



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																																
Bulu Tangkis	8920102029		T=2	P=0	ECTS=3.18	4	17 November 2024																																
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																	
			Dr. Heri Wahyudi, S.Or., M.Pd.																																	
Model Pembelajaran	Case Study																																						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																						
	Matrik CPL - CPMK																																						
		CPMK																																					
Deskripsi Singkat MK	Pemahaman dan penguasaan tentang konsep permainan bulutangkis, peraturan permainan dan aplikasinya. Perkuliahan dilaksanakan dengan praktek, tugas, dan refleksi.																																						
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 10%; text-align: center;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%; text-align: center;">1</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">2</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">3</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">4</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">5</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">6</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">7</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">8</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">9</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">10</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">11</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">12</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">13</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">14</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">15</td> <td style="width: 5%; text-align: center;">16</td> </tr> </table>							CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
CPMK	Minggu Ke																																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																							
Pustaka	Utama :	<ol style="list-style-type: none"> 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 :																																						
Dosen Pengampu	Prof. Dr. Himawan Wismanadi, M.Pd. Testa Adi Nugraha, S.Pd., M.Pd. Lutfhi Abdil Khuddus, S.Pd., M.Pd. Afif 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	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 2 X 50			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.	Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan dan unjuk kerja (presentasi) 4 X 50			0%
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.	Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan dan unjuk kerja (presentasi) 4 X 50			0%
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.	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan 4 X 50			0%
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.	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan 4 X 50			0%
6	Mahasiswa dapat melakukan Tehnik 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			0%
7	Mahasiswa dapat melakukan Tehnik 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			0%
8	USS	–	Kriteria: -	- 2 X 50			0%
9	Mahasiswa dapat melakukan Tehnik Dasar footwork	Dapat melakukan gerakan footwork	Kriteria: Kelengkapan laporan hasil dari kiat bentuk permainannya yang mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan.	Diskusi, unjuk kerja, tanya jawab dan penugasan 4 X 50			0%
10	Mahasiswa dapat melakukan Tehnik Dasar footwork	Dapat melakukan gerakan footwork	Kriteria: Kelengkapan laporan hasil dari kiat bentuk permainannya yang mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan.	Diskusi, unjuk kerja, tanya jawab dan penugasan 4 X 50			0%
11							0%
12							0%

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.	Diskusi, unjuk kerja, tanya jawab dan penugasan 6 X 50		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.	Diskusi, unjuk kerja, tanya jawab dan penugasan 6 X 50		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.	Diskusi, unjuk kerja, tanya jawab dan penugasan 6 X 50		0%
16	UAS	UAS	Kriteria: UAS	UAS 2 X 50		0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

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