

		<p align="center"><b>Universitas Negeri Surabaya</b>  <b>Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan</b>  <b>Program Studi S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan &amp; Rekreasi</b></p>						<b>Kode Dokumen</b>																																											
<p align="center"><b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b></p>																																																			
<b>MATA KULIAH (MK)</b>		<b>KODE</b>		<b>Rumpun MK</b>		<b>BOBOT (sks)</b>		<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>																																										
Teknologi Pembelajaran Penjasor		8520102185				T=2	P=0	ECTS=3.18	5 25 Januari 2026																																										
<b>OTORISASI</b>		<b>Pengembang RPS</b>			<b>Koordinator RMK</b>			<b>Koordinator Program Studi</b>																																											
		.....			.....			MOCHAMAD RIDWAN																																											
<b>Model Pembelajaran</b>	Case Study																																																		
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																		
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																		
	Matrik CPL - CPMK																																																		
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">CPMK</div>																																																	
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																		
		<table border="1"> <tr> <th>CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <td></td> <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																																			
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Membahas dan mengembangkan Perangkat Pembelajaran dan mengemas pembelajaran Penjasor dengan memanfaatkan Media Pembelajaran.																																																		
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																																		
	1. Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian) 2. Permendiknas no. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi 3. Produksi Media Video 4. Power point mata kuliah teknologi pembelajaran																																																		
	<b>Pendukung :</b>																																																		
<b>Dosen Pengampu</b>	Prof. Dr. Drs. Abdul Rachman Syam Tuasikal, M.Pd. Vega Candra Dinata, S.Pd., M.Pd. Andhega Wijaya, S.Pd.Jas., M.Or.																																																		
<b>Mg Ke-</b>	<b>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>	<b>Penilaian</b>		<b>Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu ]</b>		<b>Materi Pembelajaran [ Pustaka ]</b>	<b>Bobot Penilaian (%)</b>																																												
		<b>Indikator</b>	<b>Kriteria &amp; Bentuk</b>	<b>Luring (offline)</b>	<b>Daring (online)</b>																																														
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																												
1	Memahami konsep dasar pengembangan media menggunakan dasar yuridis pendidikan Mampu mengerjakan dan menjelaskan media, media pembelajaran, sejarah, manfaat, macam-macam, dan teori yang mendukung media pembelajaran	Mahasiswa mampu memberikan contoh aplikasi berdasarkan sumber primer (yuridis) Mampu mengerjakan dan membahas T1 dengan baik		Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan 4 X 50			0%																																												

2	Memahami konsep dasar pengembangan media menggunakan dasar yuridis pendidikan Mampu mengerjakan dan menjelaskan media, media pembelajaran, sejarah, manfaat, macam-macam, dan teori yang mendukung media pembelajaran	Mahasiswa mampu memberikan contoh aplikasi berdasarkan sumber primer (yuridis) Mampu mengerjakan dan membahas T1 dengan baik		Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan 4 X 50			0%
3	Mahasiswa mampu menjelaskan landasan penggunaan media	Mahasiswa menjelaskan secara sederhana efektifitas peranan indera manusia terhadap suatu media	<b>Kriteria:</b> 1.Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan PPT dengan memenuhi poin judul, definisi, komponen, hyperlink, kemenarikan, komprehensif, animasi, sound, kreasi, gambar, video. 2.Nilai penuh diperoleh apabila memenuhi kriteria dan indikator kesempurnaan	Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan presentasi 2 X 50			0%
4	Mahasiswa mampu menjelaskan landasan penggunaan media	Mahasiswa menjelaskan secara sederhana efektifitas peranan indera manusia terhadap suatu media	<b>Kriteria:</b> 1.Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan PPT dengan memenuhi poin judul, definisi, komponen, hyperlink, kemenarikan, komprehensif, animasi, sound, kreasi, gambar, video. 2.Nilai penuh diperoleh apabila memenuhi kriteria dan indikator kesempurnaan	Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan presentasi 2 X 50			0%
5	- Mahasiswa mampu menjelaskan penggolongan media Mahasiswa mampu menjelaskan Gaya Belajar dan Kerucut Pengalaman Belajar	- Mahasiswa menjelaskan atau aplikasi macam-macam media melalui pembelajaran PJOK Mahasiswa mampu mengidentifikasi gaya belajar dirinya sendiri dan menjelaskan keefektifan pengalaman belajar	<b>Kriteria:</b> 1.Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan PPT dengan memenuhi poin judul, definisi, komponen, hyperlink, kemenarikan, komprehensif, animasi, sound, kreasi, gambar, video. 2.Nilai penuh diperoleh apabila memenuhi kriteria dan indikator kesempurnaan	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan 2 X 50			0%

6	- Mahasiswa mampu menjelaskan penggolongan media Mahasiswa mampu menjelaskan Gaya Belajar dan Kerucut Pengalaman Belajar	- Mahasiswa menjelaskan atau aplikasi macam-macam media melalui pembelajaran PJOK Mahasiswa mampu mengidentifikasi gaya belajar dirinya sendiri dan menjelaskan keefektifan pengalaman belajar	<b>Kriteria:</b> 1.Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan PPT dengan memenuhi poin judul, definisi, komponen, hyperlink, kemenarikan, komprehensif, animasi, sound, kreasi, gambar, video. 2.Nilai penuh diperoleh apabila memenuhi kriteria dan indikator kesempurnaan	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan 2 X 50			0%
7	- mampu menyajikan pentingnya kebugaran jasmani untuk siswa sesuai dengan tujuan PJOK melalui PPT Mahasiswa mampu membuat modifikasi media pembelajaran dengan bahan koran bekas	- Mahasiswa mengembangkan PPT Hyperlink Kebugaran Jasmani Mahasiswa membuat modifikasi media pembelajaran dengan bahan koran bekas	<b>Kriteria:</b> 1.Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan PPT dengan memenuhi poin judul, definisi, komponen, hyperlink, kemenarikan, komprehensif, animasi, sound, kreasi, gambar, video. 2.Nilai penuh diperoleh apabila memenuhi kriteria dan indikator kesempurnaan	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan 2 X 50			0%
8	UTS	UTS		2 X 50			0%
9	Mahasiswa mampu mengembangkan dan memproduksi PPT materi PJOK secara informatif dan menarik	Mahasiswa mampu membuat PPT materi PJOK yang dipakai bekal materi pembelajaran	<b>Kriteria:</b> 1.Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan PPT dengan memenuhi poin judul, definisi, komponen, hyperlink, kemenarikan, komprehensif, animasi, sound, kreasi, gambar, video. 2.Nilai penuh diperoleh apabila memenuhi kriteria dan indikator kesempurnaan	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan 2 X 50			0%
10	Mahasiswa mampu mengembangkan dan memproduksi PPT materi PJOK secara informatif dan menarik	Mahasiswa mampu membuat PPT materi PJOK yang dipakai bekal materi pembelajaran	<b>Kriteria:</b> 1.Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan PPT dengan memenuhi poin judul, definisi, komponen, hyperlink, kemenarikan, komprehensif, animasi, sound, kreasi, gambar, video. 2.Nilai penuh diperoleh apabila memenuhi kriteria dan indikator kesempurnaan	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan 2 X 50			0%

11	- Mahasiswa dapat membuat naskah/ scrip video dengan menggunakan bahasa visual dan audio yang tepat Mahasiswa mampu memproduksi video tutorial pembelajaran teknik dasar cabang olahraga	Mahasiswa mampu mengembangkan video tutorial teknik dasar cabang olahraga dengan bahasa visual dan audio yang tepat	<b>Kriteria:</b> 1.Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan PPT dengan memenuhi poin judul, definisi, komponen, hyperlink, kemenarikan, komprehensif, animasi, sound, kreasi, gambar, video. 2.Nilai penuh diperoleh apabila memenuhi kriteria dan indikator kesempurnaan	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan 2 X 50			0%
12	- Mahasiswa dapat membuat naskah/ scrip video dengan menggunakan bahasa visual dan audio yang tepat Mahasiswa mampu memproduksi video tutorial pembelajaran teknik dasar cabang olahraga	Mahasiswa mampu mengembangkan video tutorial teknik dasar cabang olahraga dengan bahasa visual dan audio yang tepat	<b>Kriteria:</b> 1.Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan PPT dengan memenuhi poin judul, definisi, komponen, hyperlink, kemenarikan, komprehensif, animasi, sound, kreasi, gambar, video. 2.Nilai penuh diperoleh apabila memenuhi kriteria dan indikator kesempurnaan	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan 2 X 50			0%
13	- dapat membuat media cetak atau file gambar teknik dasar secara snap shoot berurutan Mempresentasikan hasil media gambar yang dikembangkannya	- Mahasiswa mampu mengembangkan media gambar snap shoot berurutan Mahasiswa cakap dan komprehensif dalam presentasi	<b>Kriteria:</b> 1.Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan PPT dengan memenuhi poin judul, definisi, komponen, hyperlink, kemenarikan, komprehensif, animasi, sound, kreasi, gambar, video. 2.Nilai penuh diperoleh apabila memenuhi kriteria dan indikator kesempurnaan	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan 2 X 50			0%
14	- dapat membuat media cetak atau file gambar teknik dasar secara snap shoot berurutan Mempresentasikan hasil media gambar yang dikembangkannya	- Mahasiswa mampu mengembangkan media gambar snap shoot berurutan Mahasiswa cakap dan komprehensif dalam presentasi	<b>Kriteria:</b> 1.Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan PPT dengan memenuhi poin judul, definisi, komponen, hyperlink, kemenarikan, komprehensif, animasi, sound, kreasi, gambar, video. 2.Nilai penuh diperoleh apabila memenuhi kriteria dan indikator kesempurnaan	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan 2 X 50			0%

15	- dapat membuat media cetak atau file gambar teknik dasar secara snap shoot berurutan Mempresentasikan hasil media gambar yang dikembangkan	- Mahasiswa mampu mengembangkan media gambar snap shoot berurutan Mahasiswa cakap dan komprehensif dalam presentasi	<b>Kriteria:</b> 1.Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan PPT dengan memenuhi poin judul, definisi, komponen, hyperlink, kemenarikan, komprehensif, animasi, sound, kreasi, gambar, video. 2.Nilai penuh diperoleh apabila memenuhi kriteria dan indikator kesempurnaan	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan 2 X 50			0%
16	UAS	UAS		2 X 50			0%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

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. **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 proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.