



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

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																											
Manajemen Penyelenggaraan dan Perwasitan Cabor Karate	8520204636	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=1	P=3	ECTS=6.36	6	30 April 2023																																																											
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																												
	Afifan Yulfadinata, S.Pd., M.Pd.				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	Mahasiswa mampu melaksanakan Ivent Pertandingan Karate dan Menguasai aturan pertandingan karate versi terbaru WKF.																																																																
	Matrik CPL - CPMK																																																																	
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">CPMK</td> <td colspan="6"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CPMK-1</td> <td colspan="6"></td> </tr> </table>						CPMK							CPMK-1																																																			
CPMK																																																																		
CPMK-1																																																																		
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																	
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </table>															CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1		✓				✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
CPMK	Minggu Ke																																																																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																		
CPMK-1		✓				✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																		
Deskripsi Singkat MK	mata kuliah peraturan dan perwasitan cabang olahraga Karate merupakan matakuliah khusus untuk para mahasiswa pendidikan kepeleatihan olahraga untuk mendalami kemampuan olahraga Karate dalam bidang perwasitan dan peraturan dalam pertandingan Karate																																																																	
Pustaka	Utama :																																																																	
	1. WKF																																																																	
	Pendukung :																																																																	
	1. Perry Paul. 1992. Bebas Cidera Karate. Jakarta: Ghalia Indonesia. 2. Sujito J.B. 2006. Teknik Oyama Karate. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo. 3. Prayitno Kwat dan P. Rahmadi Guruh. 2007. Karate Kata. Jombang: K-Media. 4. Yulfadinata Afifan dan Hari Wisnu 2016. Beladiri Karate. Surabaya: Unesa University Press.																																																																	
Dosen Pengampu	Afifan Yulfadinata, S.Pd., M.Pd. Muhammad Kharis Fajar, S.Pd., M.Pd. Arifah Kaharina, S.Pd., M.Kes.																																																																	
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mampu mengetahui secara umum dan landasan-landasan dasar peraturan pertandingan secara umum	1.tata tertib perkuliahan 2.penjelasan fungsi peraturan dan perwasitan cabang olahraga karate	Kriteria: memberikan nilai dengan cara melihat keaktifan mahasiswa dan tata tertib perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan 4 X 50			5%
2	Mampu mengetahui peraturan-peraturan dalam pertandingan karate	Mampu menjelaskan peraturan-peraturan dalam pertandingan karate	Kriteria: memberikan nilai dengan cara melihat keaktifan mahasiswa dan tata tertib perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan 4 X 50			5%
3	Mampu mengetahui peraturan-peraturan dalam pertandingan karate	Mampu menjelaskan peraturan-peraturan dalam pertandingan karate	Kriteria: memberikan nilai dengan cara melihat keaktifan mahasiswa dan tata tertib perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan 4 X 50			5%
4	Mampu mengetahui peraturan-peraturan dalam sistem pertandingan karate	Mampu menjelaskan peraturan-peraturan dalam sistem pertandingan karate	Kriteria: memberikan nilai dengan cara melihat keaktifan mahasiswa dan tata tertib perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan 4 X 50			5%
5	Mampu mengetahui peraturan-peraturan dalam sistem pertandingan kata dalam karate	Mampu menjelaskan peraturan-peraturan dalam sistem pertandingan kata dalam karate	Kriteria: memberikan nilai dengan cara melihat keaktifan mahasiswa dan tata tertib perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan 4 X 50			15%
6	Mampu mengetahui peraturan-peraturan dalam sistem pertandingan kumite dalam karate	Mampu menjelaskan peraturan-peraturan dalam sistem pertandingan kumite dalam karate	Kriteria: memberikan nilai dengan cara melihat keaktifan mahasiswa dan tata tertib perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan 4 X 50			5%
7	Mampu mengetahui peraturan-peraturan dalam perwasitan secara umum dalam olahraga beladiri karate	Mampu menjelaskan peraturan-peraturan dalam perwasitan secara umum dalam olahraga beladiri karate	Kriteria: memberikan nilai dengan cara melihat keaktifan mahasiswa dan tata tertib perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan 4 X 50			5%

8	UTS		Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Dilakukan ujian tengah semester dengan praktik gesture wasit dan juri dalam pertandingan karate baik kata dan kumite 4 X 50			5%
9	Mampu mengetahui peraturan-peraturan dalam perwasitan untuk pertandingan kata dan kumite dalam olahraga beladiri karate	Mampu menjelaskan peraturan-peraturan dalam perwasitan untuk pertandingan kata dan kumite dalam olahraga beladiri karate	Kriteria: memberikan nilai dengan cara melihat keaktifan mahasiswa dan tata tertib perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan 4 X 50			10%
10	Mampu mengetahui peraturan-peraturan dalam perwasitan untuk pertandingan kata dan kumite dalam olahraga beladiri karate	Mampu menjelaskan peraturan-peraturan dalam perwasitan untuk pertandingan kata dan kumite dalam olahraga beladiri karate	Kriteria: memberikan nilai dengan cara melihat keaktifan mahasiswa dan tata tertib perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan 4 X 50			5%
11	Mampu mengetahui peraturan-peraturan dalam perwasitan untuk juri pada pertandingan kata dalam beladiri karate	Mampu menjelaskan peraturan-peraturan dalam perwasitan untuk juri pada pertandingan kata dalam beladiri karate	Kriteria: memberikan nilai dengan cara melihat keaktifan mahasiswa dan tata tertib perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan 4 X 50			10%
12	Mampu mengetahui tugas - tugas dalam perwasitan untuk wasit dan Juri pada pertandingan kumite dalam beladiri karate	Mampu menjelaskan tugas - tugas dalam perwasitan untuk wasit dan Juri pada pertandingan kumite dalam beladiri karate	Kriteria: memberikan nilai dengan cara melihat keaktifan mahasiswa dan tata tertib perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan 4 X 50			5%
13	PRAKTIK LAPANGAN KEJUARAAN KARATE	Keaktifan dalam Kepanitiaan	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Praktik Lapangan Turun Menjadi Panitia di Kejuaraan Karate 4 X 50			9%
14	Mampu mengetahui ADM dalam olahraga beladiri karate	Mampu menjelaskan ADM dalam olahraga beladiri karate	Kriteria: memberikan nilai dengan cara melihat keaktifan mahasiswa dan tata tertib perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan 4 X 50			5%
15	EVALUASI HASIL PERKULIAHAN		Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	EVALUASI HASIL PERKULIAHAN 4 X 50			5%
16	EVALUASI HASIL PERKULIAHAN		Bentuk Penilaian : Tes	EVALUASI HASIL PERKULIAHAN 4 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	53.25%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	5%
3.	Penilaian Portofolio	7.5%

4.	Penilaian Praktikum	5.42%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	24.92%
6.	Tes	2.92%
		99.01%

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 studinya 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.