

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan Program Studi S1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Keterampilan Dasar Olahraga Tradisional	8520202348		T=1	P=1	ECTS=3.18	2	17 November 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			Dr. Or. Muhammad, S.Pd., M.Pd.	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
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="padding: 5px;">CPMK</td></tr> </table>					CPMK
CPMK							
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini membahas tentang dasar pengetahuan olahraga rekreasi, alat, dan fasilitas, serta teori dan praktik berbagai jenis olahraga rekreasi, dan olahraga tradisional; Klasifikasi & Pengembangan Karir Bidang Rekreasi di sekolah dan Luar Sekolah; Pengembangan Program Olahraga Rekreasi; Teori dan Praktik pengeolaan kegiatan olahraga rekreasi/wisata.						
	Pustaka	Utama :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Allen, Lawrence. 2011. Recreation as a Developmental Experience, Willey Periodical. USA 2. Ancok, Jamaludin, Prof.,Ph.D. 2003. Outbound Management Training . Jogyaarta. UII Press. 3. Departeman 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 9. Murtafiatun.2018. Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara. CV Solusi Distribusi. Sleman Yogyakarta. 				
Pendukung :							
Dosen Pengampu	Dra. Ika Jayadi, M.Kes. Dr. Rini Ismalasari, S.Pd., M.Kes. Dr. Aghus Sifaq, S.Or., M.Pd. Shery Iris Zalillah, S.Pd.,M.Kes. Dani Primanata, S.Pd.,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	Menyusun kontrak perkuliahan permainan kecil secara rinci dengan dilengkapi aturan-aturan yang disepakati oleh dosen dan mahasiswa. Memahami hakikat, jenis dan manfaat permainan. Memahami pengertian, prinsip dasar, sasaran, manfaat dan nilai yang terkandung dalam olahraga tradisional	Mahasiswa mampu menjelaskan prosedur penilaian dan aturan kegiatan perkuliahan olahraga tradisional selama satu semester. Mahasiswa mampu menjelaskan hakikat, jenis, dan manfaat permainan. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, prinsip dasar, sasaran, manfaat, dan nilai yang terkandung dalam olahraga tradisional		Lisan 3 X 50			0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							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 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.