



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Sekolah Pascasarjana
Program Studi S2 Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

		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-4				✓														
CPMK-5					✓													
CPMK-6						✓												
CPMK-7							✓											
CPMK-8								✓										
CPMK-9									✓									
CPMK-10										✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Entrepreneurial Mindset pada jenjang S2 program studi Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan bertujuan untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam memahami serta menerapkan pola pikir dan sikap kewirausahaan. Mata kuliah ini akan membahas konsep dasar kewirausahaan, strategi berwirausaha, inovasi, manajemen risiko, serta pengembangan ide bisnis. Mahasiswa akan diajak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, berinovasi, dan mengidentifikasi peluang bisnis. Ruang lingkup mata kuliah mencakup pembelajaran teori dan praktik kewirausahaan, studi kasus, serta pengembangan rencana bisnis yang berkelanjutan dan berorientasi pada teknologi dan kejuruan.																	
Pustaka	Utama :		1. Neck, H. M., Neck, C. P., & Murray, E. L. (2021). Entrepreneurship: The Practice and Mindset (2nd ed.). Sage Publications. 2. Ries, E. (2020). The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses. Crown Business. 3. Dweck, C. S. (2021). Mindset: The New Psychology of Success. Ballantine Books. 4. Kuratko, D. F. (2021). Entrepreneurship: Theory, Process, and Practice (11th ed.). Cengage Learning. 5. Sinek, S. (2020). Start with Why: How Great Leaders Inspire Everyone to Take Action. Penguin Books.															
	Pendukung :																	
Dosen Pengampu	Prof. Dr. Ir. Achmad Imam Agung, M.Pd.																	
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian				Bantuk 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 diharapkan mampu mengaplikasikan konsep dasar kewirausahaan dalam merancang program pembelajaran yang inovatif untuk lingkungan pendidikan teknologi dan kejuruan.	1.Kemampuan menerapkan konsep kewirausahaan 2.Kreativitas dalam pengembangan program pembelajaran 3.Kemampuan inovasi	Kriteria: Aktifitas Partisipatif & Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran Kolaboratif.	Diskusi daring tentang konsep kewirausahaan, Mengembangkan ide program pembelajaran inovatif secara online	Materi: Pengertian Kewirausahaan, Proses Pengembangan Program Pembelajaran, Inovasi dalam Pendidikan Pustaka: Handbook Perkuliahannya	5%											
2	Mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep dasar kewirausahaan dan menerapkannya dalam pengembangan program pembelajaran inovatif di lingkungan pendidikan teknologi dan kejuruan.	1.Kemampuan memahami konsep dasar kewirausahaan 2.Kemampuan menerapkan konsep kewirausahaan dalam pengembangan program pembelajaran inovatif	Kriteria: Aktifitas Partisipatif & Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Projek.	Diskusi daring tentang penerapan konsep kewirausahaan dalam program pembelajaran inovatif	Materi: Konsep Dasar Kewirausahaan, Pengembangan Program Pembelajaran Inovatif, Studi Kasus Implementasi Pustaka: Handbook Perkuliahannya	5%											

3	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis kebutuhan pasar dan tren industri terkini, serta mampu mengintegrasikannya ke dalam kurikulum dan materi pembelajaran kejuruan.	1.Analisis Kebutuhan Pasar 2.Integrasi Tren Industri ke Kurikulum 3.Kreativitas dalam Pengembangan Materi Pembelajaran	Kriteria: Aktifitas Partisipatif & Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi Online, Penugasan Analisis Pasar	Materi: Pengumpulan Data Pasar, Analisis SWOT Industri, Strategi Integrasi Tren Industri ke Kurikulum Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
4	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis kebutuhan pasar dan tren industri terkini, serta mampu mengintegrasikan informasi tersebut ke dalam kurikulum dan materi pembelajaran kejuruan.	1.2 2.3	Kriteria: Aktifitas Partisipatif & Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi Online, Penugasan Analisis Pasar dan Tren Industri	Materi: Pengumpulan Data Pasar, Analisis Tren Industri, Integrasi Kebutuhan Pasar ke Kurikulum Kejuruan Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
5	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi metode pembelajaran yang diterapkan dalam konteks kewirausahaan, serta memberikan solusi perbaikan yang relevan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.	1.Kemampuan menganalisis metode pembelajaran 2.Kemampuan memberikan solusi perbaikan 3.Kemampuan mengaitkan metode pembelajaran dengan kewirausahaan	Kriteria: Aktifitas Partisipatif & Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi.	Diskusi daring tentang evaluasi metode pembelajaran yang diterapkan dalam kewirausahaan	Materi: Pengenalan konsep evaluasi pembelajaran, Hubungan antara metode pembelajaran dan kewirausahaan, Teknik evaluasi efektivitas pembelajaran Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
6	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi metode pembelajaran yang diterapkan dalam konteks kewirausahaan, serta memberikan solusi perbaikan yang kreatif dan efektif.	1.Kemampuan menganalisis keefektifan metode pembelajaran 2.Kemampuan memberikan solusi perbaikan yang inovatif	Kriteria: Aktifitas Partisipatif & Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi.	Diskusi daring tentang evaluasi metode pembelajaran yang diterapkan, Menyusun presentasi solusi perbaikan pembelajaran	Materi: Pendekatan kewirausahaan dalam pembelajaran, Evaluasi efektivitas metode pembelajaran, Strategi perbaikan dalam pembelajaran Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
7	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif yang relevan dengan kebutuhan industri modern.	1.Kemampuan merancang strategi pembelajaran inovatif 2.Kemampuan mengidentifikasi kebutuhan industri modern 3.Kemampuan mengadaptasi strategi pembelajaran	Kriteria: Aktifitas Partisipatif & Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang penerapan strategi pembelajaran inovatif, Penugasan proyek pembuatan strategi pembelajaran adaptif	Materi: Trend Industri Modern, Metode Pembelajaran Inovatif, Strategi Pembelajaran Adaptif Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
8		1.Riset Terapan 2.Inovasi 3.Kreativitas	Kriteria: Aktifitas Partisipatif & Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	.		Materi: Pustaka: Handbook Perkuliahan	10%

9	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif sesuai dengan kebutuhan industri modern.	1.Kemampuan merancang strategi pembelajaran inovatif 2.Kemampuan menerapkan strategi pembelajaran adaptif 3.Relevansi strategi pembelajaran dengan kebutuhan industri modern	Kriteria: Aktifitas Partisipatif & Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi Online	Materi: Trend Industri Terkini, Metode Pembelajaran Inovatif, Adaptasi Pembelajaran dengan Kebutuhan Industri Pustaka: Handbook Perkuliahann	5%
10	Mahasiswa diharapkan mampu mengimplementasikan teknik kewirausahaan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar dalam mata kuliah teknologi dan kejuruan.	1.Kemampuan menerapkan teknik kewirausahaan 2.Keterlibatan dalam diskusi 3.Kreativitas dalam mengaplikasikan konsep kewirausahaan	Kriteria: Aktifitas Partisipatif & Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Masalah.	Diskusi daring tentang penerapan teknik kewirausahaan dalam konteks teknologi dan kejuruan	Materi: Konsep Kewirausahaan, Strategi Meningkatkan Keterlibatan, Teknik Motivasi Belajar Pustaka: Handbook Perkuliahann	5%
11	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dan mengintegrasikan teknologi terkini dalam pengembangan materi pembelajaran untuk meningkatkan relevansi industri.	1.Relevansi teknologi terkini dengan materi pembelajaran 2.Kemampuan menganalisis dan mengintegrasikan teknologi dalam konteks pembelajaran	Kriteria: Aktifitas Partisipatif & Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang penerapan teknologi terkini dalam pembelajaran, Membuat proyek pengembangan materi pembelajaran dengan teknologi terbaru	Materi: Trend Teknologi Terkini dalam Pendidikan, Strategi Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Kewirausahaan Pustaka: Handbook Perkuliahann	5%
12	Ability to evaluate and adjust teaching methods based on feedback from industry stakeholders to ensure alignment with market needs.	1.Alignment of teaching methods with industry feedback 2.Effectiveness in adapting teaching approaches 3.Relevance of teaching methods to market demands	Kriteria: Aktifitas Partisipatif & Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Interactive workshops, case studies, guest lectures from industry experts.	Discussion forum on adapting teaching methods based on industry feedback	Materi: Understanding market trends, Analyzing industry feedback, Adapting teaching methods based on feedback, Implementing market-aligned strategies Pustaka: Handbook Perkuliahann	5%
13	Mahasiswa mampu menciptakan proyek pembelajaran berbasis riset terapan yang inovatif dan kreatif.	1.Kemampuan menerapkan riset terapan dalam proyek 2.Kreativitas dalam menghasilkan solusi inovatif 3.Kemampuan mempromosikan ide kreatif	Kriteria: Aktifitas Partisipatif & Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	PBL (Project-Based Learning).	Pengembangan Proyek Inovatif dengan Riset Terapan	Materi: Pengertian Riset Terapan, Langkah-langkah Menciptakan Proyek Inovatif, Teknik Promosi Ide Kreatif Pustaka: Handbook Perkuliahann	5%
14	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan prinsip-prinsip kewirausahaan dalam merancang dan mengelola sumber daya pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal.	1.Kemampuan menerapkan prinsip kewirausahaan dalam merancang sumber daya pembelajaran 2.Kemampuan mengelola sumber daya pembelajaran dengan efektif	Kriteria: Aktifitas Partisipatif & Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran Kolaboratif.	Diskusi daring tentang penerapan prinsip kewirausahaan dalam merancang sumber daya pembelajaran	Materi: Prinsip-prinsip kewirausahaan, Merancang sumber daya pembelajaran, Mengelola sumber daya pembelajaran Pustaka: Handbook Perkuliahann	5%

15	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dampak penggunaan teknologi dalam pembelajaran kejuruan terhadap kinerja dan hasil belajar mahasiswa.	1.Analisis dampak penggunaan teknologi dalam pembelajaran kejuruan 2.Keterampilan menganalisis kinerja dan hasil belajar mahasiswa	Kriteria: Aktifitas Partisipatif & Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	PBL (Project-Based Learning).	Diskusi daring tentang studi kasus implementasi teknologi dalam pembelajaran kejuruan	Materi: Pengenalan teknologi dalam pembelajaran kejuruan, Studi kasus implementasi teknologi dalam pembelajaran kejuruan, Metode evaluasi dampak teknologi dalam pembelajaran Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
16	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dampak penggunaan teknologi dalam pembelajaran kejuruan terhadap kinerja dan hasil belajar mahasiswa.	1.analisis dampak penggunaan teknologi 2.kinerja mahasiswa 3.hasil belajar mahasiswa	Kriteria: Aktifitas Partisipatif & Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi, Studi Kasus, Presentasi.		Materi: Pengenalan Teknologi Pembelajaran Kejuruan, Studi Kasus Implementasi Teknologi, Analisis Dampak Teknologi Pustaka: Handbook Perkuliahan	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	41.67%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	51.67%
3.	Penilaian Portofolio	1.67%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	2.5%
5.	Tes	2.5%
		100%

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-buktii.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria 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 proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Koordinator Program Studi S2
Pendidikan Teknologi Dan
Kejuruan

UPM Program Studi S2
Pendidikan Teknologi Dan
Kejuruan



ACHMAD IMAM AGUNG
NIDN 0018066802



NIDN 0023058603

File PDF ini digenerate pada tanggal 11 Desember 2025 Jam 00:29 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

