



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

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan		
Peraturan dan Perwasitan Cabor Tenis Meja	8520204454		T=1 P=0 ECTS=1.59	6	24 April 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	Matakuliah ini membahas peraturan, perwasitan dan sistem pertandingan, officiting di tenis meja.						
Pustaka	Utama :						
	1. Bucher, C.A. and Krotee, M.L. 1997. Management of Physical Education and Sport . McGraw-Hill Companies 2. Hafidz, Abdul, 2014, Manajemen dan Sistem Pertandingan Olahraga, Unesa : Unipress 3. Harsuki, 2003, Perkembangan olahraga Terkini , Jakarta : PT Raja Grafindo Perkasa 4. _____, 2012, Pengantar Manajemen Olahraga , Jakarta : PT Rajawali Pers 5. Mullin, Hardy, Sutton, 1993, Sport Marketing , USA : Human Kinetic Publishers 6. Mutohir, Toho C, 2006, Jejak Langkah Anak Bangsa Menjelajah Dunia Olahraga , Katalaog Dalam Terbitan (KTD) 7. Parkhouse, Bonnie L, 1991, The Management Of Sport , Mosby Year Book, USA 8. Robbin, Stephen P, 1996, Perilaku Organisasi : Alih Bahasa Handyana Pujaatmaka, Jakarta : Prenhalindo 9. Rokosz.F., 1981, Procedures for Structuring and Scheduling Sport Tournaments . Wichita Kansas. 10. Terry, George R & Leslie W. Rue, 2000, Dasar-dasar Manajemen : alih bahasa G.A Ticoalu, Jakarta : PT Bumi Aksara 11. UU RI Nomor : 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu	Dr. Abdul Hafidz, 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	Memahami Konsep, teori sistem pertandingan di tenis meja	Tata tertib perkuliahan, kontrak perkuliahan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 4 X 50			0%
2	Memahami Konsep, teori sistem pertandingan di tenis meja	Tata tertib perkuliahan, kontrak perkuliahan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 4 X 50			0%
3	Memahami sistem pool di tenis meja	Memahami Sistem dan Peraturan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 4 X 50			0%
4	Memahami sistem gugur	Memahami Sistem dan Peraturan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	presentasi, dan diskusi 4 X 50			0%
5	Memahami sistem gugur	Memahami Sistem dan Peraturan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	presentasi, dan diskusi 4 X 50			0%
6	Memahami sistem gugur	Memahami Sistem dan Peraturan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	presentasi, dan diskusi 4 X 50			0%
7	Memahami Pengorganisasian dan Kepanitiaan	Memahami Sistem dan Peraturan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	presentasi, dan diskusi 4 X 50			0%
8	uts		Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar dan bisa mempraktekkan	4 X 50			0%
9	Memahami hal yang terkait Event Pertandingan	Memahami Sistem dan Peraturan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Menyimak, Praktik, dan diskusi 4 X 50			0%
10	Memahami hal yang terkait Event Pertandingan	Memahami Sistem dan Peraturan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Menyimak, Praktik, dan diskusi 4 X 50			0%
11	Memahami hal yang terkait Event Pertandingan	Memahami Sistem dan Peraturan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Menyimak, Praktik, dan diskusi 4 X 50			0%
12	Memahami hal yang terkait Event Pertandingan	Memahami Sistem dan Peraturan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Menyimak, Praktik, dan diskusi 4 X 50			0%
13	Officiting		Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Menyimak, Praktik, dan diskusi 4 X 50			0%
14	Officiting	Memahami Sistem dan Peraturan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Menyimak, Praktik, dan diskusi 4 X 50			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.