

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Mata Kuliah	: Ko-Kurikuler
Kode MK	: 24312112
Kredit	: 1 sks
Semester	: 1 (Satu)
Program Studi	: S1 Teknologi Pendidikan

**PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN BUDAYA  
UNIVERSITAS BINA MANDIRI GORONTALO  
2024**





UNIVERSITAS BINA MANDIRI GORONTALO  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN BUDAYA  
PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN

RENCANA PEMBELAJAAN SEMESTER

NOMOR DOKUMEN:	TANGGAL PENYUSUNAN:	REVISI:		Jumlah Halaman: 5 Halaman	
Nama Mata Kuliah:	Kode MK:	Bobot SKS	Kelompok MK:	Semester	Mata Kuliah Prasyarat:
Ko-Kurikuler	24312112	1 Sks	Wajib Fakultas	1 (Satu)	-

OTORITAS PENGESAHAN

Dosen Pengampu MK:	Koordinator MK	Ketua Program Studi
 Rahmat Olij, S.Pd.,M.Pd		 Rahmat Olij, S.Pd.,M.Pd

Capaian Pembelajaran Lulusan (CLP)	Sikap (S)	CPL – 1 (S1)	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa & menunjukkan sikap religius;
		CPL – 2 (S8)	Menginternalisasi nilai, norma, & etika akademik
		CPL – 3 (S9)	Menunjukkan sikap tanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
	Pengetahuan (P)	CPL – 4 (PP-1)	Konsep teoretis pendidikan secara umum
		CPL – 5 (PP-2)	Konsep teoretis teknologi pendidikan secara mendalam
	Keterampilan Umum (KU)	CPL – 6 (KU– 1)	Mampu Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi IPTEK yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
		CPL – 7 (KU-2)	Mampu Menunjukkan kinerja mandiri, mandiri dan terukur
	Keterampilan Khusus (KK)	CPL – 8 (KK-1)	Mampu menganalisis konsep teoretis teknologi pendidikan secara mendalam;

		CPL – 9 (KK-2)	Mampu menyelesaikan masalah prosedural khususnya dalam bidang teknologi pendidikan				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		CPMK – 1	Mampu menjelaskan konsep dasar ko-kurikuler dan urgensinya dalam pendidikan				
		CPMK – 2	Mampu merancang kegiatan ko-kurikuler yang mendukung kompetensi belajar				
		CPMK – 3	Mampu mengimplementasikan kegiatan ko-kurikuler secara kolaboratif				
		CPMK – 4	Mampu mengevaluasi hasil kegiatan ko-kurikuler dengan pendekatan reflektif				
Deskripsi MK	Mata kuliah ini secara khusus membahas tentang pemahaman konseptual dan keterampilan praktis dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan ko-kurikuler yang mendukung proses pendidikan secara holistik. Fokus utama mata kuliah ini adalah integrasi antara kegiatan non-formal dengan capaian pembelajaran formal, serta penguatan karakter, kompetensi sosial, melalui pendekatan partisipatif dan berbasis proyek.						
Minggu ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub CPMK)	Materi Pembelajaran	Bentuk dan Metode Pembelajaran serta Penugasan Mahasiswa		Waktu (Menit)	Kriteria dan Indikator	Bobot (%)
			Luring	Daring			
1 - 2	Mahasiswa mampu menjelaskan Konsep dasar Ko-Kurikuler	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kontrak perkuliahan</li> <li>▪ Konsep dasar Ko-Kurikuler</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kuliah</li> <li>▪ Kooperatif Learning</li> </ul>		100	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memahami konsep dasar Ko-Kurikuler</li> </ul>	10%
3-4	Mahasiswa mampu Mengidentifikasi bentuk kegiatan (ekstra, budaya, sosial, STEM, literasi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Jenis dan bentuk kegiatan Ko-Kurikuler</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Studi Kasus</li> </ul>		100	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memahami bentuk kegiatan (ekstra, budaya, sosial, STEM, literasi)</li> </ul>	10%
5-6	Mahasiswa mampu Merancang kegiatan Ko-Kurikuler	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perencanaan kegiatan Ko-Kurikuler</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kuliah</li> <li>▪ Problem Based Learning</li> </ul>		100	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dapat merancang proposal kegiatan</li> </ul>	10%

						berbasis tujuan pembelajaran	
7	Mahasiswa mampu merancang kegiatan ko-kurikuler yang relevan dengan pembelajaran dan konteks	<ul style="list-style-type: none"> <li>Strategi pelaksanaan kegiatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Simulasi dan latihan koordinasi</li> </ul>		50	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat merancang kegiatan ko-kurikuler yang relevan dengan pembelajaran dan konteks</li> </ul>	5%
8	Ujian Tengah Semester	Bab 1 s.d 7	Ujian	-	90	Persentase Draft Proposal	20
9	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi dan refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan ko-kurikuler	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluasi dan refleksi kegiatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Colaborative Learning</li> </ul>		50	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat melakukan evaluasi dan refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan ko-kurikuler</li> </ul>	5%
10-13	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi dan refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan ko-kurikuler	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penyusunan laporan akhir &amp; presentasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Colaborative Learning</li> </ul>		100	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat melakukan penyusunan kegiatan ko-kurikuler</li> </ul>	10%
14-15	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi dan refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan ko-kurikuler	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi proyek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Project Based Learning</li> </ul>		100	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat melakukan presentasi dengan baik dan tepat</li> </ul>	10%

16	Ujian Akhir Semester	Bab 8 s.d Bab 12	Ujian	-	90	Kebenaran dan Kelengkapan Jawaban Soal Ujian	20
JUMLAH							100
DAFTAR PUSTAKA		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemendikbud. (2020). <i>Panduan Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka</i></li> <li>2. Sanjaya, Wina. (2010). <i>Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan</i></li> <li>3. Sugiyanto. (2014). <i>Desain Kegiatan Ko-Kurikuler Sekolah Menengah</i></li> <li>4. UNESCO. (2021). <i>Global Citizenship Education and Co-Curricular Activities</i></li> </ol>					