



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan
Program Studi S1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Manajemen Penyelenggaraan dan Perwasitan Cabor Futsal	8520204625	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=1	P=3	ECTS=6.36	6	3 Februari 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	I Dewa Made Aryananda Wijaya Kusuma, S.Pd., M.Or.		I Dewa Made Aryananda Wijaya Kusuma, S.Pd., M.Or.			Dr. Or. Muhammad, S.Pd., M.Pd.	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK - 1	Memahami prinsip-prinsip dasar manajemen penyelenggaraan turnamen atau kompetisi futsal					
	CPMK - 2	Mampu merancang dan menyusun rencana pelaksanaan kegiatan futsal, termasuk aspek logistik, administratif, dan keamanan					
	CPMK - 3	Mengidentifikasi dan mengevaluasi sumber daya yang dibutuhkan untuk penyelenggaraan turnamen futsal, termasuk fasilitas dan peralatan					
	CPMK - 4	Mampu melakukan perencanaan keuangan dan mengelola anggaran untuk penyelenggaraan kegiatan futsal					
	CPMK - 5	Memahami konsep promosi dan pemasaran untuk meningkatkan partisipasi dan dukungan masyarakat dalam kegiatan futsal					
	CPMK - 6	Menguasai keterampilan komunikasi dan koordinasi untuk berinteraksi efektif dengan berbagai pihak terkait dalam manajemen penyelenggaraan futsal					
	CPMK - 7	Menilai dan mengelola risiko yang mungkin muncul selama penyelenggaraan kegiatan futsal					
	CPMK - 8	Menguasai peraturan dan regulasi perwasitan futsal (Law 1-6)					
	CPMK - 9	Menguasai peraturan dan regulasi perwasitan futsal (Law 7-12)					
	CPMK - 10	Menguasai peraturan dan regulasi perwasitan futsal (Law13-17)					
	CPMK - 11	Melakukan evaluasi terhadap keputusan-keputusan wasit dan mengidentifikasi perbaikan yang diperlukan					
	CPMK - 12	Menguasai teknik komunikasi efektif untuk menjelaskan keputusan wasit kepada pemain, pelatih, dan penonton					
	CPMK - 13	Mampu mengelola tekanan dan konflik dalam situasi perwasitan yang mungkin timbul selama pertandingan futsal					
CPMK - 14	Memahami etika perwasitan dan menjaga integritas serta objektivitas dalam mengambil keputusan perwasitan futsal						
Matrik CPL - CPMK							

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
CPMK-13
CPMK-14

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																
CPMK-13																
CPMK-14																

Deskripsi Singkat MK Pemahaman dan penguasaan secara teori maupun dalam praktek manajemen olahraga serta menguasai konsep-konsep dasar keilmuan yang ada dalam manajemen olahraga, memahami dan mampu cara pengelolaan sarana dan peasaran olahraga, mengerti konsep penyelenggaraan pertandingan serta perlombaan olahraga, dan bertanggungjawab pada tugas pertandingan dan perlombaan olahraga. Membekali mahasiswa tentang penerapan teori praktek, teknologi, analisis gerakan dan keputusan yang dilakukan oleh wasit, dan asisten wasit Futsal serta memiliki dan menumbuhkan sikap fairplay dan disiplin

Pustaka

Utama :

- _____, 2012, Pengantar Manajemen Olahraga , Jakarta. PT Rajawali Pers
- Mullin, Hardy, Sutton, 1993, Sport Marketing , USA. Human Kinetic Publishers
- Parkhouse, Bonnie L, 1991, The Management Of Sport , USA. Mosby Year Book
- Rokosz.F., 1981, Procedures for Structuring and Scheduling Sport Tournaments . Wichita Kansas
- FIFA. Futsal Laws of the game (2020/21). Video Game Policy. 2020.
- FIFA Quality Programme for Footballs (outdoor, futsal and beach soccer footballs) Testing Manual. FIFA Qual Program. 2018
- Prabowo E, Nurulfa R, Irawan A. Socialization of Amendment Futsal Laws Of The Game 2020/2021 Edition at the Sports Teacher Working Group (KKGO). GANDRUNG J Pengabdian Masyarakat. 2023;4(1)

Pendukung :

Dosen Pengampu Dr. Drs. Arif Bulqini, M.Kes.
 Dr. I Dewa Made Aryananda Wijaya Kusuma, S.Pd., M.Or.
 Bhekti Lestari, S.Pd., M.Kes.
 Rizky Muhammad Sidik, S.Pd., M.Ed.

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	Menguasai pengetahuan umum dan Pengertian manajemen, Sejarah dan Perkembangan management, dan teori manajemen olahraga..	Mampu Memahami sejarah, pengertian, dan konsep dasar teori manajemen.	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu merinci dan menjelaskan dengan jelas struktur turnamen futsal yang terlibat. 2.Menyusun jadwal pelatihan yang mengakomodasi tahapan dan kebutuhan khusus dalam turnamen. 3.Menganalisis secara mendalam bagaimana faktor cuaca dan tempat memengaruhi persiapan dan performa tim. 4.Menunjukkan kemampuan mengintegrasikan temuan dari analisis ini untuk mengambil keputusan strategis dalam penyelenggaraan turnamen <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 4 X 50		<p>Materi: Memahami prinsip-prinsip dasar manajemen penyelenggaraan turnamen atau kompetisi futsal.</p> <p>Pustaka: _____, 2012, <i>Pengantar Manajemen Olahraga</i>, Jakarta. PT Rajawali Pers</p>	5%
2	Memahami Fungsi-fungsi manajemen dan sumber daya	1.Tata tertib perkuliahan 2.Menguasai konsep manajemen	<p>Kriteria: diberi nilai penuh jika bisa menjelaskan dengan benar</p>	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 4 X 50			0%
3	fungsi manajemen olahraga	mampu membuat perencanaan kegiatan atau even olahragamampu mengorganisasi kegiatan even olahragamampu mengaktualiasi atau menggerakkan kegiatan even olahragamampu memonitor, mengevaluasi dan mengembangkan kegiatan even olahraga	<p>Kriteria: sesuai format unesa</p>	Ceramah, diskusi, video, website atau media online 2 X 50			0%
4	fungsi manajemen olahraga	mampu membuat perencanaan kegiatan atau even olahragamampu mengorganisasi kegiatan even olahragamampu mengaktualiasi atau menggerakkan kegiatan even olahragamampu memonitor, mengevaluasi dan mengembangkan kegiatan even olahraga	<p>Kriteria: sesuai format unesa</p>	Ceramah, diskusi, video, website atau media online 2 X 50			0%

5	fungsi manajemen olahraga	mampu membuat perencanaan kegiatan atau even olahragamampu mengorganisasi kegiatan even oalhragamampu mengaktualiasi atau menggerakkan kegiatan even olahragamampu memonitor, mengevaluasi dan mengembangkan kegiatan even olahraga	Kriteria: sesuai format unesa	Ceramah, diskusi, video, website atau media online 2 X 50			0%
6	fungsi manajemen olahraga	mampu membuat perencanaan kegiatan atau even olahragamampu mengorganisasi kegiatan even oalhragamampu mengaktualiasi atau menggerakkan kegiatan even olahragamampu memonitor, mengevaluasi dan mengembangkan kegiatan even olahraga	Kriteria: sesuai format unesa	Ceramah, diskusi, video, website atau media online 2 X 50			0%
7	fungsi manajemen olahraga	mampu membuat perencanaan kegiatan atau even olahragamampu mengorganisasi kegiatan even oalhragamampu mengaktualiasi atau menggerakkan kegiatan even olahragamampu memonitor, mengevaluasi dan mengembangkan kegiatan even olahraga	Kriteria: sesuai format unesa	Ceramah, diskusi, video, website atau media online 8 X 50			0%
8	fungsi manajemen olahraga	mampu membuat perencanaan kegiatan atau even olahragamampu mengorganisasi kegiatan even oalhragamampu mengaktualiasi atau menggerakkan kegiatan even olahragamampu memonitor, mengevaluasi dan mengembangkan kegiatan even olahraga	Kriteria: sesuai format unesa	Ceramah, diskusi, video, website atau media online 2 X 50			0%
9	UTS		Kriteria: UTS	UTS 2 X 50			0%
10	sesuai format unesa	mampu membuat perencanaan kegiatan atau even olahragamampu mengorganisasi kegiatan even oalhragamampu mengaktualiasi atau menggerakkan kegiatan even olahragamampu memonitor, mengevaluasi dan mengembangkan kegiatan even olahraga	Kriteria: sesuai format unesa	Ceramah, diskusi, video, website atau media online 2 X 50			0%

11	sesuai format unesa	mampu membuat perencanaan kegiatan atau even olahragamampu mengorganisasi kegiatan even oalhragamampu mengaktualiasi atau menggerakkan kegiatan even olahragamampu memonitor, mengevaluasi dan mengembangkan kegiatan even olahraga	Kriteria: sesuai format unesa	Ceramah, diskusi, video, website atau media online 2 X 50			0%
12	sesuai format unesa	mampu membuat perencanaan kegiatan atau even olahragamampu mengorganisasi kegiatan even oalhragamampu mengaktualiasi atau menggerakkan kegiatan even olahragamampu memonitor, mengevaluasi dan mengembangkan kegiatan even olahraga	Kriteria: sesuai format unesa	Ceramah, diskusi, video, website atau media online 2 X 50			0%
13	sesuai format unesa	mampu membuat perencanaan kegiatan atau even olahragamampu mengorganisasi kegiatan even oalhragamampu mengaktualiasi atau menggerakkan kegiatan even olahragamampu memonitor, mengevaluasi dan mengembangkan kegiatan even olahraga	Kriteria: sesuai format unesa	Ceramah, diskusi, video, website atau media online 2 X 50			0%
14	sesuai format unesa	mampu membuat perencanaan kegiatan atau even olahragamampu mengorganisasi kegiatan even oalhragamampu mengaktualiasi atau menggerakkan kegiatan even olahragamampu memonitor, mengevaluasi dan mengembangkan kegiatan even olahraga	Kriteria: sesuai format unesa	Ceramah, diskusi, video, website atau media online 2 X 50			0%
15	sesuai format unesa	mampu membuat perencanaan kegiatan atau even olahragamampu mengorganisasi kegiatan even oalhragamampu mengaktualiasi atau menggerakkan kegiatan even olahragamampu memonitor, mengevaluasi dan mengembangkan kegiatan even olahraga	Kriteria: sesuai format unesa	Ceramah, diskusi, video, website atau media online 2 X 50			0%
16	UAS			2 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	2.5%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	2.5%
		5%

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.