

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan Program Studi S1 Pendidikan Kepeleatihan Olahraga						Kode Dokumen																																										
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																		
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																										
Peraturan dan Perwasitan Cabor Karate		8520204456	Mata Kuliah Pilihan Program Studi		T=1	P=0	ECTS=1.59	6	30 April 2023																																									
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																										
		Afifan Yulfadinata, S.Pd., M.Pd.						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																																																
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																	
		<table border="1"> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </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 tentang dasar-dasar peraturan perwasitan karate baik juri atau karate secara umum dan spesifik serta menerapkan keterampilan dasar menjadi juri atau wasit karate sesuai peraturan WKF (World Karate Federation)																																																	
Pustaka	Utama :																																																	
	1. Bompa Tudor O, Half G Gregory 2015: Theory and Methodology of Training 5th Edition, Lippincott Williams & Wilkins 2. Powers SK, Howley ET, 2009: Exercise Physiology, McGraw Hill; 3. Robinson paul E, 2015 Fondation of Sport Coaching, 2nd Edition, Routledge 4. Bompa Tudor O, 2005, Total Training for your Champchon, Human Kinetics 5. Bompa Tudor O Carrera Michael, 2000, Periodezation Training for Sport, Human Kinetics 6. Bompa Tudor O, Michael Carrera, 2015, Conditioning Young Athlete, Human Kinetics 7. Yulfadinata Afifan, Wisnu Hari, 2017, Buku Ajar Mahasiswa Beladiri Karate																																																	
	Pendukung :																																																	
Dosen Pengampu	Dr. Wijono, M.Pd. Dr. Afifan Yulfadinata, S.Pd., M.Pd. Arifah Kaharina, 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	Kemampuan memahami peraturan pertandingan kata dan sistem penjurian/perwasitannya.	1.Mahasiswa mampu menjelaskan tentang kriteria poin yang termasuk kategori penilaian untuk mendapatkan nilai maksimal 2.Mahasiswa mampu menjelaskan macam-macam penilaian untuk kategori kata 3.Mahasiswa mampu menjelaskan macam-macam pelanggaran untuk kategori kata	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Ceramah diskusi tanya jawab 4 X 50			80%
2	Kemampuan memahami peraturan pertandingan kategori penilaian kata dan sistem penjurannya	1.Mahasiswa mampu menjelaskan tentang kriteria penilaian yang termasuk diskualifikasi dan pengurangan nilai 2.Mahasiswa mampu menjelaskan macam-macam diskualifikasi untuk kategori kata 3.Mahasiswa mampu menjelaskan macam-macam pengurangan nilai untuk kategori kata	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah diskusi tanya jawab 4 X 50			80%
3	Kemampuan memahami peraturan pertandingan kategori kata dan sistem penjurannya.	1.Mahasiswa mampu menjelaskan tentang kriteria poin yang mendapatkan nilai atau skor maksimal 2.Mahasiswa mampu menjelaskan macam-macam penilaian untuk kategori kata 3.Mahasiswa mampu menjelaskan macam-macam pelanggaran untuk kategori kata	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramahdiskusitanya jawab 4 X 50			80%

4	Kemampuan memahami peraturan pertandingan kategori kumite (tanding)	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang sistem penilaian kategori kumite (tanding)		CeramahDiskusiTanya jawab 4 X 50			0%
5	Kemampuan memahami peraturan pertandingan kategori kumite (tanding)	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang sistem penilaian kategori kumite (tanding)	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	CeramahDiskusiTanya jawab 4 X 50			70%
6	Kemampuan memahami peraturan pertandingan kategori kumite (tanding)	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang sistem penilaian kategori kumite (tanding)	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Tes	CeramahDiskusiTanya jawab 4 X 50			75%
7	Kemampuan memahami peraturan pertandingan kategori kumite (tanding)	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang sistem penilaian kategori kumite (tanding)	Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Tes	Ceramah Diskusi Tanya jawab 4 X 50			70%
8	Kemampuan memahami peraturan pertandingan kategori kumite (tanding)	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang sistem penilaian kategori kumite (tanding)	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	CeramahDiskusiTanya jawab 4 X 50			75%
9	Kemampuan memahami peraturan pertandingan kategori kumite (tanding)	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang sistem penilaian kategori kumite (tanding)		CeramahDiskusiTanya jawabPraktik 4 X 50			0%
10	UTS		Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	4 X 50			75%
11	Mahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori kataMahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori kumite	1.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori kata 2.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori kumite	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	CeramahDiskusiTanya jawabPraktek simulasi 4 X 50			70%
12	Mahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori kataMahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori kumite	1.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori kata 2.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori kumite	Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Ceramah Diskusi Tanya jawab Praktek simulasi 4 X 50			80%

13	Mahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori kataMahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori kumite	1.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori kata 2.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori kumite	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah Diskusi Tanya jawab Praktek simulasi 4 X 50			70%
14	Mahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori kataMahasiswa mampu memahami dan mensimulasikan sistem penilaian kategori kumite	1.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori kata 2.Penjelasan tentang praktek simulasi penilaian kategori kumite	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio, Tes	CeramahDiskusiTanya jawabPraktek simulasi 4 X 50			80%
15			Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja, Tes				80%
16			Bentuk Penilaian : Tes	Praktik			80%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	287.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	112.91%
3.	Penilaian Portofolio	142.91%
4.	Penilaian Praktikum	104.17%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	144.59%
6.	Tes	272.92%
		100%

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.

