



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

Kode Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>	<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>		
Peraturan dan Perwasitan Cabor Bola Tangan	8520204440		T=1 P=0 ECTS=1.59	6	8 April 2025		
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Koordinator Program Studi</b>		
	.....		.....		Dr. Or. Muhammad, S.Pd., M.Pd.		
<b>Model Pembelajaran</b>	Case Study						
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	Matrik CPL - CPMK						
		CPMK					
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Menguasai peraturan permainan dan perwasitan serta penyelenggaraan pertandingan bolatangan						
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>						
	1.	Gigih Siantoro Dkk . 2018. Buku Ajar Bolatangan. Wineka Media					
	<b>Pendukung :</b>						
<b>Dosen Pengampu</b>	Prof. Dr. Or. Gigih Siantoro, S.Pd., M.Pd. Dr. Aghus Sifaq, S.Or., M.Pd. Dr. Donny Ardy Kusuma, S.Pd., M.Kes.						
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	Menguasai dan pemahaman peraturan	1. Mampu menjelaskan, memberikan contoh keterampilan, pengetahuan dan sikap pemahaman peraturan bolatangan	<b>Kriteria:</b> Rubric penilaian	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 4 X 45			0%

2	Menguasai dan pemahaman peraturan	1. Mampu menjelaskan, memberikan contoh keterampilan, pengetahuan dan sikap pemahaman peraturan bolatangan	<b>Kriteria:</b> Rubric penilaian	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 4 X 45			0%
3	Menguasai dan pemahaman peraturan	1. Mampu menjelaskan, memberikan contoh keterampilan, pengetahuan dan sikap pemahaman peraturan bolatangan	<b>Kriteria:</b> Rubric penilaian	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 4 X 45			0%
4	Menguasai peraturan perwasitan	1. Mampu menjelaskan, memberikan contoh keterampilan, pengetahuan dan peraturan perwasitan bolatangan	<b>Kriteria:</b> Rubric penilaian	Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan dan unjuk kerja (presentasi) 4 X 50			0%
5	Menguasai peraturan perwasitan	1. Mampu menjelaskan, memberikan contoh keterampilan, pengetahuan dan peraturan perwasitan bolatangan	<b>Kriteria:</b> Rubric penilaian	Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan dan unjuk kerja (presentasi) 4 X 50			0%
6	Pemahaman sistem pertandingan, menguasai scorer sheet	1. Mampu menjelaskan, mengaplikasikan system pertandingan peraturan perwasitan bolatangan	<b>Kriteria:</b> Rubric penilaian	Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan dan praktek 4 X 50			0%
7	Pemahaman sistem pertandingan, menguasai scorer sheet	1. Mampu menjelaskan, mengaplikasikan system pertandingan peraturan perwasitan bolatangan	<b>Kriteria:</b> Rubric penilaian	Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan dan praktek 4 X 50			0%
8	UTS	UTS	<b>Kriteria:</b> Rubric penilaian	UTS 4 X 50			0%
9	Menguasai bentuk-Officiting	Mampu mempraktekkan officiting/perwasitan	<b>Kriteria:</b> Rubric penilaian	Teori dan praktek 4 X 50			0%
10	Menguasai bentuk-Officiting	Mampu mempraktekkan officiting/perwasitan	<b>Kriteria:</b> Rubric penilaian	Teori dan praktek 4 X 50			0%
11	Menguasai bentuk-Officiting	Mampu mempraktekkan officiting/perwasitan	<b>Kriteria:</b> Rubric penilaian	Teori dan praktek 4 X 50			0%
12	Menguasai teori Officiting dan statistik	Praktek statistik permainan	<b>Kriteria:</b> Rubric penilaian	Teori dan praktek 4 X 50			0%
13	Menguasai teori Officiting dan statistik	Praktek statistik permainan	<b>Kriteria:</b> Rubric penilaian	Teori dan praktek 4 X 50			0%
14	Menguasai teori Officiting dan statistik	Praktek statistik permainan	<b>Kriteria:</b> Rubric penilaian	Teori dan praktek 4 X 50			0%
15	Menguasai officiting dan statistik	Penyelenggaraan pertandingan bolatangan	<b>Kriteria:</b> Rubric penilaian	Teori dan praktek 4 X 50			0%
16	UAS	UAS	<b>Kriteria:</b> Rubric penilaian	UAS 4 X 50			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.