



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
PENTANQUE	8920102205		T=2 P=0 ECTS=3.18	4	21 Februari 2025
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																																
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">CPMK</td></tr> </table>	CPMK																															
CPMK																																	
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																	
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 50px;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 20px;">1</td><td style="width: 20px;">2</td><td style="width: 20px;">3</td><td style="width: 20px;">4</td><td style="width: 20px;">5</td><td style="width: 20px;">6</td><td style="width: 20px;">7</td><td style="width: 20px;">8</td><td style="width: 20px;">9</td><td style="width: 20px;">10</td><td style="width: 20px;">11</td><td style="width: 20px;">12</td><td style="width: 20px;">13</td><td style="width: 20px;">14</td><td style="width: 20px;">15</td><td style="width: 20px;">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																	

Deskripsi Singkat MK	Pemahaman tentang teori gerak dasar, teknik dasar dan keterampilan dasar olahraga permainan
----------------------	---

Pustaka	Utama :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Marianne Torbert. 2011. Secrets to Succes in Sport & Play: A Practical Guide to Skill Development . USA: Human Kinetic. 2. Craig A. Wrisberg. 2007. Sport Skill Instruction for Coaches. USA: Human Kinetics 3. Robin Vealey S, Melissa A. Chase. 2016. Best Practice for Youth Sport: Science and Strategies for Positive Athlete. USA: Human Kinetics 4. Hilda Ann Fronske, Rolayne Wilson. 2002. Teaching Cues for Basic Sport Skill for Elementary and Middle School Students . USA: Human Kinetics
	Pendukung :	

Dosen Pengampu	Dr. Heri Wahyudi, S.Or., M.Pd. Dr. Roy Januardi Irawan, S.Or., M.Kes. Nanda Rimawati, S.K.M., M.K.M. Nur Luthfiatus Solikah, S.Pd., M.Or.
----------------	--

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	Memahami kontrak kuliahPengertian tentang keterampilan dasar olahraga permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu memahami kontrak kuliah 2.Mampu menjelaskan pengertian olahraga permainan 3.Mampu menjelaskan keterampilan dasar olahraga permainan 4.Mampu mengelompokkan jenis-jenis olahraga permainan 5.Mampu menjelaskan nilai-nilai dalam olahraga permainan 	Kriteria: Essay dan presentasi	Ceramah dan diskusi 2 X 50			0%
2	Pentingnya mempunyai pengetahuan tentang gerak dasar olahraga permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu menyebutkan jenis gerak dasar dalam olahraga permainan 2.Mampu membedakan gerak dasar olahraga permainan 	Kriteria: Rubrik penilaian	Ceramah dan diskusi 2 X 50			0%
3	Memahami tentang teknik dasar olahraga permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1.Teknik-teknik dasar olahraga permainan 2.Macam macam latihan Teknik dasar 3.Macam macam latihan teori 4.Cara mengukur kemampuan teknik dasar 	Kriteria: Rubrik penilaian	Ceramah dan diskusi 2 X 50			0%
4	Memahami tentang keterampilan dasar olahraga permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1.Makna keterampilan dasar olahraga permainan 2.Landasan teori tentang keterampilan dasar olahraga permainan 		Ceramah dan diskusi 2 X 50			0%
5	Memahami tentang keterampilan dasar dan nilai-nilai yang terkandung dalam olahraga permainan individu	<ol style="list-style-type: none"> 1.Pemahaman keterampilan dasar olahraga permainan individu 2.Cara menerapkan nilai-nilai tersebut 		Praktik, Ceramah dan diskusi 2 X 50			0%
6		Pemahaman keterampilan dasar olahraga permainan beregu/tim		Praktik, ceramah dan diskusi 2 X 50			0%
7		Pemahaman keterampilan dasar olahraga Tenis Meja, tenis, bulutangkis dan Squash		Praktek, Ceramah dan Diskusi 2 X 50			0%
8		Pemahaman keterampilan dasar olahraga Tenis Meja, tenis, bulutangkis dan Squash		Praktek, Ceramah dan Diskusi 2 X 50			0%
9	UjianTengahSemester			2 X 50			0%

10		Pemahaman keterampilan dasar olahraga Tenis Meja, tenis, bulutangkis dan Squash		Praktek, Ceramah dan Diskusi 2 X 50		0%
11		Pemahaman keterampilan dasar olahraga sepakbola, bolavoli, sepaktakraw, bolabasket, dan softball		Praktek, ceramah dan diskusi 2 X 50		0%
12		Pemahaman keterampilan dasar olahraga sepakbola, bolavoli, sepaktakraw, bolabasket, dan softball		Praktek, ceramah dan diskusi 2 X 50		0%
13		Pemahaman keterampilan dasar olahraga sepakbola, bolavoli, sepaktakraw, bolabasket, dan softball		Praktek, ceramah dan diskusi 2 X 50		0%
14		Pemahaman keterampilan dasar olahraga sepakbola, bolavoli, sepaktakraw, bolabasket, dan softball		Praktek, ceramah dan diskusi 2 X 50		0%
15		Pemahaman keterampilan dasar olahraga sepakbola, bolavoli, sepaktakraw, bolabasket, dan softball		Praktek, ceramah dan diskusi 2 X 50		0%
16	Ujian Akhir Semester			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.

