

PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS CENDERAWASIH



**KONTRAK PERKULIAHAN, SISTEM PENILAIAN
RENCANA PEMBELAJARAN SEMSTER (RPS),
DAN SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)**

**TEORI PRAKTIK SEPAKBOLA II (PERWASITAN)
TAHUN 2024**

**KONTRAK PERKULIAHAN, SISTEM PENILAIAN
RENCANA PEMBELAJARAN SEMSTER (RPS),**

MATA KULIAH

**TEORI PRAKTIK SEPAKBOLA II
PERWASITAN**



Oleh

**Dr. Daniel Womsiwor, S.Pd., M.Fis. AIFO
NIP. 196912292003121001**

Indra Yudistira, S.Pd., M.Pd

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS CENDERAWASIH
2024**

KONTRAK PERKULIAHAN DAN SISTEM PENILAIAN

Nama Mata Kuliah : Teori Praktik Sepakbola
Kode Mata Kuliah : IKR 4266
Dosen Pengampu : Dr. Daniel Womsiwor, M.Fis AIFO
Indra Yudistira, M.Pd
Semester : II

Deskripsi Mata Kuliah

Perkuliahan ini merupakan perkuliahan yang membahas tentang peraturan permainan sepakbola secara resmi, dari perkembangan peraturan sepakbola dari tahun ke tahun, sejarah perkembangan dan organisasi sepakbola di dunia dan di Indonesia, teknik dasar dalam permainan sepakbola sampai pada sistem peraturan pertandingan dalam sepakbola. Perkuliahan ini juga mengkaji isu-isu hasil penelitian dalam penerapan ipteks dan diperkaya dengan berbagai model pendekatan pembelajaran agar menjadi ilmuwan dan pendidik yang kreatif dan aspiratif dalam mengembangkan warisan budaya Indonesia.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

Mahasiswa dapat memahami dan mempraktikkan tentang peraturan permainan sepakbola secara resmi. Materi dimulai dari perkembangan sepakbola dari tahun ketahun, sejarah perkembangan dan organisasi sepakbola di dunia dan di Indonesia, teknik dasar dalam permainan sepakbola sampai pada sistem pertandingan dalam sepakbola. Perkuliahan ini juga mengkaji isu-isu hasil penelitian dalam penerapan ipteks dan diperkaya dengan berbagai model pendekatan pembelajaran agar menjadi ilmuwan dan pendidik yang kreatif dan aspiratif dalam mengembangkan warisan budaya Indonesia.

Bentuk Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan dalam perkuliahan ini menggunakan metode: ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktik. Ceramah dilakukan oleh dosen pengampu untuk memaparkan materi perkuliahan sesuai pokok bahasan pada setiap pertemuan. Diskusi dilakukan dengan membagi kelompok yang disesuaikan dengan jumlah mahasiswa dan materi. Praktikum dilakukan dengan pembelajaran langsung dan dengan

pengulangan. Tanya jawab dan kuis diberikan pada setiap tatap muka. Media pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah ini yaitu menggunakan LCD dan laptop saat pembelajaran teori. Sedangkan untuk praktik, media yang digunakan yaitu bola dan *cone*.

Tugas dan Sistem Penilaian

1. Tugas

- Tugas Mandiri : Membuat rangkuman berdasarkan tema/topik yang disepakati dan ditetapkan oleh dosen-mahasiswa
- Tugas Kelompok : Membuat makalah dan mempresentasikan, tugas yang diselesaikan oleh kelompok berdasarkan tema/topik yang disepakati bersama dan ditetapkan.

2. Penilaian (Instrumen penilaian terlampir pada lampiran 2)

a. Aspek Penilaian:

- 1) Aspek kognitif melalui tes lisan dan tertulis
- 2) Aspek keterampilan (psikomotor) meliputi perilaku gerakan dan koordinasi, keterampilan motorik dan kemampuan fisik mahasiswa.
- 3) Penilaian afektif: materi yang berdasarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi seperti penghargaan, nilai, perasaan, semangat, minat, dan sikap terhadap sesuatu hal.
- 4) Sikap dan perilaku selama mengikuti perkuliahan menjadi pertimbangan dalam penilaian.
- 5) Kehadiran mahasiswa dalam perkuliahan

b. Cara Menilai

Nilai akhir seorang mahasiswa adalah maksimum dari lima cara penilaian berikut :

- 1) Cara penilaian pertama melihat kehadiran mahasiswa :

Yang dimaksudkan dengan nilai kehadiran mahasiswa di sini adalah jumlah total kehadiran mahasiswa selama 14 kali pertemuan (maksimum) dan dengan asumsi kehadiran dihitung 20 %. Misalnya : Mahasiswa A mengikuti kuliah selama 14 kali pertemuan maka si A mendapat nilai kehadiran (absen) $(14 / 14) * 20 = 20$. (jumlah kehadiran mahasiswa A dibagi jumlah pertemuan maksimum dikali 20)

- 2) Cara penilaian kedua adalah dengan nilai tugas :

Yang dimaksudkan dengan nilai tugas mahasiswa di sini adalah jumlah total nilai tugas mahasiswa dengan mengerjakan tugas (maksimum 2 kali) dan dengan asumsi nilai tugas dihitung 10 %. Misalnya mahasiswa A Tugas 1 dan 2 mendapat nilai 100 maka si mahasiswa A mendapat nilai $(200 / 2)/100 \times 10 = 10$ (Jumlah tugas 1,2,3 dibagi 3) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 20

3) Cara penilaian ketiga adalah dengan nilai kuis :

yang dimaksudkan dengan nilai kuis mahasiswa di sini adalah jumlah total nilai kuis mahasiswa dengan diberikan 3 kali kuis dan dengan asumsi nilai kuis dihitung 15 %. Misalnya mahasiswa A dengan nilai kuis 1, 2 dan 3 mendapat nilai 100 maka si mahasiswa A mendapat nilai $(300 / 3)/100 \times 15 = 15$ (Jumlah nilai kuis 1, 2 dan 3 dibagi 3) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 15

4) Cara penilaian ketiga adalah dengan nilai ujian tengah semester (UTS):

yang dimaksudkan dengan nilai UTS mahasiswa di sini adalah jumlah total nilai UTS mahasiswa dengan asumsi nilai UTS dihitung 25 %. Misalnya mahasiswa A dengan nilai UTS mendapat nilai 100 maka si mahasiswa A mendapat nilai $(100 / 100) \times 20 = 25$ (Jumlah nilai UTS) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 25

5) Cara penilaian ketiga adalah dengan nilai ujian akhir semester (UAS):

yang dimaksudkan dengan nilai UAS mahasiswa di sini adalah jumlah total nilai UAS mahasiswa dengan asumsi nilai UAS dihitung 30 %. Misalnya mahasiswa A dengan nilai UAS mendapat nilai 100 maka si mahasiswa A mendapat nilai $(100 / 100) \times 30 = 30$ (Jumlah nilai UAS) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 30

•**Total Nilai Mahasiswa A = 100**

dengan perincian - nilai kehadiran = 10, nilai tugas =15, nilai kuis, dan soft skill=15, nilai UTS=25 dan nilai UAS=30.

3. Pembobotan Penilaian

Pembobotan nilai untuk menentukan nilai akhir berdasarkan pada ketentuan berikut ini:

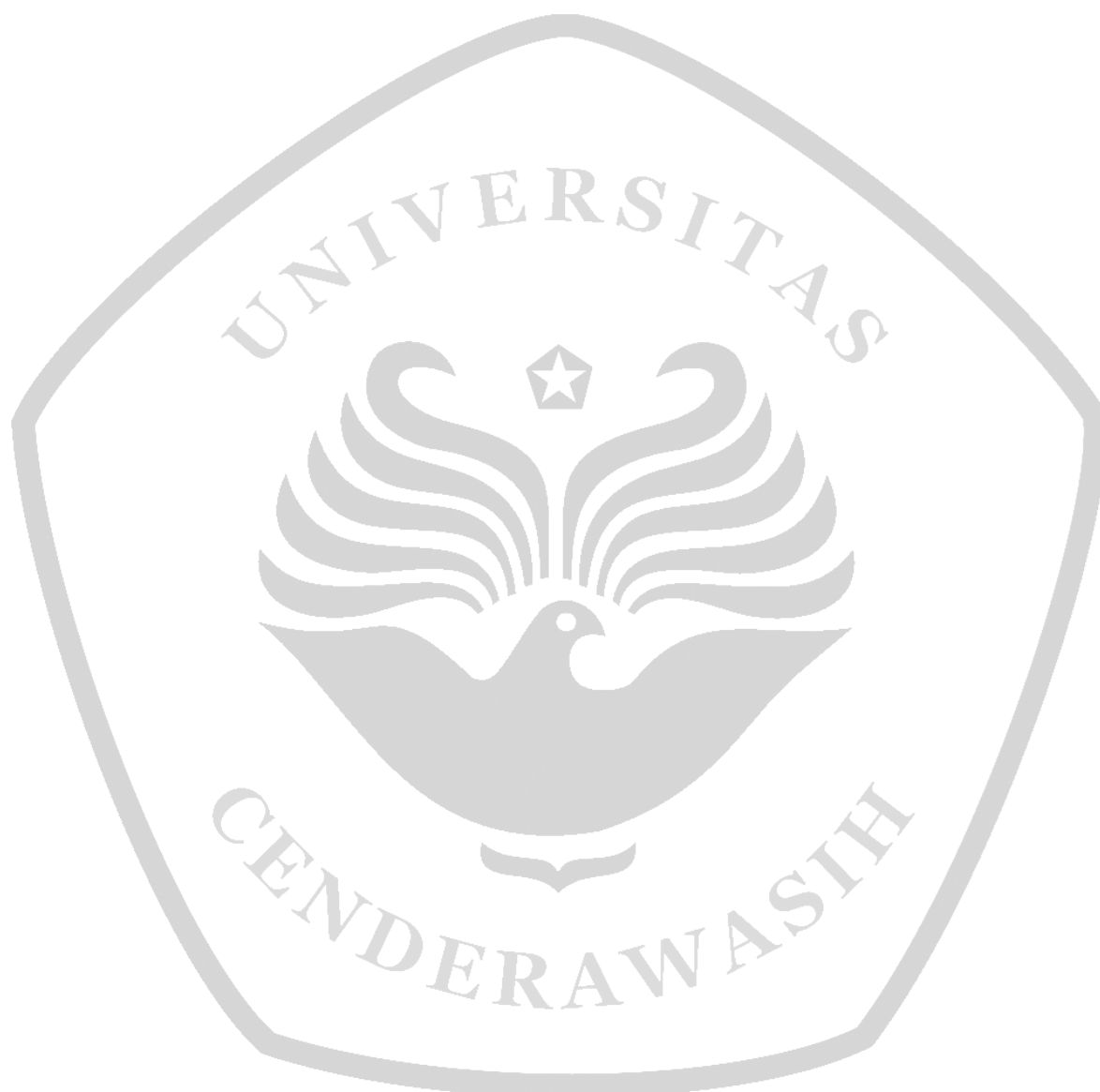
No	Dimensi/aspek yang dinilai	Bobot (%)
1	Penilaian Kehadiran	20
2	Penilaian Tugas	10
3	Penilaian Kuis	15

4	Penilaian UTS	25
5	Penilaian UAS	30
Jumlah		100

4. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian yang digunakan oleh dosen pengampu mengacu pada tabel penilaian di bawah ini:

Nilai	Poin	Range
A	4,0	81,1-100
B+	3,5	74,6-81,0
B	3,0	68-74,5
C+	2,5	61,6-67,9
C	2,0	55,0-61,5
D	1,0	27,5-54,9
E	0	0-27,4





**UNIVERSITAS CENDERAWASIH FAKULTAS ILMU
KEOLAHRAGAAN
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	RUMPUN MK	BOBOT(SKS)	SEMESTER	TGL PENYUSUNAN
TP Sepakbola II Perwasitan	IKR 4266		2	II	20 Januari 2024
OTORISASI	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK	Ka Prodi	
Prof. Dr. Tri Setyo Guntoro, M.Kes	Indra Yudistira, S.Pd.,M.Pd		Junalia Muhammad, S.Pd., M.Or	Friska Sari Gracia Sinaga, S.Si., M.Or	
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi (Rumusan CPL terlampir pada Lampiran 1)	CPLProdi				
	S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik			
	S11	Menginternalisasi sikap apresiatif dan peduli dalam pelestarian lingkungan hidup, nilai-nilai olahraga dan social budaya yang berkembang di masyarakat			
	P1	Menguasai secara teoritis bidang ilmu keolahragaan secara mendalam serta memformulasikan masalah-masalah bidang keolahragaan secara sistematis dan procedural,			
	P3	Mampu menganalisis dan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan informasi dan data serta memberikan solusi pada setiap permasalahan secara mandiri dan atau kelompok			
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur			
	KU3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni,			
	KK3	Mampu mengelola kegiatan bidang keolahragaan (event organizer/EO)			
	KK6	Mampu menerapkan ilmu keolahragaan dalam rangka menyelesaikan permasalahan bidang keolahragaan serta memiliki kemampuan beradaptasi terhadap perubahan baru dalam bidang keolahragaan			

	CP-MK	
	CPMK 1	Mahasiswa mampu memahami sejarah organisasi peraturan permainan sepakbola (Law Of The Game 1)
	CPMK 2	Mahasiswa mampu memahami peraturan permainan sepakbola (Law Of The Game. 2)
	CPMK 3	Mahasiswa mampu memahami peraturan permainan sepakbola (Law Of The Game. 3)
	CPMK 4	Mahasiswa mampu memahami peraturan permainan sepakbola (Law Of The Game. 4)
	CPMK 5	Mahasiswa mampu memahami peraturan permainan sepakbola (Law Of The Game. 5)
	CPMK 6	Mahasiswa mampu memahami peraturan permainan sepakbola (Law Of The Game. 6)
	CPMK 7	Mahasiswa mampu memahami peraturan permainan sepakbola (Law Of The Game. 7)
	CPMK 8	Mahasiswa mampu memahami peraturan permainan sepakbola (Law Of The Game. 8)
	CPMK 9	Mahasiswa mampu memahami peraturan permainan sepakbola (Law Of The Game. 9)
	CPMK 10	Mahasiswa mampu memahami peraturan permainan sepakbola (Law Of The Game. 10)
	CPMK 11	Mahasiswa mampu memahami peraturan permainan sepakbola (Law Of The Game. 11)
	CPMK 12	Mahasiswa mampu memahami peraturan permainan sepakbola (Law Of The Game. 12)
	CPMK 13	Mahasiswa mampu memahami peraturan permainan sepakbola (Law Of The Game. 13)
Deskripsi Mata Kuliah	Perkuliahan ini membahas tentang peraturan permainan sepakbola secara garis besar, dari perkembangan sepakbola dari tahun ketahun, Teknik dasar dalam permainan sepakbola sampai pada sistem peraturan pertandingan dalam sepakbola. Perkuliahan ini juga mengkaji isu-isu hasil penelitian dalam penerapan ipteks dan diperkaya dengan berbagai model pendekatan pembelajaran agar menjadi ilmuwan dan pendidik yang kreatif dan aspiratif dalam mengembangkan warisan budaya Indonesia.	
Pustaka	Utama :	<p>IFAB (2019) Law Of The Game Football Zurich:Switzerland Edisi Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia https://IFAB/Peraturanpermainansepakbola2019</p> <p>IFAB (2020) Law Of The Game Football Zurich:Switzerland Edisi Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia https://IFAB/Peraturanpermainansepakbola2020</p> <p>IFAB (2023) Law Of The Game Football Zurich:Switzerland Edisi Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia https://IFAB/Peraturanpermainansepakbola2023</p>
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak	Perangkat Keras dan Alat
	Microsoft Power Point	LCD&Projector, bola, cone
Team Teaching	Indra Yudistira,S.Pd.,M.Pd	

Matakuliah PraSyarat		-				
Mgg Ke-	Sub CP Mata Kuliah	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
1	Kontrak perkuliahan dan Sub-CPMK 1. Mahasiswa mampu memahami sejarah cabang olahraga sepakbola.	Kognitif (C2): 1. Menguraikan sejarah peraturan permainan sepakbola. 2. Menyimpulkan sejarah peraturan permainan sepakbola. Afektif (A4): Sikap dengan indicator objek kusus	Kriteria penilaian: Melipui: 1. Kognitif (tes lisan, melalui rubrik deskriptif) 2. Afektif (skalalikertf)	1. Kuliah dan Diskusi, [TM:2x(2x50'')] 2. <i>Tugas1:</i> 3. Menyimpulkan materi yang sudah disampaikan dalam bentuk jurnal harian dalam buku catatan. [BT+BM:(1+1)x(2x60'')]	1. Menjelaskan kontrak perkuliahan TP. Sepakbola II 2. Menjelaskan sejarah peraturan permainan sepakbola	2,5%
2	Sub-CPMK 1. Mahasiswa mampu memahami peraturan permainan sepakbola Law-1 Tentang Lapangan Sepakbola	Kognitif (C2): 1. Menguraikan peraturan permainan sepakbola law-1 lapangan pertandingan sepakbola 2. Menyimpulkan peraturan law-1 lapangan sepakbola Afektif (A4): Sikap dengan indicator objek kusus	Kriteria penilaian: Melipui: 1. Kognitif (tes lisan, melalui rubrik deskriptif) 2. Afektif (skalalikertf)	1. Kuliah dan Diskusi, [TM:2x(2x50'')] 2. <i>Tugas2:</i> 3. Menyimpulkan materi yang sudah disampaikan dalam bentuk jurnal harian dalam buku catatan. [BT+BM:(1+1)x(2x60'')]	1. Menjelaskan peraturan permainan sepakbola Law-1 tentang lapangan sepakbola 2. Menjelaskan peraturan permainan sepakbola Law-1 tentang lapangan sepakbola	2,5%
3	Sub-CPMK 2. Mahasiswa Mampu memahami peraturan permainan sepakbola Law-2 Tentang bola	Kognitif (C2): 1. Menguraikan peraturan permainan sepakbola law-2 tentang bola 2. Menyimpulkan peraturan law-2 tentang bola Afektif (A4): Sikap dengan indicator objek kusus	Kriteria penilaian: Melipui: 1. Kognitif (tes lisan, melalui rubrik deskriptif) 2. Afektif (skalalikertf)	1. Kuliah dan Diskusi, [TM:2x(2x50'')] 2. <i>Tugas3:</i> 3. Menyimpulkan materi yang sudah disampaikan dalam bentuk jurnal harian dalam buku catatan. [BT+BM:(1+1)x(2x60'')]	1. Menjelaskan peraturan sepakbola law-2 tentang bola 2. Menjelaskan peraturan sepakbola law-2 tentang bola	2,5%
4	Sub-CPMK 3. Mampu memahami peraturan permainan sepakbola Law-3 Tentang bola	Kognitif (C2): 1. Menguraikan peraturan permainan sepakbola law-3 tentang jumlah pemain	Kriteria penilaian: Melipui: 1. Kognitif (tes lisan, melalui	1. Kuliah dan Diskusi, [TM:2x(2x50'')] 2. <i>Tugas4:</i> Menyimpulkan materi yang sudah disampaikan dalam bentuk	1. Menjelaskan peraturan sepakbola law-3 jumlah pemain 2. Menjelaskan	2,5%

Matakuliah PraSyarat		-				
Mgg Ke-	Sub CP Mata Kuliah	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		2. Menguraikan peraturan permainan sepakbola law-3 tentang jumlah pemain Afektif (A4): Sikap dengan indicator objek kusus	rubrik deskriptif 2. Afektif (skalalikertf)	jurnal harian dalam buku catatan. [BT+BM:(1+1)x(2x60'')]	peraturan sepakbola law-3 jumlah pemain.	
5	Sub-CPMK 4. Mampu memahami peraturan permainan sepakbola Law-4 Perlengkapan Pemain	Kognitif (C2): 1. Menguraikan peraturan permainan sepakbola law-4 tentang perlengkapan pemain 2. Menyimpulkan mampu menjelaskan perlengkapan pemain Afektif (A4): Sikap dengan indicator objek kusus	Kriteria penilaian: Melipui: 1. Kognitif (tes lisan, melalui rubrik deskriptif) 2. Afektif (skalalikertf)	1. Kuliah dan Diskusi, [TM:2x(2x50'')] 2. Tugas5: Menyimpulkan materi yang sudah disampaikan dalam bentuk jurnal harian dalam buku catatan. [BT+BM:(1+1)x(2x60'')]	1. Menjelaskan peraturan permainan sepakbola law-4 perlengkapan pemain 2. Menjelaskan perlengkapan pemain sepakbola seperti : Jersey, celana, kaos kaki, sepatu, dan skindeker.	2,5%
6	Sub-CPMK 5. Mahasiswa Mampu memahami peraturan permainan sepakbola Law-5 Wasit	Kognitif (C2): 1. Menguraikan peraturan permainan sepakbola law-5 wasit 2. Menyimpulkan peraturan permainan sepakbola law-5 wasit Afektif (A4): Sikap dengan indicator objek kusus	Kriteria penilaian: Melipui: 1. Kognitif (tes lisan, melalui rubrik deskriptif) 2. Afektif (skalalikertf)	1. Kuliah dan Diskusi, [TM:2x(2x50'')] 2. Tugas6: Menyimpulkan materi yang sudah disampaikan dalam bentuk jurnal harian dalam buku catatan. [BT+BM:(1+1)x(2x60'')]	1. Menjelaskan peraturan permainan sepakbola law-5 wasit 2. Menjelaskan tentang seputar wasit	2,5%
7	Sub-CPMK 6. Mahasiswa Mampu memahami peraturan permainan sepakbola Law-6 Petugas Pertandingan	Kognitif (C2): 1. Menguraikan peraturan permainan sepakbola law-6 Petugas Pertandingan 2. Menyimpulkan petugas pertandingan sepakbola Afektif (A4): Sikap dengan indicator objek kusus	Kriteria penilaian: Melipui: 1. Kognitif (tes lisan, melalui rubrik deskriptif) 2. Afektif (skalalikertf)	1. Kuliah dan Diskusi, [TM:2x(2x50'')] 2. Tugas7: Menyimpulkan materi yang sudah disampaikan dalam bentuk jurnal harian dalam buku catatan. [BT+BM:(1+1)x(2x60'')]	1. Menjelaskan peraturan permainan sepakbola law-6 petugas pertandingan 2. Menjelaskan tentang petugas pertandingan.	7,5%

Matakuliah PraSyarat		-				
Mgg Ke-	Sub CP Mata Kuliah	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
8	UJIAN TENGAH SEMESTER					25%
9	Sub-CPMK 7. Mahasiswa Mampu memahami peraturan permainan sepakbola Law-7 Durasi Pertandingan	<p>Kognitif (C2):</p> <ol style="list-style-type: none"> Menguraikan peraturan permainan sepakbola law-7 durasi pertandingan Memberikan contoh menggunakan stopwatch dalam permainan sepakbola. <p>Afektif (A4): Sikap dengan indicator objek kusus</p> <p>Psikomotor (Dave 1967), P3 (Presisi)</p> <ol style="list-style-type: none"> Menunjukkan cara menggunakan stopwatch dalam permainan sepakbola Menunjukkan cara pergantian pemain menggunakan papan pergantian 	<p>Kriteria penilaian: Melipui:</p> <ol style="list-style-type: none"> Kognitif (tes lisan, melalui rubrik deskriptif) Afektif (skalalikert) Psikomotor (Rubrik deskriptif) 	<ol style="list-style-type: none"> Kuliah Praktik, [TM:2x(2x50'')] Tugas8: Menyimpulkan materi yang sudah disampaikan dalam bentuk jurnal harian dalam buku catatan. [BT+BM:(1+1)x(2x60'')] 	<ol style="list-style-type: none"> Mempraktikkan cara menggunakan stopwatch dalam permainan sepakbola. Mempraktikkan cara menggunakan papan pergantian permainan sepakbola 	2,5%
10	Sub-CPMK 8. Mahasiswa Mampu memahami peraturan permainan sepakbola Law-8 Memulai dan memulai Kembali permainan	<p>Kognitif (C2):</p> <ol style="list-style-type: none"> Menguraikan peraturan permainan sepakbola law-8 Memulai dan memulai Kembali permainan Memberikan contoh cara 	<p>Kriteria penilaian: Melipui:</p> <ol style="list-style-type: none"> Kognitif (tes lisan, melalui rubrik deskriptif) Afektif (skalalikert) Psikomotor 	<ol style="list-style-type: none"> Kuliah Praktik, [TM:2x(2x50'')] Tugas9: Menyimpulkan materi yang sudah disampaikan dalam bentuk jurnal harian dalam buku catatan. 	<ol style="list-style-type: none"> Mempraktikkan teknik-teknik memulai Kembali permainan sepakbola Mempraktikkan sikap awal cara memilih koin tos dan memilih memulai permainan 	2,5%

Matakuliah PraSyarat		-				
Mgg Ke-	Sub CP Mata Kuliah	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		<p>memulai Kembali permainan sepakbola</p> <p>Afektif (A4): Sikap dengan indicator objek kusus</p> <p>Psikomotor (Dave 1967), P3 (Presisi)</p> <p>3. Menunjukkan teknik memulai dan memulai Kembali permainan sepakbola</p>	(Rubrik deskriptif)	[BT+BM:(1+1)x(2x60'')]	sepakbola	
11	Sub-CPMK 9. Mahasiswa Mampu memahami peraturan permainan sepakbola Law-9 Bola didalam dan diluar permainan	<p>Kognitif (C2):</p> <ol style="list-style-type: none"> Menguraikan peraturan permainan sepakbola law-9 Bola didalam dan diluar permainan Memberikan contoh bola diluar lapangan permainan sepakbola dan bola didalam lapangan sepakbola Menyimpulkan bola didalam atau diluar lapangan sepakbola <p>Afektif (A4): Sikap dengan indicator objek kusus</p> <p>Psikomotor (Dave 1967), P3 (Presisi)</p> <p>4. Menunjukkan posisi bola didalam lapangan</p>	<p>Kriteria penilaian:</p> <p>Melipui:</p> <ol style="list-style-type: none"> Kognitif (tes lisan, melalui rubrik deskriptif) Afektif (skalalikert) Psikomotor (Rubrik deskriptif) 	<ol style="list-style-type: none"> Kuliah Praktik, [TM:2x(2x50'')] Tugas10: Menyimpulkan materi yang sudah disampaikan dalam bentuk jurnal harian dalam buku catatan. [BT+BM:(1+1)x(2x60'')] 	<ol style="list-style-type: none"> Mempraktikkan keberadaan posisi bola diluar dan didalam lapangan sepakbola. Mempraktekkan cara memulai Kembali permainan sepakbola 	2,5%

Matakuliah PraSyarat		-				
Mgg Ke-	Sub CP Mata Kuliah	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		sepakbola 5. Menunjukkan posisi bola diluar lapangan sepakbola				
12	Sub-CPMK 10. Mahasiswa Mampu memahami peraturan permainan sepakbola Law-10 Menentukan hasil pertandingan	Kognitif (C2): 1. Menguraikan peraturan permainan sepakbola law-10 menentukan hasil pertandingan 2. Menyimpulkan cara menentukan kemenangan dalam permainan sepakbola Afektif (A4): Sikap dengan indicator objek kusus Psikomotor (Dave 1967), P3 (Presisi) 1. Menunjukkan cara menghitung hasil pertandingan 2. Mengoprasikan cara menghitung hasil pertandingan	Kriteria penilaian: Melipui: 1. Kognitif (tes lisan, melalui rubrik deskriptif) 2. Afektif (skalalikert) 3. Psikomotor (Rubrik deskriptif)	1. Kuliah Praktik, [TM:2x(2x50'')] 2. <i>Tugas11</i> : Menyimpulkan materi yang sudah disampaikan dalam bentuk jurnal harian dalam buku catatan. [BT+BM:(1+1)x(2x60'')]	1. Mempraktikkan dan menghitung cara menentukan hasil pertandingan 2. Mempraktikkan sikap awal untuk menentukan hasil kemenangan pertandingan.	2,5%
13	Sub-CPMK 11. Mahasiswa Mampu memahami peraturan permainan sepakbola Law-11 Offside	Kognitif (C2): 1. Menguraikan peraturan permainan sepakbola law-11 <i>Offside</i> 2. Memberikan contoh teknik <i>offside</i> dalam permainan sepakbola	Kriteria penilaian: Melipui: 1. Kognitif (tes lisan, melalui rubrik deskriptif) 2. Afektif (skalalikert) 3. Psikomotor (Rubrik deskriptif)	1. Kuliah Praktik, [TM:2x(2x50'')] 2. <i>Tugas12</i> : Menyimpulkan materi yang sudah disampaikan dalam bentuk jurnal harian dalam buku catatan. [BT+BM:(1+1)x(2x60'')]	1. Mempraktikkan teknik-teknik dasar <i>offside</i> dalam permainan sepakbola 2. Mempraktikkan sikap awal <i>offside</i> jauh dalam permainan sepakbola 3. Mempraktikkan sikap awal <i>offside</i> dekat dalam permainan	2,5%

Matakuliah PraSyarat		-				
Mgg Ke-	Sub CP Mata Kuliah	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		3. Menyimpulkan teknik <i>offside</i> dalam permainan sepakbola Afektif (A4): Sikap dengan indicator objek kusus Psikomotor (Dave 1967), P3 (Presisi) 4. Menunjukkan teknik dasar <i>offside</i> Jauh dalam permainan sepakbola 5. Menunjukkan teknik dasar <i>offside</i> dekat dalam permainan sepakbola 6. Mendorong teknik dasar <i>offside</i> dalam permainan sepakbola.			sepakbola 4. Mempraktikkan sikap akhir <i>offside</i> yang baik dan yang benar dalam permainan sepakbola.	
14	Sub-CPMK 12. Mahasiswa Mampu memahami peraturan permainan sepakbola Law-12 Pelanggaran dan Perilaku Buruk	Kognitif (C2): 1. Menguraikan peraturan permainan sepakbola law-12 pelanggaran dan perilaku buruk 2. Memberikan contoh teknik pelanggaran dan perilaku buruk 3. Menyimpulkan pelanggaran dan perilaku buruk Afektif (A4): Sikap dengan indicator	Kriteria penilaian: Melipui: 1. Kognitif (tes lisan, melalui rubrik deskriptif) 2. Afektif (skalaliker) 3. Psikomotor (Rubrik deskriptif)	1. Kuliah Praktik, [TM:2x(2x50")] 2. Tugas 13: Menyimpulkan materi yang sudah disampaikan dalam bentuk jurnal harian dalam buku catatan. [BT+BM:(1+1)x(2x60")] 0")	1. Mempraktikkan dasar pelanggaran dan perilaku buruk dalam permainan sepakbola 2. Mempraktikkan pelanggaran dan menjadi tendangan bebas langsung dalam permainan sepakbola 3. Mempraktikkan pelanggaran dan menjadi tendangan bebas tidak langsung dalam permainan sepakbola	2,5%

Matakuliah PraSyarat		-				
Mgg Ke-	Sub CP Mata Kuliah	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		<p>objek kusus Psikomotor (Dave 1967), P3 (Presisi)</p> <p>4. Menunjukkan teknik dasar tendangan bebas langsung permainan sepakbola</p> <p>5. Mengoprasikan teknik dasar tendangan bebas tidak langsung permainan sepakbola</p> <p>6. Mendorong pelanggaran dan menghasilkan tendangan bebas langsung dan tendangan bebas langsung</p>				
15	Sub-CPMK 13. Mahasiswa Mampu memahami peraturan permainan sepakbola Law-13 Tendangan Bebas	<p>Kognitif (C2):</p> <p>1. Menguraikan peraturan permainan sepakbola law-13 tendangan bebas</p> <p>2. Memberikan contoh tendangan bebas langsung dan tendangan bebas tidak langsung</p> <p>3. Menyimpulkan tendangan bebas langsung dan tendangan bebas tidak langsung</p>	<p>Kriteria penilaian: Melipui:</p> <p>1. Kognitif (tes lisan, melalui rubrik deskriptif)</p> <p>2. Afektif (skalalikert)</p> <p>3. Psikomotor (Rubrik deskriptif)</p>	<p>1. Kuliah Praktik, [TM:2x(2x50'')]</p> <p>2. <i>Tugas14:</i> Menyimpulkan materi yang sudah disampaikan dalam bentuk jurnal harian dalam buku catatan dan makalah. [BT+BM:(1+1)x(2x60'')]</p>	<p>1. Mempraktikkan dasar tendangan bebas langsung dalam peraturan permainan sepakbola</p> <p>2. Mempratekkan dasar tendangan bebas tidak langsung dalam peraturan permainan sepakbola</p> <p>3. Mempraktikkan system peraturan pertandingan sepakbola</p>	7,5%

Matakuliah PraSyarat		-				
Mgg Ke-	Sub CP Mata Kuliah	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		<p>dalam dalam peraturan permainan sepakbola</p> <p>Afektif (A4): Sikap dengan indicator objek kusus</p> <p>Psikomotor (Dave 1967), P3 (Presisi)</p> <p>4. Menunjukkan bagian terkait tendangan bebas langsung dan tendangan bebas tidak langsung dalam permainan sepakbola</p> <p>5. Mengoprasikan system peraturan pertandingan sepakbola</p> <p>6. Mendorong para mahasiswa dalam perwasitan sepakbola</p>				
16	UJIAN AKHIR SEMESTER					30%

Ketua Program Studi Ilmu Keolahragaan

Jayapura, 20 Januari 2024
Mengetahui
Dosen Pengampu/Penanggungjawab MK

Friska Sari Gracia Sinaga, S.Si., M.Or
NIP. 198702282018032001

Indra Yudistira, S.Pd, M.Pd

LAMPIRAN 1

RUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI ILMU KEOLAHRAGAAN

No.	Capaian Pembelajaran Lulusan	SumberAcuan
I	Sikap	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama,moral, danetika; 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; 4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada Negara dan bangsa; 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuanorisinal orang lain; 6. Bekerjasama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; 7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; 8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; 9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; 10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dankewirausahaan. 11. Menginternalisasi sikap apresiatif dan peduli dalam pelestarian lingkungan hidup, nilai-nilai olahraga dan social budaya yang berkembang di masyarakat. 	<p>Lampiran Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi</p>
II	Pengetahuan	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai secara teoritis bidang ilmu keolahragaan secara mendalam serta memformulasikan masalah-masalah bidang keolahragaan secara sistematis dan procedural, 2. Mampu melakukan kajian-kajian ilmiah terhadap permasalahan keolahragaan secara mendalam yang didukung dengan keterampilan menulis ilmiah, analisis, serta penguasaan tes dan pengukuran olahraga yang modern, 3. Mampu menganalisis dan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan informasi dan data serta memberikan solusi pada setiap permasalahan secara mandiri dan atau kelompok, 	<p>Capaian Pembelajaran Perkumpulan Program Studi Ilmu Keolahragaan Indonesia (P2SIKI)</p>

No.	Capaian Pembelajaran Lulusan	SumberAcuan
	4. Mengerti dan memahami prosedur alisis untuk merencanakan, menyusun dan menerapkan metode pembelajaran dan pendidikan penjas kepada peserta didik 5. Mampu menjadi penggerak dan pengelola keolahragaan diberbagai bidang pekerjaan yang didukung kemampuan menganalisa permasalahan keolahragaan berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan terkini,	
III	Keterampilan Umum	
	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya,	Lampiran Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
	2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur,	
	3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmupengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni,	
	4. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi,	
	5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data,	
	6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya,	
	7. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan super visi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya,	
	8. Mampumelakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri,	
	9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiarism.	

No.	Capaian Pembelajaran Lulusan	SumberAcuan
IV	Keterampilan khusus	
	1. Mampu menciptakan, memandu, dan mengembangkan olahraga masyarakat, olahraga berkebutuhan khusus, olahraga kesehatan, olahraga kepariwisataan, dan olahraga rekreasi,	Capaian Pembelajaran Perkumpulan Program Studi Ilmu Keolahragaan Indonesia (P2SIKI)
	2. Mampu memberikan pelayanan jasa konsultasi olahraga kesehatan dan kebugaran untuk meningkatkan derajat kesehatan masyarakat menggunakan pendekatan inovatif, kreatif, dan teknologi mutakhir,	
	3. Mampu mengelola kegiatan bidang keolahragaan (event organizer/EO),	
	4. Mampu mengembangkan pusat-pusat kesehatan dan kebugaran,	
	5. Mampu mengaplikasikan pengetahuan ilmu keolahragaan dalam bidang komunikasi dan informasi,	
	6. Mampu menerapkan ilmu keolahragaan dalam rangka menyelesaikan permasalahan bidang keolahragaan serta memiliki kemampuan beradaptasi terhadap perubahan baru dalam bidang keolahragaan.	

LAMPIRAN 2

INSTRUMEN PENILAIAN (C2, A3) UNTUK PERTEMUAN 1-16 KISI-KISI KOGNITIF (C2: Menguraikan, Memberi Contoh, Menyimpulkan).

SUB BAHASAN	TAKSONOMI BLOOM C2		
	Menguraikan	Memberikan contoh	menyimpulkan
Pertemuan	<p>Dapat menjelaskan setiap sub bab dengan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Benar berdasarkan konsep atau teori yang ada. 2. Jelas, dibuktikan dengan adanya informasi tambahan yang mendukung teori. 3. Mudah dipahami karena disertai ilustrasi . 4. Terperinci karena dikembangkan menggunakan kombinasi berbagai litelatur sebagai pengayaan. 	<p>Dapat memberikan contoh pada topic yang dibahas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Benar berdasarkan konsep atau teori yang ada. 2. Jelas karena sesuai dengan topic dalam pembahasan. 3. Mudah dipahami karena disertai ilustrasi. 4. Terperinci sebab dikembangkan menggunakan kombinasi berbagai litelatur sebagai pengayaan. 	<p>Dapat menyimpulkan terjait topic yang dibahas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ada kesesuaian dengan topic yang dibahas. 2. Simpulan padat karena isinya lengkap sesuai dengan topic. 3. Terperinci sebab isinya runtut. 4. Mengerucut dari umum ke khusus/khusus ke umum.

INSTRUMEN RUBRIK KOGNITIF (C2)

Aspek/kategori/kriteria	4	3	2	1
Menguraikan	<p>Dapat menjelaskan setiap sub bab dengan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Benar berdasarkan konsep atau teori yang ada. 2. Jelas, dibuktikan dengan adanya informasi tambahan yang mendukung teori. 3. Mudah dipahami karena disertai ilustrasi . 4. Terperinci karena dikembangkan menggunakan kombinasi berbagai litelatur sebagai pengayaan 	<p>TIGA dari kriteria dapat menjelaskan setiap sub bab terpenuhi, sementara salah satu kriteria tidak terpenuhi.</p>	<p>DUA dari kriteria dapat menjelaskan setiap sub bab terpenuhi, sementara DUA kriteria tidak terpenuhi.</p>	<p>SATU dari kriteria dapat menjelaskan setiap sub bab terpenuhi, sementara TIGA kriteria tidak terpenuhi.</p>
Memberikan contoh	<p>Dapat memberikan contoh pada topic yang dibahas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Benar berdasarkan konsep atau teori yang ada. 2. Jelas karena sesuai dengan topic dalam pembahasan. 3. Mudah dipahami karena disertai ilustrasi. 4. Terperinci sebab dikembangkan menggunakan kombinasi berbagai litelatur sebagai pengayaan. 	<p>TIGA dari kriteria memberikan contoh setiap sub bab terpenuhi, sementara salah satu kriteria tidak terpenuhi.</p>	<p>DUA dari kriteria memberikan contoh setiap sub bab terpenuhi, sementara DUA kriteria tidak terpenuhi.</p>	<p>SATU dari kriteria memberikan contoh setiap sub bab terpenuhi, sementara TIGA kriteria tidak terpenuhi.</p>

Aspek/kategori/kriteria	4	3	2	1
menyimpulkan	Dapat menyimpulkan terjait topic yang dibahas: 1. Ada kesesuaian dengan topic yang dibahas. 2. Simpulan padat karena isinya lengkap sesuai dengan topic. 3. Terperinci sebab isinya runtut. 4. Mengerucut dari umum ke khusus/khusus ke umum.	TIGA dari kriteria memberikan contoh setiap sub bab terpenuhi, sementara salah satu kriteria tidak terpenuhi.	DUA dari kriteria memberikan contoh setiap sub bab terpenuhi, sementara DUA kriteria tidak terpenuhi.	SATU dari kriteria memberikan contoh setiap sub bab terpenuhi, sementara TIGA kriteria tidak terpenuhi.

PENILAIAN AFEKTIF: (A3) KISI-KISI

Aspek minat (Rubrik deskriptif), indicator situasi, A 3 (menyatakan pendapat)	
Indikator	Deksripsi
Perasaan senang	Merasa sangat senang mengikuti mata kuliah TP Sepakbola ini, mendorong untuk mau mempelajari
Keterlibatan siswa	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan TP Sepakbola bagus , sebab mendorong untuk meneliti.
Ketertarikan	Mahasiswa sangat tertarik terhadap mata kuliah TP Sepakbola sebab mendorong rasa ingin tahu.
Perhatian	Perhatian mahasiswa pada matakuliah TP Sepakbola ini sangat tinggi , sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran.

INSTRUMEN PENILAIAN DOMAIN AFEKTIF, ASPEK MINAT DENGAN TEKNIK RUBRIK DISKRIPITIF

Aspek/kategori/kriteria	4	3	2	1
Perasaan senang	Merasa SANGAT SENANG mengikuti mata kuliah TP Sepakbola, ini mendorong untuk mau mempelajari	Merasa SENANG mengikuti mata kuliah TP Sepakbola ini, mendorong untuk mau mempelajari	Merasa KURANG SENANG mengikuti mata kuliah TP sepakbola ini, mendorong untuk mau mempelajari	Merasa BOSAN mengikuti mata kuliah TP Sepakbola ini, mendorong untuk mau mempelajari
Keterlibatan siswa	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan TP Sepakbola, SANGAT BAGUS , Sebab mendorong untuk meneliti.	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan TP Sepakbola BAGUS , sebab mendorong untuk meneliti.	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan TP Sepakbola KURANG BAGUS , sebab mendorong untuk meneliti.	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan TP Bulutangkis JELEK , sebab mendorong untuk meneliti.

Aspek/kategori /kriteria	4	3	2	1
Ketertarika	Mahasiswa SANGAT TERTARIK terhadap mata kuliah TP sepakbola ini sebab mendorong rasa ingin tahu	Mahasiswa TERTARIK terhadap mata kuliah TP sepakbola ini sebab mendorong rasa ingin tahu.	Mahasiswa KURANG TERTARIK terhadap mata kuliah TP sepakbola ini sebab mendorong rasa ingin tahu.	Mahasiswa TIDAK TERTARIK terhadap mata kuliah TP sepakbola ini sebab mendorong rasa ingin tahu
Perhatian	Perhatian mahasiswa pada matakuliah TP sepakbola ini SANGAT TINGGI , sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran.	Perhatian mahasiswa pada matakuliah TP Sepakbola ini TINGGI , sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran.	Perhatian mahasiswa pada matakuliah TP Sepakbola ini RENDAH sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran.	Perhatian mahasiswa pada matakuliah TP Sepakbola ini SANGAT RENDAH , sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran.

DOMAIN PSIKOMOTOR MELALUI RUBRIK DESKRIPTIF: UNTUK PERTEMUAN 9-16 KISI-KISI

POKOK BAHASAN	DOMAIN PSIKOMOTOR (Dave 1967), pada P3 (Presisi)		
	ASPEK		
	Menunjukkan	Mengoperasikan	Mendorong
PERTEMUAN 2-13	Mahasiswa mendapat pemahamanyang: 1. Lengkap 2. terperinci. 3. Mudah dipahami 4. Jelas ditangkap	Mahasiswa dapat melakukanaktivitas: 1. dengan lancer mengulas yang disampaikan dosen 2. dengan baik menyimpulkan yang telahdipahami dengan teliti menganalisis sesuai topik yangdikaji. 3. Dengan benar menetapkan pilihan desain penelitian sesuai topik yang dibahas	Mahasiswa terampil: 1. Untuk melakukan rancangan sesuai topik yangdibahas. 2. Untuk membuat rumusan desain penelitian sesuai topik yang dibahas. 3. Terdorong untuk melakukan aktvitas yang lebih tinggi lagi dari apa yang disampaikan oleh dosen 4. Terdorong untuk mengkombinasikan berbagai informasi yang telah dipahami agar dapat pemhaman yang semakinbaik.

instrumen

Aspek/kategori/ kriteria	4	3	2	1
Menunjukkan	Mahasiswa dapat melakukan aktivitas yang: 1. lengkap 2. terperinci. 3. Mudahdipahami 4. jelasditangkap	TIGA dari kriteria aktivitas yang dilakukan ahasiswa , yang baik dipenuhi, sementara salah SATU kriteria tidakdipenuhi	DUA dari kriteria aktivitas yang dilakukan mahasiswa yang baik dipenuhi, sementara salahDUA kriteria tidak dipenuhi	SATU dari kriteria aktivitas yang dilakukan mahasiswa yang baik dipenuhi, sementara salah TIGA kriteria tidakdipenuhi
Mengoprasikan	Mahasiswa dapat melakukan aktivitas: 1. dengan lancer mengulas yang disampaikanosen 2. dengan baik menyimpulkan yang telah dipahami 3. dengan teliti menganalisis sesuai topik yangdikaji. 4. Dengan benar menetapkan pilihan desain penelitian sesuai topik yang dibahas	TIGA dari kriteria menunjukkan yang baik dipenuhi, sementara salah SATU kriteria tidakdipenuhi	DUA dari kriteria menunjukkan yang baik dipenuhi, sementara salah DUA kriteria tidak dipenuhi	SATU dari kriteria menunjukkan yang baik dipenuhi, sementara salah TIGA kriteria tidakdipenuhi
Mmendorong	Mahasiswa terampil: 1. Untuk melakukan rancangan sesuai topik yang dibahas. 2. Untuk membuat rumusan desain penelitian sesuai topic yang dibahas. 3. Terdorong untuk melakukan	TIGA dari kriteria menunjukkan yang baik dipenuhi, sementara salah SATU kriteria tidakdipenuhi	DUA dari kriteria menunjukkan yang baik dipenuhi, sementara salah DUA kriteria tidak dipenuhi	SATU dari kriteria menunjukkan yang baik dipenuhi, sementara salah TIGA kriteria tidakdipenuhi

	<p>aktivitas yang lebih tinggi lagi dari apa yang disampaikan oleh dosen</p> <p>4. Terdorong untuk mengkombinasikan berbagai informasi yang telah dipahami Agar dapat pemahaman yang semakinbaik.</p>			
--	---	--	--	--