



**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 (skt)			SEMESTER	Tgl Penyusunan							
Peraturan dan Perwasitan Cabor Sepatu Roda		8520204464		T=1	P=0	ECTS=1.59	6	30 Desember 2025							
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)														
		CPMK	Minggu Ke												
			1	2	3	4	5	6							
Deskripsi Singkat MK		Matakuliah ini membahas teori dan sistem pertandingan olahraga, peraturan pertandingan dan atau perlombaan, karakteristik cabang olahraga, dan mampu menyelenggarakan Perlombaan dan pertandingan baik single ataupun multi event.													
Pustaka	Utama :														
	1. Hafidz, Abdul, 2014, Manajemen dan Sistem Pertandingan Olahraga, Unesa.Unipres 2. Harsuki, 2003, Perkembangan olahraga Terkini , Jakarta. PT Raja Grafindo Perkasa 3. Mutohir, Toho C, 2006, Jejak Langkah Anak Bangsa Menjelajah Dunia Olahraga , Kataalao Dalam Terbitan (KTD) 4. Rokosz.F., 1981, Procedures for Structuring and Scheduling Sport Tournaments . Wichita Kansas														
	Pendukung :														
Dosen Pengampu		Dr. Rini Ismalasari, S.Pd., M.Kes. Eva Ferdita Yuhantini, 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	Mampu mengetahui secara umum dan khusus permainan Anggar	Tata tertib perkuliahan Penjelasan ttg sejarah dan perkembangan Pembagian tugas terstruktur	Kriteria: Nilai A diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar.	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan 4 X 50					0%						

2	Mampu mengetahui secara umum dan khusus permainan Anggar	§ Pengertian tentang Anggar : - Foil - Epee - sabre § Pembagian tugas terstruktur	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar.	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan 4 X 50			0%
3	Mampu mengetahui dan mempraktekkan permainan foil	Penjelasan tentang permainan : - Sikap sedia - Forward - Back - Jump - Attack - koordinasi	Kriteria: Nilai A apabila bisa melakukan dengan baik dan benar	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical 4 X 50			0%
4	Mampu mengetahui dan mempraktekkan permainan epee	Penjelasan tentang permainan : - Sikap sedia - Forward - Back - Jump - Attack koordinasi	Kriteria: Nilai A apabila melakukan baik dan benar.	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan 4 X 50			0%
5	Mampu mengetahui dan mempraktekkan permainan sabre	Penjelasan tentang permainan : - Sikap sedia - Forward - Back - Jump - Attack koordinasi	Kriteria: Nilai A apabila dapat melakukan dan memahami dengan baik dan benar	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan 4 X 50			0%
6	Mampu mengetahui dan mempraktekkan system pertandingan foil	Penjelasan tentang : - Pengolahan data - System pertandingan - Peraturan dll.	Kriteria: Nilai A apabila dapat melakukan dengan baik dan benar	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan 4 X 50			0%
7	Mampu mengetahui dan mempraktekkan system pertandingan epee	Penjelasan tentang : - Pengolahan data - System pertandingan Peraturan dll.	Kriteria: Nilai A apabila dapat melakukan dengan baik dan benar	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan 4 X 50			0%
8	Mampu mengetahui dan mempraktekkan system pertandingan sabre	Penjelasan tentang : - Pengolahan data - System pertandingan - Peraturan dll.	Kriteria: Nilai A apabila melakukan dengan baik dan benar	Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, tactical approach dan penugasan 4 X 50			0%
9	uts			4 X 50			0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							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.
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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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 proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.