

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi S3 Pendidikan Jarak Jauh Teknologi Pendidikan						Kode Dokumen
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Teknologi Kinerja	PJJ0202054		T=2	P=0	ECTS=5.04	1	21 Februari 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
						RUSIJONO	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	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					
	CPL-5	Menguasai dan mengembangkan teori, prinsip, dan paradigma keilmuan Teknologi Pendidikan secara mendalam untuk membangun kerangka konseptual baru yang relevan dengan tantangan pembelajaran di era digital dan konteks sosial-budaya yang beragam					
	CPL-6	Mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi riset transformatif yang orisinal, inovatif, dan teruji secara metodologis untuk menghasilkan teori, model, atau kebijakan baru dalam bidang Teknologi Pendidikan yang diakui secara nasional dan internasional					
	CPL-8	Mampu memberikan kepemimpinan akademik dan profesional dalam pengembangan, penerapan, serta konsultasi teknologi pendidikan berbasis riset dan bukti (evidence-based) untuk mendukung transformasi pendidikan di berbagai sektor					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK - 1	Menganalisis dan mengevaluasi teori, konsep, dan paradigma utama dalam bidang teknologi kinerja secara kritis dan mendalam.					
	CPMK - 2	Merancang dan mengembangkan kerangka konseptual atau model teoretis baru dalam bidang teknologi kinerja berdasarkan sintesis kritis atas literatur.					
	CPMK - 3	Menerapkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam proses penemuan atau pengembangan gagasan baru di bidang teknologi kinerja.					
	CPMK - 4	Menganalisis secara kritis teori, prinsip, dan paradigma utama dalam Teknologi Pendidikan serta relevansinya dengan konteks pembelajaran kontemporer.					
	CPMK - 5	Merancang dan mengembangkan kerangka konseptual atau model baru dalam Teknologi Pendidikan yang responsif terhadap dinamika era digital dan keberagaman sosial-budaya.					
	CPMK - 6	Menerapkan pendekatan penelitian multidisiplin dan metodologi yang tepat untuk menguji dan menyempurnakan kerangka konseptual baru dalam Teknologi Pendidikan.					
	CPMK - 7	Mampu merancang proposal riset transformatif yang orisinal dan inovatif dalam bidang Teknologi Pendidikan dengan metodologi yang teruji dan relevan dengan konteks nasional dan internasional.					
	CPMK - 8	Mampu melaksanakan riset transformatif secara sistematis dan akuntabel dengan menerapkan metodologi yang terpilih untuk menghasilkan data yang valid dan reliabel guna pengembangan teori, model, atau kebijakan.					
	CPMK - 9	Mampu mengevaluasi proses dan hasil riset secara kritis serta mensintesis temuan untuk menghasilkan kontribusi ilmu pengetahuan baru berupa teori, model, atau rekomendasi kebijakan dalam Teknologi Pendidikan.					
	CPMK - 10	Mampu mendiseminasikan hasil riset transformatif dalam forum ilmiah nasional dan internasional serta mengkomunikasikan kontribusi keilmuan secara efektif kepada komunitas akademik dan pemangku kepentingan.					
	CPMK - 11	Menganalisis dan merancang kepemimpinan transformasional dalam teknologi pendidikan berbasis riset untuk berbagai konteks organisasi pendidikan.					
	CPMK - 12	Mengembangkan dan mengevaluasi solusi teknologi kinerja (performance technology) yang kompleks dan evidence-based untuk meningkatkan kinerja individu dan organisasi.					
	CPMK - 13	Menerapkan metodologi penelitian dan konsultasi tingkat lanjut untuk pengambilan keputusan strategis dalam proyek teknologi pendidikan dan kinerja.					
	CPMK - 14	Mempromosikan etika, keberlanjutan, dan kesetaraan dalam kepemimpinan dan praktik teknologi pendidikan serta teknologi kinerja.					
Matrik CPL - CPMK							

1. Anderson, Terry. 2019. The Theory and Practice of Online Learning (2nd ed.). Edmonton: AU Press. 2. Branch, Robert Maribe. 2021. Instructional Design: The ADDIE Approach (2nd ed.). Cham: Springer. 3. Cahyana, Asep & Fathurrohman, M. 2021. Merancang Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi. Yogyakarta: Deepublish. 4. Hannum, Wallace H. 2021. Performance Technology and Instructional Design: A Necessary Partnership. Educational Technology Research and Development, 69(1), 31-34. 5. Kaufman, Roger. 2020. The Organizational Element Model: A Framework for Strategic Thinking and Performance Improvement. Performance Improvement Quarterly, 33(2), 123-145. 6. Miarso, Yusufhadi. 2019. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan (Edisi Revisi). Jakarta: Prenadamedia Group. 7. Sugilar, H. 2022. Implementasi Outcome-Based Education (OBE) dalam Pembelajaran Daring. Jurnal Teknologi Pendidikan, 24(2), 145-158. 8. Suhartono, E. 2020. Desain Instruksional Modern: Panduan bagi Pengajar dan Inovator Pendidikan. Jakarta: Erlangga. 9. Sutopo, Ariesto Hadi. 2021. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Yogyakarta: Deepublish. 10. Wena, Made. 2019. Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional. Jakarta: Bumi Aksara.							
Dosen Pengampu							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan membandingkan landasan filosofis serta asumsi dasar dari berbagai teori teknologi kinerja dengan tepat dan kritis.	1. Mampu menjelaskan landasan filosofis (ontologi, epistemologi, aksiologi) minimal dua teori teknologi kinerja. 2. Mampu membandingkan asumsi dasar tentang manusia, organisasi, dan teknologi dari berbagai teori teknologi kinerja. 3. Mampu menganalisis implikasi perbedaan landasan filosofis dan asumsi dasar terhadap penerapan teknologi kinerja dalam konteks organisasi.		Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan pembelajaran berbasis masalah (PBL).	Membuat peta konsep digital yang membandingkan landasan filosofis dua teori.		6%
2	Mahasiswa mampu mengkritisi dan membandingkan landasan filosofis serta paradigma utama (behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan konektivisme) dalam perkembangan ilmu Teknologi Pendidikan untuk menganalisis relevansinya dalam konteks Teknologi Kinerja.	1. Mengidentifikasi dan menjelaskan karakteristik utama dari masing-masing paradigma (behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, konektivisme). 2. Membandingkan kelebihan dan keterbatasan setiap paradigma dalam konteks desain dan implementasi teknologi kinerja. 3. Mengkritisi relevansi dan penerapan paradigma-paradigma tersebut terhadap kasus atau masalah teknologi kinerja yang aktual. 4. Menyusun sintesis atau rekomendasi tentang paradigma yang paling sesuai untuk konteks teknologi kinerja tertentu dengan argumentasi yang logis.		Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok terpumpun (focused group discussion), dan pembelajaran berbasis masalah (PBL).	Membuat peta konsep digital (mind map) yang membandingkan keempat paradigma.		6%

3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan mengkritisi kelebihan, kelemahan, serta kesenjangan penelitian (research gap) dalam tubuh pengetahuan teknologi kinerja berdasarkan literatur ilmiah terkini.	1. Kemampuan mengidentifikasi kelebihan dan kontribusi utama dari teori atau temuan penelitian teknologi kinerja yang dikaji. 2. Kemampuan menganalisis kelemahan, keterbatasan, atau bias dalam studi-studi teknologi kinerja yang ada. 3. Kemampuan merumuskan kesenjangan penelitian (research gap) yang relevan dan berdasar untuk pengembangan ilmu teknologi kinerja ke depan.		Studi kasus literatur, diskusi terpimpin (guided discussion), pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan fokus pada analisis gap penelitian, dan seminar presentasi kritis.	Membuat annotated bibliography dari 3-5 jurnal terkini teknologi kinerja dengan fokus pada kelebihan dan kelemahan tiap artikel.		6%
4	Mahasiswa mampu mengevaluasi relevansi dan mengusulkan aplikasi teori teknologi kinerja untuk menyelesaikan permasalahan pendidikan dan pelatihan yang kompleks secara kritis dan sistematis.	1. Kemampuan mengidentifikasi dan menganalisis elemen-elemen kompleks dalam permasalahan pendidikan/pelatihan 2. Kemampuan mengevaluasi kesesuaian dan keterbatasan teori teknologi kinerja terhadap konteks permasalahan 3. Kemampuan merancang rekomendasi aplikasi teori yang kontekstual dan dapat diimplementasikan		Pembelajaran berbasis masalah (PBL), studi kasus, diskusi terpadung, simulasi, dan tutorial.	Analisis studi kasus kompleks melalui forum diskusi asinkron		6%
5	Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan kinerja dan merumuskan masalah kinerja organisasi dengan menggunakan pendekatan sistem secara komprehensif.	1. Mengidentifikasi dan menjelaskan gap kinerja organisasi berdasarkan data yang relevan. 2. Menganalisis penyebab masalah kinerja dengan menggunakan alat analisis sistem (seperti diagram sebab-akibat, fishbone, atau input-process-output). 3. Merumuskan pernyataan masalah kinerja yang spesifik, terukur, dan mengacu pada akar penyebab sistemik.		Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan simulasi analisis.	Diskusi forum online untuk mengidentifikasi gap kinerja dari sebuah studi kasus yang diberikan.		6%
6	Mahasiswa mampu menganalisis keterkaitan dan merancang aplikasi prinsip-prinsip desain pembelajaran (instructional design) yang berpusat pada manusia (human-centered) dalam konteks digital dan keberagaman budaya untuk meningkatkan teknologi kinerja.	1. Mengidentifikasi prinsip-prinsip human-centered design dalam konteks pembelajaran digital 2. Menganalisis keterkaitan antara prinsip desain pembelajaran, teknologi digital, dan keragaman budaya 3. Merancang rekomendasi atau solusi desain pembelajaran yang mempertimbangkan aspek manusia, digital, dan budaya untuk konteks kinerja tertentu		Studi kasus, diskusi terpadang (synchronous & asynchronous), pembelajaran berbasis proyek, simulasi dan role-play dalam konteks multikultur	Analisis kritis video studi kasus desain pembelajaran digital lintas budaya		6%

7	Mahasiswa mampu merancang solusi teknologi kinerja yang terintegrasi (meliputi aspek pelatihan, bantuan kerja, perubahan organisasi, dan sistem insentif) dengan landasan teori yang kuat dan didukung oleh bukti-bukti empiris.	1.Mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan kinerja organisasi secara komprehensif. 2.Memilih dan menerapkan teori teknologi kinerja yang relevan sebagai dasar perancangan solusi. 3.Mendesain solusi terintegrasi yang mencakup minimal dua komponen (pelatihan, bantuan kerja, perubahan organisasi, sistem insentif) secara sinergis. 4.Menyusun rekomendasi implementasi yang didukung oleh bukti (studi kasus, data, atau literatur) dan mempertimbangkan keberlanjutan.		Studi kasus, pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, simulasi, ceramah interaktif.	Analisis studi kasus organisasi nyata melalui forum diskusi.		6%
8	Mahasiswa mampu mensintesis temuan dari berbagai disiplin ilmu (seperti psikologi, manajemen, teknik industri, dan teknologi informasi) untuk merumuskan proposisi atau hipotesis baru yang inovatif dan berdasar terkait peningkatan kinerja individu, tim, atau organisasi.	1.Kemampuan mengidentifikasi dan memadukan konsep-konsep kunci dari minimal tiga disiplin ilmu yang relevan. 2.Kualitas sintesis yang menghasilkan proposisi/hipotesis baru yang koheren, logis, dan berpotensi meningkatkan kinerja. 3.Kesesuaian dan kekuatan argumentasi yang mendukung proposisi/hipotesis baru berdasarkan temuan dan teori yang disintesis. 4.Kejelasan dan sistematika dalam penyajian sintesis dan rumusan proposisi/hipotesis.		Pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) dengan pendekatan studi kasus multidisiplin, diskusi kelompok terpumpun, dan seminar presentasi.	Membuat dan mengumpulkan peta konsep (mind map) digital yang memvisualisasikan hubungan antar disiplin ilmu yang relevan dengan kasus yang diberikan.		8%
9	Mahasiswa mampu merancang model atau kerangka konseptual yang koheren, sistematis, dan orisinal untuk menjelaskan atau memprediksi fenomena kinerja dalam konteks teknologi.	1.Kemampuan mengidentifikasi dan menganalisis fenomena kinerja yang relevan 2.Kemampuan merumuskan kerangka konseptual yang logis dan sistematis 3.Tingkat orisinalitas dan inovasi dalam desain model 4.Kesesuaian model dengan teori dan prinsip teknologi kinerja yang relevan 5.Kemampuan menjelaskan hubungan sebab-akibat atau prediktif dalam model		Project-based learning, studi kasus, diskusi kelompok terpumpun, tutorial desain, dan peer review.	Membuat peta konsep digital fenomena kinerja		6%

10	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, menjelaskan, dan mengevaluasi kontribusi teoretis dari kerangka konseptual yang dikembangkan terhadap kemajuan ilmu teknologi kinerja secara sistematis dan kritis.	1.Mampu mengidentifikasi elemen-elemen teoretis utama dalam kerangka konseptual yang dikembangkan. 2.Mampu menjelaskan hubungan kausal atau korelasional antar elemen dalam kerangka konseptual terhadap variabel kinerja. 3.Mampu mengevaluasi dan mengartikulasikan nilai tambah atau kontribusi orisinal kerangka konseptual tersebut terhadap perkembangan teori teknologi kinerja yang sudah ada. 4.Mampu memproyeksikan implikasi teoretis dan potensi pengembangan lebih lanjut dari kerangka konseptual tersebut.		Pembelajaran berbasis masalah (PBL), diskusi kelompok terpumpun, studi kasus, dan presentasi.	Forum diskusi asinkron untuk menganalisis studi kasus kerangka konseptual tertentu.		6%
11	Mahasiswa mampu merancang dan mengembangkan model evaluasi yang komprehensif untuk mengukur dampak dan menghitung Return on Investment (ROI) dari solusi teknologi kinerja yang telah diimplementasikan.	1.Kemampuan mengidentifikasi dan memilih metrik kinerja kunci (KPI) yang relevan untuk mengukur dampak solusi teknologi. 2.Kemampuan merancang metodologi pengumpulan dan analisis data untuk evaluasi dampak. 3.Kemampuan menghitung ROI dengan membandingkan manfaat (tangible & intangible) dan biaya implementasi solusi teknologi. 4.Kemampuan menyusun rekomendasi tindak lanjut berdasarkan temuan evaluasi.		Studi Kasus, Diskusi Terpandu, Simulasi Perhitungan, Pembelajaran Berbasis Proyek.	Analisis studi kasus perusahaan yang mengimplementasikan solusi teknologi kinerja dan identifikasi metrik evaluasi yang potensial.		6%
12	Mahasiswa mampu merancang, melaksanakan, dan melaporkan studi penelitian atau evaluasi (kuantitatif, kualitatif, atau mixed-method) dalam konteks teknologi pendidikan untuk menghasilkan bukti yang valid sebagai dasar pengambilan keputusan.	1.Mampu menyusun proposal penelitian/evaluasi yang komprehensif dan sesuai dengan konteks teknologi kinerja. 2.Mampu mengumpulkan dan menganalisis data penelitian/evaluasi dengan metode yang tepat dan kredibel. 3.Mampu menyajikan temuan, kesimpulan, dan rekomendasi berbasis bukti untuk pengambilan keputusan teknologi pendidikan dalam bentuk laporan akhir.		Project-based learning, studi kasus, diskusi, tutorial, dan workshop desain penelitian.	Pengumpulan proposal penelitian melalui LMS untuk mendapat umpan balik peer-review dan dosen.		6%

13	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip-prinsip konsultasi berbasis bukti (evidence-based consulting) untuk mengidentifikasi masalah kinerja, memberikan rekomendasi solusi yang terukur, serta merancang strategi fasilitasi implementasi dalam konteks teknologi kinerja.	1. Kemampuan mengidentifikasi dan menganalisis masalah kinerja organisasi dengan menggunakan data dan bukti yang relevan. 2. Kemampuan merumuskan rekomendasi solusi teknologi kinerja yang didukung oleh teori, data, dan praktik terbaik (best practice). 3. Kemampuan merancang rencana implementasi dan fasilitasi solusi yang mempertimbangkan konteks organisasi dan faktor perubahan.		Pembelajaran berbasis kasus (case-based learning), simulasi peran (role-play) konsultan-klien, diskusi kelompok terpumpun, dan pembelajaran kooperatif (cooperative learning).	Analisis kritis artikel studi kasus konsultasi teknologi kinerja berbasis bukti (dalam forum diskusi).		6%
14	Mahasiswa mampu menganalisis teori dan model kepemimpinan transformasional serta menjelaskan kaitannya dengan proses adopsi dan inovasi teknologi pendidikan dalam konteks peningkatan kinerja.	1. Mampu mengidentifikasi dan menjelaskan komponen utama teori kepemimpinan transformasional. 2. Mampu menganalisis hubungan antara karakteristik kepemimpinan transformasional dengan keberhasilan adopsi teknologi pendidikan. 3. Mampu merancang rekomendasi strategis penerapan kepemimpinan transformasional untuk mendorong inovasi teknologi pendidikan dalam suatu organisasi.		Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok terpumpun (FGD), pembelajaran berbasis proyek.	Membuat peta konsep digital (mind map) hubungan kepemimpinan transformasional dan adopsi teknologi.		6%
15	Mahasiswa mampu menganalisis dan mengkritisi isu-isu etika, privasi, bias, dan kesenjangan digital dalam konteks pengembangan dan penerapan teknologi pendidikan, serta mengusulkan solusi yang bertanggung jawab.	1. Mengidentifikasi isu etika, privasi, bias, dan kesenjangan digital dalam studi kasus teknologi pendidikan. 2. Menganalisis dampak potensial dari isu-isu tersebut terhadap pemangku kepentingan (siswa, guru, institusi). 3. Menyusun kritik konstruktif dan usulan solusi yang relevan berdasarkan prinsip-prinsip etika dan kinerja teknologi.		Studi kasus, diskusi terpadang (guided discussion), pembelajaran berbasis masalah (PBL), dan simulasi debat etis.	Analisis tertulis terhadap studi kasus video atau artikel tentang penerapan teknologi pendidikan kontroversial.		6%

16	Mahasiswa mampu mensintesis temuan penelitian dan praktik terbaik dalam bidang teknologi kinerja untuk merumuskan rekomendasi kebijakan atau strategi transformasi pendidikan yang berbasis bukti, relevan, dan aplikatif.	1. Kemampuan mengidentifikasi dan membandingkan temuan penelitian terkini dengan praktik terbaik di lapangan. 2. Kemampuan menganalisis kesenjangan antara temuan penelitian, praktik, dan kebutuhan transformasi pendidikan. 3. Kemampuan merumuskan rekomendasi kebijakan atau strategi yang koheren, inovatif, dan didukung oleh sintesis bukti yang kuat. 4. Kemampuan menyusun dokumen rekomendasi atau presentasi strategi yang komunikatif dan terstruktur untuk pemangku kepentingan.		Studi kasus, diskusi berbasis masalah (PBL), seminar, simulasi perumusan kebijakan, dan tutorial untuk penyusunan dokumen rekomendasi.	Analisis kritis artikel penelitian dan studi kasus praktik terbaik melalui forum diskusi.		8%
----	--	--	--	--	---	--	----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan 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-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada 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 tolok 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 ataupun kualitatif.
7. **Bentuk 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 lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.