



**Universitas Negeri Surabaya**  
**Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan**  
**Program Studi S1 Ilmu Keolahragaan**

Kode Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>	<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>																																
Hoki	8920102065		T=2 P=0 ECTS=3.18	5	22 November 2024																																
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Koordinator Program Studi</b>																																
	.....		.....		Dr. Heri Wahyudi, S.Or., M.Pd.																																
<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning																																				
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																				
	Matrik CPL - CPMK																																				
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="width: 100px; height: 30px;">CPMK</td></tr> </table>					CPMK																															
CPMK																																					
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																				
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 50px; height: 20px;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 20px;">1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>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																					
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah ini akan membahas tentang pemahaman teoritis tentang konsep dasar Hockey, sejarah Hockey dan perkembangannya, peraturan permainan dan teknik dasar, serta dapat melakukan praktek teknik dasar permainan Hockey yang benar.																																				
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																				
	1. Tabrani, Primadi. 2012. Hockey Dan Kreativitas Dalam Olahraga . Bandung: ITB. Halen Tan Haridas . Hoki , Oxford Fajar. Bhd.Kuala Lumpur. FIH Rules Of Hockey 2017.																																				
	<b>Pendukung :</b>																																				
<b>Dosen Pengampu</b>	HERYANTO NUR MUHAMMAD Testa Adi Nugraha, S.Pd., M.Pd. Lutfhi Abdil Khuddus, S.Pd., M.Pd.																																				
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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 teori, sejarah Hockey dan Perkembangannya.	Mampu menjelaskan teori dan sejarah Hockey dan perkembangan hockey di Indonesia		Ceramah, diskusi, penugasan, tanya jawab, dan persentasi. 2 X 50			0%																														

2	Mampu memahami teori, sejarah Hockey dan Perkembangannya.	Mampu menjelaskan teori dan sejarah Hockey dan perkembangan hockey di Indonesia		Ceramah, diskusi, penugasan, tanya jawab, dan persentasi. 2 X 50			0%
3	Mampu memahami teori, sejarah Hockey dan Perkembangannya.	Mampu menjelaskan teori dan sejarah Hockey dan perkembangan hockey di Indonesia		Ceramah, diskusi, penugasan, tanya jawab, dan persentasi. 2 X 50			0%
4	Memahami dan mengidentifikasi peraturan permainan Hockey	- Memahami peraturan permainan Hockey - Mengidentifikasi peraturan permainan Hockey		Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan dan presentasi 2 X 50			0%
5	Memahami dan mengidentifikasi peraturan permainan Hockey	- Memahami peraturan permainan Hockey - Mengidentifikasi peraturan permainan Hockey		Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan dan presentasi 2 X 50			0%
6	Memahami dan mengidentifikasi peraturan permainan Hockey	- Memahami peraturan permainan Hockey - Mengidentifikasi peraturan permainan Hockey		Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan dan presentasi 2 X 50			0%
7	Memahami dan mengidentifikasi peraturan permainan Hockey	- Memahami peraturan permainan Hockey - Mengidentifikasi peraturan permainan Hockey		Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan dan presentasi 2 X 50			0%
8	(USS) Terlampir			2 X 50			0%
9	Memahami dan menganalisis teknik-teknik dasar Hockey	Memahami dan menganalisis tentang teknik-teknik dasar Hockey		Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan. 2 X 50			0%
10	Memahami dan menganalisis teknik-teknik dasar Hockey	Memahami dan menganalisis tentang teknik-teknik dasar Hockey		Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan. 2 X 50			0%
11	Memahami dan menganalisis teknik-teknik dasar Hockey	Memahami dan menganalisis tentang teknik-teknik dasar Hockey		Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan. 2 X 50			0%
12	Memahami dan menganalisis teknik-teknik dasar Hockey	Memahami dan menganalisis tentang teknik-teknik dasar Hockey		Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan. 2 X 50			0%
13	Memahami dan menganalisis teknik-teknik dasar Hockey	Memahami dan menganalisis tentang teknik-teknik dasar Hockey		Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan. 2 X 50			0%
14	Mempraktikan teknik-teknik dasar Hockey melalui permainan Hockey.	- Mempraktikan teknik-teknik dasar Hockey - Mempraktikan permainan Hockey		Ceramah, diskusi, demonstrasi, tactical approach, tanya jawab dan penugasan. 2 X 50			0%

15	Mempraktikan teknik-teknik dasar Hockey melalui permainan Hockey.	- Mempraktikan teknik-teknik dasar Hockey - Mempraktikan permainan Hockey		Ceramah, diskusi, demonstrasi, tactical approach, tanya jawab dan penugasan. 2 X 50			0%
16	Mempraktikan teknik-teknik dasar Hockey melalui permainan Hockey.	- Mempraktikan teknik-teknik dasar Hockey - Mempraktikan permainan Hockey		Ceramah, diskusi, demonstrasi, tactical approach, tanya jawab dan penugasan. 2 X 50			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.