	Universitas Negeri Surabaya **S2 Pendidikan Luar Biasa**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
BINA GERAK DAN MOBILITAS	8611702040		2		7 September 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
		Prof. Dr. Sujarwanto, M.Pd. Prof. Dr. Endang Pudjiastuti Sartinah, M.Pd.	ASRI WIJIASTUTI

Deskripsi Singkat MK	Kajian dan diskusi dengan memanfaatkan ipteks tentang konsep dasar dan jenis-jenis bina gerak, prinsip dan metode pelayanan latihan anggota tubuh, struktur dan fungsi persendian, sendi bahu, siku, pergelangan tangan & tangan, tulang belakang, pangkal paha, sendi lutut, pergelangan kaki dan kaki, sistem saraf & motorik, identifikasi dan mengasesmen, model permainan, mobilitas, latihan menggunakan alat bantu, penyusunan rekam jejak dan catatan perkembangan kasus penderita.	
Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
	CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Menguasai konsep teori, prinsip dan mengaplikasikan bina gerak dan mobilitas, untuk pengembangan ipteks yang menghasilkan karya inovatif dan teruji, pemecahan permasalahan melalui pendekatan inter/multidisipliner, pengelolaan riset dan pengabdian kepada masyarakat, serta mendapat pengakuan nasional maupun internasional di bidang Pendidikan Luar Biasa
	CPMK-2	Memanfaatkan ipteks untuk memperoleh referensi/rujukan dari berbagai sumber tentang konsep bina gerak dan mobilitas, prinsip, teori, jenis bina gerak, prinsip dan metode pelayanan latihan anggota tubuh, struktur dan fungsi persendian, sendi bahu, siku, pergelangan tangan & tangan, tulang belakang, pangkal paha, sendi lutut, pergelangan kaki dan kaki, sistem saraf & motorik, permainan, mobilitas, latihan menggunakan alat bantu, penyusunan rekam jejak dan catatan perkembangan kasus penderita.
	CPMK-3	Membuat keputusan tentang konsep dan teori dalam ruang lingkup bina gerak dan mobilitas yang relevan untuk menyelesaikan permasalahan tertentu mengenai bina gerak dan mobilitas
	CPMK-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.
	Matrik CPL - CPMK	

CPMK	CPL-2	CPL-1	CPL-3
CPMK-1	✔		
CPMK-2		✔	
CPMK-3			✔
CPMK-4			✔

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

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1					✔	✔	✔		✔							
CPMK-2	✔	✔	✔	✔				✔								
CPMK-3										✔	✔	✔				
CPMK-4													✔	✔	✔	✔

Pustaka

Utama :

1. Sartinah, E. P., Sujarwanto, M. P., Purbaningrum, E., & Anggraeny, D. (2023). Intervensi Dini Anak Tunadaksa. Jakad Media Publishing.
2. Yosafat, F. (2024). Mengatasi gangguan motorik gerak dengan alat bantu (orthosis) dan layanan bina gerak (terapi fisik). Grab Kids: Journal of Special Education Need, 4(1).
3. Sartinah, E. P., Widajati, W., Budiati, E. F. R., Rahmatin, F., & Jehyeh, N. (2025). Gamification in deaf students social behavior learning to implement SDGs: A literature review. Edelweiss Applied Science and Technology, 9(10), 1344-1351.
4. Endang, E. P. S., & Sujarwanto, M. P. (2021). Bimbingan dan konseling anak berkebutuhan khusus. Jakad Media Publishing.
5. Endang, E. P. S., & Sujarwanto, M. P. (2021). Bimbingan dan konseling anak berkebutuhan khusus. Jakad Media Publishing.

Pendukung :

1. Aisyah, R. M., & Sartinah, E. P. (2018). Strategi Pemodelan Bermedia Flashcard terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Siswa Tunarungu Kelas 2 di SLB. Jurnal Pendidikan Khusus, 10(2).
2. Aisa, N., & SARTINAH, E. P. (2018). Metode Backward Chaining Terhadap Keterampilan Mengenakan Kaos Oblong Pada Anak Cerebral Palsy Di SDLB-D1. Jurnal Pendidikan Khusus, 10(2).
3. Fitri, O. C., Wijiastuti, A., & Sartinah, E. P. (2019, November). PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATERI DAUR HIDUP KUPU-KUPU BAGI SISWA CEREBRAL PALSY. In Science Education National Conference (Vol. 3).
4. Zulfah, R. H., Wijiastuti, A., & Sartinah, E. P. (2021). Efektifitas Video Modeling Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Tunagrahita Ringan. GRAB KIDS: Journal of Special Education Need, 1(2), 74-80.
5. Fitri, O. C., Wijiastuti, A., & Sartinah, E. P. (2019, November). PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATERI DAUR HIDUP KUPU-KUPU BAGI SISWA CEREBRAL PALSY. In Science Education National Conference (Vol. 3).
6. Sartinah, E. P. PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL MEMBUAT CIRENG RUJAK FROZEN DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN VOKASIONAL PESERTA DIDIK DISABILITAS INTELEKTUAL Novi Rizky Sabrina.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online)*		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian dan pentingnya bina gerak dan mobilisasi dalam konteks pendidikan luar biasa dengan dukungan AI	- Mengidentifikasi pengertian- Merancang konteks pendidikan luar biasa Menyusun bina gerak dan mobilisas	Aktifitas Partisipasif	case study dan penugasan			5%

2	Mahasiswa mampu mengklasifikasikan dan menganalisis jenis-jenis gerakan motorik pada individu dengan disabilitas, serta mengaitkannya dengan kebutuhan pengembangan fungsi gerak dalam aktivitas sehari-hari dan pembelajaran.	Merinci jenis gerakan motorik- Membagankan jenis gerakan motoric yang relevan	Aktifitas Partisipasif	case study			5%
3	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan hubungan antara perkembangan motorik dan kemampuan mobilitas pada individu dengan kebutuhan khusus melalui pemanfaatan teknologi AI.	Menelaah hubungan antara perkembangan motoric dan kemampuan mobilitas	Aktifitas Partisipasif	case study			5%
4	Mahasiswa mampu merancang program latihan gerak yang sesuai dengan kondisi fisik individu dengan disabilitas secara sistematis dan berbasis teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), dengan memanfaatkan data hasil asesmen untuk menganalisis kemampuan motorik, kebutuhan fungsional, serta tingkat hambatan individu. Perancangan program mencakup penetapan tujuan latihan, pemilihan jenis dan tahapan gerakan yang adaptif, serta pengaturan frekuensi dan durasi latihan yang dipersonalisasi melalui dukungan sistem AI. Selain itu, mahasiswa mampu menggunakan AI untuk memonitor perkembangan latihan, mengevaluasi efektivitas program secara berkelanjutan, dan merumuskan tindak lanjut yang tepat sesuai dengan perubahan kondisi individu.	Menganalisis hasil program latihan gerak	Aktifitas Partisipasif	case study			5%
5	Mahasiswa mampu menelaah, menganalisis, dan menentukan teknik mobilisasi yang tepat untuk meningkatkan kemandirian fisik individu berbantuan AI	- Menelaah teknik mobilisasi yang tepat untuk meningkatkan kemandirian fisik individu. Menerapkan teknik mobilisasi yang tepat untuk meningkatkan kemandirian fisik individu.	Aktifitas Partisipasif	case study			6%

6	Mahasiswa mampu menelaah dan menerapkan teknik mobilisasi yang tepat untuk meningkatkan kemandirian fisik individu dengan disabilitas secara sistematis dan berbasis teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI). Mahasiswa diharapkan dapat menganalisis kebutuhan mobilisasi berdasarkan kondisi fisik, kemampuan gerak, serta hambatan yang dialami individu dengan memanfaatkan data hasil asesmen yang diolah melalui sistem AI. Selanjutnya, mahasiswa mampu memilih dan menerapkan teknik mobilisasi yang aman, efektif, dan adaptif, serta menggunakan dukungan AI untuk memantau perkembangan kemampuan mobilitas, mengevaluasi efektivitas intervensi, dan merumuskan tindak lanjut yang sesuai guna meningkatkan kemandirian individu dalam aktivitas sehari-hari.	- Menganalisis hasil keterampilan praktis dalam melakukan mobilisasi bagi individu dengan disabilitas. Menyimpulkan hasil keterampilan praktis dalam melakukan mobilisasi bagi individu dengan disabilitas.	Aktifitas Partisipasif	case study			7%
7	Mahasiswa mampu menunjukkan, mempraktikkan, dan mengevaluasi keterampilan mobilisasi bagi individu dengan disabilitas berbantuan AI.	- Menelaah keterampilan praktis dalam melakukan mobilisasi bagi individu dengan disabilitas. Mendesain kerangka keterampilan praktis dalam melakukan mobilisasi bagi individu dengan disabilitas.	Aktifitas Partisipasif	case study			7%
8	ujian tengah semester	Mengerjakan Tes	Aktifitas Partisipasif	case study			10%
9	Mahasiswa mampu menerapkan teknik-teknik rehabilitasi fisik untuk meningkatkan kualitas hidup individu dengan disabilitas dengan dukungan AI		Aktifitas Partisipasif	case study			5%

10	Mahasiswa mampu menerapkan teknik-teknik rehabilitasi fisik untuk meningkatkan kualitas hidup individu dengan disabilitas secara sistematis, aman, dan adaptif, dengan memanfaatkan dukungan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam proses pelaksanaannya. Mahasiswa diharapkan mampu menggunakan data hasil asesmen untuk menentukan jenis intervensi yang sesuai, serta memanfaatkan sistem AI dalam memonitor perkembangan kemampuan gerak dan mobilisasi individu secara berkelanjutan. Selain itu, mahasiswa mampu melakukan evaluasi terhadap hasil latihan dan mobilisasi berdasarkan data yang dihasilkan, sehingga dapat memastikan adanya kemajuan yang terukur serta merumuskan tindak lanjut yang tepat guna meningkatkan kemandirian dan kualitas hidup individu.	Mengidentifikasi hasil latihan dan mobilisasi untuk memastikan kemajuan individu	Aktifitas Partisipasif	case study			5%
11	Mahasiswa mampu menunjukkan, mengembangkan, dan merefleksikan sikap empatik terhadap peserta dengan kebutuhan khusus dalam proses latihan fisik berbantuan AI.	Mengidentifikasi sikap empatik terhadap peserta yang memiliki kebutuhan khusus dalam proses latihan fisik. Merancang sikap empatik terhadap peserta yang memiliki kebutuhan khusus dalam proses latihan fisik.	Aktifitas Partisipasif	case study			5%
12	Mahasiswa mampu bekerja sama dengan anggota tim multidisipliner untuk merancang program bina gerak yang inklusif bagi individu dengan disabilitas secara kolaboratif dan berbasis data, dengan memanfaatkan dukungan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam proses perencanaan.	Menyiapkan program bina gerak yang inklusif.	Aktifitas Partisipasif	case study			5%

13	Mahasiswa mampu berkomunikasi secara efektif dengan individu dengan disabilitas, keluarga, dan pihak terkait dalam mendukung program bina gerak dengan dukungan AI.	Melaksanakan program bina gerak.	Aktifitas Partisipasif	case study			7%
14	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi terhadap keberhasilan program latihan gerak yang telah diterapkan secara sistematis, objektif, dan berkelanjutan dengan memanfaatkan dukungan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI)	Melaksanakan program bina gerak.- Mengidentifikasi keberhasilan program latihan gerak yang telah diterapkan.- Merinci instrumen keberhasilan program latihan gerak yang telah diterapkan.- Menyimpulkan keberhasilan program latihan gerak yang telah diterapkan.	Aktifitas Partisipasif	case study			7%
15	Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi program serta memberikan rekomendasi perbaikan untuk meningkatkan kualitas gerak dan mobilisasi berbantuan AI.	Menemukenali rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil evaluasi program untuk peningkatan kualitas gerak dan mobilisasi. Menemukenali rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil evaluasi program untuk peningkatan kualitas gerak dan mobilisasi.	Aktifitas Partisipasif	case study			8%
16	Ujian Akhir Semester		Aktifitas Partisipasif	case study			8%

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.

4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.