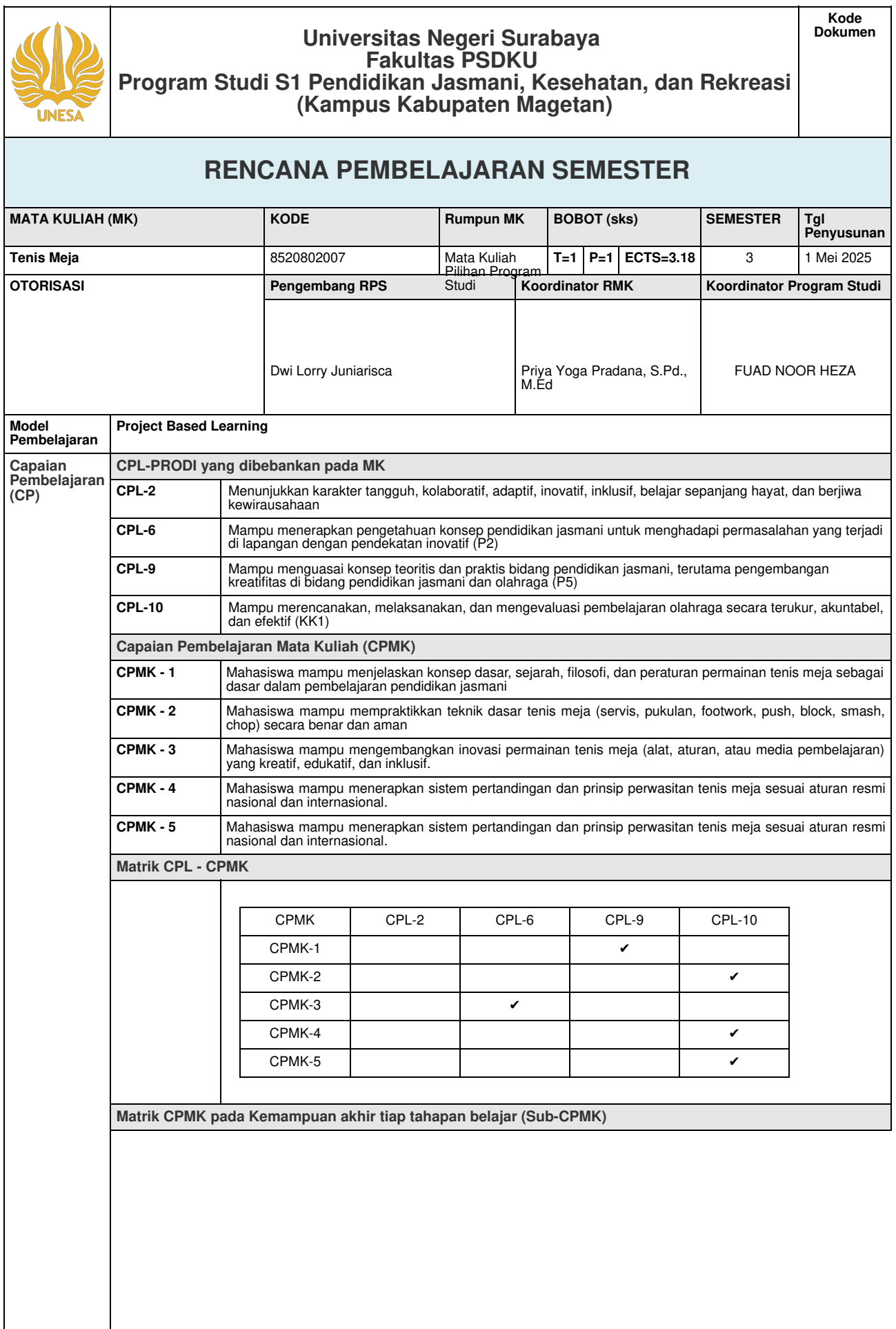




		<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓							✓								CPMK-2			✓	✓	✓	✓											CPMK-3								✓					✓		✓		CPMK-4										✓	✓	✓		✓		✓	CPMK-5							✓									
CPMK	Minggu Ke																																																																																																																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																																								
CPMK-1	✓	✓							✓																																																																																																															
CPMK-2			✓	✓	✓	✓																																																																																																																		
CPMK-3								✓					✓		✓																																																																																																									
CPMK-4										✓	✓	✓		✓		✓																																																																																																								
CPMK-5							✓																																																																																																																	
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Tenis Meja membekali mahasiswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap profesional terkait teknik dasar, strategi permainan, sistem pertandingan, serta perwasitan tenis meja. Konteks pembelajaran menekankan pendidikan untuk semua (inklusi), keselamatan, sportivitas, dan etika. Mahasiswa dilatih merancang aktivitas adaptif untuk berbagai kebutuhan peserta didik, menerapkan manajemen kelas yang aman, serta melakukan evaluasi berbasis rubrik OBE. Mata kuliah ini secara eksplisit mengintegrasikan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) ke dalam tujuan, konten, dan asesmen.																																																																																																																							
Pustaka	Utama :																																																																																																																							
	1. McAfee, R. (2009). Table Tennis: Steps to Success. Human Kinetics. 2. Bompa, T., & Buzzichelli, C. (2015). Periodization Training for Sports (3rd ed.). Human Kinetics. 3. Hodges, L. (2013). Table Tennis Tactics for Thinkers. CreateSpace. 4. Juniarica, DL., & Ardijanto, D. (2017). Permainan Tenis Meja. Unesapress.																																																																																																																							
	Pendukung :																																																																																																																							
	1. Yin, H., Zhang, J., & Li, Y. (2023). Contribution quality evaluation of table tennis match by comprehensive methods. International Journal of Performance Analysis in Sport, 23(5), 815–829. 2. International Table Tennis Federation (ITTF). (2025). ITTF statutes – Laws of table tennis (Release 1, 2025 Edition). Lausanne: ITTF. 3. Persatuan Tenis Meja Seluruh Indonesia (PP PTMSI). (2024). Peraturan teknis dan pedoman pertandingan tenis meja nasional. Jakarta: PP PTMSI.																																																																																																																							
Dosen Pengampu	Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes. Dwi Lorry Juniarisca, S.Pd., M.Ed. Yogi Sayuty, S.Pd., M.Pd.																																																																																																																							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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	Menjelaskan sejarah, filosofi, dan nilai edukatif tenis meja.	1.Menjelaskan perkembangan tenis meja dunia & Indonesia. 2.Mengaitkan nilai karakter (disiplin, sportivitas).	Kriteria: 4 = analisis lengkap & kontekstual; 3 = cukup lengkap; 2 = deskriptif; 1 = tidak relevan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Luring 100		Materi: Permainan Tenis Meja Pustaka: Juniarica, DL., & Ardijanto, D. (2017). Permainan Tenis Meja. Unesapress. Materi: pengantar, sejarah, filosofi, nilai edukatif. Pustaka: International Table Tennis Federation (ITTF). (2025). ITTF statutes – Laws of table tennis (Release 1, 2025 Edition). Lausanne: ITTF.	2%																																																																																																																	

2	Mengidentifikasi peralatan & peraturan dasar tenis meja.	1.Menyebut ukuran meja, bet, bola, net. 2.Menjelaskan sistem skor	Kriteria: 4 = tepat seluruhnya; 3 = minor error; 2 = sebagian benar; 1 = salah Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Luring 100		Materi: alat, aturan dasar, terminologi ITTF. Pustaka: <i>International Table Tennis Federation (ITTF). (2025). ITTF statutes – Laws of table tennis (Release 1, 2025 Edition). Lausanne: ITTF.</i>	2%
3	Mempraktikkan teknik servis dasar tenis meja.	Melakukan 10/12 servis masuk target	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja			Materi: Stance dan Drive Pustaka: <i>McAfee, R. (2009). Table Tennis: Steps to Success. Human Kinetics.</i> Materi: Stance dan Drive Pustaka: <i>Hodges, L. (2013). Table Tennis Tactics for Thinkers. CreateSpace.</i>	4%
4	Mempraktikkan service dan footwork tenis meja	Pantulan stabil, kontrol bola baik.	Kriteria: 4 = stabil & akurat; 3 = sedikit error; 2 = sering error; 1 = gagal. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring 100		Materi: service dan footwork Pustaka: <i>McAfee, R. (2009). Table Tennis: Steps to Success. Human Kinetics.</i> Materi: service dan footwork Pustaka: <i>Hodges, L. (2013). Table Tennis Tactics for Thinkers. CreateSpace.</i>	4%

5	Menguasai teknik smash dan block defensif tenis meja	Pantulan stabil, kontrol bola baik.	Kriteria: 4 = stabil & akurat; 3 = sedikit error; 2 = sering error; 1 = gagal. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Offline 100		Materi: smash dan block defensif Pustaka: <i>Bompa, T., & Buzzichelli, C. (2015). Periodization Training for Sports (3rd ed.). Human Kinetics.</i> Materi: smash dan block defensif Pustaka: <i>McAfee, R. (2009). Table Tennis: Steps to Success. Human Kinetics.</i> Materi: smash dan block defensif Pustaka: <i>Juniarica, DL., & Ardijanto, D. (2017). Permainan Tenis Meja. Unesapress.</i> Materi: smash dan block defensif Pustaka: <i>Hodges, L. (2013). Table Tennis Tactics for Thinkers. CreateSpace.</i>	4%
6	Menguasai teknik chop dan Spin.	Pukulan kuat, arah terkontrol.	Kriteria: 4 = tepat & stabil; 3 = baik; 2 = kurang stabil; 1 = gagal. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring 100		Materi: chop dan Spin Pustaka: <i>McAfee, R. (2009). Table Tennis: Steps to Success. Human Kinetics.</i> Materi: chop an spin Pustaka: <i>Hodges, L. (2013). Table Tennis Tactics for Thinkers. CreateSpace.</i>	4%

7	Melakukan kombinasi teknik	Gerak kaki efisien, kombinasi pukulan lancar.	Kriteria: 4 = ritme stabil; 3 = minor kesalahan; 2 = lambat; 1 = tidak mengikuti pola. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring 100		Materi: Kombinasi Teknik Pustaka: McAfee, R. (2009). <i>Table Tennis: Steps to Success.</i> Human Kinetics. Materi: Kombinasi Teknik Pustaka: Hodges, L. (2013). <i>Table Tennis Tactics for Thinkers.</i> CreateSpace. Materi: Kombinasi Teknik Pustaka: Juniarica, DL., & Ardijanto, D. (2017). <i>Permainan Tenis Meja.</i> Unesapress. Materi: Kombinasi Teknik Pustaka: Yin, H., Zhang, J., & Li, Y. (2023). <i>Contribution quality evaluation of table tennis match by comprehensive methods.</i> <i>International Journal of Performance Analysis in Sport</i> , 23(5), 815–829.	4%
8	Proyek Inovasi Permainan Tenis Meja.	Merancang modifikasi alat/aturan/media pembelajaran.	Kriteria: 4 = inovatif & edukatif; 3 = cukup kreatif; 2 = meniru; 1 = tidak fungsional. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 100		Materi: inovasi permainan tenis meja. Pustaka: Hodges, L. (2013). <i>Table Tennis Tactics for Thinkers.</i> CreateSpace. Materi: inovasi permainan tenis meja. Pustaka: Juniarica, DL., & Ardijanto, D. (2017). <i>Permainan Tenis Meja.</i> Unesapress.	30%

9	Menganalisis strategi bermain tunggal & ganda.	Menjelaskan taktik serangan & bertahan.	Kriteria: 4 = analisis logis & lengkap; 3 = cukup; 2 = dangkal; 1 = salah. Bentuk Penilaian : Tes	Luring		Materi: strategi & taktik bermain. Pustaka: Yin, H., Zhang, J., & Li, Y. (2023). <i>Contribution quality evaluation of table tennis match by comprehensive methods. International Journal of Performance Analysis in Sport, 23(5), 815–829.</i> Materi: strategi & taktik bermain. Pustaka: Juniarica, DL., & Ardijanto, D. (2017). <i>Permainan Tenis Meja. Unesapress.</i>	3%
10	Memahami sistem pertandingan tenis meja.	Menjelaskan format pertandingan & sistem gugur.	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring 100		Materi: sistem pertandingan tenis meja. Pustaka: <i>International Table Tennis Federation (ITTF). (2025). ITTF statutes – Laws of table tennis (Release 1, 2025 Edition). Lausanne: ITTF.</i>	3%

11				Luring 100		Materi: prinsip dasar perwasitan. Pustaka: <i>International Table Tennis Federation (ITTF). (2025). ITTF statutes – Laws of table tennis (Release 1, 2025 Edition). Lausanne: ITTF.</i> ----- Materi: prinsip dasar perwasitan. Pustaka: <i>Persatuan Tennis Meja Seluruh Indonesia (PP PTMSI). (2024). Peraturan teknis dan pedoman pertandingan tenis meja nasional. Jakarta: PP PTMSI.</i>	3%
12	Mempraktikkan perwasitan pertandingan.			Luring		Materi: perwasitan pertandingan. Pustaka: <i>International Table Tennis Federation (ITTF). (2025). ITTF statutes – Laws of table tennis (Release 1, 2025 Edition). Lausanne: ITTF.</i> ----- Materi: perwasitan pertandingan. Pustaka: <i>Persatuan Tennis Meja Seluruh Indonesia (PP PTMSI). (2024). Peraturan teknis dan pedoman pertandingan tenis meja nasional. Jakarta: PP PTMSI.</i>	4%

13		Menyusun skenario, pembagian peran, pengambilan gambar.	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 100		Materi: Perwasitan Pustaka: <i>International Table Tennis Federation (ITTF). (2025). ITTF statutes – Laws of table tennis (Release 1, 2025 Edition). Lausanne: ITTF.</i> Materi: Perwasitan Pustaka: <i>Juniarica, DL., & Ardijanto, D. (2017). Permainan Tenis Meja. Unesapress.</i> Materi: perwasitan Pustaka: <i>Persatuan Tenis Meja Seluruh Indonesia (PP PTMSI). (2024). Peraturan teknis dan pedoman pertandingan tenis meja nasional. Jakarta: PP PTMSI.</i>	4%
14		Mengidentifikasi 3 kesalahan keputusan & solusinya.	Kriteria: 4 = analisis tajam; 3 = cukup; 2 = dangkal; 1 = salah. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring 100		Materi: perwasitan Pustaka: <i>International Table Tennis Federation (ITTF). (2025). ITTF statutes – Laws of table tennis (Release 1, 2025 Edition). Lausanne: ITTF.</i>	3%
15			Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Luring 100		Materi: perwasitan pertandingan. Pustaka: <i>International Table Tennis Federation (ITTF). (2025). ITTF statutes – Laws of table tennis (Release 1, 2025 Edition). Lausanne: ITTF.</i>	4%

16			Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 100		Materi: perwasitan Pustaka: <i>International Table Tennis Federation (ITTF). (2025). ITTF statutes – Laws of table tennis (Release 1, 2025 Edition). Lausanne: ITTF.</i>	25%
----	--	--	--	---------------	--	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	55.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	29.5%
3.	Penilaian Portofolio	4%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	2%
5.	Tes	5%
		96%

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.