Lembar Hasil Evaluasi Perkuliahan Berbasis O.B.E

Periode : 2024/2025 Gasal
Mata Kuliah : Event Olahraga Rekreasi
Program Studi : S1 Ilmu Keolahragaan
Kelas : 2021B
Model Pembelajaran : Project Based Learning

Bentuk Penilaian setiap sub CPMK

No	Kode-CPL	CPMK	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Bentuk Penilaian	Bobot	Keterangan	Nilai rata2
1	CPL-5	CPMK-2	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan konsep anatomi manusia dalam perencanaan dan pelaksanaan event olahraga rekreasi dengan aman dan efektif.	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	10.00%		82.5
2	CPL-5	CPMK-1	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan konsep anatomi manusia dalam	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	0.00%		82.5
3	CPL-5	CPMK-1	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dan mengevaluasi efektivitas event olahraga rekreasi dengan menggunakan prinsip-prinsip ilmu keolahragaan.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	0.00%		80
4	CPL-5	CPMK-2	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dan mengevaluasi efektivitas event olahraga rekreasi dengan menggunakan prinsip-prinsip ilmu keolahragaan.	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	0.00%		85
5	CPL-5	CPMK-2	Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menciptakan event olahraga rekreasi yang inovatif dengan mengintegrasikan kearifan lokal.	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	10.00%		85
6	CPL-5	CPMK-2	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis potensi pasar dan kebutuhan peserta dalam pengembangan event olahraga rekreasi.	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	10.00%		85
7	CPL-5	CPMK-2	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi dan mengoptimalkan strategi	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	10.00%		85
8	CPL-5	CPMK-2	Ujian Tengah Semester	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	10.00%		85
9	CPL-8	CPMK-3	Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan keterampilan kepemimpinan dan kerjasama tim dalam penyelenggaraan event olahraga rekreasi.	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	0.00%		80
10	CPL-10	CPMK-4	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan solusi kreatif dan inovatif dalam mengatasi tantangan yang muncul selama event olahraga rekreasi.	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	10.00%		85
11	CPL-10	CPMK-4	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan solusi kreatif yang inovatif dan efektif dalam mengatasi tantangan yang muncul selama event olahraga rekreasi.	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	10.00%		85
12	CPL-10	CPMK-4	Mahasiswa dapat menerapkan teknik evaluasi dan refleksi untuk meningkatkan	Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	10.00%		80
13	CPL-10	CPMK-5	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dampak sosial dan ekonomi dari	Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	0.00%		85
14	CPL-10	CPMK-5	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dampak sosial dan ekonomi dari	Penilaian Portofolio	0.00%		85
15	CPL-2	CPMK-6	Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan melaksanakan strategi adaptasi	Penilaian Portofolio	10.00%		82.5
16	CPL-2	CPMK-6	Mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan kepemimpinan dan kerjasama tim yang baik dalam konteks penyelenggaraan event olahraga rekreasi.	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	10.00%		85
					100.00%	**Nilai rata2 akan muncul jika Nilai mahasiswa sudah di entry di sheet sebelah ya kak**	

CPL yang dibebankan pada matakuliah ini

No	ID-CPL	Kode-CPL	Deskripsi	Tingkat ketercapaian CPL
1	1525	CPL-2	→ Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan	83.75%
2	1527	CPL-4	→ Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.	CPL ini belum di bebankan di CPMK yang mana %
3	343	CPL-5	→ mampu melakukan analisis teoretis tentang hubungan antara anatomi manusia dan implementasi fungsi manusia dalam aktivitas fisik dan olahraga, khususnya dalam bidang kajian ilmu keolahragaan.	83.75%
4	347	CPL-8	→ Mampu mengembangkan dan mengoptimalisasi potensi kearifan lokal di bidang ilmu keolahragaan untuk menciptakan dunia usaha dan industri keolahragaan secara mandiri dan atau bersama-sama. (PLO-8)	80%
5	349	CPL-10	→ Mampu berfikir kritis, logis, inovatif dan sistematis guna mengembangkan dan mengoptimalisasi potensi dunia usaha dan industri di bidang ilmu keolahragaan. (PLO-10)	84%

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

No	Kode CPL	Kode CPMK	Deskripsi	Tingkat Ketercapaian CPMK
1	CPL-5	CPMK-1	→ Mahasiswa dapat menerapkan konsep anatomi manusia dalam perencanaan dan pelaksanaan event olahraga rekreasi yang aman dan efektif. (C3)	81.25%
2	CPL-5	CPMK-2	→ Mahasiswa dapat menganalisis dan mengevaluasi efektivitas event olahraga rekreasi berdasarkan prinsip-prinsip ilmu keolahragaan. (C4, C5)	84.5833333333333%
3	CPL-8	CPMK-3	→ Mahasiswa dapat merancang dan menciptakan event olahraga rekreasi yang inovatif dengan mengintegrasikan kearifan lokal. (C6)	80%
4	CPL-10	CPMK-4	→ Mahasiswa dapat menganalisis potensi pasar dan kebutuhan peserta dalam pengembangan event olahraga rekreasi. (C4)	83.3333333333333%
5	CPL-10	CPMK-5	→ Mahasiswa dapat mengevaluasi dan mengoptimalkan strategi pemasaran untuk event olahraga rekreasi berdasarkan analisis pasar. (C5)	85%

6	CPL-2	CPMK-6	→	Mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan kepemimpinan dan kerjasama tim dalam penyelenggaraan event olahraga rekreasi. (C3)	83.75%

Formula dikembangkan kerjasama Lab Inovasi Pembelajaran Digital & Lab Direktorat Transformasi Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran