



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 Anggar	8520204435		T=1 P=0 ECTS=1.59	6	13 Juli 2025																																
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																																				
		CPMK																																			
Deskripsi Singkat MK	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																				
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="15" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td></td> <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
CPMK	Minggu Ke																																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																					
Deskripsi Singkat MK	Penelaahan teoritik dan penerapan praktik tentang peraturan fundamental perwasitan meliputi konsep system pertandingan, peraturan permainan (senjata foil, epee dan sabre), sinyal tangan, koordinasi tubuh, dan konsentrasi. pembelajaran dilakukan dengan strategi kolaboratif dengan aktivitas bekerjasama (kooperatif), aktivitas koordinasi dan organisasi pengalaman belajar. Kegiatan perkuliahan diakhiri dengan latihan mempraktikkan tehnik memimpin pertandingan dan evaluasi keterampilan dalam cabor olahraga Anggar.																																				
Pustaka	Utama :																																				
	1. 1. Patron, 1996. The FIE Rules Competitions, London : The British Fencing Association, Rothchild Road Chiswick. 2. PB. IKASI, 2002. Perkembangan Anggar Di Indonesia. Jakarta 3. Pitman, B. 1988. Fencing Techniques of Foil, Epee and Sabre. Ramsbury. The Crowood Press Ltd. 4. Silva, D.H. 1997. Fencing The Skills Of The Games. Marlborough. Crowood Press. 5. Soeratman, A.Tick, 2004. Peraturan Pertandingan Anggar FIE. Jakarta PB. IKASI.																																				
	Pendukung :																																				
Dosen Pengampu	Dr. Rini Ismalasari, S.Pd., M.Kes. Achmad Rizanul Wahyudi, S.Pd., 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 (%)																														
		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. **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.