



Kurikulum Magister Teknologi Pendidikan



Disusun oleh:
Tim Penyusun

2025



TIM PENYUSUN

Prof. Dr. H. Zainal Abidin Areif, M.Si

Dr. H. Ibdalsyah, M.A

Dr. Rudi Hartono, S.Kom, M.Pd

Dr. Masitowati Gatot, M.Ed

Dr. Widyasari, M.Pd

Dr. Muktiono Waspodo, M.Pd



DAFTAR ISI

TIM PENYUSUN	i
DAFTAR ISI.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
IDENTITAS PROGRAM STUDI.....	v
1. LANDASAN KURIKULUM	1
1.1 Landasan Filosofi.....	1
1.2 Landasan Sosiologis.....	1
1.3 Landasan Psikologis.....	1
1.4 Landasan Historis.....	1
1.5 Landasan Hukum.....	2
2. VISI, MISI, DAN TUJUAN PENDIDIKAN	2
2.1 Visi, Misi, dan Tujuan Universitas Visi.....	2
2.2 Visi, Misi, dan Tujuan Fakultas	3
2.3 Visi Keilmuan dan Tujuan Program Studi	4
3. EVALUASI KURIKULUM & TRACER STUDY.....	5
3.1 Evaluasi Kurikulum.....	5
3.2 Tracer Study.....	5
4. PROFIL LULUSAN & CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL).....	7
4.1 Profil Lulusan.....	7
4.2 Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	7
4.3 Matriks Hubungan KKNi dan CPL.....	9
4.4 Matriks Hubungan CPL dengan Profil Lulusan.....	10
4.5 Matriks Hubungan CPL dengan Tujuan Pendidikan	10
5. PENENTUAN BAHAN KAJIAN	10
5.1 Gambaran Body of Knowledge (BoK).....	10
5.2 Matriks Bahan Kajian dan CPL	11
5.3 Deskripsi Bahan Kajian.....	13
6. PEMBENTUKAN MATA KULIAH DAN PENENTUAN BOBOT SKS.....	16
7. ORGANISASI MATA KULIAH PROGRAM STUDI	18
8. DAFTAR SEBARAN MATA KULIAH TIAP SEMESTER	20
9. PENGELOLAAN PEMBELAJARAN	24
9.1 Perencanaan Pembelajaran	24
9.2 Pelaksanaan Pembelajaran.....	24
9.3 Monitoring dan Evaluasi	24



9.4	Penjaminan Mutu	27
10.	PENUTUP.....	28
10.1	Ringkasan.....	28
10.2	Implementasi	28
10.3	Komitmen	28



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya, *Dokumen Kurikulum Berbasis Outcome-Based Education (OBE) Program Studi Magister Teknologi Pendidikan* ini dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Penyusunan kurikulum ini merupakan salah satu upaya strategis Program Studi Magister Teknologi Pendidikan dalam mewujudkan visi dan misi universitas, khususnya dalam menghasilkan lulusan yang unggul, berintegritas, dan memiliki daya saing global. Kurikulum ini dirancang berdasarkan prinsip *Outcome-Based Education*, yang menitikberatkan pada ketercapaian *Learning Outcomes* yang terukur, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, serta tuntutan dunia kerja dan masyarakat. Landasan penyusunan kurikulum ini mengacu pada Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengenai Standar Nasional Pendidikan Tinggi, serta kebijakan mutu akademik yang berlaku di universitas. Selain itu, proses perumusan dilakukan melalui analisis kebutuhan pemangku kepentingan (*stakeholders*), telaah kurikulum sebelumnya, studi banding dengan program studi sejenis di dalam dan luar negeri, serta lokakarya yang melibatkan pakar dan praktisi di bidang teknologi pendidikan. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Rektor, Dekan, Senat Akademik, seluruh dosen, mahasiswa, alumni, mitra industri, serta pihak-pihak lain yang telah memberikan masukan berharga. Semoga kurikulum ini dapat menjadi pedoman penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas, adaptif, dan berkelanjutan, serta menjadi instrumen penting dalam evaluasi dan pengembangan mutu akademik di masa mendatang. Kami berharap dokumen kurikulum ini dapat diimplementasikan secara konsisten dan menjadi fondasi kokoh bagi pencapaian visi Program Studi Magister Teknologi Pendidikan dalam mencetak generasi pembelajar yang kreatif, inovatif, dan berkontribusi nyata bagi kemajuan bangsa.

Bogor, Agustus 2025

Dr. H. Ibdalsyah, M.A



IDENTITAS PROGRAM STUDI

Nama Perguruan Tinggi	Universitas Ibn Khaldun Bogor
Fakultas	Sekolah Pascasarjana
Program Studi	S2 Teknologi Pendidikan
Status Akreditasi	Unggul
Jumlah Mahasiswa	78
Jumlah Dosen	8
Alamat Prodi	Jl KH Sholeh Iskandar KM 2 Kedung Badak Bogor, Kota Bogor, Prov. Jawa Barat
Telp	0251-8356884
Web Prodi	https://mtp.uika-bogor.ac.id/

1. LANDASAN KURIKULUM

1.1 Landasan Filosofi

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan berlandaskan Pancasila, UUD 1945, dan nilai-nilai universal kemanusiaan, keadilan, serta kebinekaan. Teknologi dipandang sebagai sarana pemberdayaan manusia melalui desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi pembelajaran berbasis teori dan inovasi yang relevan dengan konteks sosial- budaya. Penyelenggaraan pendidikan menjunjung keunggulan akademik, integritas moral, pengabdian masyarakat, dan inovasi berkelanjutan, membentuk lulusan yang berkarakter, visioner, dan siap menjadi agen perubahan bagi bangsa dan dunia.

1.2 Landasan Sosiologis

Kurikulum Magister Teknologi Pendidikan dirancang untuk menjawab kebutuhan pendidikan di tingkat lokal, nasional, dan global. Program ini merespons tantangan bangsa seperti kesenjangan mutu pendidikan, rendahnya literasi digital, dan pentingnya penguatan karakter kebangsaan. Sejalan dengan tuntutan dunia kerja dan industri yang mengedepankan pembelajaran berbasis teknologi, kurikulum ini membekali mahasiswa dengan keterampilan desain instruksional, integrasi AI, analisis data, serta pemanfaatan VR/AR. Mengikuti perkembangan digitalisasi dan isu global seperti Sustainable Development Goals, program ini berkomitmen membentuk lulusan yang kompeten, adaptif, dan berkontribusi pada pendidikan berkualitas yang inklusif dan berkelanjutan.

1.3 Landasan Psikologis

Kurikulum Magister Teknologi Pendidikan dibangun di atas prinsip **konstruktivisme**, diperkaya unsur **behaviorisme** dan **kognitivisme** untuk mendukung pembelajaran aktif, terarah, dan efektif. Mahasiswa dipandang sebagai **pembelajar dewasa** yang belajar mandiri, berorientasi pada pemecahan masalah, dan memerlukan relevansi langsung dengan dunia profesional. Pembelajaran dirancang **bermakna dan kontekstual** melalui studi kasus, proyek, dan pemecahan masalah nyata, sekaligus mengembangkan **soft skills** seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kepemimpinan beretika. Kurikulum juga mengakomodasi **beragam gaya belajar** melalui pendekatan fleksibel yang memanfaatkan teknologi, metode variatif, dan media interaktif. Hasilnya adalah lulusan yang menguasai teknologi pendidikan, berkarakter kuat, dan mampu menjadi pembelajar sepanjang hayat yang adaptif terhadap perubahan.

1.4 Landasan Historis

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan berdiri pada [tahun pendirian] untuk menjawab kebutuhan tenaga ahli yang mampu memadukan prinsip pendidikan dan kemajuan teknologi. Awalnya fokus pada konsep dasar teknologi pendidikan dan pengembangan media, kurikulum kemudian berevolusi mengintegrasikan e-learning, desain instruksional digital, dan

pengelolaan pembelajaran daring. Milestone penting meliputi: pendirian program ([tahun]), integrasi pembelajaran berbasis web ([tahun]), penyesuaian dengan KKNi ([tahun]), dan penerapan kurikulum berbasis *outcome* ([tahun]). Dari evaluasi kurikulum sebelumnya, pembelajaran relevan, fleksibel, dan melibatkan praktisi terbukti meningkatkan kualitas lulusan. Perubahan kurikulum terkini dilatarbelakangi perkembangan teknologi digital, tuntutan kompetensi abad 21, dan isu global seperti *Sustainable Development Goals*, dengan tujuan melahirkan lulusan adaptif, inovatif, dan berdaya saing global.

1.5 Landasan Hukum

Kurikulum Magister Teknologi Pendidikan disusun sesuai ketentuan:

1. UU No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
2. Permendikbudristek No. 53 Tahun 2023 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
3. Permendikbudristek No. 39 Tahun 2025 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
4. Perpres No. 8 Tahun 2012 tentang KKNi.
5. Permendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
6. Permendikbud No. 7 Tahun 2020 tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran PT.
7. Statuta Universitas Ibn Khaldun Bogor.
8. Peraturan Rektor tentang penyusunan kurikulum.
9. Kebijakan Fakultas dan Program Studi terkait pengembangan kurikulum.

2. VISI, MISI, DAN TUJUAN PENDIDIKAN

2.1 Visi, Misi, dan Tujuan Universitas Visi

Menjadi Universitas Unggul berbasis Riset Keislaman dan Teknologi yang berdaya saing global pada tahun 2040

Misi

- (1) Memperkuat kelembagaan, tata kelola, dan tata pamong yang profesional untuk mewujudkan Universitas Ibn Khaldun Bogor sebagai institusi unggul;
- (2) Menyediakan dan mengembangkan infrastruktur riset berbasis keislaman dan teknologi melalui kolaborasi strategis di tingkat nasional dan internasional;
- (3) Memperkuat model pengajaran berbasis budaya riset dengan mengintegrasikan inovasi dan pengembangan *technopreneurship* secara berkelanjutan;
- (4) Mengimplementasikan standar mutu dan akreditasi internasional guna meningkatkan daya saing global.

Tujuan

- (1) Menghasilkan insan intelektual yang unggul, berakhlak mulia, kreatif, inovatif, releval, dan menjadi penghela dinamika kemajuan masyarakat;
- (2) Menghasilkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang dapat meningkatkan kualitas kesejahteraan masyarakat sesuai dengan ajaran Islam;
- (3) Menghasilkan metode-metode dan aksi dakwah Islamiyah dari seluruh warna Universitas dalam kehidupan kampus dan di masyarakat;
- (4) Meraih akreditasi internasional dalam penguatan daya saing global.

2.2 Visi, Misi, dan Tujuan Fakultas

Visi

“Menjadi Sekolah Pascasarjana Unggul Berbasis Riset Keislaman dan Teknologi Berdaya Saing Global Pada Tahun 204”

Misi

1. Menguatkan Kelembagaan Sekolah Pascasarjana, Tata Kelola, dan Tata Pamong Profesional Berbasis Nilai-Nilai Keislaman.
2. Mengembangkan Infrastruktur dan Kolaborasi Riset dan Menerapkan Ipteks dan Seni untuk Kesejahteraan Masyarakat.
3. Mengembangkan Pengajaran dan Dakwah Berbasis Riset dan Inovasi untuk Meningkatkan Iman, Ilmu dan Amal Secara Berkelanjutan.
4. Mengimplementasikan Standar Mutu Internasional dan Mengembangkan Kerjasama Nasional dan Internasional dalam Caturdharma

Tujuan

1. Menguatkan Kelembagaan Sekolah Pascasarjana, Tata Kelola, dan Tata Pamong Profesional Berbasis Nilai-Nilai Keislaman.
2. Mengembangkan Infrastruktur dan Kolaborasi Riset dan Menerapkan Ipteks dan Seni untuk Kesejahteraan Masyarakat.
3. Mengembangkan Pengajaran dan Dakwah Berbasis Riset dan Inovasi untuk Meningkatkan Iman, Ilmu dan Amal Secara Berkelanjutan.
4. Mengimplementasikan Standar Mutu Internasional dan Mengembangkan Kerjasama Nasional dan Internasional dalam Caturdharma .

2.3 Visi Keilmuan dan Tujuan Program Studi

Visi Keilmuan

“Menjadi pusat unggulan inovasi teknologi pendidikan berdaya saing global, adaptif terhadap perkembangan zaman, dan berkontribusi pada pembelajaran inklusif serta berkelanjutan.”

Tujuan

1. Menghasilkan lulusan magister yang menguasai teori, praktik, dan riset teknologi pendidikan.
2. Mengembangkan kemampuan riset inovatif di bidang teknologi Pendidikan
3. Membekali keterampilan abad ke-21 dan literasi digital.
4. Mendorong pemanfaatan teknologi pendidikan yang etis dan berorientasi pada SDGs.
5. Memperkuat jejaring nasional dan internasional untuk peningkatan daya saing lulusan.

Tujuan Pendidikan Program Studi: Gunakan format tabel untuk tujuan yang terstruktur:

No	Kode	Tujuan Pendidikan Program Studi
1	TP1	[Menghasilkan lulusan magister yang menguasai teori dan praktik teknologi pendidikan secara mendalam, serta mampu mengintegrasikannya dalam beragam konteks pembelajaran]
2	TP2	[Mengembangkan kemampuan riset inovatif di bidang teknologi pendidikan yang berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, kebijakan, dan praktik pendidikan.]
3	TP3	[Membekali lulusan dengan keterampilan abad ke-21, termasuk berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital]
4	TP4	[Mendorong pemanfaatan teknologi pendidikan yang etis, inklusif, dan berorientasi pada keberlanjutan, selaras dengan SDGs]
5	TP5	[Memperkuat jejaring nasional dan internasional untuk memperluas dampak akademik dan profesional lulusan di tingkat global.]

3. EVALUASI KURIKULUM & TRACER STUDY

3.1 Evaluasi Kurikulum

Guideline: Laporkan hasil evaluasi kurikulum yang menjadi dasar pengembangan kurikulum baru:

Evaluasi Formatif:

- Evaluasi yang dilakukan selama implementasi kurikulum
- Feedback dari dosen dan mahasiswa
- Penyesuaian metode pembelajaran
- Update materi sesuai perkembangan IPTEK

Evaluasi Sumatif:

- Evaluasi menyeluruh yang berdampak pada perubahan kurikulum
- Analisis pencapaian tujuan pembelajaran
- Kesesuaian dengan kebutuhan stakeholder
- Benchmarking dengan universitas terkemuka

Hasil Evaluasi:

- Identifikasi kekuatan dan kelemahan kurikulum lama
- Gap analysis dengan kebutuhan industri
- Rekomendasi perbaikan
- Justifikasi pengembangan kurikulum baru

3.2 Tracer Study

Guideline: Sajikan hasil tracer study sebagai input pengembangan kurikulum:

Metodologi Tracer Study:

- Periode pelaksanaan
- Jumlah responden dan response rate
- Metode pengumpulan data
- Instrumen yang digunakan

Hasil Tracer Study:

- **Employability:** Tingkat penyerapan lulusan di dunia kerja
- **Job Relevance:** Kesesuaian pekerjaan dengan bidang studi
- **Competency Gap:** Kesenjangan kompetensi lulusan dengan kebutuhan industri
- **Career Progression:** Perkembangan karir lulusan
- **Feedback dari Employer:** Penilaian industri terhadap kualitas lulusan

Analisis dan Implikasi:

- Strengths dan areas for improvement
- Kebutuhan pengembangan kompetensi baru
- Rekomendasi untuk kurikulum

4. PROFIL LULUSAN & CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)

4.1 Profil Lulusan

Tabel Profil Lulusan:

Kode	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL-1	[Pengembang Teknologi Pendidikan]	[Mampu mengembangkan sistem pembelajaran dan kinerja sebagai desainer, manager proyek, spesialis media, koordinator teknologi, administrator sistem, programmer, evaluator dalam bidang pembelajaran/pendidikan dan program.]
PL-2	[Akademisi (Pendidik)]	[Sebagai dosen yang tugas utamanya melaksanakan tri dharma perguruan tinggi pada program sarjana]
PL-3	[Konsultan Pendidikan]	[Kualifikasi: menjadi tenaga ahli dalam bidang pendidikan dan pelatihan]
PL-4	[Pemimpin Instruksional]	[Kualifikasi: Memimpin dan bekerja sama dengan mitra untuk memberikan dukungan dan bimbingan dalam menetapkan praktek baik dalam pembelajaran/pendidikan dan pengembangan sumber daya]

4.2 Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Tabel Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode Cpl	Rumusan CPL	Kategori
CPL-1	Mampu menunjukkan sikap religius, pancasilais, profesional dan tanggung jawab sosial dalam menjalankan peran sebagai insan terdidik yang menjalankan nilai-nilai Islam serta menjunjung tinggi etika keilmuan	SIKAP
CPL-2	Mampu menguasai pengetahuan dan teknologi sesuai bidang keahlian serta memiliki keterampilan menyelesaikan masalah, berfikir kritis, kolaboratif dan inovatif untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman.	SIKAP
CPL-3	Mampu menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta melalui kajian sesuai bidang keahliannya untuk menyelesaikan masalah di masyarakat atau industri.	Pengetahuan & Keterampilan Khusus (integratif)

CPL-4	Merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses belajar pembelajaran dan teknologi kinerja berdasarkan etika profesi.	Keterampilan Khusus
CPL-5	Mengembangkan sistem pembelajaran (lingkungan, proses, dan sumber belajar) dengan menerapkan prinsip-prinsip, teori, dan hasil penelitian yang berhubungan dengan desain sistem pembelajaran dan teknologi (hard and soft).	Keterampilan Khusus
CPL-6	Mengelola sistem pembelajaran (lingkungan, proses, dan sumber belajar) dengan menerapkan prinsip-prinsip, teori, dan hasil penelitian yang berhubungan dengan sumber, sistem penyampaian (delivery system), dan manajemen informasi serta dengan memanfaatkan teknologi (hard and soft).	Keterampilan Khusus
CPL-7	Mengidentifikasi dan memberikan solusi berbagai permasalahan dalam bidang peningkatan kinerja di pendidikan formal, non-formal, dan informal secara profesional.	Keterampilan Umum
CPL-8	Mampu mengembangkan pemikiran logis, etis, kritis, sistematis, dan kreatif yang meliputi desain, pengembangan (penciptaan), pengelolaan, pemanfaatan, dan evaluasi dalam sistem pendidikan dan pembelajaran dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui perencanaan, proses, evaluasi, dan desiminasi berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah.	Keterampilan Umum

4.3 Matriks Hubungan KKNi dan CPL

Jenjang KKNi PS Strata 2	Deskripsi CPL							
	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8
Level 8 (Magister)	Merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis riset & inovasi	Mengembangkan sistem pembelajaran berbasis penelitian	Menyelesaikan permasalahan kompleks di bidang kinerja	Mengelola sistem pembelajaran secara strategis	Penguasaan pengetahuan mendalam & interdisipliner	Mampu menjangkau nilai kemanusiaan untuk peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila dan keanekaragaman dalam menjalankan tugas	Mampu mengembangkan pemikiran logis, etis, kritis, sistematis, dan kreatif yang meliputi disain, pengembangan (penciptaan), pengelolaan, pemanfaatan dan evaluasi dalam sistem pendidikan dan pembelajaran dalam bidang IPTEK	Mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan melalui kajian sesuai bidang keahliannya untuk menyelesaikan masalah di masyarakat atau industri

4.4 Matriks Hubungan CPL dengan Profil Lulusan

CPL	PL1	PL2	PL3	PL4
CPL1	✓		✓	
CPL2		✓	✓	
CPL3	✓	✓		✓
CPL4			✓	✓
CPL5			✓	✓
CPL6			✓	✓
CPL7		✓	✓	✓
CPL8	✓	✓	✓	✓

4.5 Matriks Hubungan CPL dengan Tujuan Pendidikan

CPL	TP1	TP2	TP3	TP4	TP5
CPL1	✓		✓		
CPL2		✓		✓	
CPL3	✓	✓	✓		
CPL4				✓	✓
CPL5			✓	✓	✓
CPL6			✓	✓	✓
CPL7		✓	✓	✓	✓
CPL8	✓	✓	✓	✓	✓

5. PENENTUAN BAHAN KAJIAN

5.1 Gambaran Body of Knowledge (BoK)

Guideline: Deskripsikan struktur keilmuan yang menjadi dasar program studi:

Cabang Ilmu Utama:

[Rumpun Ilmu Terapan] - Pendidikan] - [Teknologi Pendidikan]

Integrasi Keilmuan:

- Hubungan antar cabang ilmu
- Pendekatan interdisipliner
- Teknologi dan inovasi terkini
- Isu-isu kontemporer

Struktur keilmuan Program Studi Magister Teknologi Pendidikan dirancang sebagai perpaduan harmonis antara **ilmu pendidikan** dan **teknologi pembelajaran**, yang diperkuat oleh disiplin pendukung seperti psikologi, komunikasi, desain, dan manajemen. Integrasi ini bertujuan mencetak lulusan yang mampu berinovasi, memecahkan masalah pembelajaran, dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi global. Kerangka ini berawal dari penguasaan **landasan teori dan metodologi pendidikan** yang membentuk cara berpikir kritis dan analitis. Selanjutnya, mahasiswa dibekali keterampilan dalam **teknologi dan desain instruksional**, mencakup pengembangan multimedia, *e-learning*, kecerdasan buatan, dan inovasi digital lainnya. Tahap berikutnya menekankan pada **manajemen dan inovasi pendidikan**, yang berfokus pada pengelolaan, evaluasi, dan optimalisasi program pembelajaran berbasis teknologi dengan pendekatan kreatif dan berbasis riset. Keseluruhan struktur ini berpuncak pada penciptaan **solusi pembelajaran inovatif berbasis teknologi** yang efektif, terukur, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat serta tantangan pendidikan di era transformasi digital.

5.2 Matriks Bahan Kajian dan CPL

CPL	Bahan Kajian
CPL1	- [Landasan Teori dan Filsafat Pendidikan – teori belajar, prinsip andragogi, paradigma pendidikan abad 21; Metodologi Penelitian Pendidikan – pendekatan kuantitatif, kualitatif, <i>mixed methods</i> , dan <i>design-based research</i> .; Analisis Kebutuhan dan Konteks Pembelajaran – identifikasi masalah, pemetaan kebutuhan, dan analisis pemangku kepentingan.; Desain Instruksional – model ADDIE, Dick & Carey, ASSURE, dan model inovatif berbasis teknologi.; Inovasi Teknologi Pendidikan – tren digital, <i>emerging technologies</i> , dan integrasi AI dalam pembelajaran]
CPL2	- [Strategi dan Model Pembelajaran – pembelajaran berbasis proyek (<i>PjBL</i>), <i>problem-based learning</i> , <i>flipped classroom</i> , <i>blended learning</i> , dan pembelajaran adaptif.; Pengelolaan Proses Pembelajaran – manajemen kelas, fasilitasi pembelajaran daring/luring, dan penggunaan LMS.; Implementasi Media dan Teknologi – pemilihan, pengembangan, dan penerapan media pembelajaran digital.; Evaluasi Pembelajaran dan Program – teknik penilaian otentik, pengukuran capaian pembelajaran, evaluasi formatif-sumatif, dan evaluasi berbasis data penelitian.; Refleksi dan Perbaikan Berkelanjutan – analisis hasil evaluasi, pengambilan keputusan berbasis bukti (<i>evidence-based decision making</i>), dan pengembangan inovasi lanjutan.]

CPL	Bahan Kajian
CPL3	<p>- [Inovasi Desain dan Pengembangan Produk Pembelajaran – prototyping, rapid instructional design, dan pengujian kelayakan.; Integrasi Teknologi Terkini – AI, VR/AR, gamification, learning analytics.; Produksi Media Digital – pengembangan multimedia interaktif, authoring tools, konten mobile learning.; Uji Coba dan Validasi Produk – evaluasi pengguna, usability testing, dan validasi efektivitas.; Difusi dan Implementasi Inovasi – strategi adopsi teknologi di institusi pendidikan dan masyarakat.</p> <p>ahan kajian 5] - [Bahan kajian 6]</p>
CPL4	<p>[Pendidikan dan Kebijakan – perencanaan strategis, regulasi pendidikan, dan tata kelola program.; Kepemimpinan Pendidikan – gaya kepemimpinan, manajemen perubahan, dan pemberdayaan tim; Manajemen Proyek Teknologi Pendidikan – project planning, penganggaran, monitoring, dan evaluasi proyek.; Kolaborasi dan Kemitraan Strategis – jejaring akademik, industri, dan komunitas.; Analisis Tren dan Arah Kebijakan Global – pendidikan 4.0, society 5.0, dan transformasi digital pendidikan.</p>
CPL5	<p>Mahasiswa mampu menunjukkan sikap religius dalam setiap aspek kehidupan akademik dan profesional, dengan menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugasnya. Sikap ini diwujudkan melalui perilaku yang berlandaskan agama, moral, dan etika, baik dalam pengambilan keputusan, pelaksanaan tanggung jawab, maupun interaksi sosial di lingkungan kerja dan masyarakat. Bahan kajian difokuskan pada penguatan landasan spiritual, etika profesi, dan tanggung jawab sosial, sehingga lulusan tidak hanya kompeten secara akademik, tetapi juga memiliki integritas dan kepekaan moral dalam melaksanakan tugas sesuai nilai-nilai luhur kemanusiaan</p>
CPL6	<p>Mahasiswa mampu menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam setiap aktivitas akademik dan profesional, sebagai wujud kontribusi terhadap peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban. Sikap ini dilandasi oleh pemahaman dan penghayatan terhadap nilai-nilai Pancasila serta keanekaragaman budaya, sosial, dan agama dalam kehidupan bangsa Indonesia. Melalui bahan kajian yang menekankan wawasan kebangsaan, etika sosial, dan nilai kemanusiaan universal, mahasiswa diharapkan mampu melaksanakan tugas dengan tanggung jawab, toleransi, serta semangat kebinekaan untuk mendukung pembangunan masyarakat yang berkeadaban dan berkeadilan.</p>

CPL		Bahan Kajian
CPL7	Mahasiswa mampu mengembangkan pemikiran logis, etis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam konteks pendidikan dan pembelajaran, khususnya pada aspek disain, pengembangan (penciptaan), pengelolaan, pemanfaatan, dan evaluasi sistem pendidikan. Kemampuan ini diterapkan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui tahapan perencanaan, proses, evaluasi, hingga desiminasi hasil karya ilmiah. Bahan kajian diarahkan pada penguasaan metodologi penelitian, inovasi pembelajaran, serta etika akademik dan profesional, sehingga mahasiswa mampu menghasilkan solusi dan karya ilmiah yang sesuai dengan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah serta berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan	
CPL8	Mahasiswa mampu menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta melalui kajian yang sesuai dengan bidang keahliannya guna menemukan solusi terhadap berbagai permasalahan di masyarakat maupun industri. Kemampuan ini dikembangkan melalui bahan kajian yang menekankan pada analisis kritis, penerapan teori ke praktik, serta inovasi berbasis riset dan kebutuhan lapangan. Proses pembelajaran diarahkan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), integrasi pengetahuan multidisipliner, dan penerapan metode ilmiah yang relevan agar mahasiswa mampu menghasilkan karya inovatif, aplikatif, dan berdaya guna bagi kemajuan masyarakat dan dunia industri.	

5.3 Deskripsi Bahan Kajian

No/Kode	Bahan Kajian	Deskripsi
BK01	[Landasan Teori dan Filsafat Pendidikan]	[Teori belajar, prinsip andragogi, paradigma pendidikan abad 21]
BK02	[Strategi dan Model Pembelajaran]	[Pembelajaran berbasis proyek (<i>PjBL</i>), <i>problem-based learning</i> , <i>flipped classroom</i> , <i>blended learning</i> , dan pembelajaran adaptif.; ama Bahan Kajian]
BK03	[Produksi Media Digital]	[pengembangan multimedia interaktif, <i>authoring tools</i> , konten mobile learning]
BK04	[Pendidikan dan Kebijakan]	[Perencanaan strategis, regulasi pendidikan, dan tata kelola program.; Kepemimpinan Pendidikan – gaya kepemimpinan, manajemen perubahan, dan pemberdayaan tim]

Matriks CPMK ke CPL

Kode Deskripsi CPMK		Pemetaan CPMK ke CPL								Bobot
CPMK	Deskripsi	CPL 1	CPL 2	CPL 3	CPL 4	CPL 5	6	7	CPL 8	
CPMK-1	Mahasiswa mampu menganalisis secara kritis berbagai teori, konsep, dan prinsip dasar dalam bidang teknologi pendidikan sebagai landasan pengembangan inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi	✓	✓		✓					20
CPMK-2	Mahasiswa mampu merancang dan mengembangkan sistem, model, dan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menerapkan prinsip desain instruksional secara kreatif, sistematis, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.		✓	✓		✓	✓			15

Kode Deskripsi CPMK		Pemetaan CPMK ke CPL								Bobot
CPMK	Deskripsi	CPL 1	CPL 2	CPL 3	CPL 4	CPL 5	6	7	CPL 8	
CPMK-3	Mahasiswa mampu mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran dengan menggunakan pendekatan, metode, dan instrumen evaluasi berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.			✓		✓			✓	15
CPMK-4	Mahasiswa mampu mengintegrasikan hasil penelitian dan pengembangan dalam bidang teknologi pendidikan untuk menghasilkan inovasi pembelajaran yang berkontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan dan pemecahan masalah di masyarakat atau institusi pendidikan.	✓			✓				✓	50
TOTAL										100

6. PEMBENTUKAN MATA KULIAH DAN PENENTUAN BOBOT SKS

Guideline: Bentuk mata kuliah berdasarkan CPL dan bahan kajian dengan memperhatikan:

- Setiap MK dibebani minimal satu butir dari setiap aspek CPL
- Semua butir CPL harus terdistribusi ke mata kuliah
- Setiap MK maksimal dibebani 5 butir CPL
- Gunakan Microsoft Excel untuk matriks yang kompleks

Matriks CPL dan Mata Kuliah

No	Matakuliah	SKS	CPL1	CPL2	CPL3	CPL4	CPL5	CPL6	CPL7	CPL8
Semester 1										
1	Penulisan Karya Ilmiah terIndex	0							✓	✓
2	Islamic Worldview	0					✓	✓		
3	Orientasi Baru Dalam Pendidikan Islam	2					✓	✓		
4	Landasan Teknologi Pendidikan	3	✓	✓						
5	Filsafat Ilmu	3	✓						✓	
6	Etika Teknologi Pendidikan	2					✓			
Semester 2										
1	Desain Pembelajaran	3	✓	✓						
2	Statistika	3							✓	✓
3	Metodologi Penelitian	3	✓						✓	✓
4	Teknologi Kinerja	3	✓	✓		✓				
5	Evaluasi Proses dan Hasil Belajar	3		✓	✓	✓				
Semester 3										
1	Teknologi Informasi dan Komunikasi	3		✓	✓	✓				

No	Matakuliah	SKS	CPL1	CPL2	CPL3	CPL4	CPL5	CPL6	CPL7	CPL8
	Dalam Pendidikan									
2	Pengembangan Sumber Belajar dan Media Belajar	3	✓	✓	✓					
3	Pengembangan Kurikulum dalam Pembelajaran	3		✓		✓				
4	Seminar Usulan dan Rencana Tesis (Usulan Proposal Penelitian)	2							✓	✓
5	Difusi Inovasi Pendidikan	3			✓	✓				
Semester 4										
1	Komprehensif dan Tesis	6							✓	✓

7. ORGANISASI MATA KULIAH PROGRAM STUDI

Guideline: Susun struktur kurikulum dengan memperhatikan:

- Total SKS program magister: 45 SKS
- Beban semester 1-2: maksimal 28 SKS
- Beban semester 3-4: maksimal 17 SKS

Matriks Organisasi Mata Kuliah

Smt	SKS	Jlm MK	MK Wajib	MK Pilihan	MKWU
I	10	6	6	0	-
II	15	5	5	0	-
III	14	5	5	0	-
IV	6	1	1	0	-
Total	45	17	17	0	-

NO	KODE MATA KULIAH	MATA KULIAH	SKS	Kel. MK	Dosen Pengampu
SEMESTER I					
1	MTP 541	Penulisan Karya Ilmiah terIndex	0	MKD U	
2	PPS 511	Islamic Worldview	0	MKD U	
3	MTP 512	Orientasi Baru Dalam Pendidikan Islam	2	MKD U	
4	MTP 531	Landasan Teknologi Pendidikan	3	MKK	
5	MTP 513	Filsafat Ilmu	3	MKD U	
6	MTP 532	Etika Teknologi Pendidikan	2	MKB	
SEMESTER II					
7	MTP 633	Desain Pembelajaran	3	MKK	
8	MTP 523	Statistika	3	MKD U	
9	MTP 542	Metodologi Penelitian	3	MKD U	
10	MTP 525	Teknologi Kinerja	3	MKK	
11	MTP 522	Evaluasi Proses dan Hasil Belajar	3	MKK	
SEMESTER III					
12	MTP 521	Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan	3	MKK	



NO	KODE MATA KULIAH	MATA KULIAH	SKS	Kel. MK	Dosen Pengampu
14	MTP 524	Pengembangan Sumber Belajar dan Media Belajar	3	MKK	
15	MTP 634	Pengembangan Kurikulum dalam Pembelajaran	3	MKK	
16	MTP 643	Seminar Usulan dan Rencana Tesis (Usulan Proposal Penelitian)	2	MKB	
17	MTP 626	Difusi Inovasi Pendidikan	3	MKK	
SEMESTER IV					
18	PPS 644	Komprehensif dan Tesis	6	MKB	
Total SKS			45		

8. DAFTAR SEBARAN MATA KULIAH TIAP SEMESTER

NO	KODE MATA KULIAH	MATA KULIAH	SKS	Kel. MK	SMT
1	MTP 541	Penulisan Karya Ilmiah terIndex	0	MKD U	1
2	PPS 511	Islamic Worldview	0	MKD U	1
3	MTP 512	Orientasi Baru Dalam Pendidikan Islam	2	MKD U	1
4	MTP 531	Landasan Teknologi Pendidikan	3	MKK	1
5	MTP 513	Filsafat Ilmu	3	MKD U	1
6	MTP 532	Etika Teknologi Pendidikan	2	MKB	1
7	MTP 633	Desain Pembelajaran	3	MKK	2
8	MTP 523	Statistika	3	MKD U	2
9	MTP 542	Metodologi Penelitian	3	MKD U	2
10	MTP 525	Teknologi Kinerja	3	MKK	2
11	MTP 522	Evaluasi Proses dan Hasil Belajar	3	MKK	2
12	MTP 521	Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan	3	MKK	3
14	MTP 524	Pengembangan Sumber Belajar dan Media Belajar	3	MKK	3
15	MTP 634	Pengembangan Kurikulum dalam Pembelajaran	3	MKK	3
16	MTP 643	Seminar Usulan dan Rencana Tesis (Usulan Proposal Penelitian)	2	MKB	3
17	MTP 626	Difusi Inovasi Pendidikan	3	MKK	3
18	PPS 644	Komprehensif dan Tesis	6	MKB	4
Total SKS			45		



**UNIVERSITAS IBN KHALDUN BOGOR
SEKOLAH PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	Bobot (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua PRODI		
	Tanda Tangan [Nama Dosen Pengembang RPS]	Tanda Tangan [Koordinator Mata Kuliah]	Tanda Tangan [Nama Kaprodi]		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	1.				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	1.				
Deskripsi Singkat MK					
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	•				

. **FORMAT RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

Pustaka	Utama:	
		•
	Pendukung:	
		•
Media Pembelajaran	Perangkat lunak:	Perangkat keras:
Dosen Pengampu		
Matakuliah Syarat		

Pertemuan Ke-	Sub-CPMK	Indikator Penilaian	Bentuk & Kriteria Penilaian	Metode Pembelajaran Luring	Metode Pembelajaran Daring	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
1				<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah; • Diskusi; [TM:1x(3x50")] • Tugas-1: Menyusun ringkasan dlm bentuk Paper [PT+BM: (1+1)x(3x60")] 			
2							
3							
4							
5							

6							
7							
8	UTS						
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16	UAS						

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 prodi 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 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

9. PENGELOLAAN PEMBELAJARAN

Guideline: Jelaskan sistem pengelolaan pembelajaran sesuai Pasal 38-39 Permendikbudristek No. 53/2023:

Sistem Pengelolaan Pembelajaran Magister Teknologi Pendidikan Program Studi Magister Teknologi Pendidikan menerapkan sistem pengelolaan pembelajaran yang **integratif, inklusif, dan berbasis teknologi**, sesuai Pasal 38–39 Permendikbudristek No. 53/2023. Layanan mahasiswa mencakup **administrasi akademik digital, bimbingan dan konseling terstruktur, akses layanan kesehatan, serta dukungan khusus bagi mahasiswa berkebutuhan khusus**. Seluruh layanan terhubung dengan sistem informasi akademik untuk memastikan kemudahan akses dan transparansi. Pengelolaan data dilakukan melalui **LMS dan SIAKAD** untuk menjamin keamanan, akurasi, kelengkapan, dan kemutakhiran data akademik; mendukung perencanaan dan pengawasan pembelajaran; memenuhi pelaporan ke **PD Dikti**; serta menyediakan informasi publik melalui portal resmi. Integrasi layanan dan data ini menciptakan **ekosistem pembelajaran adaptif** yang menempatkan mahasiswa sebagai pusat, memastikan kualitas proses belajar, dan memenuhi standar penjaminan mutu pendidikan tinggi.

9.1 Perencanaan Pembelajaran

Program studi menyusun RPS dan perangkat pembelajaran berbasis CPL dan KKNi, meliputi bahan ajar digital, modul, media, instrumen, dan rubrik penilaian, yang divalidasi oleh koordinator prodi. Koordinasi tim pengajar dilakukan sebelum semester melalui rapat akademik untuk menyepakati strategi pembelajaran, integrasi mata kuliah, dan pembagian tugas. Sarana prasarana disiapkan mencakup ruang kelas, LMS, perangkat teknologi, dan laboratorium media. Penjadwalan pembelajaran disusun akademik prodi dengan mempertimbangkan ketersediaan dosen, fasilitas, dan format pembelajaran, serta diumumkan sebelum perkuliahan dimulai.

9.2 Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran mengintegrasikan ceramah interaktif, diskusi kelompok, project-based learning, problem-based learning, dan collaborative learning untuk membangun pemahaman konseptual, pemecahan masalah, serta kolaborasi. Didukung LMS sebagai pusat aktivitas belajar, multimedia interaktif untuk memperkaya konten, laboratorium virtual untuk simulasi praktikum, dan platform video conference untuk kolaborasi sinkron jarak jauh, menciptakan ekosistem belajar adaptif, inovatif, dan relevan dengan tuntutan era digital.

9.3 Monitoring dan Evaluasi

1. Monitoring kehadiran dan partisipasi
2. Evaluasi pembelajaran berkala
3. Feedback dari mahasiswa
4. Perbaikan berkelanjutan

Kode Deskripsi CPMK		Pemetaan CPMK ke CPL								Bobot
CPMK	Deskripsi	CPL 1	CPL 2	CPL 3	CPL 4	CPL 5	6	7	CPL 8	
CPMK-1	Mahasiswa mampu menganalisis secara kritis berbagai teori, konsep, dan prinsip dasar dalam bidang teknologi pendidikan sebagai landasan pengembangan inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi	✓	✓		✓					20
CPMK-2	Mahasiswa mampu merancang dan mengembangkan sistem, model, dan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menerapkan prinsip desain instruksional secara kreatif, sistematis, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.		✓	✓		✓	✓			15

Kode Deskripsi CPMK		Pemetaan CPMK ke CPL								Bobot
CPMK	Deskripsi	CPL 1	CPL 2	CPL 3	CPL 4	CPL 5	6	7	CPL 8	
CPMK-3	Mahasiswa mampu mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran dengan menggunakan pendekatan, metode, dan instrumen evaluasi berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.			✓		✓			✓	15
CPMK-4	Mahasiswa mampu mengintegrasikan hasil penelitian dan pengembangan dalam bidang teknologi pendidikan untuk menghasilkan inovasi pembelajaran yang berkontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan dan pemecahan masalah di masyarakat atau institusi pendidikan.	✓			✓				✓	50
TOTAL										100

9.4 Penjaminan Mutu

Mutu dijaga melalui SOP terstandar, audit internal berkala, dan benchmarking eksternal dengan program sejenis untuk memastikan relevansi dan daya saing. Temuan menjadi dasar continuous improvement yang adaptif, sehingga kurikulum, metode, dan sarana pembelajaran selalu selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan dan kebutuhan pemangku kepentingan.

10. PENUTUP

Guideline: Tulis kesimpulan yang mencakup:

10.1 Ringkasan

10.2 Implementasi

Magister Teknologi Pendidikan diimplementasikan melalui **tahapan kurikulum terstruktur**, timeline akademik yang jelas, dan dukungan **resources** unggul mencakup SDM, infrastruktur digital, dan layanan akademik. **Risk mitigation** dilakukan dengan monitoring adaptif dan penyesuaian strategi, memastikan pembelajaran tetap berkualitas, relevan, dan berkelanjutan di tengah dinamika era digital.

10.3 Komitmen

Magister Teknologi Pendidikan berkomitmen pada implementasi berkualitas dengan dukungan penuh institusi, kemitraan strategis bersama stakeholder, dan **evaluasi-perbaikan berkelanjutan**, memastikan program selalu adaptif, relevan, dan unggul di era digital.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)



**Disusun Oleh:
Dr. Rudi Hartono, M.Pd
0431128704**

**UNIVERSITAS IBN KHALDUN BOGOR
April, 2025**



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Teknologi Kinerja Manusia	MTP512	Mata Kuliah Wajib Institusi	3	3	10 Maret 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua Program Studi
	Dr. Syarifuddin, M.Pd		Dr. Rudi Hartono, M.Pd		Prof. Dr. H. Zainal Abidin Arief, M.Sc
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	Sikap	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri			
	Pengetahuan	Memiliki pengetahuan tentang teori pendidikan, teori belajar, teori perkembangan peserta didik, metodologi			
	Keterampilan Umum	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.			
	Keterampilan Kerja	Mampu mendemonstrasikan pengetahuan tentang teori belajar, pendidikan, perkembangan peserta didik dalam pengajaran Teknologi Kinerja Manusia dan pengembangan program pengajaran teknologi kinerja manusia			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		Dapat menganalisis permasalahan, mengembangkan dan menggunakan pendekatan yang akurat dalam usaha mengatasi permasalahan mahasiswa/i dalam pembelajaran secara mandiri, tepat, terukur, serta mempresentasikan dengan sikap yang bertanggung jawab		
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)				
	Sub-CPMK1	Dapat menjelaskan karakteristik mahasiswa/i dilihat dari faktor fisik, intelektual, emosi, minat bakat, komunikasi, dan sosial budaya secara mandiri dan terukur (C2, A3); (mg ke 1-5)			
	Sub-CPMK2	Dapat membedakan dan mengembangkan secara mandiri dan terukur (C2, A3); (mg ke 6-7)			
	Sub-CPMK3	Dapat merumuskan konsep analisis kebutuhan dan implikasinya terhadap penyelenggaraan pendidikan (C3, A3); (mg			

	Sub-CPMK4	Dapat menjelaskan konsep, tujuan, fungsi, prinsip dan pendekatan teknologi kinerja manusia secara mandiri tepat dan terukur (C2, A3); (mg ke 10-11)
	Sub-CPMK5	Dapat merumuskan konsep penyesuaian diri secara sistematis dan terukur (C3, A3); (mg ke 12)
	Sub-CPMK6	Dapat mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada perkembangan mahasiswa/i di suatu kelas secara sistematis dan terukur (C4, A3); (mg ke 13)
	Sub-CPMK7	Dapat menganalisis permasalahan, mengembangkan menggunakan pendekatan yang tepat dan akurat dalam upaya mengatasi permasalahan mahasiswa/i secara mandiri, terukur, serta mengimplementasikannya dengan sikap bertanggung jawab (C4, A3, P3); (mg ke 14-15)
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah Teknologi kinerja manusia merupakan proses peningkatan kompetensi oleh manusia dan organisasi dalam upaya meningkatkan produktivitas dan efisiensi hasil kerja yang didasarkan pada pengembangan system yang sistemik dan sistematis.	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pandangan umum, tujuan dan manfaat, serta strategi perkuliahan Teknologi Kinerja Manusia (TKM) sebagai salah satu penerapan teknologi pendidikan 2. Menganalisis berbagai pengertian dan ruang lingkup teori dan konsep teknologi kinerja manusia 3. Menjelaskan fondasi keilmuan pengembangan teknologi kinerja manusia 4. Menganalisis dan mengembangkan pendekatan dan sistem proses kinerja 5. Menganalisis model-model dan mengembangkan pengembangan teknologi kinerja 6. Mengembangkan berbagai metode dan teknik intervensi kinerja 7. Menerapkan desain instruksional pada proses pengembangan teknologi kinerja 8. Menyusun teknik evaluasi dan pengukuran serta pelaporan kinerja 9. Mengalisis kasus-kasus peningkatan kinerja manusia 10. Menjelaskan Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) 11. Menganalisis pemanfaatan Internet of Things (IoT) 12. Menerapkan Artificial Intelligence (AI) dalam kinerja manusia 13. Pengolahan Big Data dalam teknologi kinerja manusia 14. Pengembangan Pendidikan dengan pemanfaatan Blockchain 	
Pustaka	Utama :	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hartono, R., Riyana, A., Dewi, I. A. C., Fatonah, U., & Pangesty, D. A. R. (2024). Education planning analysis using augmented reality, virtual reality, and blockchain. 2. Hartono, R., Ajrin, A., Noer, S. S., & Nurfirmansyah, N. (2024). Utilization of Digital Media in Managing Mental Health of Educational Technology Students at Ibn Khaldun University Bogor. <i>FINGER: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan</i>, 3(1), 39-45. 3. Ginting, N. B., Talip, B. A., Ali, S. H. S., Setiawan, F. A., & Hartono, R. (2023). A literature review on research opportunities in ontology alignment for quality standards in higher education. <i>International Journal of Education in Mathematics, Science</i> 	

and Technology, 11(6), 1476-1496.

4. Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). LITERATURE REVIEW: PERAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY DALAM MEDIA SOSIAL. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 3(5).
5. Arief, Z. A., Mujahidin, E., & Hartono, R. H. (2022). The Effect of Digital Comic Media on East Asian Students' English Language Learning Outcomes. *International Journal of Society, Culture & Language*, 1-8.
6. Mursid, R., Saragih, A. H., & Hartono, R. (2021). *International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology (IJEMST)*, 10 (1), 218-235. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2244>.
7. Dewi Salma Prawiradilaga dan Uwes Anis Chaeruman. *Teknologi Kinerja*. Jakarta: Prenada Media Gorup, 2018
8. Pershing, James A. *Hand Book of Human Performance Technology*, San Fransisco, USA: Pfeiffer, 2006
9. Rudi Hartono, *Pengembangan Sistem Informasi Manajemen*, Yogyakarta: Deepublish, 2020
10. Armstrong, Michael and Stephen Taylor. *Hand Book of Human Resources Management*. Philadelphia, USA: Kogan Page Limited, 2012.
11. Wirawan. *Evaluasi Kinerja Sumber Daya Manusia: Teori, Aplikasi dan Penelitian*. Jakarta: Salemba Empat, 2015
12. Pribadi, Benny A. *Desain dan Pengembangan Pelatihan Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Prenada Media Group, 2014

Pendukung :

Artikel dari berbagai jurnal nasional dan internasional

Dosen Pengampu

Dr. Rudi Hartono, M.Pd

Matakuliah syarat

Matakuliah Wajib Tanpa Prasyarat

No	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)

1	Dapat menjelaskan karakteristik mahasiswa/i dilihat dari faktor fisik, intelektual, emosi, minat bakat, komunikasi, dan sosial budaya secara mandiri dan terukur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan kedudukan konsep Teknologi Kinerja Manusia 2. Dalam Teknologi Pendidikan Ketepatan menjelaskan tujuan dan manfaat TKM dalam 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan tanya jawab • Brainstroming • Penugasan: Pembagian kelompok dan penugasan/ kontrak kuliah 		2 x 45 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pandangan umum, tujuan dan manfaat Teknologi Kinerja Manusia (TKM) sebagai salah satu penerapan teknologi pendidikan 2. Kedudukan Konsep Teknologi Kinerja Manusia dalam Teknologi Pendidikan 	
---	--	---	---	--	--------------	---	--

		<p>pningkatan SDM Ketepatan merujuk definisi TP tahun 2012 yang relevan tentang teknologi kinerja Ketepatan menjelaskan kebutuhan peningkatan SDM yang bersifat instruksional dan non-instruksional</p>				<ol style="list-style-type: none">3. Tujuan dan Manfaat TKM dalam pningkatan SDM4. Rujukan Definisi TP tahun 20125. Kebutuhan peningkatan SDM yang bersifat instruksional dan noninstruksional	
--	--	---	--	--	--	--	--

2		<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan pengertian dan ruang lingkup Kinerja 2. Ketepatan menjelaskan pengertian Teknologi Kinerja Manusia 3. Ketepatan menguraikan ruang lingkup kajian Teknologi Kinerja 4. Ketepatan menganalisis komponen dan aspek 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan tanya jawab • Penugasan dan Paparan: resume dan penyusunan laporan hasil analisis 		2 x 45 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian dan ruang lingkup teori dan konsep teknologi kinerja manusia 2. Pengertian dan ruang lingkup Kinerja 3. Pengertian Teknologi Kinerja Manusia 4. Ruang Lingkup Kajian Teknologi Kinerja 5. Komponen dan Aspek Teknologi Kinerja 	
---	--	---	--	--	--------------	--	--

		Teknologi Kinerja					
3		<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan landasan psikologi teknologi kinerja 2. Ketepatan menjelaskan landasan sosialogi teknologi kinerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan tanya jawab • Penugasan dan Paparan: resume buku hand book of Human Performance Technology • Penugasan Riview Journal 		2 x 45 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fondasi Keilmuan Teknologi Kinerja Manusia 2. Landasan psikologis teknologi kinerja 3. Landasan sosialogis teknologi kinerja 	
4		<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan landasan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi 2. Ketepatan menjelaskan landasan teori manajemen SDM dan pengembangan organisasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan tanya jawab • Penugasan dan Paparan: resume buku hand book of Human Performance Technology • Penugasan Riview Journal 		2 x 45 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Landasan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi 2. Landasan teori manajemen dan organisasi 	

5		<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian analisis pendekatan sistem instruksional 2. Kesesuaian analisis pendekatan sistem non instruksional 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan tanya jawab • Penugasan dan Paparan: resume buku hand book of Human Performance Technology, Penugasan Riview Journal 		2 x 45 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan dan Sistem Proses Kinerja 2. Pendekatan sistem instruksional 3. Pendekatan sistem non-instruksional 4. Kerangka sistem proses kinerja 	
---	--	--	---	--	--------------	--	--

		<ol style="list-style-type: none">3. Kesesuaian kerangka sistem4. proses kinerja Ketepatan analisis5. manajemen Perubahan organisasi6. Kesesuaian analisis elemen Kinerja				<ol style="list-style-type: none">5. Manajemen Perubahan organisasi6. Elemen Kinerja	
--	--	--	--	--	--	---	--

6	Dapat membedakan dan mengembangkan secara mandiri dan terukur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dalam mengembangkan model unit 2. atau lembaga profit / non profit 3. profit 4. Kesesuaian dalam mengembangkan model proses atau kegiatan Kesesuaian dalam mengembangkan model 5. kelompok Kesesuaian dalam mengembangkan model individual 6. Kesesuaian dalam menyusun desain 	Ceramah dan tanya jawab (Diskusi) Penugasan dan Paparan		2 x 45 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode dan Teknik Intervensi Kinerja 2. Desain instruksional pada Diklat 3. Games dan simulasi 4. Mentoring 	
---	---	---	--	--	--------------	---	--

		instruksional pada Diklat						
7		<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dalam mengembangkan games dan simulasi 2. Kesesuaian dalam mengembangkan mentoring 3. Kesesuaian dalam mengembangkan pembelajaran jarak jauh 4. Kesesuaian dalam mengembangkan motivasi individual dan tim 	<ul style="list-style-type: none"> • resume buku hand book of Human Performance Technology • Penugasan Riview Journal 		2 x 45 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran jarak jauh 2. Pengembangan motivasi individual dan tim 		
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester							

<p>9</p>	<p>Dapat merumuskan konsep analisis kebutuhan dan implikasinya terhadap penyelenggaraan pendidikan</p>	<p>1. Ketepatan prinsip penyusunan desain instruksional Kesesuaian analisis kebutuhan pelatihan Ketepatan tahapan desain instruksional</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan tanya jawab • Penugasan dan Paparan: penyusunan desain instruksional untuk peningkatan kinerja 		<p>2 x 45 Menit</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan Desain Instruksional dalam Teknologi Kinerja 2. Prinsip penyusunan desain instruksional 3. Analisis Kebutuhan Pelatihan 	
-----------------	--	--	---	--	----------------------------	--	--

		2. Kesesuaian pengembangan Bahan dan Media Ajar					
10	Dapat menjelaskan Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) konsep, tujuan, fungsi, prinsip dan pendekatan teknologi kinerja manusia secara mandiri tepat dan terukur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan pengelolaan 2. Pelatihan Kinerja yang efektif 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan tanya jawab • Penugasan dan Paparan: penyusunan desain instruksional untuk peningkatan kinerja 		2 x 45 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahapan desain instruksional 2. Pengembangan Bahan dan Media Ajar 3. Pengelolaan Pelatihan Kinerja yang efektif 	
11		Ketepatan teknik evaluasi dan pengukuran kinerja	Ceramah dan tanya jawab		2 x 45 Menit	Teknik Evaluasi dan Pengukuran serta Pelaporan Kinerja	
12	Dapat merumuskan konsep dan Menganalisis pemanfaatan Internet of Things (IoT) secara sistematis dan terukur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian tahapan evaluasi dan pengukuran kinerja 2. Ketepatan melaksanakan teknik pelaporan kinerja 	Penugasan dan Paparan: penyusunan teknik evaluasi dan pengukuran kinerja		2 x 45 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik evaluasi dan pengukuran kinerja 2. Tahapan evaluasi dan pengukuran kinerja 3. Teknik pelaporan kinerja 	
13	Dapat menerapkan Artificial Intelligence (AI) dalam kinerja manusia untuk melihat permasalahan yang terjadi pada perkembangan mahasiswa/i di suatu kelas secara sistematis dan terukur	Kesesuaian dalam mengidentifikasi kasus pengembangan kinerja	Demonstrasi dan tanya jawab		2 x 45 Menit	Pembahasan dan Analisis Kasus Teknologi Kinerja Identifikasi kasus pengembangan kinerja	

14	Dapat menganalisis pengolahan Big Data dalam teknologi kinerja manusia Permasalahan serta mengembangkan dengan	Ketepatan analisis aspek dan komponen analisis kasus	Penugasan / problem based learning menyusun laporan analisis dan solusi		2 x 45 Menit	Aspek dan komponen analisi kasus kinerja Paparan dan pembahasan berbagai kasus kinerja	
-----------	--	--	---	--	---------------------	--	--

	menggunakan pendekatan yang tepat dan akurat dalam upaya mengatasi		program peningkatan kinerja				
15	permasalahan mahasiswa/i secara mandiri, terukur, serta mengimplementasikan Pendidikan berbasis blockchain dengan sikap bertanggung jawab	kinerja Ketepatan dalam memaparkan dan membahas berbagai kasus kinerja	Penugasan / problem based learning menyusun laporan analisis dan solusi program peningkatan kinerja		2 x 45 Menit	Aspek dan komponen analisi kasus kinerja Paparan dan pembahasan berbagai kasus kinerja	
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester: Project Based Learning (Karya Ilmiah)						

