



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

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>																																	
Manajemen penyelenggaraan Cabor Bulutangkis	8520204474		T=1	P=0	ECTS=1.59	7	17 November 2024																																	
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>			<b>Koordinator Program Studi</b>																																		
	.....		.....			Dr. Or. Muhammad, S.Pd., 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: 10%;"></td> <td style="width: 10%; text-align: center;">CPMK</td> <td colspan="15"></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: 10%;"></td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 10%;"></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>								Minggu Ke																	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	Minggu Ke																																							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																							
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Pemahaman dan penguasaan tentang konsep permainan bulutangkis, peraturan permainan dan aplikasinya. Perkuliahan dilaksanakan dengan praktek, tugas proyek, dan refleksi.																																							
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																							
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alhusin, S. 2007. Gemar Bermain Bulutangkis . Surakarta: Seti-aji</li> <li>2. Grice, T. 2007. Bulutangkis Petunjuk Praktis untuk Pemula dan Lanjut. Jakarta : Raja Graha Rafindo.</li> <li>3. Hari setiono dan Nurhasan, 2001. Belajar bermain bulutangkis . Unesa</li> <li>4. Lutan dan Suherman, 2000. Perencanaan Pembelajaran Penjaskes . Jakarta: Depdiknas.</li> <li>5. M. Ngalm P, 2002. Perencanaan Pembelajaran . Bandung: Remaja Rosdakarya</li> <li>6. M. Tohar, 1992. Olahraga Pilihan Bulutangkis . IKIP Semarang. Semarang.</li> <li>7. Zanwar, M. 1992. Olahraga Pilihan Bulutangkis . Pengaruh Latihan Bulutangkis Menggunakan skor 15 dan skor 21 terhadap peningkatan Vo2. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang FIK IKIP. Unnes.</li> </ol>																																							
	<b>Pendukung :</b>																																							
<b>Dosen Pengampu</b>	Dra. Ika Jayadi, M.Kes. Dr. Oce Wiriawan, M.Kes. Dr. Mochamad Purnomo, S.Pd., M.Kes.																																							
<b>Mg Ke-</b>	<b>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>	<b>Penilaian</b>		<b>Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu]</b>		<b>Materi Pembelajaran [ Pustaka ]</b>	<b>Bobot Penilaian (%)</b>																																	
		<b>Indikator</b>	<b>Kriteria &amp; Bentuk</b>	<b>Luring (offline)</b>	<b>Daring (online)</b>																																			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																	

1	1. Memahami perkembangan sejarah olahraga bulutangkis 2. Memahami perkembangan peraturan olahraga bulutangkis	Mahasiswa dapat menjelaskan minimal 75 % tentang: a. Sejarah bulutangkis b. Peraturan Permainan dan pertandingan	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik.</li> <li>2. Kelengkapan laporan hasil dari kiat bentuk permainannya yang mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan.</li> <li>3. Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar.</li> </ol>	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 4 X 50			0%
2	1. Memahami perkembangan sejarah olahraga bulutangkis 2. Memahami perkembangan peraturan olahraga bulutangkis	Mahasiswa dapat menjelaskan minimal 75 % tentang: a. Sejarah bulutangkis b. Peraturan Permainan dan pertandingan	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik.</li> <li>2. Kelengkapan laporan hasil dari kiat bentuk permainannya yang mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan.</li> <li>3. Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar.</li> </ol>	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 4 X 50			0%
3	Memahami cara Tehnik Dasar pegangan dan Pukulan Forehand dan Backhand	Mahasiswa dapat menjelaskan empat macam pegangan (grip) dan melakukan 2 macam pukulan servis	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik.</li> <li>2. Kelengkapan laporan hasil dari kiat bentuk permainannya yang mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan</li> <li>3. Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar.</li> </ol>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan dan unjuk kerja (presentasi) 4 X 5			0%
4	Memahami cara Tehnik Dasar pegangan dan Pukulan Forehand dan Backhand	Mahasiswa dapat menjelaskan empat macam pegangan (grip) dan melakukan 2 macam pukulan servis	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik.</li> <li>2. Kelengkapan laporan hasil dari kiat bentuk permainannya yang mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan</li> <li>3. Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar.</li> </ol>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan dan unjuk kerja (presentasi) 4 X 5			0%

5	Memahami dan dapat melakukan Tehnik Dasar	Mahasiswa dapat melakukan 2 macam pukulan	<b>Kriteria:</b> 1. Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik. 2. Kelengkapan laporan hasil dari kiat bentuk permainannya yang mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan. 3. Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar.	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan 1 X 1			0%
6	Memahami dan dapat melakukan Tehnik Dasar	Mahasiswa dapat melakukan 2 macam pukulan	<b>Kriteria:</b> 1. Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik. 2. Kelengkapan laporan hasil dari kiat bentuk permainannya yang mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan. 3. Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar.	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan 1 X 1			0%
7	Mahasiswa dapat melakukan Tehnik Dasar Pukulan	Mahasiswa dapat melakukan 2 macam pukulan	<b>Kriteria:</b> 1. Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik. 2. Kelengkapan laporan hasil dari kiat bentuk permainannya yang mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan. 3. Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar.	praktek 4 X 50			0%
8	Mahasiswa dapat melakukan Tehnik Dasar Pukulan	Mahasiswa dapat melakukan 2 macam pukulan	<b>Kriteria:</b> 1. Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik. 2. Kelengkapan laporan hasil dari kiat bentuk permainannya yang mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan. 3. Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar.	praktek 4 X 50			0%

9	UTS	UTS	<b>Kriteria:</b> UTS	UTS 1 X 1			0%
10	Mahasiswa dapat melakukan Tehnik Dasar footwork	Dapat melakukan gerakan footwork	<b>Kriteria:</b> 1. Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik. 2. Kelengkapan laporan hasil dari kiat bentuk permainannya yang mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan. 3. Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar.	Diskusi, unjuk kerja, tanya jawab dan penugasan 4 X 50			0%
11	Mahasiswa dapat melakukan Tehnik Dasar footwork	Dapat melakukan gerakan footwork	<b>Kriteria:</b> 1. Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik. 2. Kelengkapan laporan hasil dari kiat bentuk permainannya yang mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan. 3. Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar.	Diskusi, unjuk kerja, tanya jawab dan penugasan 4 X 50			0%
12	Mahasiswa dapat mengaplikasikan berbagai jenis pukulan kedalam sebuah pembelajaran	Mampu membuat permainan modifikasi yang didalamnya terdapat unsur pukulan dalam permainan bulutangkis.	<b>Kriteria:</b> 1. Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik. 2. Kelengkapan laporan hasil dari kiat bentuk permainannya yang mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan. 3. Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar.	Diskusi, unjuk kerja, tanya jawab dan penugasan 4 X 50			0%

13	Mahasiswa dapat mengaplikasikan berbagai jenis pukulan kedalam sebuah pembelajaran	Mampu membuat permainan modifikasi yang didalamnya terdapat unsur pukulan dalam permainan bulutangkis.	<b>Kriteria:</b> 1. Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik. 2. Kelengkapan laporan hasil dari kiat bentuk permainannya yang mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan. 3. Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar.	Diskusi, unjuk kerja, tanya jawab dan penugasan 4 X 50			0%
14	Mahasiswa dapat menjelaskan sistem pertandingan dan perwasitan	Mampu menjelaskan dan mensimulasikan sistem pertandingan dan perwasitan	<b>Kriteria:</b> 1. Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik. 2. Kelengkapan laporan hasil dari kiat bentuk permainannya yang mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan. 3. Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar.	Diskusi, unjuk kerja, tanya jawab dan penugasan 4 X 50			0%
15	Mahasiswa dapat menjelaskan sistem pertandingan dan perwasitan	Mampu menjelaskan dan mensimulasikan sistem pertandingan dan perwasitan	<b>Kriteria:</b> 1. Nilai penuh diperoleh apabila dapat melakukan gerakan pukulan dengan baik dan hasil keterampilannya juga baik. 2. Kelengkapan laporan hasil dari kiat bentuk permainannya yang mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan. 3. Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar.	Diskusi, unjuk kerja, tanya jawab dan penugasan 4 X 50			0%
16	UAS	UAS	<b>Kriteria:</b> UAS	UAS 1 X 1			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.