



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

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan										
manajemen Penyelenggaraan Pertandingan dan Perlombaan Cabor Tenis	8520204585		T=2	P=2	ECTS=6.36	6	7 Juli 2024										
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi											
			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)																
	Matrik CPL - CPMK																
		CPMK															
	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
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini membahas teori dan sistem pertandingan, officiting di tenis																
Pustaka	Utama :																
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bucher, C.A. and Krotee, M.L. 1997. Management of Physical Education and Sport . McGraw-Hill Companies. 2. Hafidz, Abdul, 2014, Manajemen dan Sistem Pertandingan Olahraga, Unesa : Unipre 3. Harsuki, 2003, Perkembangan olahraga Terkini , Jakarta : PT Raja Grafindo Perkasa 4. _____, 2012, Pengantar Manajemen Olahraga , Jakarta : PT Rajawali Pers 5. Mullin, Hardy, Sutton, 1993, Sport Marketing , USA : Human Kinetic Publishers 6. Mutohir, Toho C, 2006, Jejak Langkah Anak Bangsa Menjelajah Dunia Olahraga , Katalaog Dalam Terbitan (KTD) 7. . Parkhouse, Bonnie L, 1991, The Management Of Sport , Mosby Year Book, USA 8. Rokosz.F., 1981, Procedures for Structuring and Scheduling Sport Tournaments . Wichita Kansas. 																
	Pendukung :																
Dosen Pengampu	Dony Andrijanto, S.Pd., M.Kes.																
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 Konsep, teori sistem pertandingan	Tata tertib perkuliahan, kontrak perkuliahan	Kriteria: Diberi nilai penuh jika bisa menjelaskan dengan benar	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 4 X 50			0%										

2	Memahami perencanaan dalam olahraga	Menjelaskan fungsi perencanaan dalam olahraga	Kriteria: Diberi nilai penuh jika bisa menjelaskan dengan benar	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 4 X 50			0%
3	Memahami sistem pool	Menjelaskan fungsi pool	Kriteria: Diberi nilai penuh jika bisa menjelaskan dengan benar	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 4 X 50			0%
4	Memahami sistem gugur	Menjelaskan sistem gugur tunggal	Kriteria: Diberi nilai penuh jika bisa menjelaskan dengan benar	presentasi, dan diskusi 4 X 50			0%
5	Memahami sistem gugur	Menjelaskan sistem gugur ganda	Kriteria: Diberi nilai penuh jika bisa menjelaskan dengan benar	presentasi, dan diskusi 4 X 50			0%
6	Memahami sistem gugur	Menjelaskan sistem gugur Rangkap	Kriteria: Diberi nilai penuh jika bisa menjelaskan dengan benar	presentasi, dan diskusi 4 X 50			0%
7	Memahami Pengorganisasian dan Kepanitiaan	Menjelaskan Fungsi Kepanitiaan	Kriteria: Diberi nilai penuh jika bisa menjelaskan dengan benar	presentasi, dan diskusi 4 X 50			0%
8	mengukur aspek kognitif			4 X 50			0%
9	Memahami hal yang terkait Event Pertandingan	Menjelaskan pengertian event dan pengelolaannya	Kriteria: Diberi nilai penuh jika bisa menjelaskan dengan benar	Menyimak, Praktik, dan diskusi 4 X 50			0%
10	Memahami hal yang terkait Event Pertandingan	Menjelaskan langkah-langkah penyelenggaraan event	Kriteria: Diberi nilai penuh jika bisa menjelaskan dengan benar	Menyimak, Praktik, dan diskusi 4 X 50			0%
11	Pemahaman Sistem kompetisi, tangga dan halaman	Menjelaskan sistem 1/2 kompetisi dan kompetisi penuh	Kriteria: Diberi nilai penuh jika bisa menjelaskan dengan benar	Menyimak, Praktik, dan diskusi 4 X 50			0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

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.

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.