



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 Pencak Silat	8520204627		T=1 P=3 ECTS=6.36	6	22 November 2024																																	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																	
		Dr. Or. Muhammad, S.Pd., M.Pd.																																	
Model Pembelajaran	Case Study																																					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																					
	Matrik CPL - CPMK																																					
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%; text-align: center;">CPMK</td> <td colspan="14"></td> </tr> </table>						CPMK																															
	CPMK																																					
Deskripsi Singkat MK	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																					
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 10%;"></td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 5%;">1</td> <td style="width: 5%;">2</td> <td style="width: 5%;">3</td> <td style="width: 5%;">4</td> <td style="width: 5%;">5</td> <td style="width: 5%;">6</td> <td style="width: 5%;">7</td> <td style="width: 5%;">8</td> <td style="width: 5%;">9</td> <td style="width: 5%;">10</td> <td style="width: 5%;">11</td> <td style="width: 5%;">12</td> <td style="width: 5%;">13</td> <td style="width: 5%;">14</td> <td style="width: 5%;">15</td> <td style="width: 5%;">16</td> </tr> </table>						Minggu Ke																	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	Minggu Ke																																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																					
Pustaka	Utama : 1. Lubis, Johansyah. Wardoyo, Hendro. 2014. Pencak Silat (edisi kedua) . Jakarta: Rajagrafindo Persada. 2. Slamet. Kotot. 2003. Teknik Dasar Pencak Silat Tanding . PT. Dian Rakyat 3. Persekutuan Pencak Silat Antarbangsa (PERSILAT). Peraturan Pertandingan Pencak Silat versi Februari 2021 Pendukung :																																					
Dosen Pengampu	Achmad Rizanul Wahyudi, S.Pd., M.Pd.																																					
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	Kemampuan memahami peraturan pertandingan kategori tanding dan sistem penjurian/perwasitannya.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa mampu menjelaskan tentang sasaran yang sah untuk mendapatkan nilai 2.Mahasiswa mampu menjelaskan macam-macam penilaian untuk kategori tanding 3.Mahasiswa mampu menjelaskan macam-macam pelanggaran untuk kategori tanding 		Ceramahdiskusitanya jawab 4 X 50			0%
2	Kemampuan memahami peraturan pertandingan kategori tanding dan sistem penjurian/perwasitannya.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa mampu menjelaskan tentang sasaran yang sah untuk mendapatkan nilai 2.Mahasiswa mampu menjelaskan macam-macam penilaian untuk kategori tanding 3.Mahasiswa mampu menjelaskan macam-macam pelanggaran untuk kategori tanding 		Ceramahdiskusitanya jawab 4 X 50			0%
3	Kemampuan memahami peraturan pertandingan kategori tanding dan sistem penjurian/perwasitannya.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa mampu menjelaskan tentang sasaran yang sah untuk mendapatkan nilai 2.Mahasiswa mampu menjelaskan macam-macam penilaian untuk kategori tanding 3.Mahasiswa mampu menjelaskan macam-macam pelanggaran untuk kategori tanding 		Ceramahdiskusitanya jawab 4 X 50			0%
4	Kemampuan memahami peraturan pertandingan kategori Tunggal	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang sistem penilaian kategori tunggal		CeramahDiskusiTanya jawab 4 X 50			0%
5	Kemampuan memahami peraturan pertandingan kategori Tunggal	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang sistem penilaian kategori tunggal		CeramahDiskusiTanya jawab 4 X 50			0%

6	Kemampuan memahami peraturan pertandingan kategori Ganda dan sistem perwasitannya	<p>1.Mahasiswa mampu menjelaskan gerakan yang logis dan tidak logis dalam kategori ganda</p> <p>2.Mahasiswa mampu menjelaskan gerakan mana yang mempunyai tingkat kesulitan teknik yang paling tinggi</p>		CeramahDiskusiTanya jawab 4 X 50			0%
7	Kemampuan memahami peraturan pertandingan kategori Ganda dan sistem perwasitannya	<p>1.Mahasiswa mampu menjelaskan gerakan yang logis dan tidak logis dalam kategori ganda</p> <p>2.Mahasiswa mampu menjelaskan gerakan mana yang mempunyai tingkat kesulitan teknik yang paling tinggi</p>		CeramahDiskusiTanya jawab 4 X 50			0%
8	Kemampuan memahami peraturan pertandingan kategori Regu dan sistem penjadiannya	<p>1.Mahasiswa mampu memahami tentang gerakan Regu yang benar</p> <p>2.Mahasiswa mampu memahami tentang sistem penilaiannya</p>		CeramahDiskusiTanya jawab 4 X 50			0%
9	Kemampuan memahami peraturan pertandingan kategori Regu dan sistem penjadiannya	<p>1.Mahasiswa mampu memahami tentang gerakan Regu yang benar</p> <p>2.Mahasiswa mampu memahami tentang sistem penilaiannya</p>		CeramahDiskusiTanya jawab 4 X 50			0%
10	UTS			4 X 50			0%

11	Mahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori TandingMahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori TunggalMahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori GandaMahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori Regu	<ol style="list-style-type: none"> 1.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori Tanding 2.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori Tunggal 3.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori Ganda 4.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori Regu 		CeramahDiskusiTanya jawabPraktek simulasi 4 X 50			0%
12	Mahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori TandingMahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori TunggalMahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori GandaMahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori Regu	<ol style="list-style-type: none"> 1.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori Tanding 2.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori Tunggal 3.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori Ganda 4.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori Regu 		CeramahDiskusiTanya jawabPraktek simulasi 4 X 50			0%
13	Mahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori TandingMahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori TunggalMahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori GandaMahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori Regu	<ol style="list-style-type: none"> 1.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori Tanding 2.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori Tunggal 3.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori Ganda 4.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori Regu 		CeramahDiskusiTanya jawabPraktek simulasi 4 X 50			0%

14	Mahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori TandingMahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori TunggalMahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori GandaMahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori Regu	1.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori Tanding 2.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori Tunggal 3.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori Ganda 4.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori Regu		CeramahDiskusiTanya jawabPraktek simulasi 4 X 50			0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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.
- 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.
- 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.
- 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 proporsional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.