



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																																											
Sepak Takraw	8920102155		T=2 P=0 ECTS=3.18	5	14 Maret 2025																																											
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																																														
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																															
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="15" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td></td> <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	16
CPMK	Minggu Ke																																															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah sepaktaraw ini membahas dan menerapkan analisis multi disiplin ilmu keolahragaan dengan subjek kajian olahraga sepaktakraw																																															
Pustaka	Utama :																																															
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Abdul Aziz Hakim, arif Bulqini, Sudarso. Sepaktakraw. Unesa University Pres. 2007. 2. Ach. Sofyan Hanif. Kepelatihan Dasar Sepaktakraw. Rajagrafindo. 2015. 3. Moh. Hanafi, Arif Bulqini, Abdul Aziz Hakim, Buku Ajar Sepaktakraw. Adibuana University Press. 2016 4. Ach. Sofyan Hanif. Manajemen Penyelenggaraan Pertandingan Sepaktakraw. Raja Grafindo. 2017 5. Ach. Sofyan Hanif. Sepaktakraw Untuk Pelajar. Rajagrafindo. 2017. 6. Ach Sofyan Hanif, Asri Syam. Sepaktakraw Pantai. Rajagrafindo. 2017. 7. Bambang, KS, Abdul Aziz Hakim, & Anang H.K. Biomekanika Olahraga. Kemenpora. 2014. 																																															
	Pendukung :																																															
Dosen Pengampu	Dr. Abdul Aziz Hakim, S.Or., 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	Mampu memahami sejarah Sepaktakraw dan definisi sepaktakraw.	Memahami sejarah terciptanya seaktakraw dan definisi sepaktakraw dengan benar		Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 2 X 50			0%
2	Mampu memahami pengetahuan peraturan pertandingan dalam permainan Sepaktakraw	Memahami pengetahuan peraturan pertandingan dalam permainan Sepaktakraw.		Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 2 X 50			0%
3	Mampu memahami dan mampu melakukan gerakan sepak sila	Melakukan gerakan sepak sila dengan benar		Ceramah, demonstrasi dan praktek 2 X 50			0%
4	Mampu memahami dan mampu melakukan gerakan sepak sila	Melakukan gerakan sepak sila dengan benar		Ceramah, demonstrasi dan praktek 2 X 50			0%
5	Mampu memahami dan mampu melakukan gerakan sepak kuda	Melakukan gerakan sepak kuda dengan benar		Ceramah, demonstrasi dan praktek 2 X 50			0%
6	Mampu memahami dan mampu melakukan gerakan sepak cungkil.	Melakukan gerakan sepak cungkil dengan benar		Ceramah, demonstrasi dan praktek 2 X 50			0%
7	Mampu memahami dan mampu melakukan gerakan menapak.	Melakukan gerakan menapak dengan benar		Ceramah, demonstrasi dan praktek 2 X 50			0%
8	Ujian Tengah Semester			2 X 50			0%
9	Mampu memahami dan mampu melakukan gerakan sepak simpuh atau badek	Melakukan gerakan sepak simpuh atau badek dengan benar		Ceramah, demonstrasi dan praktek 2 X 50			0%
10	Mampu memahami dan mampu melakukan gerakan sepak simpuh atau badek	Melakukan gerakan sepak simpuh atau badek dengan benar		Ceramah, demonstrasi dan praktek 2 X 50			0%
11	Mampu memahami dan mampu melakukan gerakan menyundul	Melakukan gerakan menyundul dengan benar		Ceramah, demonstrasi dan praktek 2 X 50			0%
12	Mampu memahami dan mampu melakukan gerakan mendada	Melakukan gerakan mendada dengan benar		Ceramah, demonstrasi dan praktek 2 X 50			0%
13							0%
14	Mampu memahami dan mampu melakukan gerakan Membahu	Melakukan gerakan membahu dengan benar		Ceramah, demonstrasi dan praktek 2 X 50			0%
15	Mampu menguasai kemampuan teknik dasar kedalam permainan	Menerapkan kemampuan teknik dasar kedalam permainan dengan benar		Menyimak, Praktik, dan diskusi 2 X 50			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 studinya 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.