

		Universitas Negeri Surabaya S2 Teknologi Pendidikan										Kode Dokumen																																																																																			
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																															
MATA KULIAH (MK)			KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER		Tgl Penyusunan																																																																																				
Internship							4				25 Agustus 2026																																																																																				
OTORISASI			Pengembang RPS			Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																							
								ANDI MARIONO																																																																																							
Deskripsi Singkat MK		Matakuliah Internship pada jenjang S2 program studi Teknologi Pendidikan bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam lingkungan kerja terkait dengan bidang teknologi pendidikan. Mahasiswa akan ditempatkan di lembaga atau perusahaan terkait untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari selama studi. Ruang lingkup mata kuliah ini meliputi observasi, partisipasi aktif dalam proyek-proyek terkait, serta penyusunan laporan dan presentasi mengenai pengalaman internship mereka.																																																																																													
Capaian Pembelajaran (CP)		CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																													
		CPL	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan																																																																																												
		CPL	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																																																												
		Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																													
		CPMK-1	Menerapkan nilai kemanusiaan dalam kegiatan profesional di lingkungan kerja sesuai dengan Pancasila dan keanekaragaman budaya																																																																																												
		CPMK-2	Menganalisis situasi dan masalah yang dihadapi di tempat magang untuk mengidentifikasi solusi yang efektif berdasarkan prinsip-prinsip teknologi pendidikan																																																																																												
		CPMK-3	Menerapkan keterampilan kolaboratif dalam tim multidisiplin untuk mengembangkan solusi pendidikan yang efektif																																																																																												
		Matrik CPL - CPMK																																																																																													
			<table border="1"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL</td> <td>CPL</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </table>											CPMK	CPL	CPL	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓	CPMK-3		✓																																																																						
		CPMK	CPL	CPL																																																																																											
		CPMK-1	✓																																																																																												
		CPMK-2		✓																																																																																											
		CPMK-3		✓																																																																																											
		Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																													
	<table border="1"> <tr> <td rowspan="2">CPMK</td> <td colspan="16">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>											CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓															CPMK-2			✓														CPMK-3							✓	✓								
CPMK	Minggu Ke																																																																																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																															
CPMK-1	✓	✓																																																																																													
CPMK-2			✓																																																																																												
CPMK-3							✓	✓																																																																																							
Pustaka		Utama :																																																																																													

		1. Kholidya, C. F., Susarno, L. H., & Bachri, B. S. (2024). Pelatihan model seamless learning berbasis sistem among (SELSA) sebagai model pembelajaran inovatif bagi guru SMK se-Kota Batu. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Negeri Surabaya. 2. Sumarno, A., Dewi, U., Kholidya, C. F., Pradana, H. D., Diningrat, S. W. M., Rokhman, A. Y., & Putri, L. F. D. (2024). Pengembangan augmented reality bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Negeri Surabaya.					
		Pendukung :					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu menganalisis situasi kerja profesional, mengidentifikasi peluang penerapan nilai kemanusiaan sesuai Pancasila dan keanekaragaman budaya, serta merancang strategi penerapannya dalam konteks Teknologi Pendidikan.	1. Mampu menjelaskan konsep nilai kemanusiaan dalam Pancasila dan relevansinya dengan lingkungan kerja profesional. 2. Mampu mengidentifikasi contoh keanekaragaman budaya di lingkungan kerja dan implikasinya terhadap dinamika profesional. 3. Mampu menganalisis studi kasus situasi kerja dan merumuskan rekomendasi penerapan nilai kemanusiaan yang sesuai. 4. Mampu merancang strategi atau langkah konkret untuk mengintegrasikan prinsip kemanusiaan dan penghargaan terhadap keberagaman dalam praktik profesional di bidang Teknologi Pendidikan.		Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan refleksi mandiri..			2%

2	Mahasiswa mampu menganalisis situasi kerja profesional, mengidentifikasi peluang penerapan nilai kemanusiaan sesuai Pancasila dan keanekaragaman budaya, serta merancang strategi penerapannya dalam konteks Teknologi Pendidikan.	1. Mampu menjelaskan konsep nilai kemanusiaan dalam Pancasila dan relevansinya dengan lingkungan kerja profesional. 2. Mampu mengidentifikasi contoh keanekaragaman budaya di lingkungan kerja dan implikasinya terhadap dinamika profesional. 3. Mampu menganalisis studi kasus situasi kerja dan merumuskan rekomendasi penerapan nilai kemanusiaan yang sesuai. 4. Mampu merancang strategi atau langkah konkret untuk mengintegrasikan prinsip kemanusiaan dan penghargaan terhadap keberagaman dalam praktik profesional di bidang Teknologi Pendidikan.		Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan refleksi mandiri..			2%
3	Mahasiswa mampu menganalisis situasi dan masalah di tempat magang, serta mengidentifikasi solusi efektif yang didasarkan pada prinsip-prinsip teknologi pendidikan.	1. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan situasi serta masalah yang dihadapi di tempat magang dengan jelas dan sistematis. 2. Menganalisis akar penyebab masalah menggunakan kerangka teori teknologi pendidikan. 3. Mengusulkan solusi yang relevan dan efektif berdasarkan prinsip-prinsip teknologi pendidikan. 4. Menghubungkan solusi yang diusulkan dengan teori dan praktik teknologi pendidikan yang sesuai.		Studi Kasus, Diskusi Terpandu, Presentasi Analisis, dan Refleksi Kritis..			5%
7	Mahasiswa mampu berkolaborasi dalam tim multidisiplin, mengintegrasikan perspektif berbeda, dan mengembangkan prototipe solusi pendidikan yang efektif berdasarkan analisis kebutuhan kontekstual.	1. Kemampuan mengidentifikasi peran dan kontribusi anggota tim dari disiplin ilmu berbeda 2. Keterampilan komunikasi dan negosiasi dalam menyelaraskan tujuan tim 3. Kemampuan mengintegrasikan berbagai perspektif multidisiplin ke dalam rancangan solusi 4. Kualitas prototipe solusi pendidikan yang dihasilkan dari proses kolaborasi	Ketepatan mengembangkan prototipe solusi pendidikan yang efektif berdasarkan analisis kebutuhan kontekstual.	Project-Based Learning, Diskusi Kelompok Terbimbing, Simulasi Kolaborasi, dan Presentasi.			5%

8	Mahasiswa mampu berkolaborasi dalam tim multidisiplin, mengintegrasikan perspektif berbeda, dan mengembangkan prototipe solusi pendidikan yang efektif berdasarkan analisis kebutuhan kontekstual.	1. Kemampuan mengidentifikasi peran dan kontribusi anggota tim dari disiplin ilmu berbeda 2. Keterampilan komunikasi dan negosiasi dalam menyelaraskan tujuan tim 3. Kemampuan mengintegrasikan berbagai perspektif multidisiplin ke dalam rancangan solusi 4. Kualitas prototipe solusi pendidikan yang dihasilkan dari proses kolaborasi	Ketepatan mengembangkan prototipe solusi pendidikan yang efektif berdasarkan analisis kebutuhan kontekstual.	Project-Based Learning, Diskusi Kelompok Terbimbing, Simulasi Kolaborasi, dan Presentasi.			5%
4							
5							
6							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
- Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
- Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
- Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
- Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
- Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
- Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
- Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
- Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
- Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
- TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.

