



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

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																
Outbound	8520203129		T=3	P=0	ECTS=4.77	1	29 September 2024																																
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																	
			Dr. Or. Muhammad, S.Pd., 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: 100px; height: 30px;"></td> <td style="text-align: center;">CPMK</td> </tr> </table>								CPMK																														
	CPMK																																						
Deskripsi Singkat MK	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																						
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 50px; height: 20px;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 20px; text-align: center;">1</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">2</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">3</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">4</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">5</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">6</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">7</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">8</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">9</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">10</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">11</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">12</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">13</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">14</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">15</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">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	a. Mata kuliah ini merupakan Pengenalan dan pemahaman kegiatan outbound sebagai kegiatan untuk meningkatkan kebugaran, pengembangan kepribadian dan karakter atlet atau siswa.																																						
Pustaka	Utama :																																						
	1. Lestari, Endang G & Maliki, MA,Drs. 2003. <i>Komunikasi Yang Efektif</i> . Bahan Ajar Diklat Prajabatan Golongan III. Lembaga Administrasi Negara RI. Ade Jainuddin. www.goodreads.com/story/show/14092 membangun karakter Ancok, Jamaludin, Prof.,Ph.D. 2003. <i>Outbound Management Training</i> . Yogyakarta. UII Press. Jamil, Sya 19ban.2009. <i>101 games cerdas dan Kreatif</i> . Jakarta. Penebar Plus. Lengkong, Putera & Bintang DNR. 2009. <i>Koleksi Games Seru</i> . Yogyakarta. Indonesia Cerdas Jani Ladi.M., Drs, dkk. 2003. <i>Program Ko-Kurikuler : Latihan Kesegaran Jasmani, Baris Berbaris, Tata Upacara Sipil dan Ceramah Tentang Kesehatan Mental</i> . Bahan Ajar Diklat Prajabatan Golongan III. Lembaga Administrasi Negara RI. Mulyono & Baidatul, MA. 2008. <i>Smart Games For Outbond Training</i> . Yogyakarta. Diva Press. Munandar, Utami. 2004. <i>Pengembangan Kreativitas Siswa Berbakat</i> . Cetakan 2 : Jakarta : Rineka Cipta. Nugroho, Yokhanan. 2006. <i>Kinerja Teknis Perangkat SDM dalam Outbound</i> . Bahan TOT Olahraga Dominan Sports Outbound Nasional. Mojokerto. HRD Indonesia. FIK UNESA 13 Deputi Industri Olahraga Menegpora Susanta, Agustinus. 2008. <i>Merancang Outbod Training Professional</i> . Yogyakarta. Andi Offset. Suyatno. 2006. <i>Menyusun Program Outbound</i> . Bahan TOT Olahraga Dominan Sports Outbound Nasional. Mojokerto. FIK UNESA 13 Deputi Industri Olahraga Menegpora. Suyatno.2006. <i>Metode Pembelajaran Outbound</i> . Bahan TOT Olahraga Dominan Sports Outbound Nasional. Mojokerto. FIK UNESA 13 Deputi Industri Olahraga Menegpora Yuswanto,S.Pd. 2006. <i>Teknik Evaluasi Outbound Training</i> . Bahan TOT Olahraga Dominan Sports Outbound Nasional. Mojokerto. FIK UNESA 13 Deputi Industri Olahraga Menegpora. Jatmiko, Tutur. 2013. <i>Outbound 1DLeisure Actifity and Recreation 1D</i>																																						
	Pendukung :																																						

Dosen Pengampu		Dr. Tutur Jatmiko, S.Pd., M.Kes.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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	Mahasiswa mampu memahami sejarah dan pengertian outbound setelah menempuh kuliah outbound	Menjelaskan pengertian Outbound Menjelaskan Sejarah Outbound Mendiskusikan Kegiatan Outbound	Kriteria: 1. Diberi nilai maksimal jika menjawab benar	Ceramah Diskusi Tanya jawab 2 X 50			0%
2	Mahasiswa mampu, Memahami, mengidentifikasi dan interpretasikan kegiatan Outbound	Menjelaskan Prinsip, Metode, dan Manfaat Outbound Mengidentifikasi Prinsip, Metode, dan Manfaat Outbound Mendiskusikan Prinsip, Metode, dan Manfaat Outbound	Kriteria: 1. Diberi nilai maksimal jika menjawab benar	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab 2 X 50			0%
3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan interpretasikan kegiatan Outbound Management Training (OMT)	Paradigma Pembelajaran OMT Teknik OMT Aktifitas OMT Media kegiatan OMT.	Kriteria: 1. Diberi nilai maksimal jika menjawab benar	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab 2 X 50			0%
4	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan interpretasikan permainan dalam outbound training	Pentingnya permainan dalam Outbound Ciri khas permainan Outbound Dasar dasar permainan	Kriteria: 1. Diberi nilai maksimal jika menjawab benar	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Praktik Membuat Permainan Sesuai Kategori 4. Tanya jawab 2 X 50			0%
5	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan interpretasikan Peralatan dan Bahan Permainan	Peralatan Mountenering Peralatan Olahraga Peralatan Pertukangan dan Rumah Tangga Peralatan Buatan dan Barang bekas	Kriteria: 1. Diberi nilai maksimal jika mampu menjawab	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Praktik membuat permainan dengan bahan dan alat sederhana 4. Tanya jawab 2 X 50			0%
6	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan interpretasikan menyusun dan membuat permainan Outbound	Membuat Permainan Outbound	Kriteria: Bisa membuat, melaksanakan dan melakukan evaluasi	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Praktik membuat dan presentasi permainan yang telah di buat 4. Tanya jawab 2 X 50			0%
7	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan interpretasikan menyusun dan membuat permainan outbound	Menyusun Permainan Outbound	Kriteria: 1.1. Diberi nilai maksimal jika mampu menjawab 2.2. Bisa membuat, melaksanakan dan melakukan evaluasi	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Praktik membuat dan presentasi rancangan kegiatan dan permainan yang telah di buat 4. Tanya jawab 2 X 50			0%
8	Ujian tengah semester			2 X 50			0%

9	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, interpretasi, membuat, mempresentasikan dan mengevaluasi kegiatan trainer dan evaluasi kegiatan	Kecakapan Outbound Trainer	Kriteria: Diberi nilai maksimal jika mampu menjawab	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab 2 X 50			0%
10	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, interpretasi, membuat, mempresentasikan dan mengevaluasi Trainer dan Evaluasi Kegiatan	Evaluasi Kegiatan	Kriteria: Diberi nilai maksimal jika mampu menjawab	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Praktik Evaluasi permainan 4. Tanya jawab 2 X 50			0%
11	Mahasiswa mampu berkomunikasi antar personal dalam suatu komunitas baik sebagai pendengar maupun komunikator	Teknik Berbicara Efektif Metode berbicara efektif Penguasaan materi Penguasaan situasi dalam komunikasi	Kriteria: Diberi nilai maksimal jika mampu menjawab	1. Ceramah 2. Prktik memberi Instruksi 3. Diskusi 4. Tanya jawab 2 X 50			0%
12	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, interpretasi, membuat, mempresentasikan dan mengevaluasi penjelajahan alam	Penjelajahan Alam Pengetahuan Dasar	Kriteria: Diberi nilai maksimal jika mampu menjawab	1. Ceramah 2. Praktik menentukan arah mata angin 3. Diskusi 4. Tanya jawab 2 X 50			0%
13	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, interpretasi, membuat, mempresentasikan dan mengevaluasi penjelajahan alam	Survival P3K	Kriteria: Diberi nilai maksimal jika mampu menjawab	Ceramah, diskusi, Tanya jawab 2 X 50			0%
14	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan interpretasikan Peraturan Baris Berbaris	Pengertian PBB Manfaat PBB, Praktik Gerak ditempat dalam PBB	Kriteria: 1.1. Diberi nilai maksimal jika mampu menjawab 2.2. Bentuk gerakan, Instruksi dalam PBB	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Praktik PBB gerak ditempat 4. Tanya jawab 2 X 50			0%
15	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan interpretasikan PBB Gerak berjalan dan Tata Upacara Sipil di sekolah	PBB Gerak berjalan Tata Upacara Sipil	Kriteria: 1.1. Diberi nilai maksimal jika mampu menjawab 2.2. Bentuk gerakan, Instruksi dalam PBB	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Praktik PBB berak berjalan 4. Tanya jawab 2 X 50			0%
16	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan interpretasi kegiatan outbound secara keseluruhan	UAS		Ceramah, diskusi, Tanya jawab 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.
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.