



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																																													
Peraturan dan Perwasitan Cabor Bridge	8520204463		T=1 P=0 ECTS=1.59	6	22 Februari 2026																																													
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																													
					MUHAMMAD																																													
Model Pembelajaran	Case Study																																																	
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)																																																	
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><tr><td rowspan="2" style="width: 5%;">CPMK</td><td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr></table>																CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																		
Deskripsi Singkat MK	Pemahaman dan penguasaan pengetahuan secara teori dan praktis peraturan permainan dan perwasitan bridge serta penyelenggaraan turnamen bridge. Prinsip-prinsip permainan dan permainan bridge. Perkembangan permainan dan perwasitan serta penyelenggaraan turnamen bridge. Kemampuan dasar wasit dan penyelenggara turnamen bridge.																																																	
Pustaka	Utama :																																																	
	1. PB GABSI. 2015. Modul Mengajar Bridge. Jakarta: PB. GABSI 2. PB GABSI. 2015, Mini Bridge. Jakrta: PB. GABSI																																																	
	Pendukung :																																																	
Dosen Pengampu	Dr. Irmantara Subagio, M.Kes. Prof.Dr. Imam Marsudi, M.Si. Dr. Aghus Sifaq, S.Or., M.Pd.																																																	
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)																																											
				Luring (offline)	Daring (online)																																													
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																											
1	Memahami kontrak/kesepakatan dan aturan perkuliahanMemahami istilah dalam permainan Bridge	1.Mampu memahami kontrak/kesepakatan dan aturan perkuliahan 2.Mampu memahami istilah dalam permainan Bridge	Kriteria: Rubrik penilaian	CeramahDiskusiTanya JawabPraktek 4 X 50			0%																																											
2	Memahami kontrak/kesepakatan dan aturan perkuliahanMemahami istilah dalam permainan Bridge	1.Mampu memahami kontrak/kesepakatan dan aturan perkuliahan 2.Mampu memahami istilah dalam permainan Bridge	Kriteria: Rubrik penilaian	CeramahDiskusiTanya JawabPraktek 4 X 50			0%																																											

3	Memahami kontrak/kesepakatan dan aturan perkuliahan Memahami istilah dalam permainan Bridge	1.Mampu memahami kontrak/kesepakatan dan aturan perkuliahan 2.Mampu memahami istilah dalam permainan Bridge	Kriteria: Rubrik penilaian	CeramahDiskusiTanya JawabPraktek 4 X 50			0%
4	Memahami tatacara bermain Bridge Memahami urutan permainan Bridge	1.Mampu memahami tatacara bermain Bridge 2.Mampu memahami urutan permainan Bridge	Kriteria: Rubrik penilaian	CeramahDiskusi dan tanya jawabPraktek 4 X 50			0%
5	Memahami tatacara bermain Bridge Memahami urutan permainan Bridge	1.Mampu memahami tatacara bermain Bridge 2.Mampu memahami urutan permainan Bridge	Kriteria: Rubrik penilaian	CeramahDiskusi dan tanya jawabPraktek 4 X 50			0%
6	Memahami tatacara bermain Bridge Memahami urutan permainan Bridge	1.Mampu memahami tatacara bermain Bridge 2.Mampu memahami urutan permainan Bridge	Kriteria: Rubrik penilaian	CeramahDiskusi dan tanya jawabPraktek 4 X 50			0%
7	Memahami tatacara bermain Bridge Memahami urutan permainan Bridge	1.Mampu memahami tatacara bermain Bridge 2.Mampu memahami urutan permainan Bridge	Kriteria: Rubrik penilaian	CeramahDiskusi dan tanya jawabPraktek 4 X 50			0%
8	UTS	UTS	Kriteria: UTS	UTS 4 X 50			0%
9	Memahami penentuan kontrak dan menghitung skor dalam permainan Bridge Memahami Truf/Trump Memahami kontrak tidak game Memahami kontrak game	1.Mampu memahami penentuan kontrak dan menghitung skor dalam permainan Bridge 2.Mampu memahami Truf/Trump 3.Mampu memahami kontrak tidak game 4.Mampu memahami kontrak game	Kriteria: Rubrik penilaian	CeramahDiskusi dan tanya jawabPraktekTugas 4 X 50			0%
10	Memahami penentuan kontrak dan menghitung skor dalam permainan Bridge Memahami Truf/Trump Memahami kontrak tidak game Memahami kontrak game	1.Mampu memahami penentuan kontrak dan menghitung skor dalam permainan Bridge 2.Mampu memahami Truf/Trump 3.Mampu memahami kontrak tidak game 4.Mampu memahami kontrak game	Kriteria: Rubrik penilaian	CeramahDiskusi dan tanya jawabPraktekTugas 4 X 50			0%
11	Memahami penentuan kontrak dan menghitung skor dalam permainan Bridge Memahami Truf/Trump Memahami kontrak tidak game Memahami kontrak game	1.Mampu memahami penentuan kontrak dan menghitung skor dalam permainan Bridge 2.Mampu memahami Truf/Trump 3.Mampu memahami kontrak tidak game 4.Mampu memahami kontrak game	Kriteria: Rubrik penilaian	CeramahDiskusi dan tanya jawabPraktekTugas 4 X 50			0%
12	Memahami penentuan kontrak dan menghitung skor dalam permainan Bridge Memahami Truf/Trump Memahami kontrak tidak game Memahami kontrak game	1.Mampu memahami penentuan kontrak dan menghitung skor dalam permainan Bridge 2.Mampu memahami Truf/Trump 3.Mampu memahami kontrak tidak game 4.Mampu memahami kontrak game	Kriteria: Rubrik penilaian	CeramahDiskusi dan tanya jawabPraktekTugas 4 X 50			0%

13	Memahami contoh-contoh permainan BridgeMemahami Tupoksi aturan permainan dan perwasitan permainan BridgePraktek menjadi wasit/juri permainan Bridge	1.Mampu memahami contoh-contoh permainan Bridge 2.Mampu memahami Tupoksi aturan permainan dan perwasitan permainan Bridge 3.Mampu mempraktekkan menjadi wasit/juri permainan Bridge	Kriteria: Rubrik penilaian	CeramahDiskusi dan tanya jawabPraktek 4 X 50			0%
14	Memahami contoh-contoh permainan BridgeMemahami Tupoksi aturan permainan dan perwasitan permainan BridgePraktek menjadi wasit/juri permainan Bridge	1.Mampu memahami contoh-contoh permainan Bridge 2.Mampu memahami Tupoksi aturan permainan dan perwasitan permainan Bridge 3.Mampu mempraktekkan menjadi wasit/juri permainan Bridge	Kriteria: Rubrik penilaian	CeramahDiskusi dan tanya jawabPraktek 4 X 50			0%
15	Memahami contoh-contoh permainan BridgeMemahami Tupoksi aturan permainan dan perwasitan permainan BridgePraktek menjadi wasit/juri permainan Bridge	1.Mampu memahami contoh-contoh permainan Bridge 2.Mampu memahami Tupoksi aturan permainan dan perwasitan permainan Bridge 3.Mampu mempraktekkan menjadi wasit/juri permainan Bridge	Kriteria: Rubrik penilaian	CeramahDiskusi dan tanya jawabPraktek 4 X 50			0%
16	UAS	UAS	Kriteria: UAS	UAS 4 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

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