

		<p style="text-align: center;">Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan Program Studi S1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga</p>						Kode Dokumen																																										
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																		
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																										
T/p Bulutangkis		8520202243			T=2	P=0	ECTS=3.18	1	16 Desember 2025																																									
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																											
			MUHAMMAD																																											
Model Pembelajaran	Case Study																																																	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																	
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																	
	Matrik CPL - CPMK																																																	
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">CPMK</div>																																																
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																	
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </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	Pemahaman dan penguasaan tentang konsep permainan bulutangkis, peraturan permainan dan aplikasinya. Perkuliahan dilaksanakan dengan praktek, tugas proyek, dan refleksi.																																																	
Pustaka	Utama :																																																	
	1. Alhusin, S. 2007. Gemar Bermain Bulutangkis . Surakarta: Seti-aji 2. Grice, T. 2007. Bulutangkis Petunjuk Praktis untuk Pemula dan Lanjut. Jakarta : Raja Graha Rafindo. 3. Hari setiono dan Nurhasan, 2001. Belajar bermain bulutangkis . Unesa 4. Lutan dan Suherman, 2000. Perencanaan Pembelajaran Penjaskes . Jakarta: Depdiknas. 5. M. Ngali P, 2002. Perencanaan Pembelajaran . Bandung: Remaja Rosdakarya 6. M. Tohar, 1992. Olahraga Pilihan Bulutangkis . IKIP Semarang. Semarang. 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.																																																	
	Pendukung :																																																	
Dosen Pengampu	Dra. Ika Jayadi, M.Kes. Dr. Oce Wiriawan, M.Kes. Dr. Mochamad Purnomo, S.Pd., M.Kes.																																																	
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	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	Kriteria: 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, 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	Kriteria: 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, dan tanya jawab 4 X 50			0%
3	Memahami cara Teknik Dasar pegangan dan Pukulan Forehand dan Backhand	Mahasiswa dapat menjelaskan empat macam pegangan (grip) dan melakukan 2 macam pukulan servis	Kriteria: 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, penugasan dan unjuk kerja (presentasi) 4 X 5			0%
4	Memahami cara Teknik Dasar pegangan dan Pukulan Forehand dan Backhand	Mahasiswa dapat menjelaskan empat macam pegangan (grip) dan melakukan 2 macam pukulan servis	Kriteria: 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, penugasan dan unjuk kerja (presentasi) 4 X 5			0%

5	Memahami dan dapat melakukan Teknik Dasar	Mahasiswa dapat melakukan 2 macam pukulan	Kriteria: 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 Teknik Dasar	Mahasiswa dapat melakukan 2 macam pukulan	Kriteria: 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 Teknik Dasar Pukulan	Mahasiswa dapat melakukan 2 macam pukulan	Kriteria: 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 Teknik Dasar Pukulan	Mahasiswa dapat melakukan 2 macam pukulan	Kriteria: 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	Kriteria: UTS	UTS 1 X 1			0%
10	Mahasiswa dapat melakukan Tehnik Dasar footwork	Dapat melakukan gerakan footwork	Kriteria: 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	Kriteria: 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.	Kriteria: 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.	Kriteria: 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	Kriteria: 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	Kriteria: 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	Kriteria: UAS	UAS 1 X 1			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

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.