# Lembar Hasil Evaluasi Perkuliahan Berbasis O.B.E

Periode : 2025/2026 Gasal
Mata Kuliah : ANALISIS PERFORMA BOLATANGAN
Program Studi : S1 Ilmu Keolahragaan
Kelas : 2022A
Model Pembelajaran : Project Based Learning

**Bentuk Penilaian setiap sub CPMK**

| No | Kode-CPL | CPMK | Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK) |
|---|---|---|---|
| 1 | CPL-7 | CPMK-1 | Kontrak kuliah |
| 2 | CPL-7 | CPMK-1 | Mahasiswa mampu menganalisis komponen performa fisik dan teknik dalam |
| 3 | CPL-7 | CPMK-7 | Mahasiswa mampu menganalisis komponen performa fisik dan teknik dalam |
| 4 | CPL-10 | CPMK-4 | Mahasiswa mampu mengevaluasi strategi pelatihan bolatangan berdasarkan |
| 5 | CPL-10 | CPMK-4 | Mahasiswa mampu mengevaluasi strategi pelatihan bolatangan berdasarkan data performa pemain dan memberikan rekomendasi perbaikan. |
| 6 | CPL-11 | CPMK-5 | Mahasiswa dapat merancang program latihan bolatangan yang efektif dan |
| 7 | CPL-10 | CPMK-4 | Mahasiswa mampu merancang program latihan yang inovatif berdasarkan analisis data untuk meningkatkan performa bolatangan. |
| 8 | CPL-11 | CPMK-5 | UTS |
| 9 | CPL-12 | CPMK-6 | Mahasiswa mampu menerapkan berbagai metode pengumpulan data performa dalam konteks bolatangan sesuai dengan kebutuhan analisis. |
| 10 | CPL-12 | CPMK-6 | Mahasiswa mampu menganalisis pola permainan tim bolatangan dan mengembangkan strategi kompetitif berdasarkan analisis tersebut. |
| 11 | CPL-11 | CPMK-8 | Mahasiswa mampu menganalisis pola permainan tim bolatangan dan mengembangkan strategi kompetitif berdasarkan analisis tersebut. |
| 12 | CPL-11 | CPMK-8 | Mahasiswa mampu menganalisis pola permainan tim bolatangan dan mengembangkan strategi kompetitif berdasarkan analisis tersebut. |
| 13 | CPL-12 | CPMK-9 | Mahasiswa dapat mengimplementasikan sistem evaluasi yang adaptif dan inovatif untuk meningkatkan performa atlet bolatangan |
| 14 | CPL-12 | CPMK-6 | Mahasiswa mampu menerapkan teknologi terkini dalam analisis performa bolatangan untuk meningkatkan akurasi pengukuran. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 15 | CPL-12 | CPMK-6 | Mahasiswa mampu menerapkan teknologi terkini dalam analisis performa bolatangan untuk meningkatkan akurasi pengukuran. |
| 16 | CPL-12 | CPMK-6 | Mempresentasikan hasil pertandingan sesuai pembagian tugas. |

**CPL yang dibebankan pada matakuliah ini**

| No | ID-CPL | Kode-CPL | Deskripsi | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 346 | CPL-7 | → | Mampu memahami, menganalisis dan mengevaluasi serta menerapkan teori keilmuan khususnya kebugaran fisik, kesehatan mental, dan sosial di bidang ilmu keolahragaan. (PLO-7) |
| 2 | 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) |
| 3 | 350 | CPL-11 | → | Mampu merumuskan dan mengembangkan ilmu keolahragaan dalam kaitannya dengan aktivitas fisik, olahraga dan permainan tradisional di lingkungan Industri dan Dunia Kerja (IDUKA) serta masyarakat pada umumnya. (PLO-1) |
| 4 | 351 | CPL-12 | → | Mampu mengoptimalisasi konsep efektivitas dan efisiensi gerakan manusia dalam kaitannya aktivitas dan permainan fisik serta olahraga di lingkungan dunia usaha dan industri serta masyarakat pada umumnya.(PLO-2) |

**Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)**

| No | Kode CPL | Kode CPMK | Deskripsi | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | CPL-7 | CPMK-1 | → | Menerapkan prinsip-prinsip analisis performa dalam konteks bolatangan untuk meningkatkan kebugaran fisik pemain. (C3) |
| 2 | CPL-11 | CPMK-2 | → | Menganalisis komponen-komponen performa fisik dan teknik dalam bolatangan untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan pemain. (C4) |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3 | CPL-10 | CPMK-3 | → | Mengevaluasi efektivitas strategi pelatihan bolatangan berdasarkan data performa pemain. (C5) |
| 4 | CPL-10 | CPMK-4 | → | Menciptakan program latihan yang inovatif untuk meningkatkan performa bolatangan berdasarkan analisis data. (C6) |
| 5 | CPL-11 | CPMK-5 | → | Menerapkan metode pengumpulan data performa yang relevan dalam konteks bolatangan. (C3) |
| 6 | CPL-12 | CPMK-6 | → | Menganalisis pola permainan tim bolatangan untuk mengembangkan strategi kompetitif. (C4) |
| 7 | CPL-7 | CPMK-7 | → | Mengevaluasi dampak faktor mental dan sosial terhadap performa pemain bolatangan. (C5) |
| 8 | CPL-11 | CPMK-8 | → | Menciptakan alat atau sistem evaluasi performa bolatangan yang adaptif dengan kebutuhan IDUKA. (C6) |
| 9 | CPL-12 | CPMK-9 | → | Menerapkan teknologi terkini dalam analisis performa bolatangan untuk meningkatkan akurasi pengukuran. (C3) |
| 10 | CPL-11 | CPMK-10 | → | Menganalisis hubungan antara kebugaran fisik dan performa dalam bolatangan untuk merancang program latihan yang optimal. (C4) |

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

| Bentuk Penilaian | Bobot | Keterangan | Nilai rata2 |
|---|---|---|---|
| Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja, Tes | 5.00% | | 59.72222222 |
| Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja, Tes | 5.00% | | 75 |
| Praktik / Unjuk Kerja | 5.00% | | 81.11111111 |
| Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja | 5.00% | | 90 |
| Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja | 5.00% | | 87.77777778 |
| Praktik / Unjuk Kerja | 5.00% | | 77.77777778 |
| Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja | 5.00% | | 81.11111111 |
| Tes | 10.00% | | 64.44444444 |
| Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja | 5.00% | | 77.77777778 |
| Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja | 5.00% | | 60 |
| Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja | 5.00% | | 95 |
| Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja | 5.00% | | 95 |
| Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja | 5.00% | | 92.77777778 |
| Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum | 5.00% | | 92.77777778 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum | 5.00% | | 92.77777778 |
| Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk | 20.00% | | 92.77777778 |
| | 100.00% | **Nilai rata2 akan muncul jika Nilai mahasiswa sudah di entry di sheet sebelah ya kak** | |

| **Tingkat ketercapaian CPL** |
|---|
| 71.9444444444444% |
| 86.2962962962963% |
| 83.0555555555556% |
| 84.8148148148148% |

| **Tingkat Ketercapaian CPMK** |
|---|
| 67.3611111111111% |
| belum di SET di Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)% |

| belum di SET di Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)% |
| --- |
| 86.2962962962963% |
| 71.1111111111111% |
| 83.2222222222222% |
| 81.1111111111111% |
| 95% |
| 92.7777777777778% |
| belum di SET di Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)% |

jaran