

**KONTRAK PERKULIAHAN, SISTEM PENILAIAN,
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS), DAN
SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)**

**MATA KULIAH:
DESAIN
DAN
PENGEMBANGAN
KURIKULUM
PENDIDIKAN
JASMANI**



TAHUN 2023

UNIVERSITAS CENDERAWASIH

www.uncen.ac.id 

**KONTRAK PERKULIAHAN DAN KONTRAK PENILAIAN
RENCANA PEMBELAJARAN SEMSTER (RPS)**

MATA KULIAH

DESAIN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM PENDIDIKAN JASMANI



Oleh

Dr. Rif'iy Qomarullah, S.Pd., M.Pd

NIP. 198601012019031013

**MAGISTER PENDIDIKAN OLAAHRAGA
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS CENDERAWASIH
2024**

KONTRAK PERKULIAHAN DAN KONTRAK PENILAIAN

Nama Mata Kuliah : Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani
Kode Mata Kuliah : MPO245103
Dosen Pengampu : Dr. Rif'iy Qomarullah, S.Pd., M.Pd
Semester : I (Satu) / Ganjil

Deskripsi Mata Kuliah

Mempraktekkan pengembangan penyusunan kurikulum pendidikan jasmani, membahas tentang konsep dasar dan teori kurikulum Pendidikan Jasmani, aspek-aspek dalam kurikulum Pendidikan Jasmani, desain, kompetensi, metode dan evaluasi dalam sistem kurikulum Pendidikan Jasmani dan implikasinya teori Pendidikan Jasmani dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

Capaian pembelajaran mata kuliah Desain dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani adalah mahasiswa mampu memahami teori dan prinsip dasar dalam desain kurikulum pendidikan jasmani, mulai dari analisis kebutuhan, perencanaan, hingga evaluasi kurikulum. Mahasiswa diharapkan dapat mengaplikasikan pendekatan dan model desain kurikulum yang sesuai dengan perkembangan ilmu pendidikan jasmani dan kebutuhan peserta didik. Selain itu, mahasiswa mampu merancang kurikulum yang inovatif dan berkelanjutan, dengan memperhatikan konteks budaya, sosial, dan perkembangan fisik peserta didik. Mahasiswa juga diharapkan dapat mengevaluasi dan memperbaiki kurikulum untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani yang efektif dan efisien.

Bentuk Pembelajaran

Pembelajaran mata kuliah Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani dirancang untuk mengintegrasikan pendekatan teoritis, praktis, project-based learning, dan case methods dalam beberapa pertemuan. Pada awal perkuliahan, mahasiswa akan mempelajari analisis kebutuhan kurikulum, prinsip dan teori desain kurikulum, pendekatan berbasis kompetensi, pemilihan konten dan strategi pembelajaran, perencanaan evaluasi kurikulum, serta implementasi dan evaluasi efektivitas kurikulum pendidikan jasmani yang sesuai dengan perkembangan peserta didik.. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun pemahaman konseptual yang kuat. Selanjutnya, mahasiswa akan diberi kesempatan untuk menerapkan pemahaman teoritis

tersebut melalui pendekatan praktis, seperti analisis artikel ilmiah untuk mengidentifikasi dimensi Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani yang terkandung di dalamnya. Dalam pertemuan lain, pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) dilakukan, di mana mahasiswa diminta untuk menyusun makalah atau presentasi kelompok mengenai pengaruh Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani terhadap perkembangan ilmu pengetahuan di bidang tertentu. Pendekatan case methods diterapkan dengan mengkaji studi kasus yang relevan, seperti mengkaji artikel Penelitian yang berjudul *Content validity of men's U-21 soccer physical test* serta PkM berjudul **Pelatihan Renang dan Keselamatan Saat Berenang Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Negeri Pembina Provinsi Papua**. Mahasiswa akan bekerja secara kolaboratif untuk menganalisis, menyusun argumen, dan menawarkan solusi berdasarkan prinsip Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani.

TUGAS DAN SISTEM PENILAIAN

1. Tugas

- a. Tugas Mandiri : Membuat rangkuman berdasarkan tema/topik yang disepakati dan ditetapkan oleh dosen-mahasiswa
- b. Tugas Kelompok : Membuat makalah dan mempresentasikan, tugas yang diselesaikan oleh kelompok berdasarkan tema/topik yang disepakati bersama dan ditetapkan.

2. Penilaian (Instrumen penilaian terlampir pada lampiran 2)

- a. Aspek Penilaian
 - 1) Aspek kognitif melalui tes lisan dan tertulis
 - 2) Penilaian afektif: materi yang berdasarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi seperti penghargaan, nilai, perasaan, semangat, minat, dan sikap terhadap sesuatu hal.
 - 3) Sikap dan perilaku selama mengikuti perkuliahan menjadi pertimbangan dalam penilaian.
 - 4) Kehadiran mahasiswa dalam perkuliahan
- b. Cara Menilai

Nilai akhir seorang mahasiswa adalah maksimum dari lima cara penilaian berikut :

- 1) Cara penilaian pertama melihat kehadiran mahasiswa :

Nilai kehadiran mahasiswa adalah jumlah total kehadiran mahasiswa selama 14 kali pertemuan (maksimum) dan dengan asumsi kehadiran dihitung 20 %. Misalnya : Mahasiswa A mengikuti kuliah selama 14 kali pertemuan maka si A mendapat nilai kehadiran (absen) $(14 / 14) \times 20 = 20$. (jumlah kehadiran mahasiswa A dibagi jumlah pertemuan maksimum dikali 20)
- 2) Cara penilaian kedua adalah dengan nilai tugas :

Nilai tugas mahasiswa adalah jumlah total nilai tugas mahasiswa dengan mengerjakan tugas (maksimum 2 kali) dan dengan asumsi nilai tugas dihitung 10 %. Misalnya mahasiswa A Tugas 1 dan 2 mendapat nilai 100 maka si mahasiswa A mendapat nilai $(200 / 2) / 100 \times 10 = 10$ (Jumlah tugas 1,2,3 dibagi 3) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 10
- 3) Cara penilaian ketiga adalah dengan nilai kuis :

Nilai kuis mahasiswa adalah jumlah total nilai kuis mahasiswa dengan diberikan 3 kali kuis dan dengan asumsi nilai kuis dihitung 15 %. Misalnya mahasiswa A dengan nilai kuis 1, 2 dan 3 mendapat nilai 100 maka si mahasiswa A mendapat nilai $(300 / 3) / 100 \times 15 = 15$ (Jumlah nilai kuis 1, 2 dan 3 dibagi 3) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 15

- 4) Cara penilaian ketiga adalah dengan nilai ujian tengah semester (UTS):

Nilai UTS mahasiswa adalah jumlah total nilai UTS mahasiswa dengan asumsi nilai UTS dihitung 25 %. Misalnya mahasiswa A dengan nilai UTS mendapat nilai 100 maka si mahasiswa A mendapat nilai $(100 / 100) \times 25 = 25$ (Jumlah nilai UTS) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 25

- 5) Cara penilaian ketiga adalah dengan nilai ujian akhir semester (UAS):

Nilai UAS mahasiswa adalah jumlah total nilai UAS mahasiswa dengan asumsi nilai UAS dihitung 30 %. Misalnya mahasiswa A dengan nilai UAS mendapat nilai 100 maka si mahasiswa A mendapat nilai $(100 / 100) \times 30 = 30$ (Jumlah nilai UAS) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 30

□ **Total Nilai Mahasiswa A = 100**

Dengan perincian - nilai kehadiran = 10, nilai tugas =15, nilai kuis, dan soft skill=15, nilai UTS=25 dan nilai UAS=30.

3. Pembobotan Penilaian

Pembobotan nilai untuk menentukan nilai akhir berdasarkan pada ketentuan berikut ini:

N o	Dimensi/aspek yang dinilai	Bobot (%)
1	Penilaian Kehadiran	20
2	Penilaian Tugas	10
3	Penilaian Kuis	15
4	Penilaian UTS	25
5	Penilaian UAS	30
Jumlah		100

4. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian yang digunakan oleh dosen pengampu mengacu pada tabel Penilaian dibawah ini:

Nilai	Poin	Range
A	4,0	81,1-100
B+	3,5	74,6-81,0
B	3,0	68-74,5
C+	2,5	61,6-67,9
C	2,0	55,0-61,5
D	1,0	27,5-54,9
E	0	0-27,4



UNIVERSITAS CENDERAWASIH
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN

MPO
245103

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
DESAIN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM PENDIDIKAN JASMANI	MPO245103	Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB)	TEORI 3 SKS	1	Tanggal Bulan Tahun
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK	Ka PRODI	
Prof. Dr. Saharuddin Ita, M.Kes., AIFO		Dr. Rif'iy Qomarullah, S.Pd., M.Pd	Dr. Rif'iy Qomarullah, S.Pd., M.Pd	Prof. Dr. Saharuddin Ita, M.Kes., AIFO	
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) (Rumusan CPL terlampir pada Lampiran 1)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	CPL 1 Sikap	S3 : Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila S9 : Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri S13 : Menerapkan sportivitas (fair play) dalam setiap aktivitas gerak dan olahraga (Ciri Khas Prodi) S14 : Menginternalisasi nilai-nilai luhur keolahragaan dalam kehidupan sehari- hari. (Ciri Khas Prodi)			
	CPL 2 Pengetahuan	P1 : Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran Pendidikan Jasmani yang mendidik serta mampu menerapkannya P6 : Mampu mengimplementasikan teori-teori pembelajaran dalam proses menjadi guru olahraga yang professional P10 : Mampu dan terampil penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam pembelajaran pendidikan jasmani			

	CPL 3 Keterampilan Umum	KU1 : Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya KU4 : Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi KU5 : Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data KU 10 : Mampu Meneyelesaikan masalah lingkungannya secara Responsif dan Inovatif dengan menerapkan ilmu dan teknologi di bidang bencana lahan basah dan kewirausahaan
	CPL 4 Keterampilan Khusus	KK1 : Memiliki keterampilan (skill) rangka memahami fenomena pendidikan jasmani serta ilmu keolahragaan secara komprehensif KK2 : Memiliki Keterampilan paedagogik dan etika profesi kependidikan dalam lingkup Pendidikan Jasmani KK6 : Memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran KK7 : Memiliki kemampuan manajerial dan integritas dalam komunitas kerja Pendidikan Jasmani maupun keolahragaan
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami teori dan prinsip dasar dalam desain kurikulum pendidikan jasmani, termasuk analisis kebutuhan, tujuan pembelajaran, dan model-model pengembangan kurikulum yang relevan.
	CPMK-2	Mahasiswa mampu mengaplikasikan pendekatan dan model desain kurikulum untuk menyusun kurikulum pendidikan jasmani yang sesuai dengan konteks pendidikan, perkembangan peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang efektif.
	CPMK-3	Mahasiswa mampu merancang kurikulum pendidikan jasmani yang inovatif, berorientasi pada kompetensi, serta memperhatikan aspek keberlanjutan dan evaluasi yang berkesinambungan untuk meningkatkan kualitas pendidikan jasmani.
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
	Sub-CPMK 1	Memahami pengertian, tujuan, dan prinsip dasar kurikulum pendidikan jasmani dalam konteks pendidikan.
	Sub-CPMK 2	Memahami berbagai teori kurikulum yang relevan dengan pendidikan jasmani dan bagaimana teori tersebut diterapkan dalam pengembangan kurikulum.
	Sub-CPMK 3	Memahami pentingnya analisis kebutuhan peserta didik dan konteks lokal dalam merancang kurikulum pendidikan jasmani.
	Sub-CPMK 4	Memahami prinsip dasar dalam merancang kurikulum pendidikan jasmani yang efektif, inklusif, dan berbasis kompetensi.
	Sub-CPMK 5	Memahami komponen utama kurikulum seperti tujuan pembelajaran, materi, metode, evaluasi, dan sumber daya.

	Sub-CPMK 6	Memahami konsep dan penerapan pendekatan berbasis kompetensi dalam kurikulum pendidikan jasmani.
	Sub-CPMK 7	Memahami berbagai model desain kurikulum yang digunakan dalam pendidikan jasmani, seperti model ADDIE dan model Taba.
	Sub-CPMK 8	Memahami pentingnya evaluasi kurikulum untuk menilai keberhasilan implementasi dan efektivitas kurikulum dalam pencapaian tujuan pendidikan jasmani.
	Sub-CPMK 9	Mengaplikasikan prinsip-prinsip kurikulum dalam menyusun komponen-komponen pendidikan jasmani yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
	Sub-CPMK 10	Mengaplikasikan kurikulum yang telah dirancang untuk mengembangkan program pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif.
	Sub-CPMK 11	Mengaplikasikan penyesuaian kurikulum untuk memenuhi kebutuhan spesifik peserta didik dan kondisi lokal, seperti budaya atau sumber daya yang tersedia.
	Sub-CPMK 12	Merancang kurikulum pendidikan jasmani yang relevan, inovatif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik secara berkelanjutan.
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mempraktekkan pengembangan penyusunan kurikulum pendidikan jasmani, membahas tentang konsep dasar dan teori kurikulum Pendidikan Jasmani, aspek-aspek dalam kurikulum Pendidikan Jasmani, desain, kompetensi, metode dan evaluasi dalam sistem kurikulum Pendidikan Jasmani dan implikasinya teori Pendidikan Jasmani dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.	
Pustaka	Utama	
	1. Ibrahim, I., Ita, S., Kardi, I. S., & Nopiyanto, Y. E. (2023). Pelatihan Renang dan Keselamatan Saat Berenang Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Negeri Pembina Provinsi Papua. <i>Jurnal Dharma Pendidikan dan Keolahragaan</i>, 3(2), 37-44. 2. Adii, Y., Guntoro, T. S., Sutoro, S., Nurhidayah, D., & Ndayisenga, J. (2023). Content validity of men's u-21 soccer physical test. <i>Jurnal Keolahragaan</i>, 11(2), 202-211. 3. Arikunto, S. (2010). <i>Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan</i>. Jakarta: Bumi Aksara. 4. Taba, H. (1962). <i>Curriculum Development: Theory and Practice</i>. New York: Harcourt, Brace & World. 5. Siedentop, D. (2009). <i>Introduction to Physical Education, Fitness, and Sport</i> (7th ed.). Boston: McGraw-Hill.	
Dosen Pengampu	Dr. Rif'iy Qomarullah, S.Pd., M.Pd	
Matakuliah Syarat	-	

Mgg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir diharapkan)	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Kontrak Perkuliahan Mampu menjelaskan Pengertian Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani	1. Ketepatan Menjelaskan Kontrak Perkuliahan 2. Ketepatan Menjelaskan Pengertian Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk Penilaian: a. Penilaian Tertulis	✓ Ceramah atau Diskusi atau Tanya Jawab ✓ Penugasan tertulis ✓ Metode : <i>Case Study (CS) and Project Base Learning (PBL)</i> ✓ [BT+BM:(1+1)x(2x6’)] ✓ TM: 3 x 50”	1. Kontrak Perkuliahan 2. Pengertian Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani	5%
2	Memahami pengertian, tujuan, dan prinsip dasar kurikulum pendidikan jasmani dalam konteks pendidikan.	Ketepatan Menjelaskan tujuan, dan prinsip dasar kurikulum pendidikan jasmani dalam konteks pendidikan.	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk Penilaian: Penilaian Tertulis	✓ Ceramah atau Diskusi atau Tanya Jawab ✓ Penugasan tertulis ✓ Metode : <i>Case Study (CS) and Project Base Learning (PBL)</i> ✓ [BT+BM:(1+1)x(2x6’)] ✓ TM: 3 x 50”	Tujuan, Dan Prinsip Dasar Kurikulum Pendidikan Jasmani Dalam Konteks Pendidikan.	5%
3	Memahami berbagai teori kurikulum yang relevan dengan pendidikan jasmani dan bagaimana teori tersebut diterapkan dalam pengembangan kurikulum.	Ketepatan Menjelaskan berbagai teori kurikulum yang relevan dengan pendidikan jasmani dan bagaimana teori tersebut diterapkan dalam pengembangan kurikulum	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk Penilaian: Penilaian Tertulis	✓ Ceramah atau Diskusi atau Tanya Jawab ✓ Penugasan tertulis ✓ Metode : <i>Case Study (CS) and Project Base Learning (PBL)</i> ✓ [BT+BM:(1+1)x(2x6’)] ✓ TM: 3 x 50”	Teori Kurikulum Yang Relevan Dengan Pendidikan Jasmani Dan Bagaimana Teori tersebut Diterapkan Dalam Pengembangan Kurikulum	5%

4	Memahami pentingnya analisis kebutuhan peserta didik dan konteks lokal dalam merancang kurikulum pendidikan jasmani.	Ketepatan Menjelaskan pentingnya analisis kebutuhan peserta didik dan konteks lokal dalam merancang kurikulum pendidikan jasmani.	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk Penilaian: Penilaian Tertulis	✓ Ceramah atau Diskusi atau Tanya Jawab ✓ Penugasan tertulis ✓ Metode : <i>Case Study (CS) and Project Base Learning (PBL)</i> ✓ [BT+BM:(1+1)x(2x6’)] ✓ TM: 3 x 50’’	Pentingnya Analisis Kebutuhan Peserta Didik Dan Konteks Lokal Dalam Merancang Kurikulum Pendidikan Jasmani	5%
5	Memahami prinsip dasar dalam merancang kurikulum pendidikan jasmani yang efektif, inklusif, dan berbasis kompetensi.	Ketepatan Menjelaskan prinsip dasar dalam merancang kurikulum pendidikan jasmani yang efektif, inklusif, dan berbasis kompetensi.	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk Penilaian: Penilaian Tertulis	✓ Ceramah atau Diskusi atau Tanya Jawab ✓ Penugasan tertulis ✓ Metode : <i>Case Study (CS) and Project Base Learning (PBL)</i> ✓ [BT+BM:(1+1)x(2x6’)] ✓ TM: 3 x 50’’	Prinsip Dasar Dalam Merancang Kurikulum Pendidikan Jasmani Yang Efektif, Inklusif, Dan Berbasis Kompetensi.	5%
6	Memahami komponen utama kurikulum seperti tujuan pembelajaran, materi, metode, evaluasi, dan sumber daya.	Ketepatan Menjelaskan komponen utama kurikulum seperti tujuan pembelajaran, materi, metode, evaluasi, dan sumber daya	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk Penilaian: Penilaian Tertulis	✓ Ceramah atau Diskusi atau Tanya Jawab ✓ Penugasan tertulis ✓ Metode : <i>Case Study (CS) and Project Base Learning (PBL)</i> ✓ [BT+BM:(1+1)x(2x6’)] ✓ TM: 3 x 50’’	Komponen Utama Kurikulum Seperti Tujuan Pembelajaran, Materi, Metode, Evaluasi, Dan Sumber Daya	5%
7	Memahami konsep dan penerapan pendekatan berbasis kompetensi dalam kurikulum pendidikan jasmani. Dengan mengintegrasikan artikel PkM yaitu: Pelatihan Renang dan Keselamatan Saat Berenang Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Negeri Pembina Provinsi Papua	Ketepatan Menjelaskan konsep dan penerapan pendekatan berbasis kompetensi dalam kurikulum pendidikan jasmani. Dengan mengintegrasikan artikel PkM.	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk Penilaian: Penilaian Tertulis	✓ Ceramah atau Diskusi atau Tanya Jawab ✓ Penugasan tertulis ✓ Metode : <i>Case Study (CS) and Project Base Learning (PBL)</i> ✓ [BT+BM:(1+1)x(2x6’)] ✓ TM: 3 x 50’’	Konsep Dan Penerapan Pendekatan Berbasis Kompetensi Dalam Kurikulum Pendidikan Jasmani. Dengan Mengintegrasikan Artikel Pkm.	10%

8	UTS					10%
9	Memahami berbagai model desain kurikulum yang digunakan dalam pendidikan jasmani, seperti model ADDIE dan model Taba.	Mampu mendemonstrasikan berbagai model desain kurikulum yang digunakan dalam pendidikan jasmani, seperti model ADDIE dan model Taba.	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk Penilaian: Penilaian Tertulis Penilaian Praktek	✓ Ceramah atau Diskusi atau Tanya Jawab ✓ Penugasan tertulis dan praktek ✓ Metode : <i>Case Study (CS) and Project Base Learning (PBL)</i> ✓ [BT+BM:(1+1)x(2x6’)] ✓ TM: 3 x 50”	Model Desain Kurikulum Yang Digunakan Dalam Pendidikan Jasmani, Seperti Model ADDIE Dan Model Taba	5%
10	Memahami pentingnya evaluasi kurikulum untuk menilai keberhasilan implementasi dan efektivitas kurikulum dalam pencapaian tujuan pendidikan jasmani.	Ketepatan Menjelaskan pentingnya evaluasi kurikulum untuk menilai keberhasilan implementasi dan efektivitas kurikulum dalam pencapaian tujuan pendidikan jasmani	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk Penilaian: Penilaian Tertulis	✓ Ceramah atau Diskusi atau Tanya Jawab ✓ Penugasan tertulis ✓ Metode : <i>Case Study (CS) and Project Base Learning (PBL)</i> ✓ [BT+BM:(1+1)x(2x6’)] ✓ TM: 3 x 50”	Pentingnya Evaluasi Kurikulum Untuk Menilai Keberhasilan Implementasi Dan Efektivitas Kurikulum Dalam Pencapaian Tujuan Pendidikan Jasmani	5%
11	Mengaplikasikan prinsip-prinsip kurikulum dalam menyusun komponen-komponen pendidikan jasmani yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan mengintegrasikan artikel penelitian yaitu: Content validity of men's U-21 soccer physical test	Mampu mendemonstrasikan prinsip-prinsip kurikulum dalam menyusun komponen-komponen pendidikan jasmani yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan mengintegrasikan artikel penelitian	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk Penilaian: Penilaian Tertulis Penilaian Praktek	✓ Ceramah atau Diskusi atau Tanya Jawab ✓ Penugasan tertulis dan Praktek ✓ Metode : <i>Case Study (CS) and Project Base Learning (PBL)</i> ✓ [BT+BM:(1+1)x(2x6’)] ✓ TM: 3 x 50”	Prinsip-Prinsip Kurikulum Dalam Menyusun Komponen-Komponen Pendidikan Jasmani Yang Sesuai Dengan Karakteristik Peserta Didik. Dengan Mengintegrasikan Artikel Penelitian	10%
12	Mengaplikasikan kurikulum yang telah dirancang untuk	Ketepatan Menjelaskan	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan.	✓ Ceramah atau Diskusi atau Tanya Jawab ✓ Penugasan tertulis	Kurikulum Yang Telah Dirancang	5%

	mengembangkan program pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif.	kurikulum yang telah dirancang untuk mengembangkan program pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif	2. Bentuk Penilaian: Penilaian Tertulis	✓ Metode : <i>Case Study (CS) and Project Base Learning (PBL)</i> ✓ [BT+BM:(1+1)x(2x6'')] ✓ TM: 3 x 50''	Untuk Mengembangkan Program Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Efektif	
13	Mengaplikasikan penyesuaian kurikulum untuk memenuhi kebutuhan spesifik peserta didik dan kondisi lokal, seperti budaya atau sumber daya yang tersedia.	Ketepatan Menjelaskan penyesuaian kurikulum untuk memenuhi kebutuhan spesifik peserta didik dan kondisi lokal, seperti budaya atau sumber daya yang tersedia.	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk Penilaian: Penilaian Tertulis	✓ Ceramah atau Diskusi atau Tanya Jawab ✓ Penugasan tertulis ✓ Metode : <i>Case Study (CS) and Project Base Learning (PBL)</i> ✓ [BT+BM:(1+1)x(2x6'')] ✓ TM: 3 x 50''	Penyesuaian Kurikulum Untuk Memenuhi Kebutuhan Spesifik Peserta Didik Dan Kondisi Lokal, Seperti Budaya Atau Sumber Daya Yang Tersedia.	5%
14-15	Merancang kurikulum pendidikan jasmani yang relevan, inovatif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik secara berkelanjutan.	Mampu Membuat kurikulum pendidikan jasmani yang relevan, inovatif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik secara berkelanjutan	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk Penilaian: Penilaian Tertulis Penilaian Praktek	✓ Ceramah atau Diskusi atau Tanya Jawab ✓ Penugasan tertulis dan Praktek ✓ Metode : <i>Case Study (CS) and Project Base Learning (PBL)</i> ✓ [BT+BM:(1+1)x(2x6'')] ✓ TM: 3 x 50''	Kurikulum Pendidikan Jasmani Yang Relevan, Inovatif, Dan Berorientasi Pada Pengembangan Kompetensi Peserta Didik Secara Berkelanjutan	5%
16	UAS					15%

Jayapura, tanggal bulan Tahun

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Keolahragaan

Dosen Pengampu Mata Kuliah

Prof. Dr. Saharuddin Ita, M.Kes., AIFO
NIP. 195812311985031032

Dr. Rifiy Qomarullah, S.Pd., M.Pd
NIP. 198601012019031013

LAMPIRAN 1

RUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN

No.	Capaian Pembelajaran Lulusan	SumberAcuan
I	Sikap (S)	
	1. Bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama,moral, danetika; 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; 4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada Negara dan bangsa; 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuanorisinal orang lain; 6. Bekerjasama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; 7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; 8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; 9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; 10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dankewirausahaan. 11. Menginternalisasi sikap apresiatif dan peduli dalam pelestarian lingkungan hidup, nilai-nilai olahraga dan social budaya yang berkembang di masyarakat.	Lampiran Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
II	Pengetahuan (P)	
	1. Menguasai secara teoritis bidang ilmu keolahragaan secara mendalam serta memformulasikan masalah-masalah bidang keolahragaan secara sistematis dan procedural, 2. Mampu melakukan kajian-kajian ilmiah terhadap permasalahan keolahragaan secara mendalam yang didukung dengan keterampilan menulis ilmiah, analisis, serta penguasaan tes dan pengukuran olahraga yang modern,	Capaian Pembelajaran Perkumpulan Program Studi Ilmu Keolahragaan Indonesia (P2SIKI)

No.	Capaian Pembelajaran Lulusan	SumberAcuan
	3. Mampu menganalisis dan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan informasi dan data serta memberikan solusi pada setiap permasalahan secara mandiri dan atau kelompok, 4. Mengerti dan memahami prosedur analisis untuk merencanakan, menyusun dan menerapkan metode pembelajaran dan pendidikan penjas kepada peserta didik 5. Mampu menjadi penggerak dan pengelola keolahragaan diberbagai bidang pekerjaan yang didukung kemampuan menganalisa permasalahan keolahragaan berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan terkini,	
III	Keterampilan Umum (KU)	
	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya,	Lampiran Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
	2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur,	
	3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni,	
	4. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi,	
	5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data,	
	6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya,	

No.	Capaian Pembelajaran Lulusan	SumberAcuan
	7. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan super visi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya,	
	8. Mampumelakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri,	
	9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiarism.	
IV	Keterampilan Khusus (KK)	
	1. Mampu menciptakan, memandu, dan mengembangkan olahraga masyarakat, olahraga berkebutuhan khusus, olahraga kesehatan, olahraga kepariwisataan, dan olahraga rekreasi, 2. Mampu memberikan pelayanan jasa konsultasi olahraga kesehatan dan kebugaran untuk meningkatkan derajat kesehatan masyarakat menggunakan pendekatan inovatif, kreatif, dan teknologi mutakhir, 3. Mampu mengelola kegiatan bidang keolahragaan (event organizer/EO), 4. Mampu mengembangkan pusat-pusat kesehatan dan kebugaran, 5. Mampu mengaplikasikan pengetahuan ilmu keolahragaan dalam bidang komunikasi dan informasi, 6. Mampu menerapkan ilmu keolahragaan dalam rangka menyelesaikan permasalahan bidang keolahragaan serta memiliki kemampuan beradaptasi terhadap perubahan baru dalam bidang keolahragaan.	Capaian Pembelajaran Perkumpulan Program Studi Magister Pendidikan Olahraga Indonesia (P2SMPOI)

LAMPIRAN 2

1. INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK PERTEMUAN 1-16

A. RANAH KOGNITIF (Anderson, L.W. dan Krathwohl, D.R. : 2001)

C1	C2	C3	C4	C5	C6
Mengingat (<i>Remember</i>)	Memahami (<i>Understad</i>)	Mengaplikasikan (<i>Apply</i>)	Menganalisis (<i>Analyze</i>)	Mengevaluasi (<i>Evaluate</i>)	Mencipta (<i>Create</i>)
Mengutip	Memperkirakan	Mengaskan	Memecahkan	Membandingkan	Mengumpulkan
Menebitkan	Menceritakan	Menentukan	Menegaskan	Menilai	Mengatur
Menjelaskan	Merinci	Menerapkan	Meganalisis	Mengarahkan	Merancang
Memasakkan	Megubah	Memodifikasi	Menyimpulkan	Mengukur	Membuat
Membaca	Memperluas	Membangun	Menjelajah	Merangkum	Merearasi
Menamai	Menjabarkan	Mencegah	Mengaitkan	Mendukung	Memperjelas
Meninjau	Mncontohkan	Melatih	Mentransfer	Memilih	Mengarang
Mentabulasi	Mengemukakan	Menyelidiki	Mengedit	Memproyeksikan	Menyusun
Memberi kode	Menggali	Memproses	Menemukan	Mengkritik	Mengkode
Menulis	Mengubah	Memecahkan	Menyeleksi	Mengarahkan	Mengkombinasikan
Menyatakan	Menghitung	Melakukan	Mengoreksi	Memutukan	Memfasilitasi
Menunjukkan	Menguraikan	Mensimulasikan	Mendeteksi	Memisahkan	Mengkonstruksi
Mendaftar	Mempertahankan	Mengurutkan	Menelaah	Menimbang	Merumuskan
Menggambar	Mengartikan	Membiasakan	Mengukur		Menghubungkan
Membilang	Menerangkan	Mengklasifikasi	Membangunkan		Menciptakan
Mengidentifikasi	Menafsirkan	Menyesuaikan	Merasionalkan		Menampilkan
Menghafal	Memprediksi	Menjalankan	Mendiagnosis		
Mencatat	Melaporkan	Mengoperasikan	Memfokuskan		
Meniru	Membedakan	Meramalkan	Memadukan		

B. RANAH AFEKTIF : (A3)
KISI-KISI

Aspek minat (Rubrik deskriptif), indikator situasi, A 3 (menyatakan pendapat)	
Indikator	Deksripsi
Perasaan senang	Merasa sangat senang mengikuti mata kuliah Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani ini, mendorong untuk mau mempelajari
Keterlibatan siswa	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani sangat bagus , sebab mendorong untuk meneliti.
Ketertarikan	Mahasiswa sangat tertarik terhadap mata kuliah Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani sebab mendorong rasa ingin tahu.
Perhatian	Perhatian mahasiswa pada matakuliah Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani ini sangat tinggi , sebab mendorong kesungguhan menyimak pembelajaran.

INSTRUMEN PENILAIAN DOMAIN AFEKTIF, ASPEK MINAT DENGAN TEKNIK RUBRIK DISKRIPITIF

Aspek/kategori/kriteria	4	3	2	1
Perasaan senang	Merasa SANGAT SENANG mengikuti mata kuliah Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani ini, mendorong untuk mau mempelajari	Merasa SENANG mengikuti mata kuliah Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani ini, mendorong untuk mau mempelajari	Merasa KURANG SENANG mengikuti mata kuliah Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani ini, mendorong untuk mau mempelajari	Merasa BOSAN mengikuti mata kuliah Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani ini, mendorong untuk mau mempelajari
Keterlibatan siswa	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani SANGAT BAGUS , Sebab mendorong untuk meneliti.	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani BAGUS , sebab mendorong untuk meneliti.	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani KURANG BAGUS , sebab mendorong untuk	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani JELEK , sebab mendorong untuk meneliti.

			meneliti.	
Ketertarikan	Mahasiswa SANGAT TERTARIK terhadap mata kuliah Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani ini sebab mendorong rasa ingin tahu	Mahasiswa TERTARIK terhadap mata kuliah Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani ini sebab mendorong rasa ingin tahu.	Mahasiswa KURANG TERTARIK terhadap mata kuliah Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani ini sebab mendorong rasa ingin tahu.	Mahasiswa TIDAK TERTARIK terhadap mata kuliah Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani ini sebab mendorong rasa ingin tahu
Perhatian	Perhatian mahasiswa pada matakuliah Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani ini SANGAT TINGGI , sebab mendorong kesungguhan menyimak pembelajaran.	Perhatian mahasiswa pada matakuliah Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani ini TINGGI , sebab mendorong kesungguhan menyimak pembelajaran.	Perhatian mahasiswa pada matakuliah Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani ini RENDAH sebab mendorong kesungguhan menyimak pembelajaran.	Perhatian mahasiswa pada matakuliah Desain dan pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani ini SANGAT RENDAH , sebab mendorong kesungguhan menyimak pembelajaran.

C. RANAH PSIKOMOTOR

P1 Meniru	P2 Manipulasi	P3 Presisi	P4 Artikulasi	P5 Naturalisasi
Menyalin Mengikuti Mereplikasi Mengulangi Mematuhi Mengaktifkan Menyesuaikan Menggabungkan Melamar Mengatur Mengumpulkan Menimbang Memperkecil Membangun Mengubah Membersihkan	Kembali membuat Membangun Melakukan Melaksanakan Menerapkan Mengoreksi Mendemonstrasikan Merancang Memilah Melatih Memperbaiki Mengidentifikasikan Mengisi Menempatkan Membuat Memanipulasi Mereparasi Mencampur	Menunjukkan Melengkapi Menyempurnakan Mengkalibrasi Mengendalikan Mengalihkan Menggantikan Memutar Mengirim Memindahkan Mendorong Menarik Memproduksi Mencampur Mengoperasikan Mengemas Membungkus	Membangun Mengatasi Menggabungkan Beradaptasi Memodifikasi Merumuskan Mengalihkan Mempertajam Membentuk Memadankan Menggunakan Memulai Menyetir Menjelaskan Menempel Mensketsa Mendengarkan Menimbang	Mendesain Menentukan Mengelola