



Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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	Mampu memahami pengenalan ergonomi	1.1 Menjelaskan konsep dasar ergonomi 1.2 Menjelaskan tujuan penerapan ergonomi 1.3 Menjelaskan konsep keseimbangan dalam ergonomi		2 X 50			0%
2	Mampu menjelaskan model ergonomi dan mode latihan dalam olahraga dan rekreasi outdoor	2.1 Menjelaskan konsep adaptasi terhadap lingkungan, meliputi : Adaptation, acclimation, Acclimatization, Habituation 2.2 Menjelaskan adaptasi panas 2.3 Menjelaskan gangguan panas meliputi : heat cramps, heat exhaustion, heat stroke 2.4 Menjelaskan terapi panas		Bentuk Pembelajaran: Kuliah tatap muka Metode Pembelajaran: Ceramah, diskusi dan tanya jawab 2 X 50			0%
3	Mampu menganalisis stress kompetitif dan latihan dalam olahraga	3.1. Menjelaskan terminology hidrasi 3.2. Menjelaskan dampak keseimbangan cairan pada performa OR 3.3. Menjelaskan dehidrasi dan hyponatremia 3.4. Menjelaskan Strategi Hidrasi Latihan		Bentuk Pembelajaran: Kuliah tatap muka Metode Pembelajaran: Ceramah, diskusi dan tanya jawab 2 X 50			0%
4	Mampu memahami tentang pentingnya kebugaran untuk pekerja, peralatan olahraga dan lapangan bermain	Menjelaskan hipothermia 4.2. Menjelaskan respon fisiologi terhadap paparan dingin : Shivering Thermogenesis dan Nonshivering Thermogenesis 4.3. Menjelaskan Olahraga dalam paparan udara dingin Menjelaskan cedera dingin pada extremitas		2 X 50			0%
5	Mampu menganalisis work-related low back pain terkait pekerjaan dari faktor biomekanik dan pencegahan primer	5.1 Menjelaskan perendaman dalam air dingin karena ketidaksengajaan 5.2 Menjelaskan fase-fase yang terjadi saat tubuh terendam dalam air dingin : - Perendaman dan cold shock - Kegagalan otot - Hipotermia Postrescue Collapse		2 X 50			0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%

11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							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 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.