah sosial yang diangkat.	
		Menganalisis bentuk penerapan nilai demokrasi dan keadilan sosial dalam proyek kewarganegaraan.	
Dampak	Menunjukkan perubahan positif dalam kepedulian, tanggung jawab sosial, dan kesadaran berbangsa serta bernegara setelah melaksanakan proyek sosial.	Menunjukkan peningkatan kepedulian terhadap lingkungan sosial.	
		Terlihat lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan dan kebangsaan.	
		Menunjukkan sikap cinta tanah air, disiplin, dan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari.	

Pancasila			
Capaian Pembelajaran		Indikator	Skala 1-4
Sikap	Mampu menunjukkan empati terhadap isu sosial di masyarakat dan keinginan untuk memberikan solusi sebagai perwujudan dari ketaqwaan, relijiusitas, rasa cinta, tanggung jawab, dan rasa kemanusiaan.	Menunjukkan empati isu sosial	
		Keinginan memberikan solusi	
		Merefleksikan Ketaqwaan dan Religiuitas	
		Menunjukkan rasa cinta sesama	
		Menunjukkan rasa tanggung jawab	
Keterampilan	Mampu mengeksplorasi isu sosial dalam masyarakat, mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan, serta menganalisa akar masalah dari berbagai sudut pandang dan berbasis bukti dalam proses menggagas proyek sosial.	Dapat mengeksplorasi isu sosial	
		Mampu melakukan proses identifikasi yang cermat	
		Mampu merumuskan permasalahan	
		Mampu menganalisa akar masalah	
		Mampu menggagas proyek sosial	
Kognitif	Memahami makna nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan panduan moral dalam penyelesaian masalah sosial serta penerapan dalam kehidupan sehari-hari.	Menjelaskan nilai-nilai utama dalam Pancasila dan relevansinya dengan isu sosial yang diangkat.	
		Menghubungkan prinsip-prinsip Pancasila dengan tindakan nyata dalam proyek sosial.	
		Menganalisis penerapan nilai-nilai kemanusiaan, keadilan, dan persatuan dalam konteks masyarakat modern.	
Dampak	Menunjukkan perubahan positif dalam kesadaran moral, kepedulian sosial, dan semangat kebangsaan setelah melaksanakan proyek sosial berbasis nilai-nilai Pancasila.	Terlihat adanya peningkatan sikap peduli dan tanggung jawab sosial.	
		Menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	
		Menjadi teladan dalam menerapkan nilai gotong royong, keadilan, dan persatuan di lingkungan sekitar.	

Agama			
Capaian Pembelajaran		Indikator	Skala 1-4
Sikap	Mampu membangun nilai-nilai ketakwaan dan religiulitas dalam berbagai kontribusi nyata dalam upayanya membangun nilai-nilai kemanusiaan dalam kehidupan sehari-hari	Menunjukkan kepedulian terhadap nilai-nilai kemanusiaan yang tercermin dalam setiap interaksi dan proses sepanjang proyek	
		Memandang manusia lain sebagai makhluk Tuhan yang setara, yang tercermin dalam interaksi selama proses	
		Tidak merendahkan orang lain dan bertoleransi terhadap perbedaan latar belakang dan pandangan yang berbeda	
Keterampilan	Mampu mengaktualisasikan kemampuan berpikir kontekstual dalam berbagai permasalahan yang ada dalam kehidupan keseharian dan berlandaskan nilai-nilai ketakwaan dan religiulitas yang baik dalam konteks proyek sosial yang dijalankan.	Mampu merefleksikan tanggungjawab sebagai umat beragama dalam menjadi bagian dari solusi untuk lingkungan sekitar	
Kognitif	Memahami konsep dan ajaran agama serta keterkaitannya dengan nilai kemanusiaan dan kehidupan sosial.	Menjelaskan makna nilai-nilai agama yang relevan dengan tema proyek.	
		Menghubungkan konsep keagamaan dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.	
		Menganalisis peran nilai-nilai religius dalam membentuk karakter individu dan sosial.	
Dampak	Menunjukkan perubahan positif dalam perilaku, pola pikir, dan kepekaan sosial setelah melaksanakan kegiatan proyek keagamaan.	Menunjukkan peningkatan empati dan kepedulian terhadap sesama.	
		Terlihat adanya perubahan sikap menjadi lebih religius dan bertanggung jawab.	

Agama		
Capaian Pembelajaran	Indikator	Skala 1-4
	Berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial keagamaan di lingkungan sekitar.	

Bahasa Indonesia			
Capaian Pembelajaran	Indikator	Skala 1-4	
Sikap	Mampu menunjukkan sikap bangga menggunakan Bahasa Indonesia dalam mengkomunikasikan gagasan baru sebagai solusi terhadap isu atau permasalahan yang dipilih pada proyek sosialnya.	Menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik saat mengomunikasikan ide dalam kelas dan di masyarakat	
		Menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik saat mengomunikasikan ide ketika berinteraksi dengan penerima manfaat	
Keterampilan	Mampu menuangkan gagasan solutif secara kreatif, dengan keterampilan belajar yang baik, menggunakan hasil pemikiran kritisnya dengan menyimak berbagai sudut pandang dan memutuskan dalam sebuah tim yang dikelola dengan baik hingga melahirkan solusi sekaligus mempertanggungjawabkan prosesnya hingga terbebas dari plagiasi dalam mengkomunikasikan proyek sosialnya.	Kreatifitas menuangkan gagasan solutif	
		Keterampilan belajar yang baik	
		Berpikir kritis	
		Kemampuan mensintesa berbagai sudut pandang	
		Terbebas dari plagiasi	
		Komunikasi efektif	
Kognitif	Memahami fungsi dan peran Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, sarana berpikir kritis, dan media penyampaian gagasan dalam konteks sosial dan akademik.	Menjelaskan peran Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi ilmiah dan sosial.	
		Menganalisis penggunaan Bahasa Indonesia yang efektif dalam menyampaikan pesan atau ide.	
		Mengidentifikasi ciri kebahasaan teks argumentatif, deskriptif, dan	

Bahasa Indonesia			
Capaian Pembelajaran	Indikator	Skala 1-4	
	persuasif dalam konteks proyek sosial.		
	Menunjukkan pemahaman terhadap etika berbahasa yang baik dan benar.		
Dampak	Menunjukkan perubahan positif dalam kemampuan berbahasa, berpikir kritis, dan sikap menghargai Bahasa Indonesia sebagai identitas nasional.	Terlihat peningkatan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan.	
		Menunjukkan rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat dengan Bahasa Indonesia.	
		Aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang mempromosikan penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	
		Menjadi teladan dalam menjaga kesantunan dan kejelasan berbahasa di lingkungan sosial.	

B. Rubrik Penilaian Dampak

Nama kelompok yang dinilai:

Nama proyek yang dinilai:

Dinilai oleh: Kelompok lain/penerima manfaat/Dosen

Keberlanjutan

No	Item Pertanyaan	Skala 1-4
1	Proyek ini mudah direplikasi	
2	Setelah kelompok mahasiswa tidak melaksanakan proyek ini lagi, apakah ada potensi pemangku kepentingan lain melanjutkan proyek?	
3	Setelah proyek selesai, penerima manfaat masih akan merasakan manfaat / dampak dari proyek ini	

Efektivitas Informasi

No	Item Pertanyaan	Skala 1-4
1	Penyebaran informasi proyek ini menggunakan berbagai media	

No	Item Pertanyaan	Skala 1-4
2	Media yang digunakan untuk menyebarluaskan informasi dalam proyek ini sesuai dengan target audiens	
3	Informasi terkait proyek dikemas dengan menarik	

Kreativitas

No	Item Pertanyaan	Skala 1-4
1	Ide proyek ini berbeda dengan apa yang selama ini telah populer dilakukan di masyarakat	
2	Kelompok menggunakan cara-cara kreatif dalam mendapatkan sumber daya pendukung proyek	
3	Kelompok menggunakan cara kreatif dalam penyebaran informasi	

Manfaat

No	Item Pertanyaan	Skala 1-4
1	Proyek ini menasar kelompok penerima manfaat yang jelas	
2	Solusi yang ditawarkan dalam proyek sesuai dengan permasalahan yang ingin ditangani	
3	Perubahan yang diharapkan di awal proyek terjadi pada penerima	

Rumus Nilai Akhir:

(Nilai rata-rata/4) x 100

C. Rubrik Penilaian Dosen Pengampu

Kewarganegaraan			
Capaian Pembelajaran		Indikator	Skala 1-4
Sikap	Mampu menggagas alternatif solusi terhadap isu sosial yang dipilih melalui kontribusi, peran nyata di masyarakat dan taat hukum yang diwujudkan dalam proyek sosial.	Menggagas alternatif solusi	
		Kontribusi, peran nyata di masyarakat	
		Ketaatan hukum dalam proyek sosial.	
Keterampilan	Mampu bekerja sama dalam tim, berjejaring, dan menarik pembelajaran untuk perbaikan berkelanjutan dalam rangka implementasi solusi dari permasalahan melalui	Kerja sama dalam tim	
		Kemampuan Berjejaring	
		Kemampuan Berefleksi	
		Perbaikan berkelanjutan	
		Implementasi solusi dari permasalahan	

Kewarganegaraan			
Capaian Pembelajaran		Indikator	Skala 1-4
	pelaksanaan proyek sosial yang mandiri, bermutu dan terukur.	Kemandirian, bermutu dan terukur.	
Kognitif	Memahami hak dan kewajiban warga negara, sistem hukum, dan peran aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.	Menjelaskan prinsip kewarganegaraan dan hukum nasional	
		Isu sosial berdasarkan nilai Pancasila dan UUD 1945	
		Peran warga negara dalam demokrasi	
		Solusi kebangsaan berdasarkan nilai keadilan sosial	
Dampak	Menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial, nasionalisme, dan kepedulian terhadap keberlangsungan masyarakat serta keutuhan NKRI.	Kesadaran hukum dan moral	
		Partisipasi aktif dalam kegiatan sosial dan kebangsaan	
		Perilaku warga negara yang bertanggung jawab	
		Terciptanya proyek sosial yang berdampak positif pada lingkungan sekitar	

Pancasila			
Capaian Pembelajaran		Indikator	Skala 1-4
Sikap	Mampu menunjukkan empati terhadap isu sosial di masyarakat dan keinginan untuk memberikan solusi sebagai perwujudan dari ketaqwaan, relijiusitas, rasa cinta, tanggung jawab, dan rasa kemanusiaan.	Menunjukkan empati isu sosial	
		Keinginan memberikan solusi	
		Merefleksikan Ketaqwaan dan Religijsitas	
		Menunjukkan rasa cinta sesama	
		Menunjukkan rasa tanggung jawab	
Keterampilan	Mampu mengeksplorasi isu sosial dalam masyarakat, mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan, serta menganalisa akar masalah	Dapat mengeksplorasi isu sosial	
		Mampu melakukan proses identifikasi yang cermat	

Pancasila			
Capaian Pembelajaran		Indikator	Skala 1-4
	dari berbagai sudut pandang dan berbasis bukti dalam proses menggagas proyek sosial.	Mampu merumuskan permasalahan	
		Mampu menganalisa akar masalah	
		Mampu menggagas proyek sosial	
Kognitif	Memahami makna, fungsi, dan implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sosial, berbangsa, dan bernegara.	Menjelaskan prinsip dasar lima sila Pancasila	
		Menganalisis keterkaitan nilai-nilai Pancasila dengan isu sosial	
		Mengevaluasi keputusan berdasarkan nilai kemanusiaan dan keadilan	
		Mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam pemecahan masalah sosial	
Dampak	Menunjukkan perilaku dan hasil nyata yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan pribadi maupun sosial.	Tumbuhnya rasa toleransi dan empati sosial	
		Perubahan positif dalam perilaku sosial	
		Terwujudnya proyek sosial yang mencerminkan nilai kemanusiaan dan keadilan.	
		Meningkatnya kepedulian terhadap keberagaman	


Agama			
Capaian Pembelajaran		Indikator	Skala 1-4
Sikap	Mampu membangun nilai-nilai ketaqwaan dan religiulitas dalam berbagai kontribusi nyata dalam upayanya membangun nilai-nilai kemanusiaan dalam kehidupan sehari-hari	Nilai-nilai ketaqwaan dan religiulitas	
		Kontribusi nyata	
Keterampilan	Mampu mengaktualisasikan kemampuan berpikir kontekstual dalam berbagai	Berpikir kontekstual	
		Melandaskan nilai-nilai ketakwaan	

Agama			
Capaian Pembelajaran		Indikator	Skala 1-4
	permasalahan yang ada dalam kehidupan keseharian dan berlandaskan nilai-nilai ketakwaan dan religiulitas yang baik dalam konteks proyek sosial yang dijalankan.	Religiulitas dalam konteks proyek sosial	
Kognitif	Memahami ajaran pokok agama, etika moral, serta penerapan nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sosial dan profesional.	Menjelaskan prinsip dasar ajaran agama yang dianut	
		Menganalisis peran nilai spiritual dalam kehidupan sosial	
		Mengevaluasi tindakan berdasarkan etika dan nilai keagamaan	
		Mensintesis solusi sosial yang berlandaskan ajaran agama	
Dampak	Mendorong terbentuknya karakter religius, etis, dan bertanggung jawab dalam kehidupan pribadi, akademik, dan sosial.	Meningkatnya kesadaran spiritual dan moral	
		Terwujudnya perilaku jujur dan disiplin.	
		Meningkatnya rasa tanggung jawab sosial berbasis nilai keagamaan	
		Adanya pengaruh positif terhadap lingkungan sosial melalui keteladanan	

Bahasa Indonesia			
Capaian Pembelajaran		Indikator	Skala 1-4
Sikap	Mampu menunjukkan sikap bangga menggunakan Bahasa Indonesia dalam mengkomunikasikan gagasan baru sebagai solusi terhadap isu atau permasalahan yang dipilih pada proyek sosialnya.	Sikap bangga menggunakan Bahasa Indonesia	
		Kemampuan mengkomunikasikan gagasan baru	
Keterampilan	Mampu menuangkan gagasan solutif secara kreatif, dengan keterampilan belajar yang baik, menggunakan hasil pemikiran	Kreatifitas menuangkan gagasan solutif	
		Keterampilan belajar yang baik,	

Bahasa Indonesia		
Capaian Pembelajaran	Indikator	Skala 1-4
<p>kritisnya dengan menyimak berbagai sudut pandang dan memutuskan dalam sebuah tim yang dikelola dengan baik hingga melahirkan solusi sekaligus mempertanggungjawabkan prosesnya hingga terbebas dari plagiasi dalam mengkomunikasikan proyek sosialnya.</p>	Berpikir kritis-Critical Thinking	
	Kemampuan mensintesa berbagai sudut pandang	
	Terbebas dari plagiasi	
	Komunikasi efektif	
<p>Kognitif</p> <p>Memahami struktur bahasa, jenis teks, dan teknik komunikasi efektif dalam menyampaikan gagasan solutif terhadap permasalahan sosial.</p>	Struktur dan ciri kebahasaan teks ilmiah dan sosial	
	Argumen logis berbasis data	
	Mengevaluasi efektivitas pesan komunikasi	
	Mensintesis berbagai informasi menjadi solusi yang komunikatif	
<p>Dampak</p> <p>Menghasilkan komunikasi yang memberi dampak positif terhadap pemahaman masyarakat serta menumbuhkan kepercayaan diri dan etika akademik.</p>	Partisipasi audiens atau masyarakat	
	Rasa percaya diri dalam berkomunikasi	
	Karya bebas plagiasi	
	Tersampainya pesan sosial dengan jelas dan bermanfaat	

Lampiran 1. Format Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

	UNIVERSITAS NAROTAMA SURABAYA FAKULTAS PROGRAM STUDI					KODE DOKUMEN
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)					
MATA KULIAH	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (Sks)		SEMESTER	TGL PENYUSUNAN
			T =	P =		
OTORITAS/ PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Dosen penanggung jawab mata kuliah (PJKM)		Ketua Program Studi	
	<i>Tanda tangan</i>		<i>Tanda tangan</i>		<i>Tanda tangan</i>	
	Nama dan gelar		Nama dan gelar		Nama dan gelar	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – Prodi yang dibebankan pada MK					
	Kode CPL		Rumusan CPL			
	CPMK					
	Kode CPL yang didukung		Kode CPMK		Rumusan CPMK	

	Sub-CPMK		
	Kode CPL yang didukung	Kode sub CPMK	Rumusan Sub CPMK
Peta Analisis Capaian Pembelajaran			
Deskripsi Singkat MK			
Bahan Kajian: Materi pembelajaran			
Daftar Pustaka/ Referensi	Utama:		
	Pendukung:		
Dosen Pengampu			
Mata kuliah Prasyarat			

Minggu /Pertemuan ke-	Kemampuan Akhir yang Direncanakan (KAD)	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Bentuk Pembelajaran & Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar dalam Bentuk Tugas Mahasiswa	Materi Pembelajaran/ Bahan Kajian	Pustaka/ Referensi	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
	UTS								
	UAS								

Penjelasan pengisian form RPS pada Gambar di atas diuraikan sebagai berikut:

- (1) Fakultas : Tuliskan nama fakultas
- (2) Program Studi : Tuliskan Strata (D3/S1/S2/S3) dan nama Prodi
- (3) MATA KULIAH : Tuliskan nama mata kuliah
- (4) KODE : Tuliskan kode mata kuliah
- (5) Rumpun MK : Tuliskan Wajib Universitas/Wajib Fakultas/Wajib Prodi/Pilihan Prodi/ .. dsb. Kosongkan jika tidak ada pengelompokan.
- (6) BOBOT (sks) : Tuliskan sks Matakuliah, T adalah sks tutorial/tatap muka dan P adalah sks praktikum (jika ada)
- (7) SEMESTER : Tuliskan pada semester berapa MK ini ditawarkan
- (8) Tanggal Penyusunan : Tuliskan tanggal kapan RPS ini disusun/diselesaikan
- (9) OTORISASI : Tuliskan nama lengkap berikut gelar akademik
Bubuhkan/mintakan tanda tangan dari nama yang bersangkutan
- (10) CPL-Prodi (yang dibebankan pada MK ini) : Tuliskan CPL Prodi (Kode CPL dan Rumusan CPL) yang akan dicapai melalui MK ini.
- (11) CP-MK dan sub CP-MK : Tuliskan uraian capaian pembelajaran Matakuliah ini yang terdiri dari Kode CPL yang didukung, Kode CPMK / sub CPMK dan Rumusan CPMK / Sub CPMK
- (12) Peta Analisis Capaian Pembelajaran : Gambarkan peta capaian pembelajaran
- (13) Deskripsi singkat MK : Tuliskan deskripsi singkat tentang Matakuliah ini
- (14) Bahan Kajian: Materi Pembelajaran : Tuliskan seluruh judul pokok bahasan yang akan dibahas dalam MK ini.
- (15) Daftar Pustaka / Referensi : Tuliskan seluruh sumber referensi (pustaka) yang digunakan
- (16) Dosen Pengampu : Tuliskan nama-nama dosen pengampu mata kuliah ini
- (17) Matakuliah prasyarat : Tuliskan matakuliah prasyarat kalau ada
- (18) Minggu / Pertemuan ke : Tuliskan minggu/pertemuan ke berapa. Kolom ini dapat diisi dengan angka pertemuan, misalnya 1, 2 dan 3, 4-6, dan lain-lain yang merupakan pertemuan yang diperlukan untuk menuntaskan satu KAD. Contoh penulisan untuk mata kuliah dengan jumlah pertemuan 2 kali dalam satu minggu:
- (19) Kemampuan akhir yang direncanakan : Tuliskan uraian KAD (Sub-CPMK) pada pertemuan ini untuk mewujudkan capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK)
Contoh: KAD 2: minggu ke-2, pertemuan ke-4 dituliskan 2/4

- (20) Indikator : Tuliskan uraian indikator ketercapaian mahasiswa terhadap bahan kajian yang dibahas pada pertemuan ini.
- (21) Kriteria dan bentuk penilaian : Tuliskan rincian kriteria dan bentuk penilaian terhadap indikator untuk menentukan ketercapaian mahasiswa
- (22) Bentuk Pembelajaran & Metode Pembelajaran : **Bentuk Pembelajaran** Kuliah/Responsi/Tutorial berdasarkan Permendikisaintek Nomor 39 Tahun 2025, terdiri dari Pembelajaran kuliah, terdiri dari kegiatan proses belajar (PB) misalkan melalui tatap muka sinkron maupun asinkron, juga wajib menyelenggarakan pembelajaran dalam bentuk penugasan terstruktur (PT) dan kegiatan mandiri (KM). Dalam PT terdapat Tugas mahasiswa, yang merupakan aktifitas yang harus dilakukan mahasiswa guna menunjang tercapainya kemampuan akhir yang direncanakan, yang diuraikan secara singkat dan akan dijabarkan lebih rinci pada Rencana Tugas Mahasiswa (RTM) dan Lembar Kerja Mahasiswa (LKM). Sedangkan dalam KM mahasiswa memerlukan gambaran apa yang harus dilakukan yang dapat dituangkan dalam Arahan Belajar Mandiri (ABM).
- Metode pembelajaran** yang digunakan diusahakan seefektif mungkin, artinya harus dicari metode pembelajaran SCL yang sesuai dengan ranah kemampuan akhir yang direncanakan. Sebagai contoh, jika kemampuan akhir yang direncanakan adalah ranah psikomotorik, maka pembelajaran yang efektif adalah metode *Project Based Learning* atau praktikum, bukan ceramah atau diskusi. Contoh isian metode pembelajaran :
- Project Based Learning (uraikan sintaks dari project based learning yang terdiri dari : penentuan pertanyaan mendasar, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal, monitoring, menguji hasil dan mengevaluasi pengalaman)
 - Case Based Learning (sebutkan format metode kasus yang terdiri dari : format PBL, Format Debat, Format Trial, Format Riset Saintifik, Format Diskusi dan Format Public Hearing)
 - Problem Based Learning
- (23) Estimasi Waktu : a. Perkuliahan: 50 menit tatap muka (TM) terjadwal, 60 menit tugas terstruktur (TT) dan 60 menit kegiatan mandiri (KM).
b. Seminar 100 menit dan 70 menit kegiatan mandiri.
c. Praktikum/Penelitian/Abdimas/Kerja lapangan 170 menit.
- (24) Pengalaman Belajar dalam Bentuk Tugas Mahasiswa : Diwujudkan dalam deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa selama satu semester
- (25) Materi Pembelajaran : Tuliskan judul pokok bahasan sebagai bahan kajian yang dibahas pada pertemuan ini. Bahan kajian tersebut merupakan substansi materi yang akan dibahas pada pertemuan pada perkuliahan, tugas terstruktur dan kegiatan

mandiri mahasiswa. Bahan kajian umumnya terdiri dari beberapa pokok bahasan yang dapat diambil dari referensi-referensi yang digunakan. Sebuah KAD bisa terdapat beberapa bahan kajian.


(26) Pustaka / Referensi

: Tuliskan pula sumber pustakanya untuk setiap pokok bahasan dan dilengkapi dengan halaman

(27) Bobot Penilaian

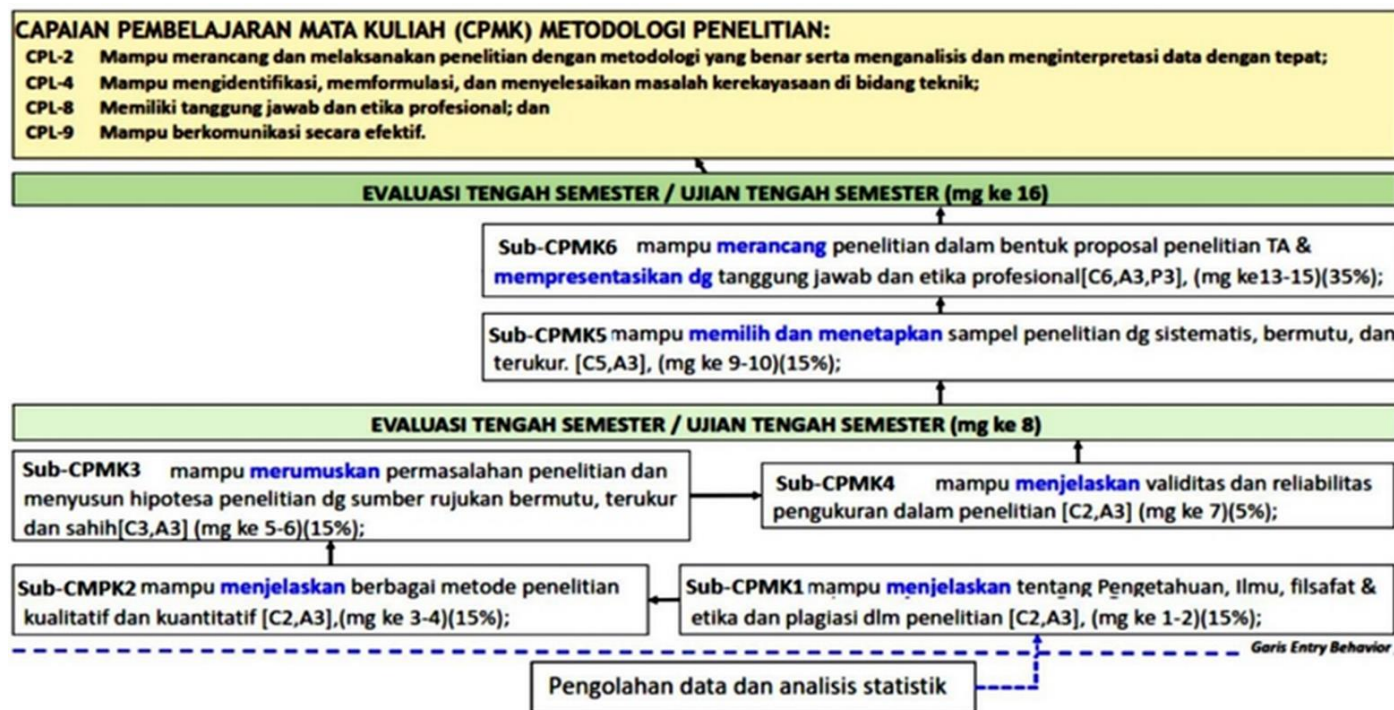
: Bobot penilaian adalah prosentase dari nilai yang didapat untuk suatu KAD terhadap seluruh nilai akhir suatu mata kuliah. Total keseluruhan bobot penilaian harus sama dengan 100%. Catatan: pada pertemuan minggu ke-8 (UTS) dan minggu ke-16 (UAS) tidak perlu diberikan bobot penilaian

Lampiran 2. Contoh Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

	UNIVERSITAS NAROTAMA SURABAYA FAKULTAS ILMU KOMPUTER PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA					1.1
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)					
MATA KULIAH	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (Sks)		SEMESTER	TGL PENYUSUNAN
Metodologi Penelitian	TI240506	Wajib Prodi	T = 2	P = 0	Ganjil 2025/2026	16 September 2025
OTORITAS/ PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Dosen penanggung jawab mata kuliah (PJMk)		Ketua Program Studi	
	<i>Tanda tangan</i>		<i>Tanda tangan</i>		<i>Tanda tangan</i>	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – Prodi yang dibebankan pada MK					
	Kode CPL		Rumusan CPL			
	S4		Memiliki tanggung jawab dan etika profesional;			
	KU6		Mampu berkomunikasi secara efektif;			
	P2		Memiliki pengetahuan tentang isu-isu terkini serta wawasan yang luas yang berkaitan dengan bidang teknik;			
	KK4		Mampu merancang dan melaksanakan penelitian dengan metodologi yang benar serta menganalisis dan menginterpretasi data dengan tepat;			
	KK5		Mampu mengidentifikasi, memformulasi, dan menyelesaikan masalah kereyakasaan di bidang teknik;			
	CPMK					
	Kode CPL yang didukung		Kode CPMK	Rumusan CPMK		
	S4		CPMK1	Memiliki tanggung jawab dan etika profesional;		
	KU6		CPMK2	Mampu berkomunikasi secara efektif;		
	P2		CPMK3	Memiliki pengetahuan tentang isu-isu terkini serta wawasan yang luas yang berkaitan dengan bidang teknik Informatika		
	KK4		CPMK4	Mampu merancang penelitian dengan metodologi yang benar		
	KK5		CPMK5	Mampu mengidentifikasi, memformulasi, dan menyelesaikan masalah kereyakasaan di bidang teknik Informatika		
	Sub CPMK					
Kode CPL yang didukung		Kode sub CPMK	Rumusan Sub CPMK			

	P2	Sub CPMK1	mampu menjelaskan tentang Pengetahuan, Ilmu, filsafat & etika dan plagiasi dlm penelitian. [C2,A3]
	KK4	Sub CPMK2	mampu menjelaskan berbagai metode penelitian kualitatif dan kuantitatif
	KK5	Sub CPMK3	mampu merumuskan permasalahan penelitian dan merumuskan hipotesis penelitian dg sumber rujukan bermutu, terukur dan sah [C3,A3]
	KK4	Sub CPMK4	mampu menjelaskan validitas dan reliabilitas pengukuran dalam penelitian. [C2,A3]
	KK4	Sub CPMK5	mampu memilih dan menetapkan sampel penelitian dg sistematis, bermutu, dan terukur. [C3,A3]
	KK4	Sub CPMK6	mampu mengembangkan instrumen pengumpul data penelitian dg kinerja mandiri, bermutu, dan terukur. [C3,A3]
	S4, KU6, KK4	Sub CPMK7	mampu merancang penelitian dalam bentuk proposal penelitian TA & mempresentasikan nya dg tanggung jawab dan etika.[C6,A3,P3]

**Peta Analisis
Capaian
Pembelajaran**



Deskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar tentang prinsip-prinsip dan metoda penelitian yang akan digunakan kelak pada saat melakukan penelitian skripsi atau penelitian tugas akhir. Mahasiswa belajar pengertian pengetahuan, ilmu dan filsafat dan etika dalam penelitian, merumuskan permasalahan, membuat hipotesa, membuat rancangan penelitian sesuai dengan metode yang dipilih nya, mengumpulkan dan mengolah data hasil pengukuran dan menyusun proposal penelitian.
Bahan Kajian: Materi pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan, ilmu dan filsafat: pengertian pengetahuan, ilmu dan filsafat, pendekatan ilmiah dan non ilmiah, tugas ilmu dan penelitian. 2. Perumusan masalah dan tinjauan pustaka: identifikasi permasalahan, tinjauan pustaka, perumusan masalah. 3. Metode Penelitian: penelitian historis, penelitian deskriptif, penelitian perkembangan, penelitian kasus dan lapangan, penelitian korelasional, penelitian kausal komparatif, penelitian eksperimental sungguhan, penelitian eksperimental semu, penelitian tindakan. 4. Kerangka Teoritis dan Penyusunan Hipotesis: dasar teori, variabel, hipotesis. 5. Pemilihan Sampel: terminologi yang sering digunakan, alasan pemilihan sampel, karakteristik sampel, metode penentuan sampel, desain sampel. 6. Pengembangan instrumen pengumpul data: spesifikasi instrumen, pengujian instrumen, analisis hasil pengujian, validitas dan reliabilitas instrumen, penentuan perangkat akhir instrumen. 7. Rancangan eksperimental sederhana: anatomi proposal penelitian dan format penyusunannya.
Daftar Pustaka/ Referensi	<p>Utama:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Creswell, J. W. (2012). Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research (4 ed.). Boston: PEARSON. 2. Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta. 3. Tuckman, B. W., & Harper, B. E. (February 9, 2012). Conducting Educational Research (6 ed.). Maryland, USA: Rowman & Littlefield Publishers. 4. Thiel, D. V. (2014). Research Methods for Engineers. Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press. 5. Sugiyono. (2012). Statistika untuk penelitian. Bandung: Alfabeta. 6. Soetrisno, & Rita. (2007). Filsafat Ilmu dan Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Andi Offset. <p>Pendukung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Katz, M. (2006). From Research to Manuscript: A Guide to Scientific Writing. London: Springer. 2. Kothari, C. R. (2004). Research Methodology: Methods and Techniques (Second Revised ed.). New Delhi: New Age Internasional (P) Limited. 3. Singh, Y. (2006). Fundamental of Research Methodology and Statistics. New York: New Age International.
Dosen Pengampu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama dosen pengampu 1 2. Nama dosen pengampu 2 3. dst
Mata kuliah Prasyarat	Kerja Praktek

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Direncanakan (KAD)	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Bentuk Pembelajaran & Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar dalam Bentuk Tugas Mahasiswa	Bahan Kajian	Pustaka/ Referensi	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)

1,2	Sub-CPMK-1: mampu menjelaskan tentang Pengetahuan, Ilmu, filsafat & etika dan plagiasi dlm penelitian. [C2,A3]	1.1 Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu dan filsafat; 1.2 Ketepatan menjelaskan pengertian etika dalam penelitian; 1.3 Ketepatan menjelaskan pengertian plagiasi, mencegah plagiasi, dan konsekwensi tindakan pladiasi.	Kriteria: Pedoman Penskoran (Marking Scheme) Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> • Meringkas materi kuliah • Kuis-1 	Bentuk pembelajaran: kuliah Metode Pembelajaran: diskusi Media Pembelajaran: Blended Learning (tatap muka dan LMS https://lms.narotama.ac.id/)	TM: 2x50' TT: 2x60' KM: 2x60'	Penugasan Terstruktur – 1: Menyusun ringkasan dlm bentuk makalah tentang pengertian pengetahuan, ilmu dan filsafat beserta contohnya. Penugasan Terstruktur – 2: Makalah: studi kasus etika dalam penelitian terkait dengan plagiasi..	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian pengetahuan, ilmu dan filsafat, • pendekatan ilmiah dan non ilmiah, tugas ilmu dan penelitian. • Etika dalam penelitian 	[6] hal: 10-40	10
				Bentuk pembelajaran: kuliah Metode Pembelajaran : <i>small group discussion</i> Media Pembelajaran: Blended Learning (tatap muka dan LMS https://lms.narotama.ac.id/)	TM: 2x50' TT: 2x60' KM: 2x60'				
3-4	Sub-CPMK-2: mampu menjelaskan berbagai metode	2.1 Ketepatan membedakan pengertian dan karakteristik	Kriteria: Rubrik holistik	Bentuk pembelajaran: kuliah	TM: 2x50' TT:	Penugasan Terstruktur – 3: Studi kasus: menyusun diagram alir metode	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian historis, 	[2] hal. 3-49	15

	penelitian kualitatif dan kuantitatif [C2,A3]	penelitian kualitatif dan kuantitatif; 2.2 Ketepatan menjelaskan tahapan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif.	Bentuk non- test: • Menyusun diagram alir tahapan penelitian	Metode Pembelajaran : <i>case-based learning</i> Media Pembelajaran: Blended Learning (tatap muka dan LMS https://lms.narotama.ac.id/)	2x60' KM: 2x60'	penelitian sesuai dg masalah yg dipilih, beserta penjelasannya	<ul style="list-style-type: none"> • penelitian deskriptif, • penelitian perkembangan, • penelitian kasus dan lapangan, • penelitian korelasional, • penelitian kausal komparatif, • penelitian eksperimental sungguhan, • penelitian eksperimental semu, • penelitian tindakan. 		
				Bentuk pembelajaran: kuliah Metode Pembelajaran : <i>discovery learning</i> Media Pembelajaran: Blended Learning (tatap muka dan LMS https://lms.narotama.ac.id/)	TM: 2x50' TT: 2x60' KM: 2x60'	Penugasan Terstruktur – 4: Mempersiapkan dan melakukan presentasi			
5-6	Sub-CPMK-3: mampu merumuskan permasalahan penelitian dan merumuskan	3.1 Ketepatan sistematikan dan mensarikan artikel journal; 3.2 Ketepatan dan kesesuaian merumuskan masalah dan	Kriteria: Portofolio showcase Bentuk non- test: • Ringkasan artikel journal	Bentuk pembelajaran: kuliah Metode Pembelajaran : <i>discovery learning</i>	TM: 2x(2x50') TT: 2x(2x60') KM: 2x(2x60')	Penugasan Terstruktur – 5: Mengkaji dan mensarikan artikel journal dan merumuskan masalah penelitian	<ul style="list-style-type: none"> • Kajian Pustaka • Mengidentifikasi permasalahan, • perumusan masalah • hipotesis • deskriptif, komparatif, asosiatif dan komparatif-asosiatif 	[1] hal. 58-139 [2] hal. 53-108 [4] hal. 27-112	15

	hipotesis penelitian dg sumber rujukan bermutu, terukur dan sah [C3,A3]	hipotesis deskriptif, komparatif, asosiatif dan komparatifasosiatif;	dan road map nya; • Rumusan masalah dan hipotesis penelitian	dan <i>small group discussion</i> Media Pembelajaran: Blended Learning (tatap muka dan LMS https://lms.narotama.ac.id/) serta ScienceDirect https://www.sciencedirect.com/)					
7	Sub-CPMK-4: mampu menjelaskan validitas dan reliabilitas pengukuran dalam penelitian [C2,A3]	4.1 Ketepatan menjelaskan pengertian validitas beserta contohnya; 4.2 Ketepatan menjelaskan pengertian validitas beserta contohnya;	Kriteria: Pedoman Penskoran (<i>Marking Scheme</i>) Bentuk test:	Bentuk pembelajaran: Kuliah Metode Pembelajaran : diskusi	TM: 2x50' TT: 2x60' KM: 2x60'	Penugasan Terstruktur – 6: Studi pustaka dan meringkas pengertian validitas dan reliabilitas instrument. penelitian.	• Validitas dan reliabilitas instrument penelitian	[2] hal. 361-374 [5] hal 348-367	5
8	UTS / Evaluasi Tengah Semester: Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya								
9-10	Sub-CPMK-5: mampu memilih, menetapkan, dan menjelaskan teknik mengolah data sampel penelitian dg sistematis, bermutu, dan terukur [C3,A3]	5.1 Ketepatan menjelaskan perbedaan populasi dan sampel; 5.2 Ketepatan menjelaskan berbagai teknik penentuan sampel;	Kriteria: Rubrik deskriptif Bentuk non-test: Penilaian dokumen penentuan sampel penelitian	Bentuk pembelajaran: kuliah Metode Pembelajaran : <i>case-based learning</i> Media Pembelajaran:	TM: 2x(2x50') TT: 2x(2x60') KM: 2x(2x60')	Penugasan Terstruktur – 7: Studi kasus: memilih dan mendesain sampel berdasarkan variable penelitian, serta teknik mengolah data sampel.	• Terminologi yang sering digunakan. • Jenis data (kuantitatif, kualitatif), data sekunder, data primer, alasan pemilihan sampel, karakteristik sampel, teknik	1] hal. 140-173, 175-264; [2] hal. 119-134, 119-266; [5] hal. 29-83,	10

		5.3 Ketepatan menentukan jumlah sampel; 5.4 Ketepatan menjelaskan teknik mengolah data.		Blended Learning (tatap muka dan LMS https://lms.narotama.ac.id/)			penentuan sampel, desain sampel. • Teknik mengolah data sampel	61-280;	
11-12	Sub-CPMK-6: mampu mengembangkan instrumen pengumpul data penelitian dg kinerja mandiri, bermutu, dan terukur [C3,A3]	6.1 Ketepatan sistematika penyusunan instrumen; 6.2 Ketepatan menghitung validitas dan reliabilitas instrumen	Kriteria: Rubrik deskriptif Bentuk non-test dan test • Rancangan instrument pengukuran penelitian • Kuis-3;	Bentuk pembelajaran: kuliah Metode Pembelajaran : <i>case-based learning</i> Media Pembelajaran: Blended Learning (tatap muka dan LMS https://lms.narotama.ac.id/ serta SPSS)	TM: 2x(2x50') TT: 2x(2x60') KM: 2x(2x60')	Penugasan Terstruktur – 8: Studi kasus: Mengembangkan instrument pengukuran penelitian sederhana dan melakukan uji validitas dan reliabilitasnya..	<ul style="list-style-type: none"> • Spesifikasi instrumen, • pengujian instrumen, • analisis hasil pengujian, • penentuan perangkat akhir instrumen. 	[2] hal. 135-172 [5] hal 348-367	15
13-15	Sub-CPMK-7: mampu merancang penelitian dalam bentuk proposal penelitian TA & mempresentasikannya dg kinerja mandiri, bermutu, dan terukur [C6,A3,P3]	7.1. Ketepatan sistematika proposal; 7.2. Ketepatan tata tulis proposal; 7.3. Konsistensi penulisan proposal; 7.4. Kerapian sajian proposal;	Kriteria: Rubrik deskriptif Bentuk non- test: • Review dokumen proposal penelitian;	Bentuk pembelajaran: Tutorial Metode Pembelajaran : Diskusi Kelompok: Penjelasan & diskusi tentang kerangka proposal Penelitian	TM: 2x50' TT: 2x60' KM: 2x60'	Penugasan Terstruktur – 9A dan Kegiatan Mandiri: Menggali permasalahan penelitian dan merumuskan masalah penelitian melalui Youtube atau beberapa web yg relevan	<ul style="list-style-type: none"> • Rancangan penelitian; • anatomi proposal penelitian; sistematika dan tata tulis proposal penelitian sesuai dengan standar internasional. 	[1] hal. 265-291, 293-336 [2] hal. 267-276, 375-386	30

		<p>7.5. Efektifitas presentasi;</p> <p>7.6. Penguasaan materi proposal;</p> <p>7.7. Kompleksitas berfikir;</p> <p>7.8. Tidak melakukan:</p> <p>7.8.1. Fabrikasi data;</p> <p>7.8.2. Falsifikasi data;</p> <p>7.8.3. Plagiasi;</p> <p>7.9. Menggunakan rujukan yang dapat dipertanggungjawabkan;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi mandiri; 	<p>Media Pembelajaran: Blended Learning (tatap muka dan LMS https://lms.narotama.ac.id/)</p>					
				<p>Bentuk pembelajaran: Responsi</p> <p>Metode Pembelajaran : <i>Tachnical Assistance:</i> Presentasi & diskusi tentang Rumusan Masalah & Kerangka Proposal Penelitian</p> <p>Media Pembelajaran: Blended Learning (tatap muka dan LMS https://lms.narotama.ac.id/serta ScienceDirect https://www.sciencedirect.com/)</p>	<p>TM: 2x50'</p> <p>TT: 2x60'</p> <p>KM: 2x60'</p>	<p>Penugasan Terstruktur – 9B dan Kegiatan Mandiri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyusun draf Proposal penelitian, • Melakukan literasi jurnal sebagai rujukan dg membuat ringkasan menggunakan media yang digunakan 			
				<p>Bentuk pembelajaran: Responsi</p>	<p>TM: 2x50'</p>	<p>Penugasan Terstruktur – 9C dan Kegiatan Mandiri:</p>			

				<p>Metode Pembelajaran : Presentasi & diskusi: draf proposal Penelitian</p> <p>Media Pembelajaran: Blended Learning (tatap muka dan LMS https://lms.narotama.ac.id/)</p>	<p>TT: 2x60'</p> <p>KM: 2x60'</p>	<ul style="list-style-type: none"> Finalisasi proposal penelitian, digitalisasi, disertai ppt dan video presentasi, dikumpulkan melalui LMS 			
16	UAS / Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa								

Tabel A. Tingkatan Kemampuan pada Ranah Kognitif

No	Kode / Aspek Kemampuan	Pengertian dan Kata Kerja
1	C1/pengetahuan (recalling)	<p>Kemampuan mengingat kembali materi yang baru dipelajari (recall).</p> <p>Kata kerja: mengenali, mendeskripsikan, menamakan, mendefinisikan, memasang, mengulang kembali, mendefinisi, dan memilih.</p>
2	C2/pemahaman (Comprehension)	<p>Kemampuan untuk menangkap makna materi belajar.</p> <p>Kata kerja: mengklasifikasikan, menjelaskan, mengikhtisarkan, meramalkan, mengilustrasikan, menggambarkan, dan membedakan (misalnya menyimpulkan suatu paragraf).</p>
3	C3/Aplikasi (Application)	<p>Kemampuan memanfaatkan materi belajar dalam situasi yang baru/konkrit.</p> <p>Kata kerja: mendemonstrasikan, menghitung, menyelesaikan, menyesuaikan, menghubungkan, mengungkapkan, mempraktekkan, dan menyusun. (misalnya: menggunakan suatu informasi / pengetahuan yang diperolehnya untuk memecahkan masalah).</p>
4	C4/Analisis (Analysis)	<p>Kemampuan untuk memilah/membagi materi ke dalam komponen-komponen sehingga struktur organisasinya dapat dipahami.</p> <p>Kata kerja: menemukan perbedaan, memisahkan, membuat diagram, membuat estimasi, mengambil kesimpulan, membandingkan, mendeteksi, menguraikan, dan menganalisis. (misalnya: menganalisis bentuk jenis amanat suatu puisi).</p>
5	C5/Sintesis (Synthesis)	<p>Kemampuan untuk membentuk satu kesatuan yang baru; atau kemampuan menggabungkan beberapa informasi menjadi satu kesimpulan.</p> <p>Kata kerja: menggabungkan, menyusun, merumuskan, merancang, membuat komposisi, menyusun kembali, memformulasikan, memperbaiki, dan merevisi. (misalnya: memformulasikan hasil penelitian di laboratorium).</p>
6	C6/Evaluasi (Evaluation)	<p>Kemampuan mempertimbangkan aspek nilai (value) dalam materi belajar; atau kemampuan mempertimbangkan mana yang baik dan mana yang buruk dan memutuskan untuk mengambil tindakan tertentu.</p> <p>Kata kerja: menimbang, mengkritik, membandingkan, memberi alasan, menyimpulkan, mempertimbangkan, memutuskan, dan merekomendasikan.</p>

Mengingat (C1)	Memahami (C2)	Mengaplikasikan (C3)	Menganalisis (C4)	Mengevaluasi (C5)	Mencipta / Membuat (C6)
Mengutip	Memperkirakan	Menguasakan	Mengaudit	Membandingkan	Mengumpulkan
Menyebutkan	Menjelaskan	Menugaskan	Mengatur	Menyimpulkan	Mengabstraksi
Menjelaskan	Menceritakan	Mengurutkan	Menganimasi	Menilai	Mengatur
Menggambar	Mengkategorikan	Memecahkan	Mengumpulkan	Mengarahkan	Menganimasi
Membilang	Mencirikan	Menerapkan	Memecahkan	Mengukur	Membongkar
Mengidentifikasi	Merinci	Mengkalkulasi	Menegaskan	Memperjelas	Mengkreasi
Mendaftar	Mengasosiasikan	Memodifikasi	Menganalisis	Mengevaluasi	Mengoreksi
Menunjukkan	Membandingkan	Mengasosiasikan	Menyeleksi	Menafsirkan	Merencanakan
Memberi label	Menghitung	Membawa	Merinci	Mempertahankan	Memadukan
Memberi indeks	Mengontraskan	Menghubungkan	Memonimisasikan	Memerinci	Mengukur
Memasangkan	Menjalin	Membentuk	Mendiagramkan	Mengkritik	Membentuk
Membaca	Mendiskusikan	Menugaskan	Mengorelasikan	Merangkum	Menangulangi
Menamai	Mencontohkan	Menggambarkan	Menguji	Membuktikan	Menggabungkan
Menandai	Mengemukakan	Menggunakan	Menceraikan	Memvalidasi	Merancang
Menghafal	Mempolakan	Melatih	Membagangkan	Mengetes	Membatasi
Meniru	Memperluas	Menjalankan	Menyimpulkan	Mendeskrripsikan	Mereparasi
Mencatat	Menyimpulkan	Menggali	Menjelajah	Memilih	Membuat
Mengulang	Meramalkan	Mengemukakan	Memisahkan	Memproyeksikan	Menyiapkan
Mereproduksi	Merangkum	Mengadaptasi	Mengedit	Mengkritik	Membuktikan
Menjawab	Menjabarkan	Menyelidiki	Memecahkan	Mengarahkan	Memperjelas
Memilih	Menggali	Memersoalkan	Menyeleksi	Memutuskan	Merangkum
Menabulasi	Mengabstraksi	Mengonsepsikan	Mendekode	Memisahkan	Merekonstruksi
Memberi kode	Mempertahankan	Melaksanakan	Mendeskrripsikan	Menimbang	Merencanakan
Menulis	Mengartikan	Menggali	Menelaah		Menyusun
Menyatakan	Menerangkan	Memproduksi	Mengukur		Menggubah
Menelusuri	Menafsirkan	Mengorganisasi	Membandingkan		Mengombinasikan
	Memprediksi	Mengaitkan	Mengorganisasikan		Mengilustrasi
	Melaporkan	Menyusun	Menemukan		Mengkonstruksi
	Membedakan	Menghubungkan	Memfokuskan		Menghubungkan
		Melakukan	Memadukan		Menciptakan
		Menyimulasikan			Menampilkan
		Mengerjakan			
		Memproses			
		Membiasakan			
		Mengklasifikasikan			
		Menyesuaikan			
		Mengoperasikan			
		Meramalkan			

Tabel B. Tingkatan Kemampuan pada Ranah Psikomotor

No	Kode/Aspek Kemampuan	Pengertian dan Kata Kerja
1	P1/Reflex movements	Refleks yang melibatkan satu segmen otot dan memungkinkan keterlibatan lebih dari satu segmen otot.
2	P2/Fundamental movements	Keterampilan gerak yang berhubungan dengan berjalan, berlari, melompat, menekan.
3	P3/Perceptual Abilities	Keterampilan yang berhubungan dengan koordinasi pergerakan tubuh, visual, auditori.
4	P4/Physical Abilities	Berkenaan dengan daya tahan, fleksibilitas, ketangkasan, kekuatan, dan kecepatan.
5	P5/Skilled movements	Merujuk kepada ketangkasan permainan, olahraga.
6	P6/Nondiscursive communication	Merujuk kepada ekspresi gerakan yang disesuaikan dengan postur, ekspresi wajah, gerakan-gerakan kreatif (<i>nondiscursive = tidak menyimpang</i>).

MENIRU Menafsirkan rangsangan (stimulus). Kepekaan terhadap rangsangan	MANIPULASI Menyiapkan diri secara fisik	PRESISI Berkonsentrasi untuk menghasilkan ketepatan	ARTIKULASI Mengaitkan berbagai keterampilan. Bekerja berdasarkan pola	NATURALISASI Menghasilkan karya cipta. Melakukan sesuatu dengan ketepatan tinggi
P1	P2	P3	P4	P5
Menyalin Mengikuti Mereplikasi Mengulangi Mematuhi Membedakan Mempersiapkan Menirukan Memunjukkan dll	Membuat kembali Membangun Melakukan Melaksanakan Menerapkan Mengawali Bereaksi Mempersiapkan Memprakarsai Menanggapi Mempertunjukkan Menggunakan Menerapkan dll	Menunjukkan Melengkapi Memulai Menyempurnakan Menyelesaikan Mengendalikan Memainkan Menggerakkan Membuat Mencoba Memosisikan dll	Membangun Mengatasi Menggabungkan Koordinat Mengintegrasikan Beradaptasi Merumuskan Memodifikasi Memperagakan Membongkar Menyusun Menggabungkan Mempolakan dll	Mendesain Menentukan Mengelola Menciptakan Membentuk Membuat Mencipta menghasilkan karya Mengoperasikan Melakukan Melaksanakan Mengerjakan Menggunakan Memainkan Mengatasi Menyelesaikan dll

Tabel C. Tingkatan Kemampuan pada Ranah Afektif

No	Kode/Aspek Kemampuan	Pengertian dan Kata Kerja
1	A1/Penerimaan (Receiving)	<p>Mengacu kepada kemampuan memperhatikan dan memberikan respon terhadap stimulasi yang tepat. Penerimaan merupakan tingkat hasil belajar terendah dalam domain afektif. Dan kemampuan untuk menunjukkan atensi dan penghargaan terhadap orang lain.</p> <p>Contoh: mendengar pendapat orang lain, mengingat nama seseorang.</p>
2	A2/Responsive (Responding)	<p>Satu tingkat di atas penerimaan. Dalam hal ini siswa menjadi terlibat secara afektif, menjadi peserta dan tertarik. Kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan selalu termotivasi untuk segera bereaksi dan mengambil tindakan atas suatu kejadian.</p> <p>Contoh: berpartisipasi dalam diskusi kelas.</p>
3	A3/Nilai yang dianut (Value)	<p>Mengacu kepada nilai atau pentingnya kita menterikatkan diri pada objek atau kejadian tertentu dengan reaksi-reaksi seperti menerima, menolak atau tidak menghiraukan. Tujuan-tujuan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi “sikap dan apresiasi”. Serta kemampuan menunjukkan nilai yang dianut untuk membedakan mana yang baik dan kurang baik terhadap suatu kejadian/obyek, dan nilai tersebut diekspresikan dalam perilaku.</p> <p>Contoh: mengusulkan kegiatan <i>Corporate Social Responsibility</i> sesuai dengan nilai yang berlaku dan komitmen perusahaan.</p>
4	A4/Organisasi (Organization)	<p>Mengacu kepada penyatuan nilai, sikap-sikap yang berbeda yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal dan membentuk suatu sistem nilai internal, mencakup tingkah laku yang tercermin dalam suatu filsafat hidup. Dan kemampuan membentuk sistem nilai dan budaya organisasi dengan mengharmonisasikan perbedaan nilai.</p> <p>Contoh: menyepakati dan mentaati etika profesi, mengakui perlunya keseimbangan antara kebebasan dan tanggung jawab.</p>
5	A5/Karakterisasi (Characterization)	<p>Mengacu kepada karakter dan daya hidup seseorang. Nilai-nilai sangat berkembang nilai teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan lebih mudah diperkirakan. Tujuan kategori ini adalah hubungannya dengan ketertarikan pribadi, sosial dan emosi jiwa. Dan kemampuan mengendalikan perilaku berdasarkan nilai yang dianut dan memperbaiki hubungan intrapersonal, interpersonal dan sosial.</p> <p>Contoh: menunjukkan rasa percaya diri ketika bekerja sendiri, kooperatif dalam aktivitas kelompok.</p>