



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																																
OLAHRAGA REKREASI DAN TRADISIONAL	8920102203		T=2 P=0 ECTS=3.18	6	29 September 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																																				
		CPMK																																			
Deskripsi Singkat MK	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																				
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%;">1</td> <td style="width: 5%;">2</td> <td style="width: 5%;">3</td> <td style="width: 5%;">4</td> <td style="width: 5%;">5</td> <td style="width: 5%;">6</td> <td style="width: 5%;">7</td> <td style="width: 5%;">8</td> <td style="width: 5%;">9</td> <td style="width: 5%;">10</td> <td style="width: 5%;">11</td> <td style="width: 5%;">12</td> <td style="width: 5%;">13</td> <td style="width: 5%;">14</td> <td style="width: 5%;">15</td> <td style="width: 5%;">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 : 1. Allen, Lawrence. 2011. Recreation as a Developmental Experience, Willey Periodical. USA 2. Ancok, Jamaludin, Prof.,Ph.D. 2003. Outbound Management Training. Jogjakarta. UII Press. 3. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1998/1999. Peraturan Permainan Olahraga Asli/Tradisional, Buku I dan II. Direktorat Keolahragaan Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah Pemuda dan Olahraga. 4. Harisson G. Erpelding M. 2012. Outdoor Program Administration. Human Kinetic : United Kingdom 5. Manuel Baud-Bovy and Fred Lawson. 1977. Tourism and Recreation Development. CBI Publishing Company, INC . : Boston, Massachusetts. 6. Richard G. Kraus. 1977. Recreation Today. Goodyear Publishing Company : California 7. Susanta, Agustinus. 2008. Merancang Outbound Training Professional. Yogyakarta. Andi Offset. 8. Tisna Sopandi. 1983. Aneka Permainan Tradisional. Pustaka Buana: Bandung																																				
	Pendukung :																																				
Dosen Pengampu	Dr. Andun Sudijandoko, M.Kes. Mokhammad Nur Bawono, S.Or., M.Kes. Dr. Abdul Aziz Hakim, S.Or., M.Or. Hijrin Fithroni, S.Or., M.Pd. Muhammad Dzul Fikri, S.Or., M.Pd.																																				
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	Pengantar Olahraga Rekreasi dan Memahami kontrak perkuliahan	Mahasiswa mampu memahami kontrak perkuliahan dan mengumpulkan materi pendukung perkuliahan yang diperlukan		Mind Mapping, diskusi, dan tanya jawab 2 X 50			0%
2	Memahami dan menguasai Konsep – konsep dalam olahraga rekreasi	Mahasiswa dapat menjelaskan Konsep – konsep dalam olahraga rekreasi		Jigsaw, Diskusi antar kelompok 6 X 50			0%
3	Memahami dan menguasai Konsep – konsep dalam olahraga rekreasi	Mahasiswa dapat menjelaskan Konsep – konsep dalam olahraga rekreasi		Jigsaw, Diskusi antar kelompok 6 X 50			0%
4	Memahami Klasifikasi dan pengembangan karir di bidang olahraga rekreasi	Mahasiswa dapat menjelaskan Klasifikasi dan pengembangan karir di bidang olahraga rekreasi		Demonstrasi, Role Playing 3 X 50			0%
5	Memahami Klasifikasi dan pengembangan karir di bidang olahraga rekreasi	Mahasiswa dapat menjelaskan Klasifikasi dan pengembangan karir di bidang olahraga rekreasi		Demonstrasi, Role Playing 3 X 50			0%
6	Memahami Klasifikasi dan pengembangan karir di bidang olahraga rekreasi	Mahasiswa dapat menjelaskan Klasifikasi dan pengembangan karir di bidang olahraga rekreasi		Demonstrasi, Role Playing 3 X 50			0%
7	Memahami dan menguasai konsep Program olahraga rekreasi berbasis inovasi	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep Program olahraga rekreasi berbasis inovasi		Think, pair, share 3 X 50			0%
8	UTS	UTS	Kriteria: UTS	UTS 3 X 50			0%
9	Memahami olahraga tradisional sebagai bagian dari olahraga rekreasi	Mahasiswa dapat menjelaskan olahraga tradisional sebagai bagian dari olahraga rekreasi		Think, pair, share 3 X 50			0%
10	Memahami olahraga tradisional sebagai bagian dari olahraga rekreasi	Mahasiswa dapat menjelaskan olahraga tradisional sebagai bagian dari olahraga rekreasi		Think, pair, share 3 X 50			0%
11	Memahami Alam sebagai media olahraga rekreasi	Mahasiswa dapat menjelaskan Alam sebagai media olahraga rekreasi		Praktikum penyelenggaraan kegiatan olahraga rekreasi 3 X 50			0%
12	Memahami Alam sebagai media olahraga rekreasi	Mahasiswa dapat menjelaskan Alam sebagai media olahraga rekreasi		Praktikum penyelenggaraan kegiatan olahraga rekreasi 3 X 50			0%

13	Melakukan Inovasi olahraga rekreasi di alam bebas	Mahasiswa dapat melakukan Inovasi olahraga rekreasi di alam bebas		Praktikum penyelenggaraan kegiatan olahraga rekreasi 3 X 50			0%
14	Melakukan Inovasi olahraga rekreasi di alam bebas	Mahasiswa dapat melakukan Inovasi olahraga rekreasi di alam bebas		Praktikum penyelenggaraan kegiatan olahraga rekreasi 3 X 50			0%
15	Melakukan Inovasi olahraga rekreasi di alam bebas	Mahasiswa dapat melakukan Inovasi olahraga rekreasi di alam bebas		Praktikum penyelenggaraan kegiatan olahraga rekreasi 3 X 50			0%
16	UAS	UAS	Kriteria: UAS	UAS 3 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

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.