



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 Individu (Bulutangkis)	8920102294	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	7	21 Februari 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Prof. Dr. Himawan Wismanadi, M.Pd.		Prof. Dr. Himawan Wismanadi, M.Pd.			Dr. Heri Wahyudi, S.Or., M.Pd.	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-7	Mampu memahami, menganalisis dan mengevaluasi serta menerapkan teori keilmuan khususnya kebugaran fisik, kesehatan mental, dan sosial di bidang ilmu keolahragaan. (PLO-7)					
	CPL-10	Mampu berfikir kritis, logis, inovatif dan sistematis guna mengembangkan dan mengoptimalkan potensi dunia usaha dan industri di bidang ilmu keolahragaan. (PLO-10)					
	CPL-11	Mampu merumuskan dan mengembangkan ilmu keolahragaan dalam kaitannya dengan aktivitas fisik, olahraga dan permainan tradisional di lingkungan Industri dan Dunia Kerja (IDUKA) serta masyarakat pada umumnya. (PLO-1)					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK - 1	Mampu menerapkan teori dan prinsip dasar bulutangkis dalam situasi pertandingan nyata untuk meningkatkan performa atlet. (C3)					
	CPMK - 2	Menganalisis teknik dasar permainan bulutangkis seperti pukulan, gerakan, dan strategi untuk mengidentifikasi area perbaikan. (C4)					
	CPMK - 3	Mengevaluasi efektivitas teknik dan strategi permainan bulutangkis yang digunakan atlet selama pertandingan berdasarkan kriteria performa yang telah ditetapkan. (C5)					
	CPMK - 4	Menciptakan program latihan yang inovatif berdasarkan analisis performa untuk meningkatkan keterampilan dan kondisi fisik atlet bulutangkis. (C6)					
	CPMK - 5	Menerapkan metode penilaian dan feedback yang efektif untuk meningkatkan performa teknik dan taktik dalam bulutangkis. (C3)					
	CPMK - 6	Menganalisis data pertandingan dan sesi latihan untuk mengidentifikasi pola dan tren yang dapat meningkatkan strategi permainan. (C4)					
	CPMK - 7	Mengevaluasi dan mengkritisi program pelatihan bulutangkis yang ada dengan menggunakan teori keolahragaan terkini untuk mengoptimalkan hasil. (C5)					
	CPMK - 8	Menciptakan metodologi baru dalam analisis performa bulutangkis yang dapat diaplikasikan dalam konteks industri keolahragaan. (C6)					
	CPMK - 9	Menerapkan teknologi terkini dalam analisis dan evaluasi performa atlet bulutangkis untuk mendukung pengambilan keputusan pelatih. (C3)					
CPMK - 10	Menganalisis dampak psikologis dari berbagai teknik pelatihan terhadap atlet bulutangkis untuk meningkatkan kinerja mental selama pertandingan. (C4)						
Matrik CPL - CPMK							

CPMK	CPL-7	CPL-10	CPL-11
CPMK-1	✓		
CPMK-2	✓		
CPMK-3	✓		
CPMK-4		✓	
CPMK-5			✓
CPMK-6		✓	
CPMK-7		✓	
CPMK-8		✓	
CPMK-9			✓
CPMK-10	✓		

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						✓										
CPMK-5																
CPMK-6									✓	✓						
CPMK-7							✓	✓			✓	✓				
CPMK-8																
CPMK-9													✓	✓		
CPMK-10															✓	✓

Deskripsi Singkat MK

Pemahaman dan penguasaan tentang konsep permainan bulutangkis, peraturan permainan dan aplikasinya. Perkuliahan dilaksanakan dengan praktek, tugas, dan refleksi.

Pustaka

Utama :

1. Alhusin, S. 2007. Gemar Bermain Bulutangkis. Surakarta: Setiaj
2. Grice, T. 2007. Bulutangkis Petunjuk Praktis untuk Pemula dan Lanjut. Jakarta : Raja Graha Rafindo.
3. Pool James, 2008. Belajar Bulutangkis. Bandung. Pionir Jaya
4. PB. PBSI. 2001. Panduan Praktis Bermain Bulutangkis, Jakarta : PB. PBSI
5. Meyer & Meyer Sport, 2014, Badminton Handbook, British Library
6. Meyer & Meyer Sport, 2010, Badminton Handbook Training – Tactics – Competition, Sportpublishers' Association (WSPA)
7. Tony Grice., 2008, Badminton steps to success, Human Kinetics

Pendukung :

1. Fauziyah, N. (2019). Performa atlet bulutangkis pada nomor pertandingan tunggal putra kategori usia remaja di PB KSC Surabaya (Skripsi, Universitas Negeri Surabaya).
2. Fakhri, R. M. E. (2019). Analisis kemampuan teknik pukulan atlet bulutangkis pada pertandingan tunggal putri kejuaraan PORDA XV DIY tahun 2019 (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta).
3. Nuraini, T. S. (2021). Analisis Kelebihan dan Kekurangan Keterampilan Teknik pada Pertandingan Bulutangkis. Universitas Negeri Yogyakarta.

Dosen Pengampu

Prof. Dr. Himawan Wismanadi, M.Pd.
Testa Adi Nugraha, S.Pd., M.Pd.
Lutfhi Abdul Khuddus, S.Pd., M.Pd.
Afiif Rusdiawan, S.Pd., M.Kes.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)

1	Memahami perkembangan sejarah olahraga bulutangkisMemahami perkembangan peraturan olahraga bulutangkis	Mahasiswa dapat menjelaskan minimal 75 % tentang: a. Sejarah bulutangkis Peraturan Permainan dan pertandingan	Kriteria: 1.Dapat menjelaskan perkembangan sejaraholahraga bulutangkis 2.Dapat menjelaskan perkembangan perubahan peraturan olahraga bulutangkis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 2 X 50	Diskusi daring tentang penerapan teori bulutangkis dalam pertandingan, Membuat video demonstrasi teknik dasar bulutangkis	Materi: Teknik Dasar Bulutangkis, Strategi Bermain Bulutangkis, Taktik dalam Pertandingan Bulutangkis Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%
2	Memahami cara Tehnik Dasar pegangan dan Pukulan Forehand dan Backhand	Mahasiswa dapat menjelaskan empat macam pegangan (grip) dan melakukan 2 macam pukulan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan dan unjuk kerja (presentasi) 4 X 50	Penugasan online memungkinkan. Jenis penugasan yang cocok adalah membuat video analisis pertandingan bulutangkis dengan menerapkan teori dan prinsip dasar bulutangkis yang telah dipelajari.	Materi: Strategi bermain bulutangkis, Taktik dalam pertandingan, Penerapan teori bulutangkis Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
3	Memahami cara Tehnik Dasar pegangan dan Pukulan Forehand dan Backhand	Mahasiswa dapat menjelaskan empat macam pegangan (grip) dan melakukan 2 macam pukulan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan dan unjuk kerja (presentasi) 4 X 50	Penugasan online memungkinkan. Jenis penugasan yang cocok adalah membuat video analisis pertandingan bulutangkis dengan menerapkan teori dan prinsip dasar bulutangkis yang telah dipelajari.	Materi: Strategi bermain bulutangkis, Taktik dalam pertandingan, Penerapan teori bulutangkis Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
4	Memahami dan dapat melakukan Tehnik Dasar Pukulan olahraga bulutangkis pukulan lob. dan teknik pukulan drop shot.	Mahasiswa dapat melakukan 2 macam pukulan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan 4 X 50	Diskusi Online tentang Analisis Teknik Dasar Bulutangkis	Materi: Pengenaln Teknik Dasar Pukulan Bulutangkis, Pengenaln Gerakan dalam Permainan Bulutangkis, Strategi Permainan Bulutangkis Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	15%
5	Memahami dan dapat melakukan Tehnik Dasar Pukulan olahraga bulutangkis pukulan lob. dan teknik pukulan drop shot.	Mahasiswa dapat melakukan 2 macam pukulan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan 4 X 50	Diskusi Online tentang Analisis Teknik Dasar Bulutangkis	Materi: Pengenaln Teknik Dasar Pukulan Bulutangkis, Pengenaln Gerakan dalam Permainan Bulutangkis, Strategi Permainan Bulutangkis Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%

6	Mahasiswa dapat melakukan Teknik Dasar Pukulan teknik pukulan smash dan teknik pukulan drive.	Mahasiswa dapat melakukan 2 macam pukulan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik.	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan 4 X 50	Diskusi daring tentang evaluasi teknik dan strategi bulutangkis atlet	Materi: Kriteria performa bulutangkis, Teknik dan strategi permainan bulutangkis, Analisis kinerja atlet Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
7	Mahasiswa dapat melakukan Teknik Dasar Pukulan teknik pukulan smash dan teknik pukulan drive.	Mahasiswa dapat melakukan 2 macam pukulan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan 4 X 50			5%
8	Mahasiswa dapat melakukan Teknik Dasar Pukulan teknik pukulan smash dan teknik pukulan drive.	Mahasiswa dapat melakukan 2 macam pukulan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan 4 X 50			5%
9	Mahasiswa dapat melakukan Teknik Dasar footwork	Dapat melakukan gerakan footwork	Kriteria: Kelengkapan laporan hasil dari kiat bentuk permainannya yang mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi, unjuk kerja, tanya jawab dan penugasan 4 X 50	Penugasan online memungkinkan, Pembuatan video presentasi tentang program latihan inovatif untuk atlet bulutangkis	Materi: Analisis performa atlet bulutangkis, Prinsip-prinsip merancang program latihan inovatif, Strategi meningkatkan keterampilan dan kondisi fisik atlet Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
10	Mahasiswa dapat melakukan Teknik Dasar footwork	Dapat melakukan gerakan footwork	Kriteria: Kelengkapan laporan hasil dari kiat bentuk permainannya yang mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi, unjuk kerja, tanya jawab dan penugasan 4 X 50	Penugasan online memungkinkan, Pembuatan video presentasi tentang program latihan inovatif untuk atlet bulutangkis	Materi: Analisis performa atlet bulutangkis, Prinsip-prinsip merancang program latihan inovatif, Strategi meningkatkan keterampilan dan kondisi fisik atlet Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
11	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis data pertandingan dan sesi latihan bulutangkis untuk mengidentifikasi pola dan tren yang dapat meningkatkan strategi permainan.	1. Analisis data pertandingan bulutangkis 2. Identifikasi pola dan tren dalam data latihan 3. Pengembangan strategi permainan berdasarkan analisis data	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Masalah.	Diskusi daring tentang analisis data pertandingan bulutangkis, Mengumpulkan dan menganalisis data latihan bulutangkis secara mandiri	Materi: Teknik Analisis Data Pertandingan, Metode Identifikasi Pola dan Tren, Strategi Permainan dalam Bulutangkis Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%

12	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis data pertandingan dan sesi latihan bulutangkis untuk mengidentifikasi pola dan tren yang dapat meningkatkan strategi permainan.	1. Analisis data pertandingan bulutangkis 2. Identifikasi pola dan tren dalam data latihan 3. Pengembangan strategi permainan berdasarkan analisis data	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Masalah.	Diskusi daring tentang analisis data pertandingan bulutangkis, Mengumpulkan dan menganalisis data latihan bulutangkis secara mandiri	Materi: Teknik Analisis Data Pertandingan, Metode Identifikasi Pola dan Tren, Strategi Permainan dalam Bulutangkis Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
13	Mahasiswa dapat menjelaskan perwasitan dan sistem pertandingan	Mampu menjelaskan dan mensimulasikan sistem pertandingan dan perwasitan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi, unjuk kerja, tanya jawab dan penugasan 6 X 50	Diskusi daring tentang penerapan metodologi baru dalam analisis performa bulutangkis	Materi: Konsep Analisis Performa Bulutangkis, Penerapan Metodologi Baru dalam Analisis Performa, Studi Kasus Industri Keolahragaan Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%
14	Mahasiswa dapat menjelaskan perwasitan dan sistem pertandingan	Mampu menjelaskan dan mensimulasikan sistem pertandingan dan perwasitan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi, unjuk kerja, tanya jawab dan penugasan 6 X 50	Diskusi daring tentang penerapan metodologi baru dalam analisis performa bulutangkis	Materi: Konsep Analisis Performa Bulutangkis, Penerapan Metodologi Baru dalam Analisis Performa, Studi Kasus Industri Keolahragaan Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%
15	Mahasiswa dapat menjelaskan perwasitan dan sistem pertandingan	Mampu menjelaskan dan mensimulasikan sistem pertandingan dan perwasitan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Diskusi, unjuk kerja, tanya jawab dan penugasan 6 X 50	Diskusi daring tentang penerapan teknik pelatihan pada kinerja mental atlet	Materi: Pengaruh teknik pelatihan terhadap psikologi atlet, Strategi meningkatkan kinerja mental atlet, Analisis dampak psikologis pada pertandingan bulutangkis Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
16	UAS	UAS	Kriteria: UAS Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	UAS 2 X 50			20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	27.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	65%
3.	Tes	7.5%
		100%

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 prodinya 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. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 19 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1
Ilmu Keolahragaan



Dr. Heri Wahyudi, S.Or., M.Pd.
NIDN 0015067904

UPM Program Studi S1 Ilmu
Keolahragaan



Dr. Roy Januardi Irawan, S.Or.,
M.Kes.
NIDN 0009018104

File PDF ini digenerate pada tanggal 21 Februari 2025 Jam 21:52 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

