

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan Program Studi S1 Ilmu Keolahragaan					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Analisis Performa Bolatangan		8920102289		T=2	P=0	ECTS=3.18	5	7 Juli 2024
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
				Dr. Heri Wahyudi, S.Or., M.Pd.	
Model Pembelajaran	Project Based Learning							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	Matrik CPL - CPMK							
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">CPMK</div>							
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)							
Deskripsi Singkat MK								
Pustaka	Utama :							
	Pendukung :							
Dosen Pengampu	Dr. Heri Wahyudi, S.Or., M.Pd. A Burhanuddin Kusuma Nugraha, S.Pd., M.Kes.							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [<u>Estimasi Waktu</u>]		Materi Pembelajaran [<u>Pustaka</u>]	Bobot Penilaian (%)	
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	
1	Memahami tentang konsep perkuliahan bola tangan						0%	
2	Memahami tentang sejarah dan pengertian bola tangan						0%	
3	Memahami peraturan permainanbola tangan						0%	

4	Memahami teknik dasar dalam bola tangan						0%
5	Mempraktikkan pengenalan permainan bola tangan						0%
6	Mempraktikkan teknik dasar dribbling bola tangan						0%
7	Mempraktikkan teknik dasar passing dalam bola tangan						0%
8	Mempraktikkan teknik dasar shooting dalam bola tangan						0%
9	UTS						0%
10	Mempraktikkan teknik dasar shooting dalam bola tangan						0%
11	Mempraktikkan peraturan permainan bola tangan						0%
12	Mempraktikkan perwasitan dalam permainan bola tangan						0%
13	Menganalisa kebutuhan fisik bola tangan						0%
14	Menganalisa kebutuhan fisik bola tangan						0%
15	Mempraktikkan penyusunan latihan fisik bola tangan dalam program latihan						0%
16	Mempraktikkan program latihan fisik bola tangan yang telah dibuat						0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- 1. Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- 3. CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- 4. Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- 5. Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- 6. Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- 7. Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 8. Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- 9. Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.

10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

File PDF ini digenerate pada tanggal 7 Juli 2024 Jam 18:00 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa