UNESA	**Universitas Negeri Surabaya** **S3 Pendidikan Jasmani**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
ANALISIS PEMBELAJARAN MOTORIK			2				25 Agustus 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
			HERYANTO NUR MUHAMMAD

Deskripsi Singkat MK		
Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL	Mampu menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik dalam menyelesaikan tugas bidang Pendidikan Jasmani secara professional.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan.
	CPMK-2	Mengembangkan diri secara berkelanjutan, berkomunikasi dan berkolaborasi.
	CPMK-3	Menguasai kaidah ilmiah secara teoritis maupun praktis dengan baik dalam menyelesaikan masalah yang timbul dalam bidang Pendidikan Jasmani.
	Matrik CPL - CPMK	

CPMK	CPL
CPMK-1	✔
CPMK-2	✔
CPMK-3	✔

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

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		✔		✔					✔	✔	✔	✔		✔		✔

Pustaka	**Utama :**	

1. Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2014). Motor development in young children. In Handbook of research on the education of young children (pp. 123-138). Routledge.
2. Indahwati, N., Hartati, S. C. Y., Prakoso, B. B., Yulfadinata, A., & Rohman, M. F. (2024). Screen Time dan Pola Permainan Anak: Dampaknya Terhadap Perkembangan Motorik dan Kesehatan Mental. LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA.

Pendukung :

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online)*		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Memahami konsep dasar pembelajaran motorik	Menjelaskan definisi, ruang lingkup, urgensi	Ketepatan konsep, kejelasan argumen, partisipasi aktif.	Kuliah pengantar			5%
2	Menganalisis teori perkembangan motorik	Mengidentifikasi tahapan perkembangan motorik	Ketepatan identifikasi teori, kualitas analisis	Ceramah dan Diskusi kelompok			5%
3	Mengkaji faktor perkembangan motorik	Menjelaskan faktor internal–eksternal	Review artikel & diskusi	Kuliah & studi kasus			5%
4	Mengidentifikasi model pembelajaran motorik	Menjelaskan model pembelajaran	Kejelasan model, visual, respons tanya jawab	Presentasi			5%
5	Menganalisis kesalahan gerak	Mengidentifikasi error movement	Ketepatan identifikasi error, rekomendasi perbaikan	Praktik analisis			5%
6							5%
7	Menggunakan instrumen asesmen	Melakukan pengukuran motorik	Ketepatan prosedur, akurasi data, etika	Praktik lapangan			5%
8	Menganalisis data asesmen	Mengolah data motorik	Ketepatan teknik analisis, interpretasi, kerapian	Praktik lab			10%
9	Mengkaji screen time & dampaknya	Menjelaskan hubungan screen time–motorik	Ketepatan sintesis, relevansi temuan	Diskusi			5%
10		Mendesain pembelajaran	Desain pembelajaran	Workshop			5%

11	Menganalisis pembelajaran berbasis teknologi	Menilai efektivitas teknologi	Esai kritis tentang kedalaman analisis, ketepatan teori, argumentasi	Kuliah			5%
12	Mengembangkan model pembelajaran inovatif	Mendesain model pembelajaran	Kejelasan struktur, inovasi, relevansi	Workshop			10%
13	Menyusun laporan analisis	Menyusun laporan ilmiah	Kelengkapan struktur, ketepatan analisis	Menyusun laporan ilmiah			5%
14	Menyajikan hasil analisis	Presentasi hasil	Kejelasan penyampaian, visual, penguasaan materi	Menyajikan hasil analisis			5%
15	Menyajikan hasil analisis	Presentasi hasil	Kejelasan penyampaian, visual, penguasaan materi	Presentasi hasil			5%
16	Evaluasi akhir	Mengintegrasikan seluruh materi	Ketepatan konsep, kedalaman analisis	Ujian akhir			15%

SDGS (Sustainable Development Goals)

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.

12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.