



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan								
Modif.Or dan Permainan Pend.Jas.		8520202126				T=2	P=0	ECTS=3.18	2 25 Januari 2026								
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi									
								MUHAMMAD									
Model Pembelajaran	Case Study																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
	Matrik CPL - CPMK																
	<table border="1" style="width: 100%;"><tr><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 85%;">CPMK</td></tr><tr><td></td><td>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16</td></tr></table>										CPMK		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16				
	CPMK																
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16																
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																	
Deskripsi Singkat MK	<table border="1" style="width: 100%;"><tr><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 85%;">CPMK</td></tr><tr><td></td><td>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16</td></tr></table>										CPMK		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16				
	CPMK																
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16																
Pemahaman pengetahuan tentang arti dan olahraga permainan pendidikan jasmani dan Gerak dasar anak, karakteristik dan tahapan perkembangan bermain.																	
Pustaka	Utama :																
	1. Ali Nugraha. 2004. Metode pengembangan sosial emosional Mayesky, Marry. 1991. Creative activities four young children Rika Cahyani. 2002. Mainan untuk anak Katrin Barth. 2005. Learning Volleyball																
	Pendukung :																
Dosen Pengampu	Drs. Machfud Irsyada, M.Pd. Dr. Or. Muhammad, S.Pd., 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	memahami dan mengerti olahraga permainan anak usia dini	Menjelaskan tentang olahraga usia dini secara umum	Kriteria: Diberi nilai penuh jika penjelasannya benar	ceramah dan diskusi 2 X 50			0%										
2	memahami gerak dasar anak	Menjelaskan gerak dasar anak	Kriteria: Diberi nilai penuh jika penjelasannya benar	ceramah dan praktik 2 X 50			0%										

3	mengetahui tahapan karakter permainan anak	Menjelaskan tahap bermain anak usia dini	Kriteria: Diberi nilai penuh jika penjelasannya benar	ceramah dan diskusi 2 X 50			0%
4	mengetahui tahapan karakter permainan anak	Menjelaskan tahap bermain anak usia dini	Kriteria: Diberi nilai penuh jika penjelasannya benar	ceramah dan diskusi 2 X 50			0%
5	mampu mengkreasikan berbagai kegiatan gerak anak	Menjelaskan Kreativitas anak usia dini Mempraktekan aktivitas bermain anak usia dini	Kriteria: Diberi nilai penuh jika penjelasannya benar	ceramah dan diskusi 2 X 50			0%
6	mampu mengkreasikan berbagai kegiatan gerak anak	Menjelaskan Kreativitas anak usia dini Mempraktekan aktivitas bermain anak usia dini	Kriteria: Diberi nilai penuh jika penjelasannya benar	ceramah dan diskusi 2 X 50			0%
7	kemampuan mengkreasikan gerak anak	Mempraktekan Aneka ragam permainan anak usia dini	Kriteria: Diberi nilai penuh jika penjelasannya benar	praktek dan ceramah 2 X 50			0%
8	UTS	UTS	Kriteria: UTS	UTS 2 X 50			0%
9	Penguasaan cabang olahraga sesuai dengan kebutuhan anak	Menjelaskan aspek pengembangan anak Mempraktekkan cabang olahraga sesuai perkembangan anak	Kriteria: Diberi nilai penuh jika penjelasannya benar	Aspek aspek pengembangan anak Jenis cabang olahraga yang sesuai dengan perkembangan anak 2 X 50			0%
10	Penguasaan cabang olahraga sesuai dengan kebutuhan anak	Menjelaskan aspek pengembangan anak Mempraktekkan cabang olahraga sesuai perkembangan anak	Kriteria: Diberi nilai penuh jika penjelasannya benar	Aspek aspek pengembangan anak Jenis cabang olahraga yang sesuai dengan perkembangan anak 2 X 50			0%
11	pemanfaatan bahan sisa dalam pembuatan media belajar anak	Mempraktekkan Menciptakan permainan dengan bahan alam Menjelaskan Cara dan pelaksanaan bermain dengan bahan sisa dan bahan alam sebagai media berolahraga	Kriteria: Diberi nilai penuh jika hasil karya sesuai dengan kebutuhan anak	praktek 2 X 50			0%
12	pemanfaatan bahan sisa dalam pembuatan media belajar anak	Mempraktekkan Menciptakan permainan dengan bahan alam Menjelaskan Cara dan pelaksanaan bermain dengan bahan sisa dan bahan alam sebagai media berolahraga	Kriteria: Diberi nilai penuh jika hasil karya sesuai dengan kebutuhan anak	praktek 2 X 50			0%
13	mampu berkarya memodifikasi berbagai macam cabang olahraga dan pembuatan media yang sesuai dengan kebutuhan anak	menjelaskan dan mempraktekan cabang olahraga yang sudah di modifikasi	Kriteria: Diberi nilai penuh jika proses pembuatan dan hasil modifikasinya tepat dan benar	Praktek dan Produk 2 X 50			0%
14	mampu berkarya memodifikasi berbagai macam cabang olahraga dan pembuatan media yang sesuai dengan kebutuhan anak	menjelaskan dan mempraktekan cabang olahraga yang sudah di modifikasi	Kriteria: Diberi nilai penuh jika proses pembuatan dan hasil modifikasinya tepat dan benar	Praktek dan Produk 2 X 50			0%

15	mampu berkarya memodifikasi berbagai macam cabang olahraga dan pembuatan media yang sesuai dengan kebutuhan anak	menjelaskan dan mempraktekan cabang olahraga yang sudah di modifikasi	Kriteria: Diberi nilai penuh jika proses pembuatan dan hasil modifikasinya tepat dan benar	Praktek dan Produk 2 X 50			0%
16	UAS	UAS	Kriteria: 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. **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 proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.