

Dosen Pengampu		Dr. Heri Wahyudi, S.Or., M.Pd. Andhega Wijaya, S.Pd.Jas., M.Or.					
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	Mampu memahami proses perkuliahan dan penilaiannya. Memahami dan memiliki pengetahuan tentang kedudukan dan fungsi Pendidikan Jasmani di Unesa	1. Menjelaskan proses dan penilaian dalam perkuliahan 2. Menjelaskan pengertian dan manfaat Pendidikan jasmani dengan benarMenjelaskan tujuan dan fungsi Pendidikan Jasmani dengan benar	Kriteria: 1.1. Sikap Disiplin: Mahasiswa dianggap masuk apabila hadir. Bagi yang tidak hadir memiliki dispensasi. Izin resmi, dan/ atau surat dokter (bagi yang sakit). 2.2. Pengetahuan klasikal: mahasiswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dosen secara klasikal	Pendekatan saintifik/ metode: demonstrasi, diskusi, dan ceramah / model: cooperative learning/ strategi: berbasis masalah. 2 X 50			0%
2	Mampu menjelaskan arti kesegaran jasmani, komponen kesegaran jasmani, program latihan sebagai upaya menuju hidup sehat, dan cara mengukur kebugaran jasmani	1. Menjelaskan pengertian dan manfaat kesegaran jasmani dengan benar 2. Menjelaskan minimal lima komponen kesegaran jasmani dengan benar 3. Menganalisis intensitas latihan berdasarkan denyut nadi latihanMenjelaskan jenis-jenis tes kebugaran jasmani dan cara menginterpretasi hasilnya	Kriteria: 1.Sikap Disiplin: Mahasiswa dianggap masuk apabila hadir. Bagi yang tidak hadir memiliki dispensasi. Izin resmi, dan/ atau surat dokter (bagi yang sakit). 2.Pengetahuan klasikal: mahasiswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dosen secara klasikal	Pendekatan saintifik/ metode: demonstrasi, diskusi, dan ceramah / model: cooperative learning/ strategi: ekspositori. 2 X 50			0%
3	Mampu mengikuti tes kebugaran jasmani terpilih	1. Melakukan tes kebugaran jasmani terpilih 2. Memiliki catatan cara melakukan tes kebugaran jasmani terpilih3. Memiliki catatan hasil tes kebugaran jasmani terpilih	Kriteria: 1.1. Sikap Disiplin: Mahasiswa dianggap masuk apabila hadir. Bagi yang tidak hadir memiliki dispensasi. Izin resmi, dan/ atau surat dokter (bagi yang sakit). 2.2. Pengetahuan klasikal: mahasiswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dosen secara klasikal 3.3. Keterampilan khusus= mahasiswa mendapatkan hasil tes kebugaran jasmani dan mencatat hasil tes kebugaran jasmani	Pendekatan saintifik/ metode: demonstrasi, diskusi, dan ceramah / model: cooperative learning/ strategi: kontekstual. 2 X 50			0%
4	Mampu mengembangkan nilai kepribadian yang terkandung dalam olahraga rekreasi dengan melakukan permainan tradisional/permainan kecil (tanpa alat).	1. Melakukan beberapa permainan tradisional (tanpa alat). 2. Menampilkan sikap kerja sama, tolong-menolong, dan sportivitas.	Kriteria: 1. Sikap Disiplin: Mahasiswa dianggap masuk apabila hadir. Bagi yang tidak hadir memiliki dispensasi. Izin resmi, dan/ atau surat dokter (bagi yang sakit).	Pendekatan saintifik/ metode: demonstrasi, diskusi, dan ceramah / model: cooperative learning/ strategi: kontekstual. 2 X 50			0%

5	Mampu mengembangkan nilai kepribadian yang terkandung dalam olahraga rekreasi dengan melakukan permainan tradisional/permainan kecil (menggunakan alat).	1. Melakukan beberapa permainan tradisional (menggunakan alat).2. Menampilkan sikap kerja sama, tolong-menolong, dan sportivitas.	Kriteria: 1.1. Sikap Disiplin: Mahasiswa dianggap masuk apabila hadir. Bagi yang tidak hadir memiliki dispensasi. Izin resmi, dan/ atau surat dokter (bagi yang sakit). 2.2. Pengetahuan klasikal: mahasiswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dosen secara klasikal 3.3. Keterampilan umum= mahasiswa mendapatkan hasil tes keterampilan melakukan aktivitas permainan tradisional menggunakan alat terpilih	Pendekatan saintifik/ metode: demonstrasi, diskusi, dan ceramah / model: cooperative learning/ strategi: kontekstual. 2 X 50			0%
6	Mampu mengembangkan nilai kepribadian yang terkandung dalam olahraga rekreasi dengan melakukan permainan tradisional (menggunakan alat).	1. Melakukan beberapa permainan tradisional (menggunakan alat).2. Menampilkan sikap kerja sama, tolong-menolong, dan sportivitas.	Kriteria: 1.1. Sikap Disiplin: Mahasiswa dianggap masuk apabila hadir. Bagi yang tidak hadir memiliki dispensasi. Izin resmi, dan/ atau surat dokter (bagi yang sakit). 2.2. Pengetahuan klasikal: mahasiswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dosen secara klasikal 3.3. Keterampilan umum= mahasiswa mendapatkan hasil tes keterampilan melakukan aktivitas permainan tradisional menggunakan alat terpilih	Pendekatan saintifik/ metode: demonstrasi, diskusi, dan ceramah / model: cooperative learning/ strategi: kontekstual. 2 X 50			0%
7	Mampu memahami dan mempraktikkan pola umum olahraga dan aktivitas aerobik.	1. Menjelaskan tentang aktivitas aerobik 2. Menjelaskan tujuan aktivitas aerobik3. Mempraktikkan aktivitas aerobik	Kriteria: 1.1. Sikap Disiplin: Mahasiswa dianggap masuk apabila hadir. Bagi yang tidak hadir memiliki dispensasi. Izin resmi, dan/ atau surat dokter (bagi yang sakit). 2.2. Pengetahuan klasikal: mahasiswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dosen secara klasikal 3.3. Keterampilan umum= mahasiswa mendapatkan hasil tes keterampilan melakukan aktivitas aerobik	Pendekatan saintifik/ metode: demonstrasi, diskusi, dan ceramah / model: cooperative learning/ strategi: kontekstual. 2 X 50			0%
8	Ujian Tengah Semester dalam bentuk unjuk kerja:aerobic dance atau permainan berkarakter	Ujian Tengah Semester dalam bentuk unjuk kerja:aerobic dance atau permainan berkarakter		Ujian Tengah Semester dalam bentuk unjuk kerja:aerobic dance atau permainan berkarakter 2 X 50			0%

9	Mampu memahami dan mempraktikkan aktivitas permainan bola besar/permainan bola kecil	1. Menjelaskan tentang dasar-dasar permainan bola besar/permainan bola kecil 2. Menjelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan bola besar/permainan bola kecil 3. Menjelaskan sistem pertandingan yang berlaku dalam olahraga permainan bola besar/permainan bola kecil	Kriteria: 1.1. Sikap Disiplin: Mahasiswa dianggap masuk apabila hadir. Bagi yang tidak hadir memiliki dispensasi. Izin resmi, dan/ atau surat dokter (bagi yang sakit). 2.2. Pengetahuan klasikal: mahasiswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dosen secara klasikal	Pendekatan saintifik/ metode: demonstrasi, diskusi, dan ceramah / model: cooperative learning/ strategi: kontekstual. 2 X 50		0%
10	Mampu memahami dan mempraktikkan aktivitas permainan bola besar/permainan bola kecil	1. Menjelaskan tentang dasar-dasar permainan bola besar/permainan bola kecil 2. Menjelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan bola besar/permainan bola kecil 3. Menjelaskan sistem pertandingan yang berlaku dalam olahraga permainan bola besar/permainan bola kecil	Kriteria: 1.1. Sikap Disiplin: Mahasiswa dianggap masuk apabila hadir. Bagi yang tidak hadir memiliki dispensasi. Izin resmi, dan/ atau surat dokter (bagi yang sakit). 2.2. Pengetahuan klasikal: mahasiswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dosen secara klasikal	Pendekatan saintifik/ metode: demonstrasi, diskusi, dan ceramah / model: cooperative learning/ strategi: kontekstual. 2 X 50		0%
11	Mampu memahami dan mempraktikkan aktivitas akuatik dan outdoor education	1. Menjelaskan tentang dasar-dasar permainan olahraga terpilih (aktivitas akuatik dan outdoor education) 2. Menjelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan olahraga terpilih (aktivitas akuatik dan outdoor education) 3. Menjelaskan sistem pertandingan yang berlaku dalam olahraga terpilih (aktivitas akuatik dan outdoor education)	Kriteria: 1.1. Sikap Disiplin: Mahasiswa dianggap masuk apabila hadir. Bagi yang tidak hadir memiliki dispensasi. Izin resmi, dan/ atau surat dokter (bagi yang sakit). 2.2. Pengetahuan klasikal: mahasiswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dosen secara klasikal 3. Keterampilan umum= mahasiswa mendapatkan hasil tes keterampilan dalam permainan olahraga terpilih (aktivitas akuatik dan outdoor education)	Pendekatan saintifik/ metode: demonstrasi, diskusi, dan ceramah / model: cooperative learning/ strategi: kontekstual. 2 X 50		0%
12	Mampu memahami dan mempraktikkan aktivitas akuatik dan outdoor education	1. Menjelaskan tentang dasar-dasar permainan olahraga terpilih (aktivitas akuatik dan outdoor education) 2. Menjelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan olahraga terpilih (aktivitas akuatik dan outdoor education) 3. Menjelaskan sistem pertandingan yang berlaku dalam olahraga terpilih (aktivitas akuatik dan outdoor education)	Kriteria: 1.1. Sikap Disiplin: Mahasiswa dianggap masuk apabila hadir. Bagi yang tidak hadir memiliki dispensasi. Izin resmi, dan/ atau surat dokter (bagi yang sakit). 2.2. Pengetahuan klasikal: mahasiswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dosen secara klasikal 3. Keterampilan umum= mahasiswa mendapatkan hasil tes keterampilan dalam permainan olahraga terpilih (aktivitas akuatik dan outdoor education)	Pendekatan saintifik/ metode: demonstrasi, diskusi, dan ceramah / model: cooperative learning/ strategi: kontekstual. 2 X 50		0%

13	Mampu merencanakan festival olahraga (class-meeting)	1. Merancang kegiatan festival olahraga (class-meeting) 2. Memilih jenis permainan olahraga untuk kegiatan festival olahraga (class-meeting) 3. Membuat sistem pertandingan untuk jenis olahraga yang dipertandingkan dalam kegiatan festival olahraga (class-meeting) Menentukan penghargaan untuk pemenang festival olahraga (class-meeting)	Kriteria: 1.1. Sikap Disiplin: Mahasiswa dianggap masuk apabila hadir. Bagi yang tidak hadir memiliki dispensasi. Izin resmi, dan/ atau surat dokter (bagi yang sakit). 2.2. Pengetahuan klasikal: mahasiswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dosen secara klasikal 3. Keterampilan umum= mahasiswa mampu menyelesaikan rancangan festival olahraga (class-meeting)	Pendekatan saintifik/ metode: demonstrasi, diskusi, dan ceramah / model: cooperative learning/ strategi: kontekstual. 2 X 50		0%
14	Mampu merencanakan festival olahraga (class-meeting)	1. Merancang kegiatan festival olahraga (class-meeting) 2. Memilih jenis permainan olahraga untuk kegiatan festival olahraga (class-meeting) 3. Membuat sistem pertandingan untuk jenis olahraga yang dipertandingkan dalam kegiatan festival olahraga (class-meeting) Menentukan penghargaan untuk pemenang festival olahraga (class-meeting)	Kriteria: 1.1. Sikap Disiplin: Mahasiswa dianggap masuk apabila hadir. Bagi yang tidak hadir memiliki dispensasi. Izin resmi, dan/ atau surat dokter (bagi yang sakit). 2.2. Pengetahuan klasikal: mahasiswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dosen secara klasikal 3. Keterampilan umum= mahasiswa mampu menyelesaikan rancangan festival olahraga (class-meeting)	Pendekatan saintifik/ metode: demonstrasi, diskusi, dan ceramah / model: cooperative learning/ strategi: kontekstual. 2 X 50		0%
15	Mampu mengikuti tes kebugaran jasmani	1. Melakukan tes kebugaran jasmani terpilih di pertemuan ke-3 2. Memiliki catatan cara melakukan tes kebugaran jasmani terpilih di pertemuan ke-3 3. Memiliki catatan hasil tes kebugaran jasmani terpilih di pertemuan ke-3	Kriteria: 1.1. Sikap Disiplin: Mahasiswa dianggap masuk apabila hadir. Bagi yang tidak hadir memiliki dispensasi. Izin resmi, dan/ atau surat dokter (bagi yang sakit). 2.2. Pengetahuan klasikal: mahasiswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dosen secara klasikal 3. Keterampilan khusus= mahasiswa mendapatkan hasil tes kebugaran jasmani dan mencatat hasil tes kebugaran jasmani	Pendekatan saintifik/ metode: demonstrasi, diskusi, dan ceramah / model: cooperative learning/ strategi: kontekstual. 2 X 50		0%
16	UAS	UAS		2 X 50		0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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.