

DOKUMEN KURIKULUM

PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG) 2019

BIDANG STUDI PENDIDIKAN

JASMANI



Tim Pengembang PPG
Kemenristekdikti dan Kemendikbud
April 2019

PENYUSUNAN DOKUMEN KURIKULUM

PROGRAM STUDI PPG BIDANG STUDI PENDIDIKAN JASMANI

Penyusun

Dr. Mugiyo Hartono, M.Pd (UNNES)
Dr. Wahjoedi, M.Pd (UNDIKSHA)

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL
GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN**

Rasional Revisi Kurikulum (Latar belakang, dan Urgensi)

Indonesia pada masa depan adalah Indonesia yang maju, berdaulat, adil dan makmur sebagaimana dituangkan dalam Visi Indonesia Emas 2045. Visi tersebut semakin menunjukkan realitas seiring hasil berbagai kajian yang mengemuka. McKinsey (2012) memprediksi bahwa pada Tahun 2030, Indonesia akan tumbuh menjadi negara dengan tingkat ekonomi terbesar ke-7 di dunia, melompat dari posisi 16 pada Tahun 2012. Dalam kurun waktu 15 tahun ke depan akan terjadi lonjakan kebutuhan tenaga kerja terampil (*skilled worker*) dari 55 juta menjadi 113 juta pada tahun 2030. Peluang bisnis sebesar 1,8 triliun US Dollar meliputi bidang jasa, pertanian, dan perikanan juga diprediksikan terjadi. Kondisi ini diperkuat dengan ketersediaan sumberdaya manusia Indonesia yang melimpah yang dikenal dengan istilah bonus demografi. Badan Pusat Statistik memproyeksikan bahwa pada tahun 2019, kelompok usia produktif akan mencapai besaran 67 persen dari total populasi penduduk dan sebanyak 45 persen dari 67 persen tersebut berusia antara 15–34 tahun. Puncak bonus demografi pertama akan terjadi pada tahun 2034, dengan kondisi terdapat 60 tenaga kerja produktif untuk mendukung 100 penduduk, angka ketergantungan penduduk di bawah 50, dan berkontribusi sebesar 0,22 persen poin terhadap pertumbuhan ekonomi (Bappenas, 2017). Kondisi tersebut melahirkan dua sisi mata pisau yang sama tajam, dalam arti bahwa kemampuan mengelola sumberdaya manusia dengan baik akan melahirkan kemajuan yang luar biasa, namun kelalaian dalam mengelola sumberdaya manusia tersebut akan melahirkan bencana yang luar biasa pula. Dengan demikian sumberdaya manusia merupakan faktor penentu kemajuan suatu bangsa.

Dunia dewasa ini dihadapkan pada perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan akselerasi yang luar biasa cepat, sering berubah, tak terduga, *unstructure*, dan belum pernah terbayangkan sebelumnya. Berbagai tantangan eksternal seperti era globalisasi, tuntutan abad XXI, revolusi industri 4.0, *society 5.0*, *disruption era*, bergesernya generasi dari milenial ke generasi Z dan Alpha, serta *Asean Economic Community*, makin menguatkan pentingnya reorientasi penyiapan sumberdaya manusia masa depan. Dalam konteks perubahan yang amat cepat dan *unstructured* tersebut maka peningkatan kompetensi sumber daya manusia saat ini dirasa tidak mencukupi lagi, yang diperlukan adalah penyiapan kompetensi baru yang berbeda dari kompetensi sebelumnya. Analog dengan dibutuhkannya kompetensi baru tersebut, maka paradigma pendidikan dengan komponen utama pembelajaran tentunya juga mengalami perubahan. Pendidikan melalui pembelajaran dirancang mampu menumbuhkan kemampuan-kemampuan esensial yang diperlukan bagi lulusan untuk hidup di era mendatang dengan berbagai dinamika perubahan tersebut.

Globalisasi merupakan proses mendunia dengan tingkat perubahan yang cepat dan radikal di berbagai aspek kehidupan manusia karena adanya teknologi. Proses globalisasi memadukan berbagai aspek kehidupan manusia meliputi teknologi, ekonomi, politik, maupun budaya. Era ini membutuhkan SDM yang mempunyai wawasan global (*mindset global*) agar tidak terasingkan dalam pergaulan atau hubungan internasional. Dalam arena budaya, adanya kosmopolitanisme dan keanekaragaman menuntut SDM dengan pemahaman multikultural dan keindonesiaan yang mantap. Seiring urgensi akan informasi global, SDM masa depan mau tidak mau harus akrab dengan teknologi.

Revolusi industri 4.0 membawa dampak yang luar biasa di berbagai aspek kehidupan. Era ini ditandai dengan pesatnya perkembangan dalam bidang *internet of Things*, *Artificial intelligent*, *new material*, *big data*, *robotics*, *augmented reality*, *cloud computing*, *additive manufacturing & 3D Printing*, *nanotechnology & biotech*, *generic editing*, dan *e-learning*. Era ini membutuhkan SDM yang berkualitas, mampu berfikir kritis dan sistemik (*thinking critically and systemic*), mampu berkomunikasi secara lateral maupun dengan *higher level*, mempunyai kemampuan berwirausaha (*entrepreneurship*), dan belajar sepanjang hayat. *Lifelong learning is becoming an economics imperative* (The Economist, 2017).

Revolusi industri 4.0 diakselerasi dengan munculnya era disrupsi yang ditandai dengan munculnya banyak sekali inovasi yang tidak terlihat, tidak terduga, tidak disadari oleh organisasi maupun sehingga mengganggu jalannya aktivitas tatanan sistem lama atau bahkan menghancurkan sistem lama tersebut. Inovasi dan akselerasi merupakan kata kunci untuk hidup di era tersebut. Era disrupsi teknologi memerlukan penguasaan kombinasi teknologi, seperti fisika, digital dan biologi (Schwab, 2017). Indonesia perlu meningkatkan kualitas keterampilan tenaga kerja dengan teknologi digital (Parray, ILO, 2017).

Society 5.0 hadir seiring akselerasi teknologi di era Revolusi Industri 4.0. dengan terminologi *super-smart society*. Dalam era *Society 5.0*, *artificial intelligence*, *robotics* dan *the Internet of Things* berkembang secara integratif untuk mendukung layanan dan kenyamanan manusia. Era ini akan ditandai dengan *digital transformation of manufacturing* menuju digitalisasi ekonomi dan teknologi yang akan mewarnai seluruh aspek kehidupan masyarakat. Oleh karenanya penguasaan teknologi digital merupakan aspek yang harus dimiliki oleh SDM masa depan.

Memasuki Abad XXI berbagai kajian merumuskan kompetensi yang diperlukan di Abad XXI (OECD, 2008; Trilling & Fadel, 2009). Kompetensi tersebut meliputi aspek kemampuan dasar (bahasa, seni, matematik, ekonomi, sains, geograf, sejarah, dan kewarganegaraan); kemampuan belajar dan inovasi (kreatifitas dan inovasi, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi); kemampuan mengelola informasi, media, dan teknologi informasi; serta kemampuan hidup dan karir (*life and career skills*). Kreatifitas dan inovasi,

berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi merupakan kata kunci untuk menyiapkan SDM masa depan yang mampu hidup di Abad XXI.

Dunia penyiapan sumber daya manusia juga di hadapkan pada era perubahan generasi dari generasi *baby boomers*, ke generasi milenial, generasi Z, dan sebentar lagi muncul generasi *Alpha*. Terdapat pula yang membagi menjadi generasi *milenial* dan generasi *post milenial*. Masing-masing generasi memiliki karakteristik yang berbeda bahkan sama sekali berbeda dengan generasi sebelumnya, serta cenderung berada dalam posisi statis dan kurang bergerak yang potensial terjangkit *hypokinetic diseases*. Hal ini tentunya membutuhkan pengelolaan yang berbeda dan melakukan reorientasi dan penguatan terhadap implementasi gaya hidup aktif dan sehat, serta tumbuhnya karakter mulia melalui pembelajaran pendidikan jasmani.

Dalam konteks *Asean Economic Community* (AEC), untuk mampu berjaya di kawasan Asean, salah satu aspek utama adalah pemenuhan kompetensi sesuai dengan standar Asean. Sertifikat kompetensi merupakan salah satu tuntutan yang harus dipenuhi oleh tenaga kerja sesuai berlakunya *Mutual Recognition Agreement* di berbagai bidang , disamping kemampuan adaptif dan *soft skills* lainnya. Sertifikasi kompetensi merupakan aspek penting peningkatan daya saing lulusan.

Dalam konteks pembangunan nasional, penyiapan SDM masa depan tidak dapat dilepaskan dari visi Indonesia untuk menjadi negara yang berdaulat, maju, adil dan makmur. Skenario pertumbuhan ekonomi menuju negara dengan pendapatan tinggi di Tahun 2045 dan PDB keempat terbesar di Dunia (Brojonegoro, 2017, www.kemenkeu.go.id/publikasi/berita/prediksi-2045-pendapatan-perkapita-indonesia-masuk-empat-besar-dunia/) perlu didukung dengan kualitas SDM masa depan yang mampu meningkatkan nilai tambah sumberdaya alam dan sumberdaya lainnya.

Pertanyaan dasar dari tuntutan perubahan baik dalam konteks global, regional, dan nasional tersebut adalah bagaimana karakteristik SDM masa depan yang harus disiapkan untuk hidup pada era tersebut. Jawaban pertanyaan ini akan mengundang pertanyaan lanjutan yaitu bagaimana pembelajaran yang mampu menumbuhkan kapasitas sumberdaya manusia tersebut. Pertanyaan berikutnya adalah bagaimana profil ideal guru yang mampu menghadirkan pembelajaran masa depan tersebut, serta bagaimana penyiapan calon guru masa depan?

Guru merupakan aspek utama yang turut menentukan kualitas sumberdaya manusia masa depan. Analisis meta yang dilakukan terhadap lebih dari 800 penelitian (Hattie, 2009) yang kemudian di-*upgrade* dengan meta analisis dari 1.200 hasil penelitian (Hattie, 2015) menunjukkan bahwa dari berbagai macam faktor penentu pencapaian hasil belajar siswa, guru merupakan faktor utama yang menjadi penentu. Guru merupakan masukan instrumental yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan mutu pendidikan yang berkualitas

(Fitzsimons, 1997: 10; Walter & Grey, 2002; Stronge, Gareis, & Little, 2006:2; dan Glattorn, Jones & Bullock, 2006: 3). Inovasi-inovasi pendidikan sangat tergantung dari kemampuan pelaksana dalam hal ini guru. Oleh karenanya guru masa depan sangat dituntut memiliki standar kompetensi selaras dengan kebutuhan pengembangan pendidikan.

Guru masa depan adalah guru yang memiliki kompetensi masa depan sekaligus mampu memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik secara utuh sehingga memiliki kemampuan yang dibutuhkan di era mendatang. Guru dituntut mampu menyelenggarakan pembelajaran abad 21 yang berfokus pada pengembangan *critical thinking*, *creative thinking*, *collaboration*, dan *communication* sumberdaya manusia yang bugar dan berkarakter kuat. Guru juga harus mampu memfasilitasi anak didiknya menguasai *new literacy*. Penguasaan literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia merupakan kemampuan yang utuh untuk dapat melaksanakan tugas profesional sebagai seorang guru di era digital, era revolusi industri 4.0. Selain itu guru juga harus mampu melaksanakan pembelajaran terintegrasi dengan teknologi digital melalui model TPACK (*Technological, Pedagogical, and Content Knowledge*). Seorang guru profesional dituntut untuk menguasai berbagai teknologi, baik *hard technology* maupun *soft technology*, menguasai konsep dan praktek berbagai model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dengan efektif, dan menguasai konten/materi substansi yang akan dipelajari siswanya.

Menghadirkan guru-guru yang berkualitas tidak terlepas dari penyiapan calon guru termasuk guru pendidikan jasmani, baik melalui pendidikan jenjang S1 maupun pendidikan profesi. Pendidikan Profesi Guru (PPG) sebagai garda depan penyiapan guru memiliki peran strategis dalam menghasilkan guru-guru yang profesional. Dalam konteks PPG, kurikulum sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (UU No 20 Tahun 2003), perlu disesuaikan selaras dengan berbagai tuntutan tersebut. Dari sisi internal, kurikulum dituntut mampu menyelaraskan antara profil lulusan, capaian pembelajaran, isi kurikulum, pembelajaran, dan penilaian.

PROFIL LULUSAN PROGRAM STUDI PPG

Guru profesional yang menguasai materi ajar, berkarakter dan berkepribadian Indonesia, menginspirasi dan menjadi teladan, memiliki penampilan memesona, berwibawa, tegas, ikhlas, serta disiplin yang mampu mendidik, membelajarkan, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terkini dan masa depan.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) PROGRAM STUDI PPG

Guru sebagai pendidik profesional yang berakhlak mulia dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik dengan kompetensi sebagai berikut:

1. mampu melaksanakan tugas keprofesian sebagai pendidik yang memesona, yang dilandasi sikap cinta tanah air, berwibawa, tegas, disiplin, penuh panggilan jiwa, samapta, disertai dengan jiwa kesepenuhhatian dan kemurahhatian;
2. mampu merumuskan indikator capaian pembelajaran berpikir tingkat tinggi yang harus dimiliki peserta didik mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara utuh (kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif) yang berorientasi masa depan (adaptif dan fleksibel);
3. menguasai materi ajar termasuk *advance materials* secara bermakna yang dapat menjelaskan aspek “apa” (konten), “mengapa” (filosofi), dan “bagaimana” (penerapan) dalam kehidupan sehari-hari;
4. mampu merancang pembelajaran dengan menerapkan prinsip memadukan pengetahuan materi ajar, pedagogik, serta teknologi informasi dan komunikasi atau *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) dan pendekatan lain yang relevan;
5. mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan menerapkan teknologi informasi dan komunikasi untuk membangun sikap (karakter Indonesia), pengetahuan, dan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah secara kritis, humanis, inovatif, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif, dengan menggunakan model pembelajaran dan sumber belajar yang didukung hasil penelitian;
6. mampu mengevaluasi masukan, proses, dan hasil pembelajaran yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik dengan menerapkan asesmen otentik, serta memanfaatkan hasil evaluasi untuk perbaikan kualitas pembelajaran; dan
7. mampu mengembangkan diri secara berkelanjutan sebagai guru profesional melalui penelitian, refleksi diri, pencarian informasi baru, dan inovasi.

CAPAIAN PEMBELAJARAN BIDANG STUDI (CPBS) PROGRAM STUDI PPG - BIDANG STUDI PENDIDIKAN JASMANI

Guru Pendidikan Jasmani sebagai pendidik profesional yang berakhlak mulia dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik dengan kompetensi sebagai berikut:

1. mampu melaksanakan tugas keprofesian sebagai pendidik pada bidang pendidikan jasmani yang memesonakan, yang dilandasi sikap cinta tanah air, berwibawa, tegas, disiplin, penuh panggilan jiwa, samapta, disertai dengan jiwa kesepenuhhatian dan kemurahhatian;
2. mampu merumuskan indikator capaian pembelajaran berpikir tingkat tinggi pada bidang pendidikan jasmani yang harus dimiliki peserta didik mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara utuh (kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif) yang berorientasi masa depan (adaptif dan fleksibel);
3. menguasai teori dan aplikasi materi bidang studi pendidikan jasmani yang mencakup: 1) aktivitas gerak dan olahraga melalui: pengembangan kemampuan gerak dasar; aktivitas permainan bola besar dan kecil; aktivitas atletik; aktivitas seni beladiri; aktivitas pengembangan kebugaran jasmani; aktivitas senam lantai; aktivitas gerak berirama (ritmik); aktivitas air/renang; dan pendidikan kesehatan; 2) materi penunjang gerak insani terutama keterampilan gerak manusia/*advance materials* secara bermakna yang dapat menjelaskan aspek “apa” (konten), “mengapa” (filosofi), dan “bagaimana” (penerapan) untuk mendukung kehidupan sehari-hari.
4. mampu merancang pembelajaran pendidikan jasmani dengan menerapkan prinsip memadukan pengetahuan materi ajar, pedagogik, serta teknologi informasi dan komunikasi atau *Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)* dan pendekatan lain yang relevan;
5. mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik pada bidang pendidikan jasmani dengan menerapkan teknologi informasi dan komunikasi untuk membangun sikap (karakter Indonesia), pengetahuan, dan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah secara kritis, humanis, inovatif, kreatif, kolaboratif, sportif, dan komunikatif, dengan menggunakan model pembelajaran dan sumber belajar yang didukung hasil penelitian;
6. mampu mengevaluasi masukan, proses, dan hasil pembelajaran pendidikan jasmani yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik dengan menerapkan asesmen otentik, serta memanfaatkan hasil evaluasi untuk perbaikan kualitas pembelajaran; dan
7. mampu mengembangkan diri secara berkelanjutan sebagai guru pendidikan

jasmani yang profesional melalui penelitian, refleksi diri, pencarian informasi baru, dan inovasi.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KEGIATAN (CPMK) PROGRAM STUDI PPG - BIDANG STUDI PENDIDIKAN JASMANI

CP Mata Kegiatan ke-1: Pendalaman Materi Pedagogik dan Keprofesian Guru	
1	Menguasai berbagai teori perkembangan mental dan aplikasinya dalam pembelajaran pendidikan jasmani
2	Menguasai berbagai konsep belajar dan aplikasinya dalam pembelajaran pendidikan jasmani
3	Menguasai berbagai konsep media, sarana dan prasarana, serta aplikasinya dalam pembelajaran pendidikan jasmani
4	Menguasai konsep instrumen, pengukuran, penilaian, dan evaluasi, serta aplikasinya dalam pembelajaran pendidikan jasmani
5	Menguasai konsep keprofesian guru dan aplikasinya dalam pembelajaran pendidikan jasmani
6	Memahami persyaratan, kualifikasi, dan kompetensi guru pendidikan jasmani profesional
7	Menguasai berbagai regulasi yang terkait dengan profesi guru
8	Memahami etika profesi guru.
CP Mata Kegiatan ke-2: Pendalaman Materi Bidang Studi	
1	Menguasai prinsip filosofi dan paradikma baru pendidikan jasmani, serta aplikasinya dalam pembelajaran pendidikan jasmani
2	Menguasai prinsip aktivitas gerak dan olahraga melalui pengembangan kemampuan gerak dasar; aktivitas permainan bola besar dan kecil (melalui pendekatan model permainan taktikal); aktivitas atletik; aktivitas pengembangan kebugaran jasmani; aktivitas seni beladiri; aktivitas senam lantai; aktivitas gerak berirama (ritmik); aktivitas air/renang, dan aplikasinya dalam pembelajaran pendidikan jasmani
3	Menguasai prinsip pendidikan kesehatan dan aplikasinya dalam pembelajaran pendidikan jasmani
4	Menguasai prinsip ilmu penunjang keterampilan gerak manusia seperti: pertumbuhan peserta didik, perkembangan dan belajar gerak, anatomi, fisiologi, biomekanika gerak, psikologi olahraga, sosiologi olahraga, pendidikan jasmani adaptif, pendidikan luar kelas, serta aplikasinya dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
CP Mata Kegiatan ke-3: Pendalaman Materi Sumber Belajar Berbasis ICT	
1	Mengidentifikasi karakteristik macam-macam sumber belajar pendidikan jasmani berbasis TIK (Bahan ajar digital, media berbasis <i>computer</i> , strategi pembelajaran <i>online</i> , dll)
2	Menganalisis kelebihan dan kelemahan macam-macam sumber belajar pendidikan jasmani berbasis TIK

3	Memilih sumber belajar berbasis TIK yang sesuai (<i>appropriate</i>) dengan capaian pembelajaran pendidikan jasmani yang akan dibelajarkan
n	Mengembangkan sumber belajar berbasis TIK yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani.
CP Mata Kegiatan ke-4: Penguatan Karakter Pendidik	
1	Memiliki jiwa cinta tanah air dan bela Negara
2	Memiliki jiwa kesamaptan
3	Memiliki jiwa kepemimpinan
4	Menunjukkan penampilan yang memesonakan, sikap cinta tanah air, berwibawa, penuh panggilan jiwa, tegas, disiplin, kesepenuhhatian dan kemurahhatian yang diintegrasikan di dalam kegiatan lokakarya dan PPL
CP Mata Kegiatan ke-5: Lokakarya Pengembangan Perangkat Pembelajaran berbasis ICT dan Praktik Pembelajaran dengan Teman Sejawat (<i>Peerteaching</i>)	
1	Menguasai penyusunan perangkat pembelajaran pendidikan jasmani pada kompetensi dasar pengembangan kemampuan gerak dasar dengan berbasis ICT, dan menerapkan prinsip <i>Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)</i> disertai dengan penguatan karakter, serta dipraktikkan dalam pembelajaran teman sejawat
2	Menguasai penyusunan perangkat pembelajaran pendidikan jasmani pada kompetensi dasar aktivitas permainan bola besar dan kecil dengan berbasis ICT, dan menerapkan prinsip <i>TPACK</i> disertai dengan penguatan karakter, serta dipraktikkan dalam pembelajaran teman sejawat
3	Menguasai penyusunan perangkat pembelajaran pendidikan jasmani pada kompetensi dasar aktivitas atletik dengan berbasis ICT, dan menerapkan prinsip <i>TPACK</i> disertai dengan penguatan karakter, serta dipraktikkan dalam pembelajaran teman sejawat
4	Menguasai penyusunan perangkat pembelajaran pendidikan jasmani pada kompetensi dasar aktivitas pengembangan kebugaran jasmani dengan berbasis ICT, dan menerapkan prinsip <i>TPACK</i> disertai dengan penguatan karakter, serta dipraktikkan dalam pembelajaran teman sejawat
5	Menguasai penyusunan perangkat pembelajaran pendidikan jasmani pada kompetensi dasar aktivitas seni beladiri dengan berbasis ICT, dan menerapkan prinsip <i>TPACK</i> disertai dengan penguatan karakter, serta dipraktikkan dalam pembelajaran teman sejawat
6	Menguasai penyusunan perangkat pembelajaran pendidikan jasmani pada kompetensi dasar aktivitas senam lantai dengan berbasis ICT, dan menerapkan prinsip <i>TPACK</i> disertai dengan penguatan karakter, serta dipraktikkan dalam pembelajaran teman sejawat
7	Menguasai penyusunan perangkat pembelajaran pendidikan jasmani pada kompetensi dasar aktivitas gerak berirama (ritmik) dengan berbasis ICT, dan menerapkan prinsip <i>TPACK</i> disertai dengan penguatan karakter, serta dipraktikkan dalam pembelajaran teman sejawat
8	Menguasai penyusunan perangkat pembelajaran pendidikan jasmani pada kompetensi dasar aktivitas air/renang dengan berbasis ICT, dan menerapkan prinsip <i>TPACK</i> disertai dengan penguatan karakter, serta dipraktikkan dalam pembelajaran teman sejawat

9	Menguasai penyusunan perangkat pembelajaran pendidikan jasmani pada kompetensi dasar pendidikan kesehatan dengan berbasis ICT, dan menerapkan prinsip <i>TPACK</i> disertai dengan penguatan karakter, serta dipraktikkan dalam pembelajaran teman sejawat
CP Mata Kegiatan ke-6: Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	
1	Mampu merancang PTK menggunakan kaidah penelitian pembelajaran
2	Mampu melaksanakan PTK sesuai dengan rancangan yang telah disusun selama pelaksanaan PPL
3	Mampu melaporkan proses dan hasil PTK
4	Mampu mendiseminasikan hasil PTK dalam forum ilmiah
CP Mata Kegiatan 7: Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)	
1	Mampu mengimplementasikan rancangan pembelajaran dan penilaian mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dengan menerapkan prinsip <i>TPACK</i> disertai aktualisasi karakter
2	Mampu merancang dan/atau melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler, manajemen pendidikan, dan menginternalisasikan kultur sekolah.

STRUKTUR KURIKULUM PROGRAM STUDI PPG BIDANG STUDI PENDIDIKAN JASMANI

No	Kelompok Mata Kegiatan		Kode	Sks
1	Pendalaman materi pedagogi	Pembelajaran daring	BLD 1	-
		Review hasil daring		0
2	Pendalaman materi Kepenjasan dan Olahraga	Pembelajaran daring	BLD 2	-
		Review hasil daring		0
3	Pendalaman materi sumber belajar dan ICT	Pendalaman daring	BLD 3	-
		Review hasil daring		0
4	Lokakarya Pengembangan Perangkat Pembelajaran pendidikan jasmani berbasis ICT dan <i>Peerteaching</i>		LOK 1 s/d 9	22
5	Penelitian Tindakan Kelas		PTK	2
6	Praktik Pengalaman Lapangan		PPL	15
7	Pengembangan cinta tanah air, kompetensi sosial, dan kepribadian melalui berbagai bentuk kegiatan (selama masa pelaksanaan Program PPG)		SDK	1
	Jumlah			40

SIKLUS	URAIAN MATA KEGIATAN	SKS	KATEGORI		
			K	S	L
A. SEMESTER I		22		22	
1. E-Learning (Daring) Mandiri					
1)	Pendalaman materi pedagogi	0	0		
2)	Pendalaman materi Kepenjasan dan Olahraga	0	0		

3)	Pendalaman materi sumber belajar berbasis ICT untuk peserta didik	0	0		
2. Lokakarya					
1)	Lokakarya 1: Penjelasan tentang konsep dan tujuan lokakarya, Kurikulum Pendidikan Jasmani, contoh Silabus, RPP, Bahan Ajar, Media pembelajaran, Perangkat evaluasi, pengembangan program tahunan dan program semester	1		1	
2)	Lokakarya 2 Analisis kurikulum, review hasil pendalaman materi konsep aktivitas permainan bola besar dan kecil (melalui pendekatan model permainan taktikal), (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus untuk tingkat Sekolah Dasar), pengembangan perangkat pembelajaran berbasis ICT dan TPACK, presentasi perangkat, <i>Peer-teaching</i> dan ujian formatif	4		4	
3	Lokakarya 3 Analisis kurikulum, review hasil pendalaman materi konsep aktivitas atletik , (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus untuk tingkat Sekolah Dasar), pengembangan perangkat pembelajaran berbasis ICT dan TPACK, presentasi perangkat, <i>Peer-teaching</i> dan ujian formatif	3		3	
4	Lokakarya 4 Analisis kurikulum, review hasil pendalaman materi konsep aktivitas pengembangan kebugaran jasmani , (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus untuk tingkat Sekolah Dasar), pengembangan perangkat pembelajaran berbasis ICT dan TPACK, presentasi perangkat, <i>Peer-teaching</i> dan ujian formatif	3		3	
5	Lokakarya 5 Analisis kurikulum, review hasil pendalaman materi konsep aktivitas seni beladiri , (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus untuk tingkat Sekolah Dasar), pengembangan perangkat pembelajaran berbasis ICT dan TPACK, presentasi perangkat, <i>Peer-teaching</i> dan ujian formatif	2		2	
6	Lokakarya 6 Analisis kurikulum, review hasil pendalaman materi konsep aktivitas senam lantai , (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus untuk tingkat Sekolah Dasar), pengembangan perangkat pembelajaran berbasis ICT dan TPACK, presentasi perangkat, <i>Peer-teaching</i> dan ujian formatif	2		2	

7	Lokakarya 7 Analisis kurikulum, review hasil pendalaman materi konsep aktivitas gerak berirama (ritmik) , (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus untuk tingkat Sekolah Dasar), pengembangan perangkat pembelajaran berbasis ICT dan TPACK, presentasi perangkat, <i>Peer-teaching</i> dan ujian formatif	3		3	
8	Lokakarya 8 Analisis kurikulum, review hasil pendalaman materi konsep aktivitas air/renang , (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus untuk tingkat Sekolah Dasar), pengembangan perangkat pembelajaran berbasis ICT dan TPACK, presentasi perangkat, <i>Peer-teaching</i> dan ujian formatif	2		2	
9	Lokakarya 9 Analisis kurikulum, review hasil pendalaman materi konsep pendidikan kesehatan , pengembangan perangkat pembelajaran berbasis ICT dan TPACK, presentasi perangkat, <i>Peer-teaching</i> dan ujian formatif	2		2	
10 (PTK 1)	Lokakarya 10 Penyusunan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	1		1	
3. Outing Class					
Penguatan Kompetensi Sosial dan Kepribadian (Bela Negara, Wawasan Kebangsaan, Karakter)		1			1
SEMESTER II		16			16
PPL	Praktek Pengalaman Lapangan (PPL)	15			15
PTK 2	Praktik Dan Seminar Hasil PTK	1			1
TOTAL		40		23	17

Keterangan:

K = Kelas

S = Seminar/*worshop*

L = Lapangan

SISTEM PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN PROGRAM STUDI PPG – BIDANG STUDI PENDIDIKAN JASMANI

1. Pendalaman materi (Review Hasil Pendalaman Materi)

Pendalaman materi merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta PPG dalam rangka memperoleh pemahaman, pendalaman, dan pengayaan materi, baik yang terkait dengan pedagogik maupun profesional. Pendalaman materi tersebut dilakukan melalui pembelajaran berbasis internet atau dalam jaringan (*e-learning*) yang dilakukan oleh mahasiswa tanpa terikat tempat dan waktu khusus sebagaimana pembelajaran konvensional yang berbasis tatap muka kalsikal. Dalam rentang waktu tertentu mahasiswa melakukan pengkajian terhadap setiap materi *daring* dan intensitas aktivitas setiap mahasiswa tersebut akan dapat dilihat berdasarkan rekam atau jejak digital pada sistem SPADA Ristekdikti. Selain intensitas tersebut, maka efektivitas pembelajaran berbasis *daring* tersebut juga dilakukan kegiatan *review* hasil pendalaman materi yang dilakukan di LPTK penyelenggara program PPG.

Review hasil pendalaman materi dimaksudkan untuk memonitor/menilai sejauhmana efektivitas hasil pendalaman materi berbasis *daring* yang dilakukan oleh setiap mahasiswa. Review hasil pendalaman materi tersebut diampu oleh dosen pengampu yang ditetapkan oleh PPG berdasarkan masukan dari masing-masing bidang studi sesuai dengan konsentrasi peminatan, pengalaman akademik, dan keahlian dosen.

Penilaian keberhasilan pendalaman materi dilakukan berdasarkan intensitas aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran daring, efektivitas diskusi, penyelesaian tugas-tugas setiap modul materi, dan hasil tes formatif.

2. Lokakarya pengembangan perangkat pembelajaran

Pembelajaran PPG dilaksanakan dengan model *Blended Learning*, lebih khusus pola *Flipped Learning*. Pola *Flipped Learning* merupakan salah satu pola dalam model *Blended Learning* yang memberikan kesempatan luas kepada mahasiswa untuk belajar daring berbagai materi/modul yang tersedia di dalam laman SPADA Ristekdikti kemudian melakukan aktivitas dalam kelas.

Aktivitas dalam kelas tersebut dalam bentuk lokakarya pengembangan perangkat pembelajaran yang diawali terlebih dahulu dengan pleno pengantar

lokakarya, reviu hasil pendalaman materi, analisis kurikulum untuk menetapkan KI – KD dan tema, serta strategi pembelajaran.

Lokakarya bertujuan untuk menyiapkan mahasiswa agar mampu mengemas materi untuk pembelajaran bidang studi yang mendidik (*subject specific pedagogy*), sehingga mahasiswa dinyatakan siap melaksanakan PPL Kependidikan.

Produk dari lokakarya ini adalah perangkat pembelajaran meliputi: Silabus dan RPP, Lembar kerja siswa, Bahan ajar, Media pembelajaran (termasuk *training kit*), Perangkat penilaian (kisi-kisi, instrumen, rubrik, dan kunci jawaban), serta Proposal penelitian tindakan kelas (PTK). Lokakarya dilakukan secara aktif, menyenangkan, inspiratif, dan inovatif (**Laminnov**).

Lokakarya aktif, dalam artian bahwa dosen harus merancang pembelajaran “lokakarya” yang mengaktifkan mahasiswa dalam mengembangkan perangkat pembelajaran dengan memberikan tantangan untuk aktif eksplorasi sumber belajar, berbagi, bertanya, dan saling menanggapi, sekaligus meningkatkan keterampilan komunikasi pembelajaran, sesekali dapat disertai dengan *Modelling*.

Lokakarya menyenangkan, mengandung makna bahwa: 1) dosen merancang lokakarya yang selalu diawali dengan salam sukses dan semangat pendidik. Selanjutnya dapat disertai dengan games, ice breaking, dan bernyanyi yang relevan, dan 2) ruang lokakarya dapat dilengkapi dengan audio visual yang dapat digunakan untuk memperdengarkan musik “lembut”, atau untuk menayangkan film-film inspiratif.

Lokakarya inspiratif: 1) dosen merancang lokakarya yang dapat memberikan inspirasi sekaligus untuk memperkuat panggilan jiwa dalam pengabdianya sebagai pendidik, 2) kegiatan dapat dilakukan disela-sela lokakarya dengan bercerita, melihat film-film pendidikan atau humaniora yang inspiratif,

Lokakarya inovatif, 1) Pembelajaran dengan lokakarya adalah waktu dan tempat yang tepat untuk mengembangkan inovasi pembelajaran, terutama bagaimana mengimplementasikan TPACK, 2) Agar tercipta suasana “ingin meraih yang terbaik” maka dosen harus sering memberikan *reinforcement*, terutama kepada mahasiswa yang menghasilkan karya-karya inovatif.

Penilaian lokakarya dilakukan melalui penilaian produk perangkat pembelajaran berupa: Silabus dan RPP, Lembar kerja siswa, Bahan ajar, Media pembelajaran (termasuk *training kit*), Perangkat penilaian (kisi-kisi, instrumen, rubrik, dan kunci jawaban), serta Proposal PTK.

3. *Peerteaching*

Peerteaching esensinya merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan teman sebaya dalam kelompok-kelompok kecil di dalam kelas dalam bentuk presentasi, diskusi, dan refleksi atas perangkat pembelajaran yang dihasilkan pada tahap lokakarya sebelumnya.

Yang perlu diingat adalah bahwa selama *peerteaching* khususnya saat presentasi apabila ditemukan kekeliruan konsep/defisit kompetensi, maka dosen harus segera melakukan koreksi. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari kesalahan berulang dan akhirnya menjadi kebiasaan (habit) yang keliru. Penilaian *peerteaching* dilakukan melalui penilaian kinerja.

4. PPL

PPL dalam konteks PPG dianggap penting, karena esensi pendidikan di lapangan adalah dalam bentuk *conditioning* pembelajaran sesuai dengan ruang lingkup dan karakter materi, dan tumbuh kembang peserta didik. Oleh karenanya setelah mahasiswa menuntaskan program *peerteaching*, maka mereka akan menempuh kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilakukan di sekolah mitra PPG.

PPL dilakukan sebagai wujud konkrit pengimplementasian hasil revisi perangkat pembelajaran dari *peerteaching* yang dilakukan di sekolah mitra. PPL dilakukan secara terbimbing dan mandiri dan selama PPL mahasiswa didampingi langsung oleh guru pamong dan dosen pembimbing PPL.

PPL PPG pada Bidang Studi Pendidikan Jasmani dengan bobot 15 sks dilakukan selama 1 semester bersamaan dengan kegiatan praktek dan seminar hasil penelitian tindakan kelas dengan bobot 1 sks.

Adapun sistem penilaian kegiatan PPL meliputi: 1) penilaian proses dan hasil PPL, 2) penilaian laporan dan hasil seminar PTK.

5. Penguatan karakter

Sebagai bangsa yang berbudaya, Indonesia merupakan negara yang menjunjung tinggi akhlak mulia, nilai-nilai luhur, kearifan, dan budi pekerti. Dalam rangka mewujudkan bangsa yang berbudaya melalui penguatan nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab, perlu penguatan pendidikan karakter.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI PPG BIDANG STUDI PENDIDIKAN JASMANI

Mata Kegiatan : Lokakarya penjelasan tentang konsep dan tujuan lokakarya, kurikulum, contoh Silabus, RPP, bahan ajar, media pembelajaran, perangkat evaluasi, pengembangan program tahunan dan program semester.

Kode : LOK 1

Sks : 1 (16 JP)

Bidang Studi : Pendidikan Jasmani

Dosen Pengampu :

CPL yang dibebankan pada mata kegiatan ini: CPBS butir 2, 3, 4, 5:

Deskripsi Mata Kegiatan: LOK 1 diarahkan untuk memfasilitasi mahasiswa mampu memahami tentang konsep dan tujuan lokakarya, Kurikulum, contoh Silabus, RPP, Bahan Ajar, Media pembelajaran, Perangkat evaluasi, Pengembangan Program Tahunan dan Program Semester disertai dengan penguatan karakter.

Hari Ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Indikator CPMK	Materi Ajar	Bentuk Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Kegiatan Mahasiswa)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
1-2	Menjelaskan tentang konsep dan tujuan lokakarya, Kurikulum, contoh Silabus, RPP, Bahan Ajar, Media pembelajaran, Perangkat evaluasi, Pengembangan Program Tahunan dan Program Semester.	Menjelaskan tentang: konsep dan tujuan lokakarya, Kurikulum, contoh Silabus, RPP, Bahan Ajar, Media pembelajaran, Perangkat evaluasi, Pengembangan Program Tahunan dan Program Semester.	Konsep dan tujuan lokakarya, Kurikulum, contoh Silabus, RPP, Bahan Ajar, Media pembelajaran, Perangkat evaluasi, Pengembangan Program Tahunan dan Program Semester.	Blended (flipped) learning	Studi referensi tentang konsep dan tujuan lokakarya, Kurikulum, contoh Silabus, RPP, Bahan Ajar, Media pembelajaran, Perangkat evaluasi,	8 JP (800')	50	Tes Formatif	Permendikbud

Hari Ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Indikator CPMK	Materi Ajar	Bentuk Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Kegiatan Mahasiswa)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
					Pengembangan Program Tahunan dan Program Semester..				
3-4	Mengidentifikasi konsep dan tujuan lokakarya, Kurikulum, contoh Silabus, RPP, Bahan Ajar, Media pembelajaran, Perangkat evaluasi, Pengembangan Program Tahunan dan Program Semester dengan menerapkan prinsip TPACK disertai dengan penguatan karakter	Mengidentifikasi tentang: konsep dan tujuan lokakarya, Kurikulum, contoh Silabus, RPP, Bahan Ajar, Media pembelajaran, Perangkat evaluasi, Pengembangan Program Tahunan dan Program Semester yang menerapkan prinsip TPACK.	Perangkat pembelajaran berbasis ICT (menerapkan TPACK)	LAMINN OV (lokakarya aktif, menyenangkan, inspiratif, inovatif)	Latihan mengidentifikasi konsep dan tujuan lokakarya, Kurikulum, contoh Silabus, RPP, Bahan Ajar, Media pembelajaran, Perangkat evaluasi, Pengembangan Program Tahunan dan Program Semester yang menerapkan prinsip TPACK.	6 JP (600')	37,5	Penilaian Produk	Permendikbud

Hari Ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Indikator CPMK	Materi Ajar	Bentuk Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Kegiatan Mahasiswa)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
4	Mempresentasikan hasil identifikasi tentang konsep dan tujuan lokakarya, Kurikulum, contoh Silabus, RPP, Bahan Ajar, Media pembelajaran, Perangkat evaluasi, Pengembangan Program Tahunan dan Program Semester yang telah dilakukan.	Mengomunikasikan konsep, ide/gagasan tentang konsep dan tujuan lokakarya, Kurikulum, contoh Silabus, RPP, Bahan Ajar, Media pembelajaran, Perangkat evaluasi, Pengembangan Program Tahunan dan Program Semester yang menerapkan prinsip TPACK	Konsep dan tujuan lokakarya, Kurikulum, contoh Silabus, RPP, Bahan Ajar, Media pembelajaran, Perangkat evaluasi, Pengembangan Program Tahunan dan Program Semester yang menerapkan TPACK	Praktik	Latihan mempresentasikan konsep, ide/gagasan tentang konsep dan tujuan lokakarya, Kurikulum, contoh Silabus, RPP, Bahan Ajar, Media pembelajaran, Perangkat evaluasi, Pengembangan Program Tahunan dan Program Semester yang menerapkan prinsip TPACK	2 JP (200')	12,5	Penilaian Kinerja	Permendikbud
						16 JP (1.600')			



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI PPG BIDANG STUDI PENDIDIKAN JASMANI

Mata Kegiatan : Lokakarya penyusunan perangkat pembelajaran Pendidikan Jasmani materi **aktivitas permainan bola besar dan kecil**

Kode : LOK 2

Sks : 4 (64 JP)

Program Studi : PPG

Bidang Studi : Pendidikan Jasmani

Dosen Pengampu :

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Yang dibebankan pada mata kegiatan ini: CPBS butir 2,3,4,5

Deskripsi Mata Kegiatan: LOK2 diarahkan untuk memfasilitasi mahasiswa mampu merancang pembelajaran materi **aktivitas permainan bola besar dan kecil** (melalui pendekatan model permainan taktikal), (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus untuk tingkat Sekolah Dasar), mahasiswa juga difasilitasi dalam mengembangkan keterampilan menggunakan metode, media yang relevan, khususnya ICT, serta menerapkan prinsip *TPACK* disertai dengan penguatan karakter bekerjasama, berkomunikasi, kreatif, inovatif, jujur, dan sportif.

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
1	Menganalisis konsep esensial aktivitas permainan bola besar dan kecil (melalui pendekatan model permainan taktikal), (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus	Mengidentifikasi konsep aktivitas permainan bola besar dan kecil melalui pendekatan model permainan taktikal (permainan serangan/<i>invasion games</i> dan berbagai jenis permainannya,	Aktivitas permainan bola besar dan kecil melalui pendekatan model permainan taktikal (permainan serangan/<i>invasion games</i> dan berbagai jenis permainannya, seperti aktivitas	Blended (flipped) learning	Studi referensi, tanya jawab, diskusi tentang permainan bola besar, kecil, dan aplikasinya dalam pembelajaran	4 Jp (400')	6,25	Tes formatif	Buku Guru

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
	untuk tingkat Sekolah Dasar), serta aplikasinya untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani	seperti aktivitas sepakbola, bola basket, dan sejenisnya, serta pengembangannya a) untuk Penjas SMP/SMA/SMK - Mengidentifikasi konsep aktivitas permainan bola besar dan kecil melalui pendekatan model permainan taktikal (permainan <i>net/dinding-net</i> and <i>wall games</i> dan berbagai jenis permainannya, seperti aktivitas bulutangkis, tenis meja, tenis lapangan, bola voli, dan sejenisnya, serta pengembangannya a) untuk Penjas SMP/SMA/SMK - Mengidentifikasi konsep aktivitas permainan bola besar dan kecil melalui pendekatan model permainan taktikal	sepakbola, bola basket, dan sejenisnya, serta pengembangannya a) untuk Penjas SMP/SMA/SMK - Aktivitas permainan bola besar dan kecil melalui pendekatan model permainan taktikal (permainan <i>net/dinding-net</i> and <i>wall games</i> dan berbagai jenis permainannya, seperti aktivitas bulutangkis, tenis meja, tenis lapangan, bola voli, dan sejenisnya, serta pengembangannya a) untuk Penjas SMP/SMA/SMK - Aktivitas permainan bola besar dan kecil melalui pendekatan model permainan taktikal (permainan menyerang dan bertahan-<i>striking</i>		an Penjas SMP/SMA/SMK. Studi referensi, tanya jawab, diskusi tentang permainan bola besar, kecil, dalam permainan sederhana, dan atau tradisional berbasis pengembangan gerak dasar, dan sejenisnya, serta aplikasinya dalam pembelajaran Penjas SD				

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
		(permainan menyerang dan bertahan- <i>striking and fielding games</i> dan berbagai jenis permainannya, seperti aktivitas kasti, rounders, softball, baseball, dan sejenisnya, serta pengembangannya a) untuk Penjas SMP/SMA/SMK ▪ Mengidentifikasi konsep aktivitas permainan bola besar dan kecil melalui pendekatan model permainan taktikal (permainan <i>target/target games</i> dan berbagai jenis permainannya, seperti aktivitas boling, golf, dan sejenisnya, serta pengembangannya a) untuk Penjas SMP/SMA/SMK ▪ Mengidentifikasi konsep permainan	<i>and fielding games</i> dan berbagai jenis permainannya, seperti aktivitas kasti, rounders, softball, baseball, dan sejenisnya, serta pengembangannya a) untuk Penjas SMP/SMA/SMK ▪ Aktivitas permainan bola besar dan kecil melalui pendekatan model permainan taktikal (permainan <i>target/target games</i> dan berbagai jenis permainannya, seperti aktivitas boling, golf, dan sejenisnya, serta pengembangannya a) untuk Penjas SMP/SMA/SMK ▪ Aktivitas permainan bola besar dan kecil, dalam permainan sederhana, dan atau tradisional,						

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
		bola besar dan kecil, dalam permainan sederhana, dan atau tradisional, melalui pendekatan model permainan taktikal (permainan <i>invasi/invasion games</i> ; permainan <i>net/dinding/net and wall games</i> ; permainan menyerang dan bertahan/ <i>striking and court games</i> ; dan permainan <i>target/target games</i> dan sejenisnya), dengan berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi, serta berbagai jenis dan pengembangannya untuk Penjas SD	melalui pendekatan model permainan taktikal (permainan <i>invasi/invasion games</i> ; permainan <i>net/dinding/net and wall games</i> ; permainan menyerang dan bertahan/ <i>striking and court games</i> ; dan permainan <i>target/target games</i> dan sejenisnya), dengan berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi, serta berbagai jenis dan pengembangannya untuk Penjas SD						
2-12	Merancang pembelajaran pendidikan jasmani	Menjabarkan KI/KD ke dalam indikator	Perangkat pembelajaran aktivitas	LAMINN OV (lokakar	Latihan menganalisis	44 Jp (4.400')	68,75	Penilaian produk	Buku Guru

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
	materi aktivitas permainan bola besar dan kecil (melalui pendekatan model permainan taktikal) dengan menerapkan prinsip TPACK disertai dengan penguatan karakter	- pencapaian kompetensi - Merumuskan tujuan pembelajaran - Menerapkan prinsip <i>TPACK</i> untuk merencanakan guna mencapai KD - Menetapkan bahan ajar dan media pembelajaran - Menetapkan teknik penilaian yang sesuai	- permainan bola besar dan kecil (melalui pendekatan model permainan taktikal) untuk Penjas SMP/SMA/SMK, yang berbasis ICT dengan menerapkan <i>TPACK</i>. - Perangkat pembelajaran aktivitas permainan bola besar, kecil, dalam permainan sederhana dan atau tradisional (melalui pendekatan model permainan taktikal), berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar untuk Penjas SD, yang berbasis ICT dengan menerapkan <i>TPACK</i>	ya aktif, menyenangkan, inspiratif, inovatif)	is kurikulum; Latihan merumuskan tujuan pembelajaran; Latihan mengintegrasikan <i>TPACK</i> ; Latihan menetapkan bahan ajar dan media pembelajaran; Latihan menetapkan teknik penilaian yang sesuai				

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
13-14	Mempresentasikan perangkat pembelajaran Pendidikan Jasmani yang telah dirancang	Mengomunikasikan ide/gagasan untuk pembelajaran yang mendidik yang menerapkan <i>TPACK</i>	Perangkat pembelajaran berbasis ICT (menerapkan <i>TPACK</i>)	praktik	Latihan mempresen- tasikan gagasan dalam bentuk rencana pembelajaran yang mendidik yang menerapkan <i>TPACK</i>	8 Jp (800')	12,50	Penilaian kinerja	Buku Guru
15-16	Mempraktikkan rencana pembelajaran Pendidikan Jasmani yang telah disusun melalui <i>peerteaching</i>	Melakukan pembelajaran yang mendidik yang mengintegrasikan <i>TPACK</i>	Penerapan <i>TPACK</i>	praktik	Latihan menerapkan perangkat pembelajaran	8 Jp (800')	12,50	Penilaian kinerja	
						64 Jp (6.400')	100		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI PPG BIDANG STUDI PENDIDIKAN JASMANI

Mata Kegiatan : Lokakarya penyusunan perangkat pembelajaran Pendidikan Jasmani materi **aktivitas atletik**
 Kode : LOK 3
 Sks : 3 (48 JP)
 Program Studi : PPG
 Bidang Studi : Pendidikan Jasmani
 Dosen Pengampu :

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Yang dibebankan pada mata kegiatan ini: CPBS butir 2,3,4,5

Deskripsi Mata Kegiatan: LOK2 diarahkan untuk memfasilitasi mahasiswa mampu merancang pembelajaran materi **aktivitas atletik**, (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus untuk tingkat Sekolah Dasar), mahasiswa juga difasilitasi dalam mengembangkan keterampilan menggunakan metode, media yang relevan, khususnya ICT, serta menerapkan prinsip *TPACK* disertai dengan penguatan karakter bekerjasama, berkomunikasi, kreatif, inovatif, jujur, dan sportif.

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
1	Menganalisis konsep esensial aktivitas atletik, (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus untuk tingkat Sekolah Dasar), serta aplikasinya untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani	- Mengidentifikasi konsep aktivitas atletik gerak JALAN dan sejenisnya, serta pengembangannya untuk Penjas SMP/SMA/SMK - Mengidentifikasi konsep aktivitas atletik gerak LARI dan sejenisnya, serta	- Aktivitas gerak JALAN dan sejenisnya, serta aplikasinya dalam pembelajaran penjas SMP/SMA/SMK - Aktivitas gerak LARI dan sejenisnya, serta aplikasinya dalam pembelajaran penjas SMP/SMA/SMK	Blended (flipped) learning	Studi referensi, tanya jawab, diskusi tentang aktivitas atletik, dan sejenisnya, serta aplikasinya dalam pembelajaran Penjas SMP/SMA/SMK.	3 Jp (300')	6,25	Tes formatif	Buku Guru

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
		pengembangannya untuk Penjas SMP/SMA/SMK ▪ Mengidentifikasi konsep aktivitas atletik gerak LOMPAT dan sejenisnya, serta pengembangannya untuk Penjas SMP/SMA/SMK ▪ Mengidentifikasi konsep aktivitas atletik gerak LEMPAR dan sejenisnya, serta pengembangannya untuk Penjas SMP/SMA/SMK ▪ Mengidentifikasi konsep aktivitas atletik gerak JALAN, LARI, LOMPAT, LEMPAR, dalam permainan sederhana, dan atau tradisional, berbasis	▪ Aktivitas gerak LOMPAT dan sejenisnya, serta aplikasinya dalam pembelajaran penjas SMP/SMA/SMK ▪ Aktivitas gerak LEMPAR dan sejenisnya, serta aplikasinya dalam pembelajaran penjas SMP/SMA/SMK ▪ Aktivitas atletik gerak JALAN, LARI, LOMPAT, LEMPAR, dalam permainan sederhana, dan atau tradisional berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, manipulasi, dan sejenisnya, serta aplikasinya dalam pembelajaran Penjas SD		Studi referensi, tanya jawab, diskusi tentang aktivitas atletik, dalam permainan sederhana, dan atau tradisional berbasis pengembangan gerak dasar, dan sejenisnya, serta aplikasinya dalam pembelajaran Penjas SD				

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
		pengembangan kemampuan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi, serta berbagai jenis dan pengembangannya untuk Penjas SD							
1-9	Merancang pembelajaran pendidikan jasmani materi aktivitas atletik dengan menerapkan prinsip TPACK disertai dengan penguatan karakter	- Menjabarkan KI/KD ke dalam indikator pencapaian kompetensi - Merumuskan tujuan pembelajaran - Menerapkan prinsip <i>TPACK</i> untuk merencanakan guna mencapai KD - Menetapkan bahan ajar dan media pembelajaran - Menetapkan teknik penilaian yang sesuai	- Perangkat pembelajaran aktivitas atletik untuk Penjas SMP/SMA/SMK, yang berbasis ICT dengan menerapkan <i>TPACK</i>. - Perangkat pembelajaran aktivitas atletik dalam permainan sederhana, dan atau tradisional berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar untuk Penjas SD, yang berbasis ICT dengan	LAMINNO V (lokakarya aktif, menyenangkan, inspiratif, inovatif)	Latihan menganalisis kurikulum; Latihan merumuskan tujuan pembelajaran ; Latihan mengintegrasikan <i>TPACK</i> ; Latihan menetapkan bahan ajar dan media pembelajaran ; Latihan menetapkan teknik penilaian yang sesuai	33 Jp (3.300')	68,75	Penilaian produk	Buku Guru

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
			menerapkan <i>TPACK</i>						
10-11	Mempresentasikan perangkat pembelajaran Pendidikan Jasmani yang telah dirancang	Mengomunikasikan ide/gagasan untuk pembelajaran yang mendidik yang menerapkan <i>TPACK</i>	Perangkat pembelajaran berbasis ICT (menerapkan <i>TPACK</i>)	praktik	Latihan mempresentasikan gagasan dalam bentuk rencana pembelajaran yang mendidik yang menerapkan <i>TPACK</i>	6 Jp (600')	12,50	Penilaian kinerja	
11-12	Mempraktikkan rencana pembelajaran Pendidikan Jasmani yang telah disusun melalui <i>peerteaching</i>	Melakukan pembelajaran yang mendidik yang mengintegrasikan <i>TPACK</i>	Penerapan <i>TPACK</i>	praktik	Latihan menerapkan perangkat pembelajaran	6 Jp (600')	12,50	Penilaian kinerja	
						48 Jp (4.800')	100		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI PPG BIDANG STUDI PENDIDIKAN JASMANI

Mata Kegiatan : Lokakarya penyusunan perangkat pembelajaran Pendidikan Jasmani materi **aktivitas pengembangan kebugaran jasmani**

Kode : LOK 4

Sks : 3 (48 JP)

Program Studi : PPG

Bidang Studi : Pendidikan Jasmani

Dosen Pengampu :

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Yang dibebankan pada mata kegiatan ini: CPBS butir 2,3,4,5

Deskripsi Mata Kegiatan: LOK2 diarahkan untuk memfasilitasi mahasiswa mampu merancang pembelajaran materi **aktivitas pengembangan kebugaran jasmani**, (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus untuk tingkat Sekolah Dasar), mahasiswa juga difasilitasi dalam mengembangkan keterampilan menggunakan metode, media yang relevan, khususnya ICT, serta menerapkan prinsip *TPACK* disertai dengan penguatan karakter bekerjasama, berkomunikasi, kreatif, inovatif, jujur, dan sportif.

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
1	Menganalisis konsep esensial aktivitas pengembangan kebugaran jasmani, (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus untuk tingkat Sekolah Dasar), serta aplikasinya untuk	Mengidentifikasi konsep aktivitas pengembangan kebugaran jasmani dan berbagai jenis komponennya (kecepatan, kekuatan, daya tahan, keseimbangan, kelincahan, kelentukan,	Aktivitas pengembangan kebugaran jasmani komponen kecepatan, kekuatan, daya tahan, keseimbangan, kelincahan, kelentukan, daya otot, koordinasi, ketepatan,	Blended (flipped) learning	Studi referensi, tanya jawab, diskusi tentang aktivitas pengembangan kebugaran jasmani, dan sejenisnya, serta aplikasinya dalam	3 Jp (300')	6,25	Tes formatif	Buku Guru

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
	pembelajaran Pendidikan Jasmani	daya otot, koordinasi, ketepatan, reaksi, dan sejenisnya, serta pengembangan nya) untuk Penjas SMP/SMA/SMK Mengidentifikasi konsep aktivitas pengembangan kebugaran jasmani dan berbagai jenis komponennya (kecepatan, kekuatan, daya tahan, keseimbangan, kelincahan, kelentukan, daya otot, koordinasi, ketepatan, reaksi, dan sejenisnya, serta pengembangan nya), dalam permainan sederhana, dan atau tradisional dengan	reaksi, dan sejenisnya, serta aplikasinya dalam pembelajaran penjas SMP/SMA/SMK Aktivitas pengembangan kebugaran jasmani komponen kecepatan, kekuatan, daya tahan, keseimbangan, kelincahan, kelentukan, daya otot, koordinasi, ketepatan, reaksi, dan sejenisnya, dalam permainan sederhana, dan atau tradisional dengan berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi, serta berbagai jenis dan aplikasinya untuk Penjas SD		pembelajaran Penjas SMP/SMA/S MK. Studi referensi, tanya jawab, diskusi tentang aktivitas pengembangan kebugaran jasmani, dalam permainan sederhana, dan atau tradisional berbasis pengembangan gerak dasar, dan sejenisnya, serta aplikasinya dalam pembelajaran Penjas SD				

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
		berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi, serta berbagai jenis dan pengembangannya untuk Penjas SD							
1-9	Merancang pembelajaran pendidikan jasmani materi aktivitas pengembangan kebugaran jasmani dengan menerapkan prinsip TPACK disertai dengan penguatan karakter	- Menjabarkan KI/KD ke dalam indikator pencapaian kompetensi - Merumuskan tujuan pembelajaran - Menerapkan prinsip <i>TPACK</i> untuk merencanakan guna mencapai KD - Menetapkan bahan ajar dan media pembelajaran - Menetapkan teknik penilaian yang sesuai	- Perangkat pembelajaran aktivitas pengembangan kebugaran jasmani untuk Penjas SMP/SMA/SMK, yang berbasis ICT dengan menerapkan <i>TPACK</i>. - Perangkat pembelajaran aktivitas pengembangan kebugaran jasmani dalam permainan sederhana, dan atau tradisional	LAMINNO V (lokakarya aktif, menyenangkan, inspiratif, inovatif)	Latihan menganalisis kurikulum; Latihan merumuskan tujuan pembelajaran ; Latihan mengintegrasikan <i>TPACK</i> ; Latihan menetapkan bahan ajar dan media pembelajaran ; Latihan menetapkan teknik penilaian yang sesuai	33 Jp (3.300')	68,75	Penilaian produk	Buku Guru

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
			berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar untuk Penjas SD, yang berbasis ICT dengan menerapkan <i>TPACK</i>						
10-11	Mempresentasikan perangkat pembelajaran Pendidikan Jasmani yang telah dirancang	Mengomunikasikan ide/gagasan untuk pembelajaran yang mendidik yang menerapkan <i>TPACK</i>	Perangkat pembelajaran berbasis ICT (menerapkan <i>TPACK</i>)	praktik	Latihan mempresentasikan gagasan dalam bentuk rencana pembelajaran yang mendidik yang menerapkan <i>TPACK</i>	6 Jp (600')	12,50	Penilaian kinerja	
11-12	Mempraktikkan rencana pembelajaran Pendidikan Jasmani yang telah disusun melalui <i>peerteaching</i>	Melakukan pembelajaran yang mendidik yang mengintegrasikan <i>TPACK</i>	Penerapan <i>TPACK</i>	praktik	Latihan menerapkan perangkat pembelajaran	6 Jp (600')	12,50	Penilaian kinerja	
						48 Jp (4.800')	100		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI PPG BIDANG STUDI PENDIDIKAN JASMANI

Mata Kegiatan : Lokakarya penyusunan perangkat pembelajaran Pendidikan Jasmani materi **aktivitas seni beladiri**

Kode : LOK 5

Sks : 2 (32 JP)

Program Studi : PPG

Bidang Studi : Pendidikan Jasmani

Dosen Pengampu :

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Yang dibebankan pada mata kegiatan ini: CPBS butir 2,3,4,5

Deskripsi Mata Kegiatan: LOK2 diarahkan untuk memfasilitasi mahasiswa mampu merancang pembelajaran materi **aktivitas seni beladiri**, (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus untuk tingkat Sekolah Dasar), mahasiswa juga difasilitasi dalam mengembangkan keterampilan menggunakan metode, media yang relevan, khususnya ICT, serta menerapkan prinsip *TPACK* disertai dengan penguatan karakter bekerjasama, berkomunikasi, kreatif, inovatif, jujur, dan sportif.

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
1	Menganalisis konsep esensial aktivitas seni beladiri, (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus untuk tingkat Sekolah Dasar), serta aplikasinya untuk pembelajaran	Mengidentifikasi konsep aktivitas seni beladiri dan berbagai jenisnya (Pencak silat, Karate, Judo, Taekwondo, dll, serta pengembangannya) untuk Penjas SMP/SMA/SMK	- Aktivitas seni beladiri Pencak silat, Karate, Judo, Taekwondo, dll, serta sejenisnya, serta aplikasinya untuk pembelajaran Penjas SMP/SMA/SMK - Aktivitas seni beladiri Pencak	Blended (flipped) learning	Studi referensi, tanya jawab, diskusi tentang aktivitas seni beladiri, dan sejenisnya, serta aplikasinya dalam pembelajaran Penjas	2 Jp (200')	6,25	Tes formatif	Buku Guru

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
	Pendidikan Jasmani	Mengidentifikasi konsep aktivitas seni beladiri dan berbagai jenisnya (Pencak silat, Karate, Judo, Taekwondo, dll, serta pengembangannya) dalam gerak sederhana, dan atau tradisional dengan berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi, serta berbagai jenis dan pengembangannya untuk Penjas SD	silat, Karate, Judo, Taekwondo, dll, serta sejenisnya, dalam gerak sederhana, dan atau tradisional dengan berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi, serta berbagai jenis dan aplikasinya untuk pembelajaran Penjas SD		SMP/SMA/SMK. Studi referensi, tanya jawab, diskusi tentang aktivitas seni beladiri, dalam gerak sederhana, dan atau tradisional berbasis pengembangan gerak dasar, dan sejenisnya, serta aplikasinya dalam pembelajaran Penjas SD				
1-6	Merancang pembelajaran pendidikan jasmani materi aktivitas seni beladiri dengan menerapkan	Menjabarkan KI/KD ke dalam indikator pencapaian kompetensi	Perangkat pembelajaran aktivitas seni beladiri untuk Penjas SMP/SMA/SMK, yang berbasis	LAMINNO V (lokakarya aktif, menyenangkan,	Latihan menganalisis kurikulum; Latihan merumuskan tujuan	22 Jp (2.200')	68,75	Penilaian produk	Buku Guru

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
	prinsip TPACK disertai dengan penguatan karakter	- Merumuskan tujuan pembelajaran - Menerapkan prinsip <i>TPACK</i> untuk merencanakan guna mencapai KD - Menetapkan bahan ajar dan media pembelajaran - Menetapkan teknik penilaian yang sesuai	ICT dengan menerapkan <i>TPACK</i> . Perangkat pembelajaran aktivitas seni beladiri dalam gerak sederhana, dan atau tradisional berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar untuk Penjas SD, yang berbasis ICT dengan menerapkan <i>TPACK</i>	inspiratif, inovatif)	pembelajaran ; Latihan mengintegrasikan <i>TPACK</i> ; Latihan menetapkan bahan ajar dan media pembelajaran ; Latihan menetapkan teknik penilaian yang sesuai				
7	Mempresentasikan perangkat pembelajaran Pendidikan Jasmani yang telah dirancang	Mengomunikasikan ide/gagasan untuk pembelajaran yang mendidik yang menerapkan <i>TPACK</i>	Perangkat pembelajaran berbasis ICT (menerapkan <i>TPACK</i>)	praktik	Latihan mempresentasikan gagasan dalam bentuk rencana pembelajaran yang mendidik yang menerapkan <i>TPACK</i>	4 Jp (400')	12,50	Penilaian kinerja	

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
8	Mempraktikkan rencana pembelajaran Pendidikan Jasmani yang telah disusun melalui <i>peerteaching</i>	Melakukan pembelajaran yang mendidik yang mengintegrasikan <i>TPACK</i>	Penerapan <i>TPACK</i>	praktik	Latihan menerapkan perangkat pembelajaran	4 Jp (400')	12,50	Penilaian kinerja	
						32 Jp (3.200')	100		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI PPG BIDANG STUDI PENDIDIKAN JASMANI

Mata Kegiatan : Lokakarya penyusunan perangkat pembelajaran Pendidikan Jasmani materi **aktivitas senam lantai**

Kode : LOK 6

Sks : 2 (32 JP)

Program Studi : PPG

Bidang Studi : Pendidikan Jasmani

Dosen Pengampu :

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Yang dibebankan pada mata kegiatan ini: CPBS butir 2,3,4,5

Deskripsi Mata Kegiatan: LOK2 diarahkan untuk memfasilitasi mahasiswa mampu merancang pembelajaran materi **aktivitas senam lantai**, (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus untuk tingkat Sekolah Dasar), mahasiswa juga difasilitasi dalam mengembangkan keterampilan menggunakan metode, media yang relevan, khususnya ICT, serta menerapkan prinsip *TPACK* disertai dengan penguatan karakter bekerjasama, berkomunikasi, kreatif, inovatif, jujur, dan sportif.

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
1	Menganalisis konsep esensial aktivitas senam lantai, (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus untuk Sekolah Dasar), serta aplikasinya untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani	- Mengidentifikasi konsep aktivitas senam lantai dan berbagai jenisnya (guling, lenting, lompat, meroda, dll, serta pengembangan nya) untuk Penjas SMP/SMA/SMK - Mengidentifikasi konsep aktivitas	- Aktivitas senam lantai gerakan guling, lenting, lompat, meroda, dan sejenisnya, serta aplikasinya untuk pembelajaran Penjas SMP/SMA/SMK - Aktivitas senam lantai gerakan guling, lenting, lompat, meroda,	Blended (flipped) learning	Studi referensi, tanya jawab, diskusi tentang aktivitas senam lantai, dan ragamnya, serta aplikasinya dalam pembelajar	2 Jp (200')	6,25	Tes formatif	Buku Guru

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
		senam lantai dan berbagai jenisnya (guling, lenting, lompat, meroda, dll, serta pengembangan nya) dalam gerak sederhana dengan berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi, serta berbagai jenis dan pengembangan nya untuk Penjas SD	dan sejenisnya dalam gerak sederhana dengan berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi, serta berbagai jenis dan aplikasinya untuk pembelajaran Penjas SD		an Penjas SMP/SMA/ SMK. Studi referensi, tanya jawab, diskusi tentang aktivitas senam lantai dan ragamnya dalam gerak sederhana, dengan berbasis pengembangan gerak dasar, dan sejenisnya, serta aplikasinya dalam pembelajaran Penjas SD				
1-6	Merancang pembelajaran pendidikan jasmani materi aktivitas senam lantai	Menjabarkan KI/KD ke dalam indikator pencapaian kompetensi	Perangkat pembelajaran aktivitas senam lantai untuk Penjas SMP/SMA/SMK,	LAMINNO V (lokakarya aktif, menyena	Latihan menganalisis kurikulum; Latihan merumuskan	22 Jp (2.200')	68,75	Penilaian produk	Buku Guru

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
	dengan menerapkan prinsip TPACK disertai dengan penguatan karakter	- Merumuskan tujuan pembelajaran - Menerapkan prinsip <i>TPACK</i> untuk merencanakan guna mencapai KD - Menetapkan bahan ajar dan media pembelajaran - Menetapkan teknik penilaian yang sesuai	yang berbasis ICT dengan menerapkan <i>TPACK</i>. Perangkat pembelajaran aktivitas senam lantai dalam gerak sederhana, dengan berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar untuk Penjas SD, yang berbasis ICT dengan menerapkan <i>TPACK</i>	ngkan, inspiratif, inovatif)	n tujuan pembelajaran; Latihan mengintegrasikan <i>TPACK</i> ; Latihan menetapkan bahan ajar dan media pembelajaran; Latihan menetapkan teknik penilaian yang sesuai				
7	Mempresentasikan perangkat pembelajaran Pendidikan Jasmani yang telah dirancang	Mengomunikasikan ide/gagasan untuk pembelajaran yang mendidik yang menerapkan <i>TPACK</i>	Perangkat pembelajaran berbasis ICT (menerapkan <i>TPACK</i>)	praktik	Latihan mempresen tasikan gagasan dalam bentuk rencana pembelajaran yang mendidik yang menerapkan <i>TPACK</i>	4 Jp (400')	12,50	Penilaian kinerja	

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
8	Mempraktikkan rencana pembelajaran Pendidikan Jasmani yang telah disusun melalui <i>peerteaching</i>	Melakukan pembelajaran yang mendidik yang mengintegrasikan <i>TPACK</i>	Penerapan <i>TPACK</i>	praktik	Latihan menerapkan perangkat pembelajaran	4 Jp (400')	12,50	Penilaian kinerja	
						32 Jp (3.200')	100		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI PPG BIDANG STUDI PENDIDIKAN JASMANI

Mata Kegiatan : Lokakarya penyusunan perangkat pembelajaran Pendidikan Jasmani materi **aktivitas ritmik**
 Kode : LOK 7
 Sks : 3 (48 JP)
 Program Studi : PPG
 Bidang Studi : Pendidikan Jasmani
 Dosen Pengampu :

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Yang dibebankan pada mata kegiatan ini: CPBS butir 2,3,4,5

Deskripsi Mata Kegiatan: LOK2 diarahkan untuk memfasilitasi mahasiswa mampu merancang pembelajaran materi **aktivitas ritmik**, (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus untuk tingkat Sekolah Dasar), mahasiswa juga difasilitasi dalam mengembangkan keterampilan menggunakan metode, media yang relevan, khususnya ICT, serta menerapkan prinsip *TPACK* disertai dengan penguatan karakter bekerjasama, berkomunikasi, kreatif, inovatif, jujur, dan sportif.

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
1	Menganalisis konsep esensial aktivitas ritmik, (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus untuk tingkat Sekolah Dasar), serta aplikasinya untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani	- Mengidentifikasi konsep aktivitas ritmik dan berbagai jenisnya (senam pembentukan, artistik, aerobik, si buyung, dll, serta pengembangannya) untuk Penjas SMP/SMA/SMK - Mengidentifikasi konsep aktivitas ritmik dan	- Aktivitas ritmik dalam berbagai gerak senam pembentukan, artistik, aerobik, si buyung, dan sejenisnya, serta aplikasinya untuk pembelajaran Penjas SMP/SMA/SMK - Aktivitas ritmik dalam berbagai gerak senam pembentukan, artistik, aerobik, si	Blended (flipped) learning	Studi referensi, tanya jawab, diskusi tentang aktivitas ritmik, dan ragamnya, serta aplikasinya dalam pembelajaran Penjas SMP/SMA/SMK.	3 Jp (300')	6,25	Tes formatif	Buku Guru

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
		berbagai jenisnya (senam pembentukan, artistik, aerobik, si buyung, dll, serta pengembangan nya) dalam gerak sederhana dengan berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi, serta berbagai jenis dan pengembangannya untuk Penjas SD	buyung, dan sejenisnya dalam gerak sederhana dengan berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi, serta berbagai jenis dan aplikasinya untuk pembelajaran Penjas SD		Studi referensi, tanya jawab, diskusi tentang aktivitas ritmik dan ragamnya dalam gerak sederhana, dengan berbasis pengembangan gerak dasar, dan sejenisnya, serta aplikasinya dalam pembelajaran Penjas SD				
1-9	Merancang pembelajaran pendidikan jasmani materi aktivitas ritmik dengan menerapkan prinsip TPACK disertai dengan	- Menjabarkan KI/KD ke dalam indikator pencapaian kompetensi - Merumuskan tujuan pembelajaran	Perangkat pembelajaran aktivitas ritmik untuk Penjas SMP/SMA/SMK, yang berbasis ICT dengan menerapkan TPACK.	LAMINNO V (lokakarya aktif, menyenangi, inspiratif, inovatif)	Latihan menganalisis kurikulum; Latihan merumuskan tujuan pembelajaran;	33 Jp (3.300')	68,75	Penilaian produk	Buku Guru

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
	penguatan karakter	- Menerapkan prinsip <i>TPACK</i> untuk merencanakan guna mencapai KD - Menetapkan bahan ajar dan media pembelajaran - Menetapkan teknik penilaian yang sesuai	Perangkat pembelajaran aktivitas ritmik dalam gerak sederhana, dengan berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar untuk Penjas SD, yang berbasis ICT dengan menerapkan <i>TPACK</i>		Latihan mengintegrasikan <i>TPACK</i> ; Latihan menetapkan bahan ajar dan media pembelajaran; Latihan menetapkan teknik penilaian yang sesuai				
10-11	Mempresentasikan perangkat pembelajaran Pendidikan Jasmani yang telah dirancang	Mengomunikasikan ide/gagasan untuk pembelajaran yang mendidik yang menerapkan <i>TPACK</i>	Perangkat pembelajaran berbasis ICT (menerapkan <i>TPACK</i>)	praktik	Latihan mempresentasikan gagasan dalam bentuk rencana pembelajaran yang mendidik yang menerapkan <i>TPACK</i>	6 Jp (600')	12,50	Penilaian kinerja	
11-12	Mempraktikkan rencana pembelajaran Pendidikan Jasmani yang	Melakukan pembelajaran yang mendidik yang mengintegrasikan <i>TPACK</i>	Penerapan <i>TPACK</i>	praktik	Latihan menerapkan perangkat	6 Jp (600')	12,50	Penilaian kinerja	

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
	telah disusun melalui <i>peerteaching</i>				pembelajaran				
						48 Jp (4.800')	100		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI PPG BIDANG STUDI PENDIDIKAN JASMANI

Mata Kegiatan : Lokakarya penyusunan perangkat pembelajaran Pendidikan Jasmani materi **aktivitas air/renang**

Kode : LOK 8

Sks : 2 (32 JP)

Program Studi : PPG

Bidang Studi : Pendidikan Jasmani

Dosen Pengampu :

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Yang dibebankan pada mata kegiatan ini: CPBS butir 2,3,4,5

Deskripsi Mata Kegiatan: LOK 8 diarahkan untuk memfasilitasi mahasiswa mampu merancang pembelajaran materi **aktivitas air/renang** (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus untuk tingkat Sekolah Dasar), mahasiswa juga difasilitasi dalam mengembangkan keterampilan menggunakan metode, media yang relevan, khususnya ICT, serta menerapkan prinsip *TPACK* disertai dengan penguatan karakter bekerjasama, berkomunikasi, kreatif, inovatif, jujur, dan sportif.

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
1	Menganalisis konsep esensial aktivitas air/renang, (berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar, khusus untuk tingkat Sekolah Dasar), serta aplikasinya untuk pembelajaran	Mengidentifikasi konsep aktivitas air/renang (gerakan dasar tangan dan kaki, koordinasi gerak dasar, rangkaian gerakan dan aktivitas fisik dalam renang gaya dada,	Aktivitas air/renang (gerakan dasar tangan dan kaki, koordinasi gerak dasar, rangkaian gerakan dan aktivitas fisik dalam renang gaya dada, bebas, dan punggung, gerakan dasar	Blended (flipped) learning	Studi referensi, tanya jawab, diskusi tentang aktivitas ritmik, dan ragamnya, serta aplikasinya dalam pembelajaran Penjas SMP/SMA/SMK. Studi referensi, tanya jawab, diskusi tentang	2 Jp (200')	6,25	Tes formatif	Buku Guru

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
	Pendidikan Jasmani	bebas, dan punggung, gerakan dasar dan cara-cara penyelamatan dalam aktivitas air, serta pengembangan nnya) untuk Penjas SMP/SMA/SMK ▪ Mengidentifikasi konsep aktivitas air/renang (gerakan dasar tangan dan kaki, koordinasi gerak dasar, rangkaian gerakan dan aktivitas fisik dalam renang gaya dada/bebas) dalam gerak sederhana dengan berbasis pengembangan kemampuan	dan cara-cara penyelamatan dalam aktivitas air, serta pengembangannya, untuk pembelajaran Penjas SMP/SMA/SMK ▪ Aktivitas air/renang (gerakan dasar tangan dan kaki, koordinasi gerak dasar, rangkaian gerakan dan aktivitas fisik dalam renang gaya dada/bebas) dengan berbasis pengembangan kemampuan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi, serta berbagai jenis dan aplikasinya untuk		aktivitas ritmik dan ragamnya dalam gerak sederhana, dengan berbasis pengembangan gerak dasar, dan sejenisnya, serta aplikasinya dalam pembelajaran Penjas SD				

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembel.	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
		gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi, serta berbagai jenis dan pengembangannya untuk Penjas SD	pembelajaran Penjas SD						
1-6	Merancang pembelajaran pendidikan jasmani materi aktivitas air/renang dengan menerapkan prinsip TPACK disertai dengan penguatan karakter	- Menjabarkan KI/KD ke dalam indikator pencapaian kompetensi - Merumuskan tujuan pembelajaran - Menerapkan prinsip <i>TPACK</i> untuk merencanakan guna mencapai KD - Menetapkan bahan ajar dan media pembelajaran - Menetapkan teknik	- Perangkat pembelajaran aktivitas air/renang untuk Penjas SMP/SMA/SMK, yang berbasis ICT dengan menerapkan <i>TPACK</i>. - Perangkat pembelajaran aktivitas air/renang dalam gerak sederhana, dengan berbasis pengembangan kemampuan	LAMINNO V (lokakarya aktif, menyenangkan, inspiratif, inovatif)	Latihan menganalisis kurikulum; Latihan merumuskan tujuan pembelajaran; Latihan mengintegrasikan <i>TPACK</i> ; Latihan menetapkan bahan ajar dan media pembelajaran; Latihan menetapkan teknik penilaian yang sesuai	22 Jp (2.200')	68,75	Penilaian produk	Buku Guru

Hari ke	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan (CPMK)	Indikator CPMK	Materi Ajar	Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mhs (Keg. Mhs)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
		penilaian yang sesuai	gerak dasar untuk Penjas SD, yang berbasis ICT dengan menerapkan <i>TPACK</i>						
7	Mempresentasikan perangkat pembelajaran Pendidikan Jasmani yang telah dirancang	Mengomunikasikan ide/gagasan untuk pembelajaran yang mendidik yang menerapkan <i>TPACK</i>	Perangkat pembelajaran berbasis ICT (menerapkan <i>TPACK</i>)	Praktik	Latihan mempresentasikan gagasan dalam bentuk rencana pembelajaran yang mendidik yang menerapkan <i>TPACK</i>	4 Jp (400')	12,50	Penilaian kinerja	
8	Mempraktikkan rencana pembelajaran Pendidikan Jasmani yang telah disusun melalui <i>peerteaching</i>	Melakukan pembelajaran yang mendidik yang mengintegrasikan <i>TPACK</i>	Penerapan <i>TPACK</i>	Praktik	Latihan menerapkan perangkat pembelajaran	4 Jp (400')	12,50	Penilaian kinerja	
						32 Jp (3.200')	100		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI PPG BIDANG STUDI PENDIDIKAN JASMANI

Mata Kegiatan : Lokakarya penyusunan perangkat pembelajaran Pendidikan Jasmani materi **pendidikan kesehatan**

Kode : LOK 9

Sks : 2 (32 JP)

Program Studi : PPG

Bidang Studi : Pendidikan Jasmani

Dosen Pengampu :

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Yang dibebankan pada mata kegiatan ini: CPBS butir 2,3,4,5

Deskripsi Mata Kegiatan: LOK2 diarahkan untuk memfasilitasi mahasiswa mampu merancang pembelajaran materi **pendidikan kesehatan**, mahasiswa juga difasilitasi dalam mengembangkan keterampilan menggunakan metode, media yang relevan, khususnya ICT, serta menerapkan prinsip *TPACK* disertai dengan penguatan karakter peduli, bekerjasama, berkomunikasi, kreatif, inovatif, dan sportif.

Hari Ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Indikator CPMK	Materi Ajar	Bentuk Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Kegiatan Mahasiswa)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
1-2	Menganalisis konsep dasar pendidikan kesehatan (kebersihan diri sendiri, pakaian, kelas, jenis makanan sehat dan bergizi, penanganan cedera ringan dalam aktivitas fisik dan pertolongan,	- Mengidentifikasi konsep pendidikan kesehatan - Menjelaskan tentang kesehatan (kebersihan diri sendiri, pakaian, kelas, jenis makanan sehat dan bergizi, penanganan cedera ringan dalam aktivitas	Pendidikan kesehatan, kesehatan tubuh dan pakaian, kebersihan Kebersihan (diri, pakaian, kelas, dan lingkungan), makanan dan minuman sehat dan bergizi, cedera olahraga, waktu istirahat, pemanfaatan waktu luang,	Blended (flipped) learning	Studi referensi, pembiasaan/habit uasi pola hidup sehat, tanya jawab, diskusi tentang kesehatan tubuh dan pakaian, kebersihan lingkungan, makanan dan minuman sehat, sex bebas, napza, dll.	4 JP (400')	12,50	Tes Formatif	Buku Guru

Hari Ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Indikator CPMK	Materi Ajar	Bentuk Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Kegiatan Mahasiswa)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
	kebutuhan istirahat dan mengisi waktu luang dengan aktivitas yang bermanfaat, bahaya merokok, penyakit menular dan tidak menular, kebersihan alat reproduksi dan memelihara diri dari perbuatan tidak senonoh, serta cara menghindarkan diri dari bahaya narkotika, psikotropika, dan zat aditif terhadap tubuh, P3K, pencegahan berbagai penyakit dan bahaya dari seks bebas, NAPZA, dan obat berbahaya lainnya, dan makan bergizi, peran dan	fisik dan pertolongan, kebutuhan istirahat dan mengisi waktu luang dengan aktivitas yang bermanfaat, bahaya merokok, penyakit menular dan tidak menular, kebersihan alat reproduksi dan memelihara diri dari perbuatan tidak senonoh, serta cara menghindarkan diri dari bahaya narkotika, psikotropika, dan zat aditif terhadap tubuh, P3K, pencegahan berbagai penyakit dan bahaya dari seks bebas, NAPZA, dan obat berbahaya lainnya, dan makan bergizi, peran dan fungsi aktivitas fisik,	bahaya merokok, penyakit (menular, dan tidak menular), kebersihan alat reproduksi, memelihara diri dari perbuatan tidak senonoh, NAPZA, P3K, Seks bebas, obat berbahaya, peran dan fungsi aktivitas fisik, berat badan ideal, dan pencegahan penyakit.						

Hari Ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Indikator CPMK	Materi Ajar	Bentuk Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Kegiatan Mahasiswa)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
	fungsi aktivitas fisik, makanan bergizi dalam mengontrol berat badan dan pencegahan penyakit)	makanan bergizi dalam mengontrol berat badan dan pencegahan penyakit)..							
3-8	Merancang pembelajaran Penjas materi pendidikan kesehatan dengan menerapkan prinsip TPACK disertai dengan penguatan karakter	- Menjabarkan KI/KD ke dalam indikator pencapaian komp. - Merumuskan tujuan pembelajaran - Menerapkan prinsip TPACK untuk merencanakan guna mencapai KD, - Menetapkan teknik penilaian yang cocok	Perangkat pembelajaran berbasis ICT (menerapkan TPACK)	LAMINNOV (lokakarya aktif, menyenangkan, inspiratif, inovatif)	Latihan menganalisis kurikulum Latihan merumuskan tujuan pembelajaran Latihan mengintegrasikan TPACK Latihan menetapkan teknik penilaian yang cocok	20 JP (2.000')	62,50	Penilaian Produk	Buku Guru
9-10	Mempresentasikan perangkat pembelajaran yang telah dirancang	Mengomunikasikan ide/gagasan untuk pembelajaran yang mendidik yang menerapkan TPACK	Perangkat pembelajaran berbasis ICT (menerapkan TPACK)	Praktik	Latihan mempresentasikan gagasan dalam bentuk rencana pembelajaran yang mendidik yang menerapkan TPACK	4 JP (400')	12,50	Penilaian Kinerja	

Hari Ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Indikator CPMK	Materi Ajar	Bentuk Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Kegiatan Mahasiswa)	Waktu (JP)	Bobot (%)	Teknik Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
11-12	Mempraktikkan rencana pembelajaran yang telah disusun	Melakukan pembelajaran yang mendidik yang mengintegrasikan TPACK	Penerapan TPACK	Praktik	Latihan menerapkan perangkat pembelajaran	4 JP (400')	12,50	Penilaian kinerja	
						32 JP (3.200')	100		