

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan Program Studi S1 Manajemen Olahraga					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Sistem Organisasi Pertandingan		8930103050			T=2	P=1	ECTS=4.77	4 3 Januari 2026
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi		
						EVA FERDITA YUHANITINI		
Model Pembelajaran	Project Based Learning							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya						
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan						
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan						
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.						
	CPL-5	Menguasai konsep teoritis dan praktis dalam bidang pengetahuan manajemen olahraga secara mendalam.						
	CPL-6	Menerapkan IPTEKS dalam pengembangan keilmuan manajemen olahraga.						
	CPL-7	Mampu memformulasikan penyelesaian masalah secara mandiri maupun kelompok dalam bidang manajemen olahraga.						
	CPL-8	Mampu melakukan manajemen setiap event olahraga dengan penganggaran dan pemasaran yang efektif berdasarkan teori manajemen olahraga						
	CPL-9	Mampu membuat proposal program wirausaha dalam konteks produk dan jasa di bidang olahraga.						
	CPL-10	Mampu mengaplikasikan keterampilan riset dasar penelitian bidang manajemen olahraga						
	CPL-11	Mampu mengidentifikasi permasalahan bidang manajemen olahraga di Indonesia dan global						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai bentuk dan jenis sistem pertandingan olahraga (kompetisi penuh, setengah kompetisi, sistem gugur, sistem campuran, dll.) secara konseptual.						
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis sistem pertandingan (gugur, kompetisi, campuran, sistem set, dll.) beserta karakteristiknya.						
	CPMK - 3	Jenis Sistem Pertandingan (1)						
	CPMK - 4	Jenis Sistem Pertandingan (2)						
	CPMK - 5	Jenis Sistem Campuran						
	CPMK - 6	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip keadilan dan sportivitas dalam pemilihan dan pelaksanaan sistem pertandingan olahraga.						
	CPMK - 7	Mahasiswa mampu mengevaluasi sistem pertandingan pada berbagai cabang olahraga berdasarkan peraturan federasi nasional dan internasional.						
CPMK - 8	Mahasiswa mampu merancang sistem pertandingan untuk cabang olahraga individu dan beregu secara kontekstual dan aplikatif.							
CPMK - 9	Mahasiswa mampu mengoperasikan perangkat lunak sederhana (misalnya: Excel, Tournament Maker, Challonge, dll.) untuk membuat bagan dan jadwal pertandingan.							
CPMK - 10	Mahasiswa mampu mengorganisasi simulasi sistem pertandingan dalam skala kecil (mini tournament) secara kolaboratif.							
CPMK - 11	Mahasiswa mampu menunjukkan sikap profesional, jujur, dan bertanggung jawab dalam menyusun sistem pertandingan bersama kelompoknya.							

CPMK - 12	Mahasiswa mampu mengomunikasikan hasil rancangan sistem pertandingan secara lisan dan tertulis dengan baik dan logis.															
Matrik CPL - CPMK																
CPMK-1	✓															
CPMK-2		✓														
CPMK-3			✓													
CPMK-4				✓												
CPMK-5					✓											
CPMK-6						✓										
CPMK-7							✓									
CPMK-8																
CPMK-9								✓								
CPMK-10									✓							
CPMK-11										✓						
CPMK-12											✓					
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																
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-6						✓										
CPMK-7							✓	✓								
CPMK-8																
CPMK-9									✓							
CPMK-10										✓						
CPMK-11											✓					✓
CPMK-12												✓	✓	✓	✓	
Mata kuliah ini membahas berbagai sistem dan format pertandingan dalam olahraga, baik individual maupun beregu, serta penerapan sistem tersebut dalam kegiatan keolahragaan di tingkat lokal, nasional, dan internasional. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip dasar penyusunan sistem pertandingan, jenis-jenis sistem (seperti sistem gugur, setengah kompetisi, kompetisi penuh, sistem set), serta kelebihan dan kekurangan masing-masing sistem dalam konteks penyelenggaraan kejuaraan. Selain itu, mata kuliah ini juga membekali mahasiswa dengan kemampuan merancang dan mengelola sistem pertandingan yang adil, efisien, dan sesuai dengan karakteristik cabang olahraga tertentu. Praktik penyusunan jadwal pertandingan dan simulasi sistem juga menjadi bagian dari pembelajaran.																
Utama :																

1. Loland, S., Skirstad, B., & Waddington, I. (2006). Title: Sport, Ethics and Philosophy Publisher: Routledge							
Pendukung :							
Dosen Pengampu		Suryanto Agung Prabowo, S.Pd., M.Pd. Bayu Ristiawan, S.Pd., M.Ed. Nur Salsabila Rhesa Pandhadha Putra, S.Pd., M.Sc.					
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			Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi interaktif 2			0%
2	Tujuan, prinsip keadilan, efisiensi, dan sportivitas		Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja				10%
3			Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk			Materi: Jenis Sistem Pertandingan (1) Pustaka:	5%
4			Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio				0%
5			Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes				0%
6			Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja, Tes				0%
7			Bentuk Penilaian : Tes				0%
8			Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Tes				25%

9			Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja				0%
10			Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio				0%
11			Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja				0%
12			Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Tes				0%
13			Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum				0%
14			Bentuk Penilaian : Tes				5%
15			Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja				5%
16			Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum, Tes				50%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	5.83%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	22.5%
3.	Penilaian Portofolio	10.83%
4.	Penilaian Praktikum	25%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	5.83%
6.	Tes	30%
		99.99%

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.