	UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA FAKULTAS PENDIDIKAN EKONOMI DAN BISNIS PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI PROGRAM: SARJANA
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

IDENTITAS MATA KULIAH

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot SKS	Workload (45 Jam X SKS)	Kelompok Mata Kuliah	Semester	Mata Kuliah Pra-Syarat	Tanggal Terbit
PENDIDIKAN AGAMA KONGHUCU	KU109	2	90 jam	Pendidikan Karakter dan Keterampilan abad 21 (PKKA-21)	2	-	21 Agustus 2026

Dibuat oleh Dosen Pengampu	Diperiksa oleh TPK Program Studi:	Disetujui oleh Ketua Program Studi:
	Dr. Asep Kurniawan, S.Pd., M.Pd.	Dr. Imas Purnamasari, S.Pd., M.M.

DESKRIPSI MATA KULIAH DAN CPL

Deskripsi Matakuliah	Mata kuliah Pendidikan Agama Khonghucu membekali mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi dengan pemahaman nilai-nilai dasar ajaran Khonghucu sebagai landasan pembentukan karakter, moral, dan etika, serta penerapannya dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, dan profesional. Fokus mata kuliah terletak pada perubahan cara mahasiswa memaknai pembinaan diri dan tanggung jawabnya terhadap sesama. Topik pembahasan mencakup filsafat Khonghucu tentang Tian dan Tian Ming, Kitab Suci Sishu dan Wujing, ajaran moralitas Wu Chang dan Wu Lun, karakter Junzi, nilai kesetiaan dan bakti, pengamalan ritual Li, pembinaan diri Xiu Shen, wawasan pergaulan global dan kerukunan, ajaran Zhong Shu dalam pengembangan IPTEKS, serta pemanfaatan teknologi digital dan kewirausahaan berbasis etika keberlanjutan. Melalui case method dan team-based project, mahasiswa dituntun menguji asumsi awal, melakukan refleksi kritis, dan mempertanggungjawabkan keputusannya, khususnya pada wilayah kejujuran dan dapat dipercaya yang menjadi ranah kerja profesi akuntansi.	
	Keterangan: Diambil dari aplikasi kurikulum	
CPL yang dibebankan Pada Mata kuliah	1	Menunjukkan sikap dan perilaku ilmiah, edukatif, dan religius, yang berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan budaya, norma, dan etika akademik. (bobot 3)
	4	Mampu mengintegrasikan kecakapan belajar dan berinovasi, penguasaan teknologi dan informasi, pengembangan karir, dan kecakapan hidup untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat. (bobot 2)
	5	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya. (bobot 2)
	9	Mampu menerapkan kewirausahaan untuk merancang dan mengembangkan inovasi produk/layanan yang berdampak ekonomi, sosial, dan lingkungan. (bobot 1)
	Keterangan: Diambil dari aplikasi kurikulum	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	1	Menguji ulang asumsi pribadi tentang sumber otoritas nilai melalui telaah konsep Tian dan Tian Ming, kedudukan Kitab Suci Sishu dan Wujing, serta ajaran Wu Chang, sehingga keyakinan yang semula diterima sebagai warisan dipahami sebagai pilihan sadar yang dapat dipertanggungjawabkan. [C4 — CPL-1, CPL-5]
	2	Mengevaluasi praktik kesusilaan, relasi sosial, dan ritual yang selama ini dijalani sebagai kebiasaan dengan menguji ulang maknanya melalui karakter Junzi, ajaran Wu Lun dan Bakti, ritual Li, serta pembinaan diri Xiu Shen, hingga terbentuk komitmen pembinaan diri yang dijalankan atas kesadaran sendiri. [C5 — CPL-1, CPL-5]
	3	Mengevaluasi cara pandang diri terhadap perbedaan keyakinan dan kepentingan di ruang publik dan akademik melalui prinsip Si Hai Zhi Nei Jie Xiong Di Ye dan ajaran Zhong Shu, sehingga toleransi dipahami bukan sebagai sikap membiarkan melainkan tanggung jawab aktif merawat kebersamaan. [C5 — CPL-1, CPL-4]

	4	Merancang dan mempertanggungjawabkan karya edukatif digital yang menempatkan Yi dan Xin sebagai dasar pengambilan keputusan dalam pemanfaatan teknologi dan praktik kewirausahaan, disertai pertanggungjawaban atas dampak etis pilihan tersebut bagi masyarakat dan lingkungan. [C6 — CPL-4, CPL-5, CPL-9]	
	Keterangan: Diambil dari aplikasi kurikulum		
Indikator Kinerja (IK)	No	Indikator Kinerja	Kaitan dengan Taksonomi dan CPL
	1	Mampu memahami filsafat Khonghucu tentang konsep Ketuhanan (Tian) dan firman-Nya (Tian Ming) dalam membangun iman dan takwa (CPMK-1)	CPMK-1
	2	Mampu menjelaskan kedudukan Kitab Suci Sishu dan Wujing sebagai pedoman spiritual dan pandangan hidup (CPMK-1)	CPMK-1
	3	Mampu memahami ajaran Wu Chang (Ren, Yi, Li, Zhi, Xin) untuk menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dan kejujuran (CPMK-1)	CPMK-1
	4	Mampu menganalisis pembentukan karakter Junzi (Insan Berbudi Luhur) yang taat hukum, sehat, kreatif, dan adaptif (CPMK-2)	CPMK-2
	5	Mampu memahami ajaran Wu Lun (Lima Hubungan Kemasyarakatan) dan nilai Bakti (Xiao) dalam kehidupan berkeluarga dan bermasyarakat (CPMK-2)	CPMK-2
	6	Mampu menguraikan makna, hakikat, dan tata cara ritual Li (Kesusilaan dan Sembahyang) dalam meningkatkan moralitas (CPMK-2)	CPMK-2
	7	Mampu mempraktikkan pembinaan diri (Xiu Shen) dan keheningan spiritual untuk meningkatkan kualitas moralitas Khonghucu (CPMK-2)	CPMK-2
	8	Mampu menganalisis prinsip Si Hai Zhi Nei Jie Xiong Di Ye dalam pergaulan global (CPMK-3)	CPMK-3
	9	Mampu mewujudkan kerukunan antarumat beragama dan sikap toleransi universal Khonghucu dalam masyarakat plural (CPMK-3)	CPMK-3
	10	Mampu menerapkan ajaran Zhong Shu (Tenggang Rasa dan Empati) dalam etika akademik dan implementasi IPTEKS (CPMK-3)	CPMK-3
	11	Mampu mengintegrasikan nilai-nilai etika Khonghucu dengan pemanfaatan teknologi digital dan literasi data secara bijak (CPMK-4)	CPMK-4
	12	Mampu mengaitkan nilai kejujuran (Xin) dan keadilan (Yi) dengan kewirausahaan digital dan inovasi bisnis berkelanjutan (CPMK-4)	CPMK-4
	13	Mampu merancang proyek media digital edukatif bertema kebudayaan Khonghucu, ritual Li, atau etika Junzi secara kolaboratif (CPMK-4)	CPMK-4

	14	Mampu mempresentasikan hasil proyek digital Khonghucu dan mengkomunikasikan gagasan pergaulan global secara lisan dan tulisan (CPMK-4)	CPMK-4
	Keterangan: Rumusan Sub-CPMK harus merujuk pada satu atau lebih CPMK		
Materi perkuliahan	1	Konsep Ketuhanan dalam Khonghucu (Tian, Tian Ming, dan Hakikat Iman Takwa)	
	2	Kitab Suci Agama Khonghucu: Pengenalan Sishu (Kitab Yang Empat) dan Wujing (Kitab Yang Lima)	
	3	Ajaran Moralitas Utama Wu Chang: Ren, Yi, Li, Zhi, dan Xin	
	4	Pembentukan Karakter Junzi (Insan Berbudi Luhur) dan Pengendalian Diri dalam Menghadapi Perubahan	
	5	Ajaran Wu Lun (Lima Hubungan Sosial) dan Nilai Bakti (Xiao) sebagai Fondasi Kehidupan Bermasyarakat	
	6	Hakikat, Makna, dan Fungsi Ritual Li (Sembahyang/Ibadah) dalam Meningkatkan Spiritual Khonghucu	
	7	Praktik Pembinaan Diri (Xiu Shen) dan Keheningan Jiwa dalam Mengukuhkan Moralitas	
	8	Wawasan Pergaulan Global Khonghucu: Si Hai Zhi Nei Jie Xiong Di Ye dan Kebangsaan	
	9	Kerukunan Antarumat Beragama dan Prinsip Harmony in Diversity dalam Kehidupan Plural	
	10	Implementasi Ajaran Zhong Shu (Tenggang Rasa) dalam Pengembangan IPTEKS dan Humaniora	
	11	Integrasi Nilai-Nilai Khonghucu dengan Teknologi Digital dan Literasi Data	
	12	Penerapan Prinsip Yi dan Xin dalam Kewirausahaan Digital Berkelanjutan	
	13	Perancangan dan Produksi Proyek Media Digital Edukasi Kebudayaan dan Nilai Khonghucu	
	14	Presentasi Proyek Digital Khonghucu dan Diskusi Pergaulan Global Beretika	
	Keterangan: Ditetapkan oleh dosen Pengampu Mata Kuliah		
Hasil belajar yang dapat diperagakan/ditunjukkan dengan bukti di akhir perkuliahan *)	Mahasiswa mampu memahami ajaran dasar agama Khonghucu, menginternalisasikan nilai-nilai kebajikan dalam kehidupan sehari-hari, serta menerapkannya secara bertanggung jawab, toleran, dan beretika dalam lingkungan akademik, sosial, dan profesional. Bukti ketercapaian ditunjukkan melalui: (1) dokumen refleksi pembinaan diri (Xiu Shen) dan penerapan karakter Junzi yang memuat perbandingan asumsi awal dan cara pandang akhir; (2) laporan analisis etika Wu Chang dan pergaulan global; serta (3) produk proyek media digital edukasi kebudayaan Khonghucu beserta laporan pertanggungjawaban yang dipresentasikan secara lisan dan tulisan.		
	Keterangan: Hasil belajar dapat diamati dan ditunjukkan buktinya		
Strategi Pembelajaran	✓	Case Method	
	✓	Team-based Project	
		Lainnya	
	Keterangan: Pilih salah satu yang relevan dan paling dominan		

Deskripsi Umum langkah Pembelajaran (100 – 150 kata)	Pembelajaran dilaksanakan secara blended learning, memadukan tatap muka dengan kegiatan sinkron dan asinkron. Perkuliahan diawali dengan pembahasan filsafat Tian, Kitab Sishu dan Wujing, serta etika Wu Chang, yang disajikan melalui kasus agar mahasiswa lebih dahulu menyadari asumsi awalnya sendiri. Paruh pertama dilanjutkan dengan pembentukan karakter Junzi, hubungan sosial Wu Lun dan nilai bakti, ritual Li, serta pembinaan diri Xiu Shen. Paruh kedua berfokus pada pergaulan global, kerukunan antarumat, penerapan Zhong Shu dalam IPTEKS, integrasi teknologi digital, serta etika bisnis berbasis Yi dan Xin. Sejak minggu kesepuluh mahasiswa mengerjakan proyek media digital secara kolaboratif hingga pertanggungjawaban dampaknya. Setiap pertemuan ditutup dengan refleksi tertulis singkat, dan perkuliahan diakhiri dengan presentasi proyek serta refleksi bersama.	
	Keterangan: Uraikan langkah pembelajaran secara umum sehingga jelas alur pembelajarnnya dengan jumlah kata 100-150 kata	
Referensi	1.	Majelis Tinggi Agama Khonghucu Indonesia. (2018). Kitab Suci Sishu (Kitab Yang Empat) dan Wujing. Jakarta: MATAKIN.
	2.	Tim Pengembang Agama Khonghucu UPI. (2021). Pendidikan Agama Khonghucu di Perguruan Tinggi: Membangun Karakter Junzi. Bandung: UPI Press.
	3.	Majelis Tinggi Agama Khonghucu Indonesia. (2015). Tata Ibadah dan Ritual Agama Khonghucu. Solo: MATAKIN.
	4.	Tu, W. (1998). Confucian Thought: Selfhood as Creative Transformation. Albany: State University of New York Press.
	5.	Suitu, C. (2012). Etika dan Moralitas Khonghucu dalam Masyarakat Modern. Jakarta: Gramedia.
	Keterangan: Menggunakan format APA Style	

RENCANA PEMBELAJARAN

Minggu ke	Indikator Kinerja	Indikator Capaian yang dapat ditunjukkan oleh mahasiswa	Materi Perkuliahan	Asesmen		Bentuk dan metode pembelajaran		Waktu (jam)	Nomor Referensi
				Bentuk Asemen (test/non-tes)	Bobot Penilaian (%)	Sinkron (tatap muka dan tatap maya)	Asinkron (tugas mandiri dan tugas kelompok)		
1	Mampu memahami filsafat Ketuhanan (Tian)	Menjelaskan konsep Tian dan Tian Ming serta merumuskan asumsi awal pribadi tentang sumber nilai yang dipegangnya	Konsep Ketuhanan (Tian) dan Tian Ming dalam Khonghucu	Non-tes (observasi partisipasi dan jurnal refleksi)	5	: tatap muka, diskusi	resume dan jurnal refleksi awal	100 mnt	1, 2, 3
2	Mampu menjelaskan kedudukan Kitab Sishu dan Wujing	Menjelaskan isi dan posisi Sishu serta Wujing dan menilai cara dirinya selama ini merujuk sumber ajaran dalam mengambil keputusan	Kitab Suci Sishu dan Wujing: Sumber Ajaran Kebajikan	Non-tes (observasi partisipasi dan jurnal refleksi)	5	tatap muka, ceramah	kajian teks Sishu	100 mnt	1, 2, 4
3	Mampu memahami ajaran etika Wu Chang	Menguraikan pilar Ren, Yi, Li, Zhi, dan Xin serta menilai konsistensi antara nilai yang diyakini dan perilaku sehari-hari	Ajaran Moralitas Utama Wu Chang (Lima Kebajikan)	Non-tes (peta konsep)	5	tatap muka, diskusi	latihan mandiri dan peta konsep	100 mnt	1, 2, 5
4	Mampu menganalisis pembentukan karakter Junzi	Menganalisis indikator Junzi yang taat hukum, jujur, kreatif, dan	Pembentukan Karakter Junzi (Insan Berbudi Luhur)	Non-tes (observasi partisipasi	5	tatap muka, case method	analisis perilaku	100 mnt	2, 4, 5

		adaptif serta memetakan jarak antara dirinya dan indikator tersebut		dan jurnal refleksi)					
5	Mampu memahami Wu Lun dan nilai Bakti (Xiao)	Menjelaskan lima hubungan kemasyarakatan dan 5menilai pemenuhan tanggung jawabnya dalam relasi keluarga dan pertemanan	Ajaran Wu Lun dan Nilai Bakti (Xiao)	Non-tes (kuis)	5	tatap muka, diskusi	refleksi diri	100 mnt	1, 3, 5
6	Mampu menguraikan makna dan fungsi ritual Li	Menjelaskan makna dan tata cara ritual Li serta menguji ulang pemaknaannya sendiri atas ritual yang selama ini dijalankan	Hakikat dan Pengamalan Ritual Li (Kesusilaan/Ibadah)	Non-tes (observasi partisipasi dan jurnal refleksi)	5	tatap muka, demonstrasi ritual	kajian makna Li	100 mnt	1, 3
7	Mampu mempraktikkan pembinaan diri (Xiu Shen)	Menguraikan tahapan pembinaan diri dan menyusun komitmen pembinaan diri yang dijalankan atas kesadaran sendiri	Pembinaan Diri (Xiu Shen) dan Keheningan Spiritual	Non-tes (observasi partisipasi dan jurnal refleksi)	15	tatap muka, diskusi	jurnal Xiu Shen	100 mnt	2, 4
8	UTS	Menyelesaikan evaluasi tengah semester atas filsafat Tian, Kitab Suci, etika Wu	Materi Perkuliahan Minggu 1–7	Tes (uraian dan objektif)	5	ujian tertulis luring	-	100 mnt	1–5

		Chang, dan karakter Junzi							
9	Mampu menganalisis wawasan pergaulan global	Menjelaskan prinsip Si Hai Zhi Nei Jie Xiong Di Ye dan menguji ulang praduga pribadi terhadap kelompok yang berbeda	Wawasan Pergaulan Global Khonghucu: Si Hai Zhi Nei Jie Xiong Di Ye dan Kebangsaan	Non-tes (observasi partisipasi dan jurnal refleksi)	5	tatap muka, case method	studi kasus global	100 mnt	1, 2, 4
10	Mampu mewujudkan kerukunan dan toleransi	Menguraikan peran nyata dalam merawat kebinekaan serta menyusun rancangan proyek beserta sasaran audiens dan pertimbangan etisnya	Kerukunan Antarumat Beragama dan Prinsip Harmony in Diversity	Non-tes (draft proyek)	5	workshop, brainstorming	penyusunan proposal proyek	100 mnt	2, 5
11	Mampu menerapkan Zhong Shu dalam IPTEKS	Menerapkan prinsip tenggang rasa pada satu kasus etika akademik dan menilai konsekuensinya bagi pihak yang terdampak	Implementasi Ajaran Zhong Shu dalam Pengembangan IPTEKS dan Humaniora	Non-tes (laporan kajian kasus)	5	diskusi, bedah kasus	analisis etika IPTEKS	100 mnt	1, 4, 5
12	Mampu mengintegrasikan nilai Khonghucu dan teknologi digital	Mengintegrasikan etika kebajikan dengan literasi data dan menilai konsekuensi etis satu praktik digital yang lazim	Integrasi Nilai-Nilai Khonghucu dengan Teknologi Digital dan Literasi Data	Non-tes (observasi partisipasi dan jurnal refleksi)	5	tatap muka, diskusi	analisis isu digital	100 mnt	2, 5

13	Mampu mengaitkan Yi dan Xin dengan wirausaha digital	Mengaitkan keadilan dan sifat dapat dipercaya dengan kewirausahaan digital serta menyusun gagasan usaha yang dapat dipertanggungjawabkan dampaknya	Penerapan Prinsip Yi dan Xin dalam Kewirausahaan Digital Berkelanjutan	Non-tes (gagasan wirausaha beretika)	5	diskusi, case method	penyusunan model bisnis etis	100 mnt	2, 4, 5
14	Mampu merancang dan memproduksi proyek digital Khonghucu	Menyelesaikan produk media digital bertema kebudayaan dan etika Khonghucu serta memvalidasi ketepatan isi dan rujukannya	Perancangan dan Produksi Proyek Media Digital Edukasi Kebudayaan dan Nilai Khonghucu	Non-tes (produk digital tervalidasi)	5	asistensi proyek	produksi dan penyuntingan konten	100 mnt	2, 3
15	Mampu mempresentasikan proyek digital Khonghucu	Mempresentasikan proyek media digital dan mempertanggungjawabkan dampak karyanya bagi audiens	Presentasi Proyek Digital Khonghucu dan Diskusi Pergaulan Global Beretika	Non-tes (presentasi kelompok dan produk digital)	5	presentasi proyek	finalisasi laporan media	100 mnt	1–5
16	UAS	Menyelesaikan evaluasi akhir semester atas penerapan nilai Khonghucu dan ketercapaian proyek	Materi Perkuliahan Minggu 9–15 dan laporan proyek	Tes dan laporan proyek	15	evaluasi akhir dan presentasi	pengumpulan laporan final	100 mnt	1–5

WAKTU BELAJAR MAHASISWA (WORKLOAD)

	AKTIVITAS		SINKRONUS	ASINKRONUS	PERSIAPAN BELAJAR MAHASISWA	JUMLAH WAKTU BELAJAR DAN PEMBELAJARAN MAHASISWA
PEMBELAJARAN	Perkuliahan/Responsi/Tutorial		14 x 100 menit = 1.400 menit	-x-	-x-	1.400 menit (23,3 jam)
	Pembelajaran berbasis proyek		-x-	8 x 60 menit = 480 menit	8 x 30 menit = 240 menit	720 menit (12,0 jam)
	Diskusi (pembelajaran berbasis kasus)		-x-	6 x 60 menit = 360 menit	6 x 30 menit = 180 menit	540 menit (9,0 jam)
	Belajar mandiri dan kajian teks		-x-	-x-	14 x 70 menit = 980 menit	980 menit (16,3 jam)
	JUMLAH					**3.640 menit (60,7 jam)**
PENILAIAN	Bobot (%)	Penilaian Berkelanjutan				
	35	Partisipasi dan refleksi	7 x 60 menit = 420 menit	-x-	-x-	420 menit (7,0 jam)
	15	Tugas kajian kasus	3 x 60 menit = 180 menit	-x-	-x-	180 menit (3,0 jam)
	15	Pengerjaan proyek	3 x 60 menit = 180 menit	-x-	-x-	180 menit (3,0 jam)
	15	Presentasi proyek	100 menit	-x-	220 menit	320 menit (5,3 jam)
	10	Sumatif UTS	100 menit	-x-	230 menit	330 menit (5,5 jam)
	10	Sumatif UAS	100 menit	-x-	230 menit	330 menit (5,5 jam)
JUMLAH						**5.400 Menit (90,0 Jam)**
SKS						**2**
KESESUAIAN DENGAN JUMLAH SKS						**SESUAI**

KRITERIA PENILAIAN CPMK

No	CPMK	Taksonomi Bloom	Capaian Pembelajaran Lulusan				Teknik Penilaian dan Instrumen	Kriteria Pencapaian CPMK
			CPL 1	CPL 3	CPL 5	CPL 9		
1	CPMK-1: Menguji ulang asumsi pribadi tentang sumber otoritas nilai	Analisis (C4)	✓		✓		Peta konsep, jurnal refleksi, rubrik refleksi kritis, UTS	Minimal 75% mahasiswa memperoleh nilai ≥ 70 (skala 100) pada gabungan Sub-CPMK 1–3
2	CPMK-2: Mengevaluasi praktik kesusilaan, relasi sosial, dan pembinaan diri	Evaluasi (C5)	✓		✓		Kuis, jurnal Xiu Shen, analisis perilaku, rubrik argumentasi, UTS	Minimal 75% mahasiswa memperoleh nilai ≥ 70 (skala 100) pada gabungan Sub-CPMK 4–7
3	CPMK-3: Mengevaluasi cara pandang terhadap perbedaan di ruang publik dan akademik	Evaluasi (C5)	✓	✓			Studi kasus global, analisis etika IPTEKS, rubrik penalaran etis, UAS	Minimal 80% mahasiswa memperoleh nilai ≥ 75 (skala 100) pada gabungan Sub-CPMK 8–10
4	CPMK-4: Merancang dan mempertanggungjawabkan karya edukatif digital berbasis Yi dan Xin	Penciptaan (C6)		✓	✓	✓	Rancangan dan produk media digital, rubrik produk, presentasi, laporan proyek, UAS	Minimal 80% mahasiswa memperoleh nilai ≥ 75 (skala 100) pada gabungan Sub-CPMK 11–14

PROPORSI DAN SKALA PENILAIAN

No	Kategori	Proporsi
1	Partisipasi dan refleksi	35%
2	Tugas kajian kasus	15%
3	Proyek kolaboratif	30%
4	Ujian Tengah Semester (UTS)	10%
5	Ujian Akhir Semester (UAS)	10%
Total		100%

Skala Penilaian		
No	Skor Nilai	Nilai
1	92-100	A
2	86-91	A-
3	81-85	B+
4	76-80	B
5	71-75	B-
6	66-70	C+
7	60-65	C
8	55-59	D
9	Kurang dari 55	E

RANCANGAN TUGAS KOLABORATIF

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot sks	Workload (45 jam x sks)	Kelompok Mata Kuliah	Semester	Mata Kuliah Pra-Syarat	Tanggal Terbit
PENDIDIKAN AGAMA KONGHUCU	KU109	2	90 jam	Pendidikan Karakter dan Keterampilan Abad 21 (PKKA-21)	2	-	21 Agustus 2026

Dosen pengampu :
1.
2.
3.

JUDUL TUGAS	Proyek Edukasi Digital Kebajikan Khonghucu: Etika Junzi, Ritual Li, dan Pergaulan Global
METODE PEMBELAJARAN	Team-based Project dan Case Method
WAKTU (MENIT)	280 menit terjadwal (Minggu ke-10 s.d. ke-15)
BOBOT PENILAIAN	30% dari nilai akhir mata kuliah
SUB-CPMK	Sub-CPMK 8, 11, 12, 13, dan 14 (mendukung CPMK-3 dan CPMK-4).
DESKRIPSI TUGAS	
Dalam tugas berbasis kelompok beranggotakan 3–4 orang, mahasiswa mengidentifikasi satu isu aktual mengenai penerapan etika Khonghucu, seperti karakter Junzi, nilai bakti, pemaknaan ritual Li, kerukunan antarumat, atau pergaulan global. Kelompok menyusun kajian kasus atas isu tersebut, memproduksi satu produk media digital edukatif, serta merumuskan gagasan inovasi kewirausahaan berkelanjutan berbasis etika Yi dan Xin. Yang dinilai bukan sekadar kerapian produk, melainkan ketepatan rujukan, keberimbangan penyajian pandangan, dan kemampuan tim mempertanggungjawabkan dampak karyanya bagi audiens.	
LANGKAH PENGERJAAN TUGAS	
Tahap 1 (Minggu 10) Pembentukan tim, penetapan isu aktual yang akan diangkat, dan penyusunan proposal proyek beserta peta audiens. Luaran : Proposal proyek dan peta audiens Tahap 2 (Minggu 11) Pengumpulan rujukan primer dan sekunder serta penyusunan kerangka kajian kasus. Luaran : Kajian kasus dan daftar rujukan Tahap 3 (Minggu 12) Penyusunan naskah konten dan penetapan standar etika penyajian. Luaran : Naskah konten dan pedoman etika penyajian Tahap 4 (Minggu 13) Perumusan gagasan inovasi kewirausahaan yang berdampak ekonomi, sosial, dan lingkungan.Luaran : Dokumen gagasan wirausaha beretika Tahap 5 (Minggu 14) Produksi, penyuntingan, dan validasi produk media digital. Luaran : Produk media digital tervalidasi Tahap 6 (Minggu 15) Presentasi, pemutaran karya, dan penyusunan laporan pertanggungjawaban. Luaran : Laporan proyek dan refleksi tim	
RINCIAN LUARAN YANG DIHASILKAN	
Proposal proyek dan peta audiens; kajian kasus beserta daftar rujukan; naskah konten dan pedoman etika penyajian; dokumen gagasan wirausaha beretika; produk media digital tervalidasi; laporan pertanggungjawaban proyek; serta refleksi tim.	

INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAI

Indikator dan Kriteria Penilaian	Bobot
Kedalaman kajian nilai dan ketepatan rujukan yang digunakan	25%
Kualitas dan kreativitas produksi produk media digital	25%
Ketepatan integrasi nilai dengan etika teknologi dan kewirausahaan	20%
Kualitas laporan tertulis, presentasi, dan kerja sama tim	20%
Kedalaman refleksi tim atas dampak karya bagi audiens	10%
Kedalaman kajian nilai dan ketepatan rujukan yang digunakan	25%
Kualitas dan kreativitas produksi produk media digital	25%
Total	100%

JADWAL PELAKSANAAN

Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
Pembentukan tim dan penyusunan proposal proyek	Minggu ke-10
Pengumpulan rujukan dan penyusunan kajian kasus	Minggu ke-11
Penyusunan naskah konten dan standar etika penyajian	Minggu ke-12
Perumusan gagasan wirausaha beretika	Minggu ke-13
Produksi, penyuntingan, dan validasi produk digital	Minggu ke-14
Presentasi dan pemutaran karya di kelas	Minggu ke-15
Pengumpulan laporan akhir proyek	Minggu ke-16

LAIN-LAIN

1. Setiap anggota tim wajib memiliki kontribusi yang dapat ditelusuri pada laporan proyek.
2. Produk digital tidak boleh dipublikasikan sebelum divalidasi dosen pengampu.
3. Materi yang memuat perbedaan pandangan wajib menyajikan ragam pandangan yang ada, bukan hanya satu.
4. Seluruh kutipan dan rujukan mengikuti APA Style edisi ke-7.
5. Pertemuan terakhir dimanfaatkan untuk kegiatan refleksi bersama.

DAFTAR RUJUKAN

(1) Majelis Tinggi Agama Khonghucu Indonesia. (2018). Kitab Suci Sishu (Kitab Yang Empat) dan Wujing. Jakarta: MATAKIN.
(2) Tim Pengembang Agama Khonghucu UPI. (2021). Pendidikan Agama Khonghucu di Perguruan Tinggi: Membangun Karakter Junzi. Bandung: UPI Press.

(3) Majelis Tinggi Agama Khonghucu Indonesia. (2015). Tata Ibadah dan Ritual Agama Khonghucu. Solo: MATAKIN.
(4) Tu, W. (1998). Confucian Thought: Selfhood as Creative Transformation. Albany: State University of New York Press.
(5) Suitu, C. (2012). Etika dan Moralitas Khonghucu dalam Masyarakat Modern. Jakarta: Gramedia.