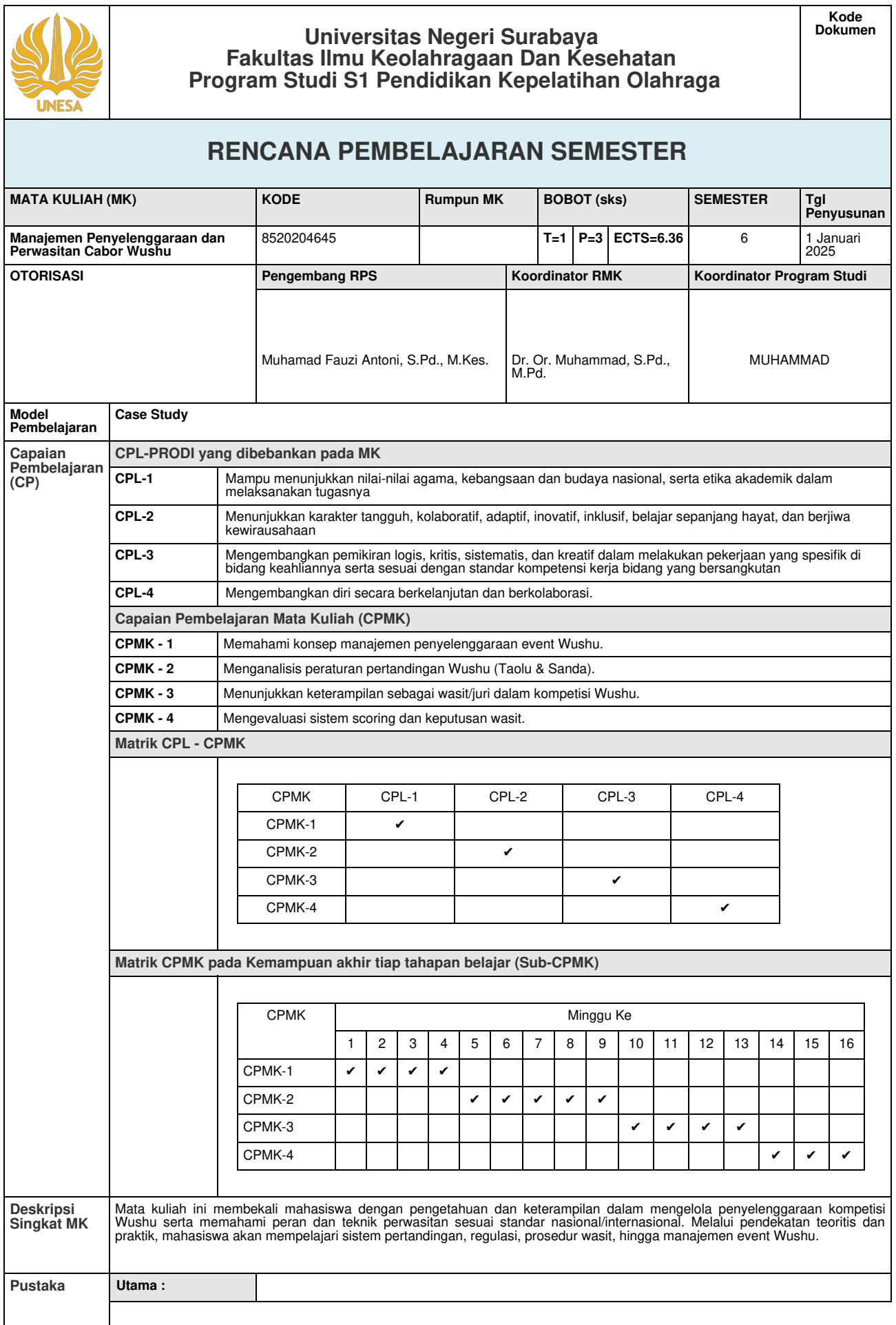




1. Allen, J. (2010). Event Planning: The Ultimate Guide to Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences, Conventions, Incentives, and Other Special Events. Wiley. 2. https://www.iwuf.org/							
Pendukung :							
1. Buana, T. I. (2018). IMPELEMENTASI MANAJEMEN WUSHU SUMATERA UTARA TAHUN 2017.							
Dosen Pengampu		Andri Suyoko, S.Pd., M.Kes. Dr. Dewangga Yudhistira, S.Pd., M.Pd. Muhamad Fauzi Antoni, 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	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar manajemen event Wushu dan struktur organisasi pertandingan.	mahasiswa mampu menjelaskan materi	Kriteria: Kehadiran, partisipasi diskusi, tugas kelompok analisis struktur event. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	luring		Materi: Rencana Penyelenggaraan Pertandingan Pustaka: Allen, J. (2010). Event Planning: The Ultimate Guide to Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences, Conventions, Incentives, and Other Special Events. Wiley.	5%
2	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar manajemen event Wushu dan struktur organisasi pertandingan.	Ketepatan mengidentifikasi peran stakeholder (panitia, wasit, sponsor) dalam presentasi kelompok.	Kriteria: Kehadiran, partisipasi diskusi, tugas kelompok analisis struktur event. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	luring		Materi: Rencana Penyelenggaraan Pertandingan Pustaka: Allen, J. (2010). Event Planning: The Ultimate Guide to Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences, Conventions, Incentives, and Other Special Events. Wiley.	5%
3	Mahasiswa mampu menganalisis peraturan IWUF untuk nomor Taolu dan Sanda.	Mahasiswa mampu membuat serta memahami peraturan pertandingan.	Kriteria: Membuat ringkasan peraturan pertandingan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	luring		Materi: Rencana Penyelenggaraan Pertandingan Pustaka: Allen, J. (2010). Event Planning: The Ultimate Guide to Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences, Conventions, Incentives, and Other Special Events. Wiley.	5%

4	Mahasiswa mampu menganalisis peraturan IWUF untuk nomor Taolu dan Sanda.	Mahasiswa mampu membuat serta memahami peraturan pertandingan.	Kriteria: Membuat ringkasan peraturan perandingan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	luring		Materi: Rencana Penyelenggaraan Pertandingan Pustaka: Allen, J. (2010). <i>Event Planning: The Ultimate Guide to Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences, Conventions, Incentives, and Other Special Events.</i> Wiley.	5%
5	Mahasiswa mampu menilai performa atlet Taolu berdasarkan kriteria IWUF.	Mahasiswa mampu memahami scoring sesuai kriteria (akurasi, kekuatan, ritme).	Kriteria: Konsistensi scoring sesuai kriteria (akurasi, kekuatan, ritme). Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	luring		Materi: Rencana Penyelenggaraan Pertandingan Pustaka: Allen, J. (2010). <i>Event Planning: The Ultimate Guide to Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences, Conventions, Incentives, and Other Special Events.</i> Wiley.	5%
6	Mahasiswa mampu menilai performa atlet kriteria IWUF.	Mahasiswa mampu memahami scoring sesuai kriteria (akurasi, kekuatan, ritme).	Kriteria: Konsistensi scoring sesuai kriteria (akurasi, kekuatan, ritme). Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	luring		Materi: Rencana Penyelenggaraan Pertandingan Pustaka: Allen, J. (2010). <i>Event Planning: The Ultimate Guide to Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences, Conventions, Incentives, and Other Special Events.</i> Wiley.	5%
7	Mahasiswa mampu menerapkan sistem scoring dan pelanggaran dalam Sanda.	Mahasiswa mampu memberikan sinyal pelanggaran dan akurasi pencatatan poin.	Kriteria: Mahasiswa dapat melakukan pengambilan keputusan dengan cepat dan tepat. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	luring		Materi: Rencana Penyelenggaraan Pertandingan Pustaka: Allen, J. (2010). <i>Event Planning: The Ultimate Guide to Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences, Conventions, Incentives, and Other Special Events.</i> Wiley.	5%

8	Mahasiswa mampu menerapkan sistem scoring dan pelanggaran dalam Sunda.	UTS	Kriteria: UTS Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	luring		Materi: Rencana Penyelenggaraan Pertandingan Pustaka: Allen, J. (2010). <i>Event Planning: The Ultimate Guide to Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences, Conventions, Incentives, and Other Special Events.</i> Wiley.	10%
9	Mahasiswa mampu menerapkan sistem scoring dan pelanggaran dalam Sunda.	Mahasiswa mampu memberikan sinyal pelanggaran dan akurasi pencatatan poin.	Kriteria: Mahasiswa dapat melakukan pengambilan keputusan dengan cepat dan tepat. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	luring		Materi: Rencana Penyelenggaraan Pertandingan Pustaka: Allen, J. (2010). <i>Event Planning: The Ultimate Guide to Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences, Conventions, Incentives, and Other Special Events.</i> Wiley.	5%
10	Mahasiswa mampu merancang proposal penyelenggaraan event Wushu.	Mahasiswa mampu membuat proposal, kreativitas, kelengkapan dokumen event wushu.	Kriteria: Mahasiswa dapat membuat proposal event wushu sesuai dengan kebutuhan pertandingan wushu. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	luring		Materi: Rencana Penyelenggaraan Pertandingan Pustaka: Allen, J. (2010). <i>Event Planning: The Ultimate Guide to Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences, Conventions, Incentives, and Other Special Events.</i> Wiley.	5%
11	Mahasiswa mampu merancang proposal penyelenggaraan event Wushu.	Mahasiswa mampu membuat proposal, kreativitas, kelengkapan dokumen event wushu.	Kriteria: Mahasiswa dapat membuat proposal event wushu sesuai dengan kebutuhan pertandingan wushu. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	luring		Materi: Rencana Penyelenggaraan Pertandingan Pustaka: Allen, J. (2010). <i>Event Planning: The Ultimate Guide to Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences, Conventions, Incentives, and Other Special Events.</i> Wiley.	5%

12	Mahasiswa mampu merancang proposal penyelenggaraan event Wushu.	Mahasiswa mampu membuat proposal, kreativitas, kelengkapan dokumen event wushu.	Kriteria: Mahasiswa dapat membuat proposal event wushu sesuai dengan kebutuhan pertandingan wushu. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	luring		Materi: Rencana Penyelenggaraan Pertandingan Pustaka: Allen, J. (2010). <i>Event Planning: The Ultimate Guide to Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences, Conventions, Incentives, and Other Special Events.</i> Wiley.	5%
13	Mahasiswa mampu memimpin pertandingan Wushu secara mandiri.	Mahasiswa mampu bersikap profesionalisme dalam mengambil keputusan selama simulasi.	Kriteria: Mahasiswa mampu bersikap profesionalisme dalam mengambil keputusan selama simulasi dalam hal kinerja wasit, teamwork dan evaluasi diri maupun kelompok. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	luring		Materi: Rencana Penyelenggaraan Pertandingan Pustaka: Allen, J. (2010). <i>Event Planning: The Ultimate Guide to Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences, Conventions, Incentives, and Other Special Events.</i> Wiley.	5%
14	Mahasiswa mampu memimpin pertandingan Wushu secara mandiri.	Mahasiswa mampu bersikap profesionalisme dalam mengambil keputusan selama simulasi.	Kriteria: Mahasiswa mampu bersikap profesionalisme dalam mengambil keputusan selama simulasi dalam hal kinerja wasit, teamwork dan evaluasi diri maupun kelompok. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	luring		Materi: Rencana Penyelenggaraan Pertandingan Pustaka: Allen, J. (2010). <i>Event Planning: The Ultimate Guide to Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences, Conventions, Incentives, and Other Special Events.</i> Wiley.	5%
15	Mahasiswa mampu mengkritisi kesalahan umum dalam perwasitan.	Mahasiswa mampu menganalisis terhadap kasus yang terjadi pada saat event wushu berlangsung.	Kriteria: Mahasiswa mampu menganalisis terhadap kasus dalam pengambilan keputusan selama event wushu berlangsung. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	luring		Materi: Rencana Penyelenggaraan Pertandingan Pustaka: Allen, J. (2010). <i>Event Planning: The Ultimate Guide to Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences, Conventions, Incentives, and Other Special Events.</i> Wiley.	5%

16	UAS	UAS	Kriteria: UAS Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	luring		Materi: Rencana Penyelenggaraan Pertandingan Pustaka: Allen, J. (2010). <i>Event Planning: The Ultimate Guide to Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences, Conventions, Incentives, and Other Special Events.</i> Wiley.	20%
----	-----	-----	---	--------	--	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	33.38%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	33.38%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	33.38%
		100%

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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 2 Januari 2025

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Keperawatan
Olahraga



MUHAMMAD
NIDN 0010097903

UPM Program Studi S1
Pendidikan Keperawatan
Olahraga



NIDN 0022019502

