

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

**MATA KULIAH:
TEKNOLOGI KOMUNIKASI
DAN
INFORMASI DALAM
PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN
JASMANI**



TAHUN 2023

UNIVERSITAS CENDERAWASIH

www.uncen.ac.id 

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

MATA KULIAH

**TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMASI DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI**



Oleh

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

NIP. 195812311985031032

Prof. Dr. Jonni Siahaan, M.Kes

NIP. 196512181992031001

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

KONTRAK PERKULIAHAN DAN KONTRAK PENILAIAN

Nama Mata Kuliah : Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani
Kode Mata Kuliah : MPO245002
Dosen Pengampu : Prof. Dr. Saharuddin Ita, M.Kes., AIFO
Semester : II (Dua) / Genap

Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah ini bertujuan membekali mahasiswa dengan konsep, pengetahuan, dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mendukung pembelajaran pendidikan jasmani. Materi meliputi framework TIK dalam pembelajaran, variasi penggunaan TIK untuk guru, analisis dan pengujian pembelajaran berbasis TIK, serta pengembangan proyek pembelajaran berbasis TIK. Mahasiswa diharapkan mampu mengimplementasikan TIK dalam pedagogi konten olahraga secara efektif dan adaptif, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

Setelah menyelesaikan mata kuliah Teknologi Komunikasi dan Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, mahasiswa diharapkan mampu memahami dan mengaplikasikan konsep TIK secara komprehensif dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani. Mahasiswa akan memiliki kemampuan untuk menganalisis dan menguji efektivitas TIK dalam mendukung pedagogi konten olahraga, serta merancang dan mengimplementasikan proyek pembelajaran berbasis TIK yang inovatif. Selain itu, mahasiswa mampu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Capaian ini mencakup penguasaan teori dan praktik TIK, pengembangan kreativitas, serta keterampilan kolaborasi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Bentuk Pembelajaran

Pembelajaran mata kuliah Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dirancang untuk mengintegrasikan pendekatan teoritis, praktis, project-based learning, dan case methods dalam beberapa pertemuan. Pada awal perkuliahan, mahasiswa akan mempelajari konsep dasar Teknologi Komunikasi

Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani melalui pendekatan teoritis, seperti diskusi interaktif, kuliah pakar, dan kajian literatur tentang Framework TIK, variasi TIK untuk guru, analisis pembelajaran berbasis TIK, pengujian efektivitas, dan proyek pembelajaran pendidikan jasmani berbasis TIK. 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 Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran 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 Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani terhadap perkembangan ilmu pengetahuan di bidang tertentu. Pendekatan case methods diterapkan dengan mengkaji studi kasus yang relevan, seperti mengkaji artikel PkM yang berjudul *Pelatihan Model Pembelajaran Terbaru Teaching Games For Understanding (TGfU) Pada Guru Penjasorkes* serta penelitian berjudul *E-Learning in Practical Courses of Physical Education and Sports During Pandemic*. Mahasiswa akan bekerja secara kolaboratif untuk menganalisis, menyusun argumen, dan menawarkan solusi berdasarkan prinsip Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran 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 20

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 $(100 / 100) \times 20 = 25$ (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 MAGISTER PENDIDIKAN OLAH RAGA

MPO
245002

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI	MPO245002	Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB)	TEORI 3 SKS	2	Tanggal Bulan Tahun
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK	Ka PRODI	
	Prof. Dr. Saharuddin Ita, M.Kes., AIFO Prof. Dr. Jonni Siahaan, M.Kes		Prof. Dr. Saharuddin Ita, M.Kes., AIFO	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 S10 : Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan 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 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 KU3 : 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 KU7 : Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya KU11 : Mampu menyelesaikan masalah di bidang pendidikan jasmani dan keolahragaan dengan menerapkan nilai-nilai luhur keolahragaan (Ciri Khas Prodi)
	CPL 4 Keterampilan Khusus	KK4 : Terampil memanfaatkan perangkat teknologi informasi dan komunikasi untuk kajian-kajian ilmiah, penelitian, memuat jurnal dalam menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi KK6 : Memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar, framework, dan peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam mendukung pembelajaran pendidikan jasmani secara efektif dan adaptif.
	CPMK-2	Mahasiswa mampu mengaplikasikan berbagai teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.
	CPMK-3	Mahasiswa mampu merancang dan mengembangkan proyek pembelajaran pendidikan jasmani berbasis TIK yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
	Sub-CPMK 1	Mahasiswa mampu Memahami konsep dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan jasmani.
	Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu Memahami framework TIK dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
	Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu Memahami peran TIK dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani.
	Sub-CPMK 4	Mahasiswa mampu Memahami variasi perangkat TIK yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani.
	Sub-CPMK 5	Mahasiswa mampu Memahami prinsip penggunaan media audio-visual berbasis TIK dalam pendidikan jasmani.
	Sub-CPMK 6	Mahasiswa mampu Memahami metode evaluasi pembelajaran pendidikan jasmani yang berbasis TIK.
	Sub-CPMK 7	Mahasiswa mampu Memahami tantangan dan solusi dalam penerapan TIK untuk pembelajaran pendidikan jasmani.

	Sub-CPMK 8	Mahasiswa mampu Memahami perkembangan teknologi terbaru yang dapat diadaptasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
	Sub-CPMK 9	Mahasiswa mampu Mengaplikasikan berbagai aplikasi dan perangkat lunak berbasis TIK untuk mendukung pembelajaran pendidikan jasmani.
	Sub-CPMK 10	Mahasiswa mampu Mengaplikasikan metode pembelajaran interaktif berbasis TIK dalam pendidikan jasmani.
	Sub-CPMK 11	Mahasiswa mampu Mengaplikasikan teknik analisis efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani berbasis TIK.
	Sub-CPMK 12	Mahasiswa mampu Merancang proyek pembelajaran pendidikan jasmani berbasis TIK yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah ini bertujuan membekali mahasiswa dengan konsep, pengetahuan, dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mendukung pembelajaran pendidikan jasmani. Materi meliputi framework TIK dalam pembelajaran, variasi penggunaan TIK untuk guru, analisis dan pengujian pembelajaran berbasis TIK, serta pengembangan proyek pembelajaran berbasis TIK. Mahasiswa diharapkan mampu mengimplementasikan TIK dalam pedagogi konten olahraga secara efektif dan adaptif, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.	
Pustaka	Utama	
	1. Selwyn, N. (2016). Education and Technology: Key Issues and Debates. London: Bloomsbury Publishing. 2. Casey, A., Goodyear, V. A., & Armour, K. M. (Eds.). (2017). Digital Technologies and Learning in Physical Education: Pedagogical Cases. New York: Routledge. 3. Kirk, D. (2020). Physical Education Futures. London: Routledge. 4. Guntoro, P. S., Sutoro, S., & Hidayat, R. R. (2022). Pelatihan Model Pembelajaran Terbaru Teaching Games For Understanding (TGfU) Pada Guru Penjasorkes. Jurnal Berkarya Pengabdian Masyarakat, 4(1), 22-29. 5. Tammubua, M. H., Muhammad, R. N., Guntoro, T. S., & Siahaan, J. (2023). E-Learning in Practical Courses of Physical Education and Sports During Pandemic. Journal of Education Technology, 7(1), 51-60.	
Dosen Pengampu	1. Prof. Dr. Saharuddin Ita, M.Kes., AIFO 2. Prof. Dr. Jonni Siahaan, M.Kes	
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 Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani	1. Ketepatan Menjelaskan Kontrak Perkuliahan 2. Ketepatan Menjelaskan Pengertian Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran 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 Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani	5%
2	Memahami konsep dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan jasmani.	Ketepatan Menjelaskan konsep dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam 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”	Konsep Dasar Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dalam Pendidikan Jasmani	5%
3	Memahami framework TIK dalam pembelajaran pendidikan jasmani.	Ketepatan Menjelaskan framework TIK dalam pembelajaran 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”	Framework TIK Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani.	5%
4	Memahami peran TIK dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani.	Ketepatan Menjelaskan Memahami peran TIK dalam	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>	Peran TIK Dalam Meningkatkan Efektivitas	5%

		meningkatkan efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani.		✓ [BT+BM:(1+1)x(2x6’)] ✓ TM: 3 x 50’’	Pembelajaran Pendidikan Jasmani	
5	Memahami variasi perangkat TIK yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani.	Ketepatan Menjelaskan perangkat TIK yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran 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’’	Variasi Perangkat TIK Yang Relevan Untuk Mendukung Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani.	5%
6	Memahami prinsip penggunaan media audio-visual berbasis TIK dalam pendidikan jasmani.	Ketepatan Menjelaskan prinsip penggunaan media audio-visual berbasis TIK dalam 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’’	prinsip penggunaan media audio-visual berbasis TIK dalam pendidikan jasmani	5%
7	Memahami metode evaluasi pembelajaran pendidikan jasmani yang berbasis TIK. Dengan mengintegrasikan dengan artikel PkM yang berjudul: Pelatihan Model Pembelajaran Terbaru Teaching Games For Understanding (TGFU) Pada Guru Penjasorkes	Ketepatan Menjelaskan metode evaluasi pembelajaran pendidikan jasmani yang berbasis TIK dengan mengintegrasikan pada 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’’	Metode Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Berbasis TIK	10%
8	UTS					10%
9	Memahami tantangan dan	Mampu mendemonstrasikan	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan.	✓ Ceramah atau Diskusi atau Tanya Jawab ✓ Penugasan tertulis dan praktek	Tantangan Dan Solusi Dalam	5%

	solusi dalam penerapan TIK untuk pembelajaran pendidikan jasmani.	tantangan dan solusi dalam penerapan TIK untuk pembelajaran pendidikan jasmani	2. Bentuk Penilaian: Penilaian Tertulis Penilaian Praktek	✓ Metode : <i>Case Study (CS) and Project Base Learning (PBL)</i> ✓ [BT+BM:(1+1)x(2x6')] ✓ TM: 3 x 50"	Penerapan TIK Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani	
10	Memahami perkembangan teknologi terbaru yang dapat diadaptasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani.	Ketepatan Menjelaskan perkembangan teknologi terbaru yang dapat diadaptasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani.	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk Penilaian: Penilaian Tertulis Penilaian Praktek	✓ 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"	Perkembangan Teknologi Terbaru Yang Dapat Diadaptasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani.	5%
11	Mengaplikasikan berbagai aplikasi dan perangkat lunak berbasis TIK untuk mendukung pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan mengintegrasikan dengan artikel Penelitian yang berjudul: <i>E-Learning in Practical Courses of Physical Education and Sports During Pandemic</i>	Mampu mendemonstrasikan berbagai aplikasi dan perangkat lunak berbasis TIK untuk mendukung pembelajaran pendidikan jasmani dengan mengintegrasikan pada 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"	Berbagai Aplikasi Dan Perangkat Lunak Berbasis TIK Untuk Mendukung Pembelajaran Pendidikan Jasmani	10%
12	Mengaplikasikan metode pembelajaran interaktif berbasis TIK dalam pendidikan jasmani.	Ketepatan Menjelaskan metode pembelajaran interaktif berbasis TIK dalam pendidikan jasmani	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk Penilaian: Penilaian Tertulis Penilaian Praktek	✓ 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"	Metode Pembelajaran Interaktif Berbasis TIK Dalam Pendidikan Jasmani	5%

13	Mengaplikasikan teknik analisis efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani berbasis TIK.	Ketepatan Menjelaskan teknik analisis efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani berbasis TIK.	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk Penilaian: Penilaian Tertulis Penilaian Praktek	✓ 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”	Teknik Analisis Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis TIK	5%
14-15	Merancang proyek pembelajaran pendidikan jasmani berbasis TIK yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.	Mampu Membuat proyek pembelajaran pendidikan jasmani berbasis TIK yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik	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”	Proyek Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis TIK Yang Inovatif Dan Sesuai Dengan Kebutuhan Peserta Didik	5%
16	UAS					15%

Jayapura, tanggal bulan Tahun

Mengetahui

Ketua PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN OLAHRAGA

Dosen Pengampu Mata Kuliah

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

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

LAMPIRAN 1

RUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN OLAHRAGA

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 MAGISTER PENDIDIKAN OLAHRAGA 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 Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani ini, mendorong untuk mau mempelajari
Keterlibatan siswa	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani sangat bagus , sebab mendorong untuk meneliti.
Ketertarikan	Mahasiswa sangat tertarik terhadap mata kuliah Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani sebab mendorong rasa ingin tahu.
Perhatian	Perhatian mahasiswa pada matakuliah Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran 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 Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani ini, mendorong untuk mau mempelajari	Merasa SENANG mengikuti mata kuliah Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani ini, mendorong untuk mau mempelajari	Merasa KURANG SENANG mengikuti mata kuliah Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani ini, mendorong untuk mau mempelajari	Merasa BOSAN mengikuti mata kuliah Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani ini, mendorong untuk mau mempelajari
Keterlibatan siswa	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani SANGAT BAGUS ,	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani BAGUS , sebab	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani KURANG	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani JELEK , sebab

	Sebab mendorong untuk meneliti.	mendorong untuk meneliti.	BAGUS , sebab mendorong untuk meneliti.	mendorong untuk meneliti.
Ketertarikan	Mahasiswa SANGAT TERTARIK terhadap mata kuliah Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani ini sebab mendorong rasa ingin tahu	Mahasiswa TERTARIK terhadap mata kuliah Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani ini sebab mendorong rasa ingin tahu.	Mahasiswa KURANG TERTARIK terhadap mata kuliah Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani ini sebab mendorong rasa ingin tahu.	Mahasiswa TIDAK TERTARIK terhadap mata kuliah Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani ini sebab mendorong rasa ingin tahu
Perhatian	Perhatian mahasiswa pada matakuliah Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani ini SANGAT TINGGI , sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran.	Perhatian mahasiswa pada matakuliah Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani ini TINGGI , sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran.	Perhatian mahasiswa pada matakuliah Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani ini RENDAH sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran.	Perhatian mahasiswa pada matakuliah Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani ini SANGAT RENDAH , sebab mendorong kesungguhan menyimat 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