

		<p align="center">Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan Program Studi S1 Ilmu Keolahragaan</p>						Kode Dokumen																	
<p align="center">RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</p>																									
MATA KULIAH (MK)		KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																
Squash		8920102166				T=2 P=0 ECTS=3.18		4	7 Januari 2026																
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																	
		<div>.....</div>			<div>.....</div>			HERI WAHYUDI																	
Model Pembelajaran		Case Study																							
Capaian Pembelajaran (CP)		CPL-PRODI yang dibebankan pada MK Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Matrik CPL - CPMK <div> <div></div> <div>CPMK</div> </div> Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK) <div> <div>CPMK</div> <div> Minggu Ke <table border="1"> <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> </table> </div> </div>								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16										
Deskripsi Singkat MK		Matakuliah ini membahas tentang dasar pengetahuan sejarah, alat, dan fasilitas, peraturan pertandingan dan permainan squash mempelajari teknik dasar permainan squash yang terdiri dari kemampuan drive, volley, boast ,lob, drop dan serves serta memahami berbagai konsep strategi penyerangan maupun pertahanan dalam olahraga squash dan perwasitan, serta penyelenggaraan pertandingan squash																							
Pustaka		Utama : 1. Irwan Rasyd. 1993. Permainan Teknik dasar Sguas . Bandung: Penerbit Persatuan Raket Seluruh Indonesia. 2. I B Sudjana. 2000. Peraturan Permainan Squash. Jakarta: Persatuan Squash Indonesia. Pendukung :																							
Dosen Pengampu		Dr. Fatkur Rohman Kafrawi, M.Pd. Lutthi Abdil Khuddus, S.Pd., M.Pd. Muhammad Dzul Fikri, S.Or., 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	Memahami sejarah dan perkembangan squash	Mahasiswa dapat menjelaskan minimal 75 % tentang: a. Sejarah squash b. Perkembangan squash nasional maupun internasional	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 2 X 50				0%																	
2	Memahami dan menguasai teknik dasar pukulan drive squash	Mahasiswa dapat menjelaskan dan mempraktikkan teknik dasar pukulan drive squash	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Menyimak, Praktik, dan diskusi 2 X 50				0%																	
3	Memahami dan menguasai teknik dasar pukulan drive squash	Mahasiswa dapat menjelaskan dan mempraktikkan teknik dasar pukulan drive squash	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Menyimak, Praktik, dan diskusi 2 X 50				0%																	
4	Memahami dan menguasai teknik dasar pukulan volley squash	Mahasiswa dapat menjelaskan dan mempraktikkan teknik dasar volley squash	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mampu mempraktikkan keterampilan teknik dasar bolabasket	Menyimak, Praktik, dan diskusi 2 X 50				0%																	
5	Memahami dan menguasai teknik dasar pukulan volley squash	Mahasiswa dapat menjelaskan dan mempraktikkan teknik dasar volley squash	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Menyimak, penjelasan dosen. Tanya jawab, dan diskusi. Melakukan gerakan pukulan volley dengan berbagai variasi gerak				0%																	

6	Memahami dan menguasai teknik dasar pukulan Boast dan lob	Mahasiswa dapat menjelaskan dan mempraktikkan teknik dasar boast dan lob	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Menyimak, Praktik, dan diskusi 2 X 50		0%
7	Memahami dan menguasai teknik dasar pukulan Boast dan lob	Mahasiswa dapat menjelaskan dan mempraktikkan teknik dasar boast dan lob	Kriteria: Nilai penuh di peroleh apabila mampu mempraktikkan ketrampilan teknik dasar bola basket	Menyimak, Praktik, dan diskusi 2 X 50		0%
8	UJIAN TENGAH SEMESTER			2 X 50		0%
9	Memahami dan mengimplementasikan teknik dasar dan peraturan pertandingan squash	Mahasiswa dapat menjelaskan dan mempraktikkan pertandingan sesungguhnya dan peraturan pertandingan squash	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Menyimak, Praktik, dan diskusi 2 X 50		0%
10	Memahami dan mengimplementasikan teknik dasar dan peraturan pertandingan squash	Mahasiswa dapat menjelaskan dan mempraktikkan pertandingan sesungguhnya dan peraturan pertandingan squash	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Menyimak, Praktik, dan diskusi 2 X 50		0%
11	Memahami dan mengimplementasikan teknik penyerangan dan pertahanan pada pertandingan squash	Mahasiswa dapat menjelaskan dan mempraktikkan teknik penyerangan dan pertahanan pada pertandingan squash	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Menyimak, Praktik, dan diskusi 2 X 50		0%
12	Memahami dan mengimplementasikan teknik penyerangan dan pertahanan pada pertandingan squash	Mahasiswa dapat menjelaskan dan mempraktikkan teknik penyerangan dan pertahanan pada pertandingan squash	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Menyimak, Praktik, dan diskusi 2 X 50		0%
13	Memahami dan mempraktekan perwasitan dan pertandingan squash	Mahasiswa Mampu menjelaskan dan mensimulasikan sistem pertandingan dan perwasitan squash	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mampu mempraktikkan ketrampilan teknik perwasitan squash	Menyimak, Praktik, dan diskusi 2 X 50		0%
14	Memahami dan mempraktekan perwasitan dan pertandingan squash	Mahasiswa Mampu menjelaskan dan mensimulasikan sistem pertandingan dan perwasitan squash	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mampu mempraktikkan ketrampilan teknik perwasitan squash	Menyimak, Praktik, dan diskusi 2 X 50		0%
15	Memahami dan mempraktekan perwasitan dan pertandingan squash	Mahasiswa Mampu menjelaskan dan mensimulasikan sistem pertandingan dan perwasitan squash	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mampu mempraktikkan ketrampilan teknik perwasitan squash	Menyimak, Praktik, dan diskusi 2 X 50		0%
16						0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolak ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.