

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Vokasi Program Studi D4 Kepelatihan Olahraga						Kode Dokumen																																
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																
Konten Kreator Olahraga	8520602059	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=1	P=1	ECTS=3.18	8	1 Agustus 2024																																
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																	
	Rizky Muhammad Sidik, S.Pd., M.Ed.					KUNJUNG ASHADI																																	
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																						
	CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya																																					
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan																																					
	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-6	Mampu melakukan kajian ilmiah terhadap permasalahan kepelatihan fisik olahraga secara mendalam berdasar kajian analisis berbasis sains dan teknologi																																					
	CPL-9	Mampu merancang, menghasilkan, dan mengembangkan konten tentang kepelatihan olahraga di media digital yang aplikatif dan informatif																																					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																						
	Matrik CPL - CPMK																																						
		<table border="1"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-1</td> <td>CPL-2</td> <td>CPL-3</td> <td>CPL-6</td> <td>CPL-9</td> </tr> </table>						CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-6	CPL-9																										
	CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-6	CPL-9																																	
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> </table>						CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																							
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Konten Kreator dirancang untuk memberikan pemahaman dan keterampilan praktis bagi mahasiswa dalam menciptakan, mengelola, dan memasarkan konten digital di berbagai platform media sosial dan digital. Mata kuliah ini mencakup teori dan praktik mengenai pembuatan konten visual, audio, tulisan, serta cara mengoptimalkan konten untuk audiens yang lebih luas. Selain itu, mahasiswa juga akan belajar tentang strategi pemasaran digital, pengelolaan merek pribadi, serta analisis performa konten untuk meningkatkan keterlibatan (engagement) dan mencapai tujuan komunikasi.																																						
Pustaka	Utama :																																						
		1. Knipe, D. (2019). The Content Strategy Toolkit: Methods, Guidelines, and Templates for Getting Content Right. Wiley 2. Lutz, C., & Griffiths, M. D. (2018). Social Media and Digital Marketing for Content Creators. Springer.																																					
	Pendukung :																																						
		1. Hearn, A. (2010). Branding the Self: Influencers and the Changing Nature of Digital Content. Journal of Media and Communication Studies. 2. Leung, X. Y., & Bai, B. (2020). The Rise of Social Media Influencers in the Digital Economy. Journal of Business Research.																																					
Dosen Pengampu																																							

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		Rubrik penilaian	Kriteria: Memenuhi kriteria yang sesuai poin poin dalam rubrik penilaian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pertemuan 1: Pengantar Konten Kreator Definisi konten kreator dan ruang lingkup profesi ini. Jenis-jenis konten dan platform media sosial yang umum digunakan. Peran konten kreator dalam dunia pemasaran digital 2 x 50		Materi: ... Pustaka: <i>Knipe, D. (2019). The Content Strategy Toolkit: Methods, Guidelines, and Templates for Getting Content Right. Wiley</i>	6%
2		Rubrik Penilaian	Kriteria: Memenuhi kriteria yang sesuai poin poin dalam rubrik penilaian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pertemuan 2: Pengenalan Platform Media Sosial Karakteristik dan penggunaan platform media sosial (Instagram, YouTube, TikTok, Twitter, dan lainnya). Strategi memilih platform yang tepat sesuai dengan audiens dan tujuan 2 x 50		Materi: ... Pustaka: <i>Hearn, A. (2010). Branding the Self: Influencers and the Changing Nature of Digital Content. Journal of Media and Communication Studies.</i>	6%
3		Rubrik penilaian	Kriteria: Memenuhi kriteria yang sesuai poin poin dalam rubrik penilaian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pertemuan 3: Prinsip Dasar Storytelling dalam Konten Elemen-elemen cerita dalam pembuatan konten. Teknik pembuatan narasi yang menarik untuk audiens 2 x 50		Materi: ... Pustaka: <i>Knipe, D. (2019). The Content Strategy Toolkit: Methods, Guidelines, and Templates for Getting Content Right. Wiley</i>	6%
4		Rubrik Penilaian	Kriteria: Memenuhi kriteria yang sesuai poin poin dalam rubrik penilaian	Pertemuan 4: Pengenalan Perangkat Lunak untuk Pembuatan Konten Pengenalan aplikasi desain grafis (Canva, Adobe Photoshop). Pengenalan perangkat lunak pengeditan video (Adobe Premiere, Final Cut Pro, atau aplikasi mobile editing).		Materi: ... Pustaka: <i>Leung, X. Y., & Bai, B. (2020). The Rise of Social Media Influencers in the Digital Economy. Journal of Business Research.</i>	6%

5		Rubrik Penilaian	Kriteria: Memenuhi kriteria yang sesuai poin poin dalam rubrik penilaian	Pertemuan 5: Pembuatan Konten Visual: Foto dan Infografis Teknik dasar fotografi untuk konten sosial media. Mendesain infografis yang informatif dan menarik 2 x 50		Materi: ... Pustaka: Lutz, C., & Griffiths, M. D. (2018). <i>Social Media and Digital Marketing for Content Creators</i> . Springer.	6%
6		Rubrik Penilaian	Kriteria: Memenuhi kriteria yang sesuai poin poin dalam rubrik penilaian	Pertemuan 6: Pembuatan Konten Video untuk Media Sosial Teknik pengambilan gambar dan editing video untuk media sosial. Strategi membuat video pendek (TikTok, Instagram Reels, YouTube Shorts).		Materi: ... Pustaka: Hearn, A. (2010). <i>Branding the Self: Influencers and the Changing Nature of Digital Content</i> . <i>Journal of Media and Communication Studies</i> .	6%
7		Rubrik Penilaian	Kriteria: Memenuhi kriteria yang sesuai poin poin dalam rubrik penilaian	Pertemuan 7: Penulisan Konten untuk Media Sosial dan Website Teknik copywriting untuk konten media sosial. Menulis caption, artikel, dan blog yang menarik.		Materi: ... Pustaka: Knipe, D. (2019). <i>The Content Strategy Toolkit: Methods, Guidelines, and Templates for Getting Content Right</i> . Wiley	6%
8		Rubrik Penilaian	Kriteria: Memenuhi kriteria yang sesuai poin poin dalam rubrik penilaian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pertemuan 8: Strategi Pemasaran Konten dan Audiens Menargetkan audiens dan pengembangan persona pengguna. Menyesuaikan konten dengan kebutuhan audiens. 2 x 50		Materi: ... Pustaka: Lutz, C., & Griffiths, M. D. (2018). <i>Social Media and Digital Marketing for Content Creators</i> . Springer.	6%
9		Rubrik Penilaian	Kriteria: Memenuhi kriteria yang sesuai poin poin dalam rubrik penilaian	Pertemuan 9: Mengoptimalkan Konten dengan SEO Dasar-dasar SEO untuk konten web dan media sosial. Menggunakan kata kunci dan optimasi untuk meningkatkan jangkauan. 2 x 50		Materi: ... Pustaka: Knipe, D. (2019). <i>The Content Strategy Toolkit: Methods, Guidelines, and Templates for Getting Content Right</i> . Wiley	6%

10		Rubrik Penilaian	Kriteria: Memenuhi kriteria yang sesuai poin poin dalam rubrik penilaian	Pertemuan 10: Pengelolaan Brand Pribadi sebagai Konten Kreator Menentukan nilai-nilai dan identitas merek pribadi. Membangun audiens yang loyal dan terlibat. 2 x 50		Materi: ... Pustaka: <i>Hearn, A. (2010). Branding the Self: Influencers and the Changing Nature of Digital Content. Journal of Media and Communication Studies.</i>	6%
11		Rubrik Penilaian	Kriteria: Memenuhi kriteria yang sesuai poin poin dalam rubrik penilaian	Pertemuan 11: Analitik dan Pengukuran Kinerja Konten Menggunakan alat analitik untuk mengukur kinerja konten (Google Analytics, Instagram Insights, YouTube Analytics). Menganalisis data untuk mengoptimalkan konten dan strategi.		Materi: ... Pustaka: <i>Knipe, D. (2019). The Content Strategy Toolkit: Methods, Guidelines, and Templates for Getting Content Right. Wiley</i>	6%
12		Rubrik Penilaian	Kriteria: Memenuhi kriteria yang sesuai poin poin dalam rubrik penilaian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pertemuan 12: Etika dan Hak Cipta dalam Pembuatan Konten Memahami hak cipta dan peraturan yang berlaku untuk penggunaan gambar, musik, dan konten lainnya. Etika dalam pembuatan dan distribusi konten digital		Materi: ... Pustaka: <i>Hearn, A. (2010). Branding the Self: Influencers and the Changing Nature of Digital Content. Journal of Media and Communication Studies.</i>	6%
13		Rubrik Penilaian	Kriteria: Memenuhi kriteria penilaian rubrik penilaian Bentuk Penilaian : Tes	Pertemuan 13: Ujian Tengah Semester (UTS) Ujian yang mencakup teori mengenai dasar pembuatan konten, platform media sosial, dan pemasaran konten.		Materi: ... Pustaka: <i>Hearn, A. (2010). Branding the Self: Influencers and the Changing Nature of Digital Content. Journal of Media and Communication Studies.</i>	6%
14		Rubrik Penilaian	Kriteria: Memenuhi kriteria yang sesuai poin poin dalam rubrik penilaian	Pertemuan 14: Kampanye Konten untuk Tujuan Pemasaran Merancang kampanye konten untuk tujuan pemasaran. Strategi promosi dan pengelolaan iklan di media sosial 2 x 50		Materi: ... Pustaka: <i>Lutz, C., & Griffiths, M. D. (2018). Social Media and Digital Marketing for Content Creators. Springer.</i>	6%

15		Rubrik penilaian	Kriteria: Memenuhi kriteria yang sesuai poin poin dalam rubrik penilaian	Pertemuan 15: Kolaborasi dengan Merek dan Influencer Cara bekerja sama dengan merek untuk kampanye influencer. Strategi kolaborasi yang saling menguntungkan antara konten kreator dan merek.		Materi: ... Pustaka: <i>Knipe, D. (2019). The Content Strategy Toolkit: Methods, Guidelines, and Templates for Getting Content Right. Wiley</i>	6%
16		Rubrik Penilaian	Kriteria: Memenuhi kriteria yang sesuai poin poin dalam rubrik penilaian	Pertemuan 16: Ujian Akhir Semester (UAS) dan Presentasi Proyek Akhir Ujian akhir semester yang mencakup seluruh materi yang dipelajari dalam mata kuliah ini. Presentasi proyek akhir: Mahasiswa akan mempresentasikan portofolio konten yang telah mereka buat sepanjang perkuliahan.		Materi: ... Pustaka: <i>Knipe, D. (2019). The Content Strategy Toolkit: Methods, Guidelines, and Templates for Getting Content Right. Wiley</i> Materi: ... Pustaka: Lutz, C., & Griffiths, M. D. (2018). <i>Social Media and Digital Marketing for Content Creators. Springer.</i>	10%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	30%
2.	Tes	6%
		36%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 30 November 2024

Koordinator Program Studi D4
Kepelatihan Olahraga



KUNJUNG ASHADI
NIDN 0008098104

UPM Program Studi D4
Kepelatihan Olahraga



NIDN 0003119502

File PDF ini digenerate pada tanggal 25 Januari 2026 Jam 07:07 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

