Lembar Hasil Evaluasi Perkuliahan Berbasis O.B.E

Periode : 2025/2026 Genap
Mata Kuliah : LITERASI DIGITAL
Program Studi : S1 Ilmu Keolahragaan
Kelas : LD025
Model Pembelajaran : Case Study

Bentuk Penilaian setiap sub CPMK

No	Kode-CPL	CPMK	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)
1	CPL-1	CPMK-1	Menerapkan konsep literasi digital dalam berbagai konteks penggunaan teknologi
2	CPL-2	CPMK-4	Menganalisis sejarah perkembangan teknologi untuk mengidentifikasi faktor
3	CPL-1	CPMK-1	Menerapkan prinsip etika dunia siber dalam aktivitas digital sehari-hari
4	CPL-1	CPMK-1	Menganalisis topik-topik digital terkini dan merumuskan strategi pencegahan
5	CPL-3	CPMK-2	Mendemonstrasikan penggunaan berbagai teknologi untuk menyampaikan
6	CPL-3	CPMK-2	Mengintegrasikan layanan cloud storage dan teknik konversi file untuk
7	CPL-3	CPMK-3	Menerapkan penggunaan template penulisan buku atau artikel ilmiah sesuai
8	CPL-4	CPMK-6	Ujian Tengah Semester (UTS)
9	CPL-3	CPMK-3	Mempraktikkan penggunaan software reference management seperti Mendeley
10	CPL-2	CPMK-4	Menerapkan konsep e-commerce dan digital payment dalam simulasi transaksi
11	CPL-2	CPMK-4	Menganalisis aturan hukum informasi dan transaksi elektronik untuk mengkaji
12	CPL-3	CPMK-5	Menerapkan konsep Internet of Things (IoT) dan Artificial Intelligence (AI) dalam
13	CPL-3	CPMK-2	Mengoptimalkan penggunaan berbagai tools Google untuk mendukung
14	CPL-2	CPMK-4	Menerapkan ketentuan UU ITE dan UU Perlindungan Data Pribadi pada skenario
15	CPL-4	CPMK-6	Merancang dan mengimplementasikan proyek akhir berbasis teknologi digital yang inovatif
16	CPL-4	CPMK-6	Ujian Akhir Semester (UAS)

CPL yang dibebankan pada matakuliah ini

No	ID-CPL	Kode-CPL	Deskripsi	
1	1524	CPL-1	→	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya
2	1525	CPL-2	→	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
3	1526	CPL-3	→	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
4	1527	CPL-4	→	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

No	Kode CPL	Kode CPMK	Deskripsi	
1	CPL-1	CPMK-1	→	Mahasiswa mampu menerapkan konsep literasi digital, memanfaatkan perangkat digital dan teknologi informasi secara aman, etis, dan efektif dalam konteks akademik maupun profesional.
2	CPL-3	CPMK-2	→	Mahasiswa mampu memanfaatkan berbagai teknologi digital, termasuk layanan cloud storage, konversi file, tools presentasi, dan platform kolaborasi daring untuk mendukung produktivitas individu maupun tim.
3	CPL-3	CPMK-3	→	Mahasiswa mampu menerapkan teknik penulisan karya ilmiah sesuai template dan memanfaatkan software reference management seperti Mendeley secara tepat.
4	CPL-2	CPMK-4	→	Mahasiswa mampu menganalisis perkembangan teknologi, topik digital terkini, regulasi terkait informasi dan transaksi elektronik, serta menyusun strategi pencegahan risiko digital sesuai ketentuan hukum yang berlaku
5	CPL-3	CPMK-5	→	Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar Internet of Things (IoT) dan Artificial Intelligence (AI) dalam studi kasus sederhana untuk memecahkan permasalahan sehari-hari.
6	CPL-4	CPMK-6	→	Mahasiswa mampu merancang, mengimplementasikan, dan mempresentasikan proyek akhir berbasis teknologi digital yang inovatif, serta melakukan evaluasi dan refleksi pembelajaran untuk perbaikan berkelanjutan.

Formula dikembangkan kerjasama Lab Inovasi Pembelajaran Digital & Lab Direktorat Transformasi Pendidikan dan Teknologi Pembelaja

Bentuk Penilaian	Bobot	Keterangan	Nilai rata2
Aktifitas Partisipasif	3,00%		72,19354839
Aktifitas Partisipasif	3,00%		86,08064516
Aktifitas Partisipasif	3,00%		86,29032258
Aktifitas Partisipasif	3,00%		85,67741935
Aktifitas Partisipasif	3,00%		86,0483871
Praktik / Unjuk Kerja	3,00%		85,70967742
Aktifitas Partisipasif	3,00%		86,75806452
Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	20,00%		73,82258065
Aktifitas Partisipasif	3,00%		83,4516129
Aktifitas Partisipasif	3,00%		84,74193548
Aktifitas Partisipasif	3,00%		85,96774194
Aktifitas Partisipasif	3,00%		85,61290323
Aktifitas Partisipasif	3,00%		85,61290323
Aktifitas Partisipasif	3,00%		86
Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	21,00%		85,9516129
Tes	20,00%		81,67741935
	100,00%	**Nilai rata2 akan muncul jika Nilai mahasiswa sudah di entry di sheet sebelah ya kak**	

Tingkat ketercapaian CPL
81.3870967741936%
85.6975806451613%
85.5322580645161%
80.4838709677419%

Tingkat Ketercapaian CPMK
81.3870967741936%
85.7903225806452%
85.1048387096774%
85.6975806451613%
85.6129032258064%
80.4838709677419%