



UNIVERSITAS ISKANDAR MUDA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PRODI ILMU KOMUNIKASI



MATA KULIAH	KODE	RUMPUN MATA	BOBOT (SKS)		SEMESTER	TANGGAL PENGESAHAN
Komunikasi Digital	SPK 303	MK Wajib Prodi	T=3	P=0	5	15/09/2024
Pengesahan Ketua Program Studi		Dosen Pengampu Mata Kuliah	Kordinator Mata kuliah		Direview Ketua Badan Penjamin Mutu (BPM)	
Ttd Dr. Alwi Ibrahim, M.Si NIDN: 0127107002		Ttd Dr. Tisi Maulidya Putri, S. Sos.I.,M. Sos. NIDN. 1321099101	Ttd M. Nur, S.I.Kom.,M.I.Kom NIDN: 1313108901		Ttd Budi Rizka, M.Hum NIDN: 1309089101	
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	CPL-PRODI yang Dibebankan pada MK					
	CPL-S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik dalam pengembangan Ilmu Komunikasi				
	CPL-P2	Konsep, kaidah, dan proses pengembangan isi pesan untuk mencapai berbagai tujuan komunikasi menggunakan beragam jenis saluran komunikasi				
	CPL-P6	Pemahaman untuk mengolah, menganalisis, serta menggunakan data dan informasi (big data) di dunia digital				
	CPL-KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan nilai humaniora				
	CPL-KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahlian komunikasi, berdasarkan hasil analisis informasi dan data yang tepat				
	CPL-KU1	Mampu merencanakan, memproduksi dan mendistribusikan pesan komunikasi untuk berbagai tujuan, menggunakan beragam platform media sesuai norma hukum, norma sosial, dan etika yang berlaku				
CPL-KK4	Mampu merencanakan, mewujudkan dan memublikasikan karya komunikasi berbasis data, sebagai bentuk adaptasi terhadap disrupsi digi					
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK 1	Mahasiswa mampu menerapkan nilai-nilai etika dan norma akademik dalam produksi dan distribusi pesan komunikasi digital.				
	CPMK 2	Mahasiswa mampu merancang isi pesan komunikasi digital yang efektif sesuai karakteristik media dan tujuan komunikasi.				
	CPMK 3	Mahasiswa mampu mengolah dan menganalisis data digital untuk mendukung pengambilan keputusan dalam komunikasi digital.				
	CPMK 4	Mahasiswa mampu menggunakan pemikiran kritis dan inovatif dalam merancang solusi komunikasi digital yang humanis dan efektif.				

<p>Deskripsi Mata Kuliah</p>	<p>Mata kuliah ini membahas konsep, teori, dan praktik komunikasi yang berlangsung dalam media digital. Fokus utama adalah pada cara-cara komunikasi modern yang memanfaatkan teknologi digital seperti internet, media sosial, aplikasi pesan instan, dan platform digital lainnya. Mahasiswa akan mempelajari dinamika komunikasi dalam konteks digital, termasuk aspek interaktivitas, penyebaran informasi, budaya digital, serta tantangan dan peluang yang muncul dalam era komunikasi digital. Selain itu, mata kuliah ini juga mengupas tentang strategi komunikasi digital, etika dalam berkomunikasi secara online, dan penggunaan alat-alat digital untuk komunikasi efektif.</p>
<p>Intergrasi Penelitian dan PKM</p>	<p>Hasil Penelitian yang telah dihasilkan oleh Dosen pengampu MK yang dijadikan sebagai bagian dari materi mata kuliah yang disampaikan pada perkuliahan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Efektivitas Komunikasi dalam Mempromosikan Program Siaran melalui YouTube Shorts pada TVRI Aceh 2. Strategi Komunikasi Penjualan Brand Oppo pada Toko Felicia Cell Banda Aceh 3. Implementation of Public Information Campaigns to Support Women's Rights and Children's Protection from Sexual Harassment in the Labuhanbatu Regency (Islamic Communication Perspective) 4. Islamic Therapeutic Communication in Trauma Recovery of Victims of Sexual Violence at the Technical Implementation Unit of the Aceh Women and Children Protection Area (UPTD PPA) 5. Communication Management of Wildlife Conflict Resolution in Islamic Perspective in BBKSDA Riau <p>Hasil PKM yang telah dihasilkan oleh Dosen pengampu MK yang dijadikan sebagai bagian dari materi mata kuliah yang disampaikan pada perkuliahan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sosialisasi Qanun Gampong Cucum 2. Sosialisasi Qanun Gampong Lambro Bileu 3. Sosialisasi Qanun Gampong Krueng Anoi 4. Sosialisasi Qanun Gampong Lamnga 5. Sosialisasi Literasi Politik bagi Pemilih Pemula di Gampong Cucum, Kecamatan Kuta Baro, Kabupaten Aceh Besar 6. Sosialisasi Literasi Politik bagi Pemilih Pemula di Gampong Krueng Anoi, Kecamatan Kuta Baro, Kabupaten Aceh Besar
<p>Bahan Kajian/Materi Pembelajaran</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Komunikasi Digital 2. Teori-teori Komunikasi Digital 3. Platform dan Media Digital 4. Karakteristik Komunikasi Digital 5. Strategi Komunikasi Digital 6. Etika dan Hukum dalam Komunikasi Digital 7. Dampak Sosial Komunikasi Digital 8. Teknologi Pendukung Komunikasi Digital 9. Studi Kasus dan Praktik Komunikasi Digital

Media Pembelajaran	Perangkat Keras: Infocus, Laptop, White Board, Spidol, Penghapus. Perangkat Lunak: Power Point Presentation, E-book.
Daftar Pustaka	Utama
	Nugroho, Yanuar. (2017). Komunikasi Digital: Teori dan Praktik. Prenadamedia Group.
	Putra, Ade Fahmi. (2019). Media Sosial dan Komunikasi Digital di Era Milenial. Rajawali Pers.
	Santosa, Edi. (2020). Etika Komunikasi Digital. Universitas Terbuka Press.
	Wicaksono, Bayu. (2018). Strategi Komunikasi Digital untuk Bisnis. Elex Media Komputindo.
	Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2020). Panduan Etika Berkomunikasi di Media Digital. Kemenkominfo.
	Manovich, Lev. (2001). The Language of New Media. MIT Press.
	Jenkins, Henry. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. NYU Press.
	Castells, Manuel. (2010). The Rise of the Network Society. Wiley-Blackwell.
	Baym, Nancy K. (2010). Personal Connections in the Digital Age. Polity Press.
Suler, John. (2004). "The Online Disinhibition Effect." CyberPsychology & Behavior, 7(3), 321–326.	
Dosen Pengampu/ Team Teaching	Dr. Tisi Maulidya Putri, S. Sos.I.,M. Sos.
Mata Kuliah Prasyarat	

Pertemuan Ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Pengalaman Belajar Mahasiswa, Penugasan Mahasiswa, dan Alokasi Waktu	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria dan Teknik			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Sub-CPMK 1: Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip-prinsip etika dan norma akademik dalam komunikasi digital. (C2 – Understanding)	Menjelaskan prinsip-prinsip etika dan norma akademik dalam komunikasi digital	Jawaban jelas, lengkap, dan sesuai teori. Teknik: Tes tulis (essay)	Tatap muka, ceramah & tanya jawab; mendengarkan materi, mencatat, diskusi; 3 x 50 menit	Pengantar Komunikasi Digital	2

2	Sub-CPMK 2: Mahasiswa mampu mengidentifikasi pelanggaran etika dan norma dalam komunikasi digital melalui analisis kasus. (C1 – Remembering)	Mengidentifikasi pelanggaran etika dalam komunikasi digital berdasarkan studi kasus	Contoh pelanggaran tepat dan relevan. Teknik: Diskusi dan kuis singkat	Tatap muka, diskusi kelompok; diskusi kasus dan kuis singkat; 3 x 50 menit	Teori-teori Komunikasi Digital	2
3	Sub-CPMK 3: Mahasiswa mampu merancang isi pesan komunikasi digital yang efektif dengan memperhatikan karakteristik media dan target audiens. (C3 – Applying)	Membuat draft pesan komunikasi digital sesuai karakteristik media dan target audiens	Isi pesan relevan dan format sesuai media. Teknik: Tugas membuat konten	Tatap muka & praktik, workshop & tugas mandiri; membuat dan mendiskusikan draft pesan; 3 x 50 mnt	Platform dan Media Digital	3
4	Sub-CPMK 4: Mahasiswa mampu mengadaptasi pesan komunikasi digital sesuai tujuan komunikasi dan konteks sosial budaya. (C3 – Applying)	Menyesuaikan pesan komunikasi digital dengan konteks sosial budaya	Adaptasi pesan tepat dan kreatif. Teknik: Presentasi dan peer review	Tatap muka & praktik, presentasi & peer review; presentasi hasil adaptasi pesan, feedback; 3 x 50 mnt	Karakteristik Komunikasi Digital	3
5	Sub-CPMK 5: Mahasiswa mampu mengumpulkan dan mengolah data digital dari berbagai sumber untuk mendukung pengambilan keputusan komunikasi. (C3 – Applying)	Mengumpulkan dan mengolah data digital secara sistematis	Data valid dan tersusun rapi. Teknik: Tugas pengumpulan data dan laporan	Tatap muka & mandiri, praktik & tugas mandiri; pengumpulan data dari berbagai sumber; 3 x 50 mnt	Strategi Komunikasi Digital	3
6	Sub-CPMK 6: Mahasiswa mampu menganalisis data komunikasi digital untuk mengidentifikasi pola dan tren yang relevan	Menganalisis pola dan tren komunikasi digital dari data	Analisis logis, mendalam, dan relevan. Teknik: Ujian praktek/analisis studi kasus	Tatap muka & praktik, studi kasus & diskusi; analisis data dan diskusi pola komunikasi; 3 x 50 mnt	Etika dan Hukum dalam Komunikasi Digital	3

	dalam pengambilan keputusan. (C4 – Analyzing)					
7	Sub-CPMK 7: Mahasiswa mampu merancang solusi komunikasi digital yang kreatif dan humanis berdasarkan hasil analisis data dan konteks sosial. (C6 – Creating)	Membuat proposal solusi komunikasi digital berdasarkan data dan konteks sosial	Solusi inovatif, humanis, dan relevan. Teknik: Presentasi proposal dan diskusi	Tatap muka & praktik, presentasi & workshop; membuat dan mempresentasikan proposal solusi; 3 x 50 mnt	Dampak Sosial Komunikasi Digital	3
8 (UTS)	Sub-CPMK 1, 2, 3: Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip etika, mengidentifikasi pelanggaran, dan merancang isi pesan komunikasi digital yang efektif. (C2, C1, C3)	Menguraikan prinsip etika, pelanggaran etika, dan contoh pesan digital efektif	Jawaban tepat, lengkap, dan aplikatif. Teknik: Ujian Tengah Semester (essay + studi kasus)	Evaluasi, ujian tertulis; mengerjakan soal UTS; 3 x 50 menit	Teknologi Pendukung Komunikasi Digital	15
9	Sub-CPMK 4: Mahasiswa mampu mengadaptasi pesan komunikasi digital sesuai tujuan komunikasi dan konteks sosial budaya. (C3 – Applying)	Menyesuaikan pesan sesuai konteks sosial budaya	Pesan sesuai konteks dan mudah dipahami. Teknik: Tugas studi kasus	Tatap muka & mandiri, studi kasus & tugas mandiri; adaptasi pesan sesuai konteks sosial budaya; 3 x 50 mnt	Studi Kasus Komunikasi Digital	3
10	Sub-CPMK 5: Mahasiswa mampu mengumpulkan dan mengolah data digital dari berbagai sumber untuk mendukung pengambilan keputusan komunikasi. (C3 – Applying)	Melakukan pengumpulan data digital yang lengkap dan valid	Data lengkap, sah, dan relevan. Teknik: Tugas laporan data	Mandiri, pengumpulan data; mengumpulkan dan mengolah data digital; 3 x 50 menit	Praktik Produksi Pesan Komunikasi Digital	3

11	Sub-CPMK 6: Mahasiswa mampu menganalisis data komunikasi digital untuk mengidentifikasi pola dan tren yang relevan dalam pengambilan keputusan. (C4 – Analyzing)	Menganalisis tren dari data komunikasi digital	Analisis mendalam dan tepat. Teknik: Presentasi hasil analisis	Tatap muka & praktik, presentasi & diskusi; presentasi hasil analisis dan diskusi pola; 3 x 50 mnt	Pengumpulan dan Pengolahan Data Digital	3
12	Sub-CPMK 7: Mahasiswa mampu merancang solusi komunikasi digital yang kreatif dan humanis berdasarkan hasil analisis data dan konteks sosial. (C6 – Creating)	Membuat rancangan solusi komunikasi digital yang kreatif	Solusi inovatif dan feasible. Teknik: Tugas proyek kelompok	Tatap muka & praktik, workshop & proyek kelompok; merancang solusi komunikasi digital; 3 x 50 menit	Analisis Data dan Identifikasi Tren Komunikasi Digital	3
13	Sub-CPMK 8: Mahasiswa mampu mengambil keputusan strategis untuk menyelesaikan masalah komunikasi digital berdasarkan evaluasi data dan teori komunikasi. (C5 – Evaluating)	Mengambil keputusan strategis berdasarkan evaluasi data dan teori komunikasi	Keputusan strategis, rasional, dan berdasarkan data. Teknik: Studi kasus dan diskusi kelompok	Tatap muka & diskusi, studi kasus & diskusi; diskusi dan pengambilan keputusan; 3 x 50 menit	Perancangan Solusi dan Pengambilan Keputusan Komunikasi Digital	3
14	Sub-CPMK 9: Mahasiswa mampu merencanakan dan memproduksi pesan komunikasi digital yang sesuai dengan norma hukum, sosial, dan etika yang berlaku. (C3 – Applying)	Membuat rencana produksi pesan sesuai norma hukum, sosial, dan etika	Rencana sesuai hukum, sosial, dan etika. Teknik: Tugas perencanaan pesan	Tatap muka & mandiri, perencanaan & tugas mandiri; merencanakan produksi pesan komunikasi digital; 3 x 50 mnt	Produksi dan Publikasi Pesan Komunikasi Digital	3

15	Sub-CPMK 10: Mahasiswa mampu mempublikasikan dan mengelola karya komunikasi digital berbasis data secara efektif dan inovatif dengan mempertimbangkan respons audiens. (C4, C5)	Mengelola publikasi dan respons audiens karya komunikasi digital	Publikasi terorganisir dan respons audiens diperhatikan. Teknik: Praktik pengelolaan media sosial dan evaluasi	Tatap muka, ceramah & tanya jawab; mendengarkan materi, mencatat, diskusi; 3 x 50 menit	Manajemen Respons Audiens dan Evaluasi Karya Komunikasi Digital	5
16 (UAS)	Sub-CPMK 1-10: Mahasiswa mampu mengintegrasikan seluruh kompetensi komunikasi digital secara efektif dan strategis dalam proyek komunikasi digital. (C1-C6)	Mengintegrasikan seluruh kompetensi komunikasi digital dalam proyek integratif	Integrasi konsep lengkap, kreativitas, dan evaluasi tepat. Teknik: Ujian Akhir Semester berbasis proyek	Tatap muka, diskusi kelompok; diskusi kasus dan kuis singkat; 3 x 50 menit	Ujian Akhir Semester (Proyek Integratif)	20

RANCANGAN PENUGASAN

Minggu ke-	Nama Tugas	Sub-CPMK	Penugasan	Ruang Lingkup	Cara Pengerjaan	Batas Waktu	Luaran Tugas yang Dihasilkan	Bobot Penilaian
2	Analisis Kasus Pelanggaran Etika	Sub-CPMK 2: Mengidentifikasi pelanggaran etika dan norma dalam komunikasi digital (C1)	Menganalisis kasus pelanggaran etika dalam komunikasi digital	Kasus pelanggaran etika di media sosial atau platform digital	Diskusi kelompok dan laporan tertulis	Minggu ke-3	Laporan analisis kasus pelanggaran etika	5

Minggu ke-	Nama Tugas	Sub-CPMK	Penugasan	Ruang Lingkup	Cara Pengerjaan	Batas Waktu	Luaran Tugas yang Dihilkan	Bobot Penilaian
3	Rancangan Pesan Komunikasi	Sub-CPMK 3: Merancang isi pesan komunikasi digital efektif (C3)	Membuat draft pesan komunikasi digital yang efektif sesuai media dan audiens	Pembuatan pesan untuk platform digital tertentu	Individu, menggunakan perangkat digital	Minggu ke-4	Draft pesan komunikasi digital	5
4	Adaptasi Pesan Sesuai Konteks	Sub-CPMK 4: Mengadaptasi pesan sesuai konteks sosial budaya (C3)	Menyesuaikan pesan komunikasi digital dengan konteks sosial budaya tertentu	Pesan komunikasi untuk audiens dengan latar sosial budaya berbeda	Individu/kelompok	Minggu ke-5	Presentasi dan laporan adaptasi pesan	5
5	Pengumpulan Data Digital	Sub-CPMK 5: Mengumpulkan dan mengolah data digital (C3)	Mengumpulkan data digital dari berbagai sumber terkait komunikasi	Data komunikasi digital dari media sosial, website, atau aplikasi	Mandiri, menggunakan tools digital	Minggu ke-6	Laporan pengumpulan dan pengolahan data	5
6	Analisis Data Komunikasi Digital	Sub-CPMK 6: Menganalisis data komunikasi digital untuk mengidentifikasi tren (C4)	Menganalisis data komunikasi digital dan mengidentifikasi pola serta tren	Data komunikasi digital hasil pengumpulan	Kelompok, presentasi hasil analisis	Minggu ke-7	Presentasi hasil analisis dan laporan	5
7	Rancangan Solusi Komunikasi Digital	Sub-CPMK 7: Merancang solusi kreatif dan humanis berdasarkan analisis data (C6)	Membuat proposal solusi komunikasi digital berdasarkan analisis dan konteks sosial	Solusi komunikasi untuk permasalahan komunikasi digital	Kelompok, workshop	Minggu ke-8	Proposal solusi komunikasi digital	5
9	Studi Kasus Adaptasi Pesan	Sub-CPMK 4: Mengadaptasi pesan sesuai konteks sosial budaya (C3)	Studi kasus adaptasi pesan komunikasi sesuai konteks sosial budaya	Studi kasus adaptasi pesan di media digital	Mandiri, laporan	Minggu ke-10	Laporan studi kasus adaptasi pesan	5
10	Laporan Pengolahan Data	Sub-CPMK 5: Mengumpulkan dan mengolah data digital (C3)	Membuat laporan detail hasil pengolahan data digital	Pengolahan data hasil pengumpulan	Mandiri, laporan tertulis	Minggu ke-11	Laporan pengolahan data digital	5

Minggu ke-	Nama Tugas	Sub-CPMK	Penugasan	Ruang Lingkup	Cara Pengerjaan	Batas Waktu	Luaran Tugas yang Dihilkan	Bobot Penilaian
11	Presentasi Analisis Data	Sub-CPMK 6: Menganalisis data komunikasi digital (C4)	Presentasi hasil analisis data komunikasi digital	Data komunikasi digital dan pola tren	Kelompok, presentasi	Minggu ke-12	Presentasi dan laporan analisis data	5
12	Proyek Rancangan Solusi	Sub-CPMK 7: Merancang solusi komunikasi digital kreatif (C6)	Menyusun proyek solusi komunikasi digital kreatif dan humanis	Pengembangan solusi komunikasi digital berdasarkan data	Kelompok, workshop & pengerjaan proyek	Minggu ke-13	Proyek rancangan solusi komunikasi digital	10
14	Perencanaan Produksi Pesan	Sub-CPMK 9: Merencanakan pesan sesuai norma hukum dan etika (C3)	Membuat rencana produksi pesan komunikasi digital yang sesuai norma hukum dan etika	Rencana produksi pesan digital	Individu/kelompok	Minggu ke-15	Dokumen rencana produksi pesan komunikasi	5
15	Publikasi dan Manajemen Karya	Sub-CPMK 10: Memublikasikan dan mengelola karya komunikasi digital (C4 & C5)	Melakukan publikasi dan mengelola karya komunikasi digital termasuk monitoring respons audiens	Publikasi digital dan monitoring karya komunikasi	Mandiri, praktik & laporan	Minggu ke-16	Publikasi karya digital & laporan pengelolaan	10

FORMAT PENILAIAN

SIKAP

Predikat	Skor	Deskripsi
Sangat Baik	5	Menunjukkan sikap religius, jujur, disiplin, bertanggung jawab dalam proses perkuliahan yang sangat baik
Baik	4	Menunjukkan sikap religius, jujur, disiplin, bertanggung jawab dalam proses perkuliahan yang baik
Cukup Baik	3	Menunjukkan sikap religius, jujur, disiplin, bertanggung jawab dalam proses perkuliahan yang cukup baik
Kurang Baik	2	Menunjukkan sikap religius, jujur, disiplin, bertanggung jawab dalam proses perkuliahan yang kurang baik
Tidak Baik	1	Menunjukkan sikap religius, jujur, disiplin, bertanggung jawab dalam proses perkuliahan yang tidak baik

PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN

Nilai Huruf	Nilai Bobot	Nilai Angka	Predikat
A	4.00	87-100	Istimewa
AB	3.67	79-86	Sangat Baik
B	3.00	69-78	Baik
BC	2.67	63-68	Cukup Baik
C	2.00	54-62	Cukup
D	1.00	41-53	Kurang
E	0	00-40	Sangat Kurang

RUBRIK PENILAIAN

1. Rubrik Penilaian Laporan Analisis dan Studi Kasus

Grade	Skor	Kriteria Penilaian
A	85-100	Laporan sangat lengkap, sistematis, analisis mendalam dan kritis. Bahasa jelas dan sesuai kaidah akademik.
B	70-84	Laporan lengkap dengan analisis cukup baik, struktur jelas, beberapa kekurangan minor dalam bahasa atau data.
C	55-69	Laporan cukup lengkap tapi kurang sistematis, analisis dangkal, ada kesalahan kecil dalam bahasa dan data.
D	40-54	Laporan kurang lengkap, analisis lemah, banyak kesalahan penulisan, kurang relevan dengan fokus tugas.

Grade	Skor	Kriteria Penilaian
E	<40	Laporan tidak selesai, tidak sesuai instruksi, atau tidak relevan dengan topik.

2. Rubrik Penilaian Proyek dan Perancangan Solusi Komunikasi Digital

Grade	Skor	Kriteria Penilaian
A	85-100	Solusi inovatif, kreatif, sangat relevan dengan konteks, terencana dengan baik, hasil akhir sangat memuaskan.
B	70-84	Solusi cukup inovatif dan relevan, perencanaan cukup detail, hasil akhir baik dengan beberapa kekurangan minor.
C	55-69	Solusi kurang kreatif, relevansi terbatas, perencanaan sederhana, hasil akhir cukup memadai tapi kurang mendalam.
D	40-54	Solusi kurang relevan, perencanaan tidak lengkap, hasil akhir kurang maksimal dan minim inovasi.
E	<40	Proyek tidak selesai, tidak sesuai dengan konteks, hasil sangat kurang atau tidak ada.

3. Rubrik Penilaian Presentasi dan Publikasi Karya Komunikasi Digital

Grade	Skor	Kriteria Penilaian
A	85-100	Presentasi sangat jelas, menarik, terstruktur dengan baik, penggunaan media efektif, respons audiens ditangani baik.
B	70-84	Presentasi jelas dan cukup terstruktur, penggunaan media memadai, mampu menangani sebagian besar respons audiens.
C	55-69	Presentasi kurang terstruktur, penggunaan media terbatas, kurang mampu merespon pertanyaan atau masukan audiens.
D	40-54	Presentasi tidak jelas dan tidak terstruktur, penggunaan media minim, respons audiens kurang diperhatikan.
E	<40	Presentasi tidak dilakukan atau sangat buruk, tidak mampu menjelaskan isi materi dan tidak merespons audiens.

CATATAN

1. Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. Sub-CP Mata Kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut
5. Indikator Penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. Kriteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolak ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif.
7. Teknik Penilaian: tes dan non-tes
8. Bentuk Pembelajaran: Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat, dan/atau bentuk pembelajaran lainnya
9. Luring (offline) Pembelajaran tatap muka, juga dikenal sebagai pembelajaran luring, adalah konsep pembelajaran yang mengambil bentuk model pembelajaran konvensional dan mengumpulkan dosen dan mahasiswa dalam satu ruang untuk belajar.
10. Daring (online) adalah Proses pembelajaran daring dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu belajar mandiri dan belajar terbimbing. Proses pembelajaran bisa secara synchronous (serentak) atau asynchronous (tidak serentak) dan maksimum 35% dari jumlah total pertemuan (5 kali pertemuan).
11. Metode Pembelajaran: Small Grup Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lain yang setara.
12. Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yang dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
13. Bobot Penilaian adalah persentase penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tersebut dan totalnya 100%.
14. PB=Proses Belajar, Png = Penugasan, PT=Penugasan Terstruktur, KM=Kegiatan Mandiri.