



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan
Program Studi S1 Ilmu Keolahragaan

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Kuliah Kerja Nyata (KKN)	8920103304	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	7	17 April 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Dr. Roy Januardi Irawan, M.Kes.		Dr. Heri Wahyudi, S.Or., M.Pd.			Dr. Heri Wahyudi, S.Or., M.Pd.	

Model Pembelajaran	Project Based Learning					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan				
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan				
	CPL-8	Mampu mengembangkan dan mengoptimalkan potensi kearifan lokal di bidang ilmu keolahragaan untuk menciptakan dunia usaha dan industri keolahragaan secara mandiri dan atau bersama-sama. (PLO-8)				
	CPL-11	Mampu merumuskan dan mengembangkan ilmu keolahragaan dalam kaitannya dengan aktivitas fisik, olahraga dan permainan tradisional di lingkungan Industri dan Dunia Kerja (IDUKA) serta masyarakat pada umumnya. (PLO-1)				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK - 1	Menerapkan pengetahuan dan keterampilan ilmu keolahragaan dalam pengembangan potensi kearifan lokal untuk inisiatif industri keolahragaan yang inovatif. (C3)				
	CPMK - 2	Menganalisis dan mengevaluasi keefektifan program keolahragaan yang dirancang untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat lokal. (C4, C5)				
	CPMK - 3	Merancang dan mengimplementasikan strategi kolaboratif untuk mengintegrasikan aktivitas fisik dan olahraga dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. (C6)				
	CPMK - 4	Menggunakan pendekatan kreatif untuk mengadaptasi dan menerapkan permainan tradisional dalam program pembelajaran keolahragaan. (C3)				
	CPMK - 5	Mengevaluasi dampak sosial dan ekonomi dari program keolahragaan yang dikembangkan dalam konteks kearifan lokal. (C5)				
	CPMK - 6	Menciptakan solusi inovatif untuk tantangan yang dihadapi dalam implementasi program keolahragaan di masyarakat. (C6)				
	CPMK - 7	Menerapkan keterampilan kolaboratif dan kepemimpinan dalam mengelola proyek keolahragaan yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan. (C3)				
	CPMK - 8	Menganalisis dan mengkritisi pendekatan yang digunakan dalam pengembangan keolahragaan di tingkat lokal dan nasional. (C4)				
	CPMK - 9	Mengembangkan program pelatihan yang inovatif berdasarkan analisis kebutuhan dan potensi lokal di bidang keolahragaan. (C6)				
	CPMK - 10	Mengevaluasi dan menyesuaikan program keolahragaan berdasarkan feedback dari masyarakat dan stakeholders untuk peningkatan berkelanjutan. (C5)				
	Matrik CPL - CPMK					
		CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-8	CPL-11
	CPMK-1			✓		
	CPMK-2				✓	
	CPMK-3	✓			✓	
	CPMK-4				✓	
	CPMK-5			✓		
	CPMK-6		✓			
	CPMK-7	✓				
	CPMK-8		✓			
	CPMK-9		✓	✓		
	CPMK-10	✓			✓	
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1	✓															
CPMK-2		✓														
CPMK-3			✓													
CPMK-4				✓									✓			
CPMK-5					✓							✓				
CPMK-6						✓				✓						
CPMK-7							✓									
CPMK-8								✓						✓		
CPMK-9											✓					
CPMK-10										✓					✓	✓

Deskripsi Singkat MK Kuliah Kerja Nyata (Kkn) pada program studi Ilmu Keolahragaan merupakan mata kuliah yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu dan keterampilan yang telah dipelajari di dalam kelas ke dalam masyarakat. Mahasiswa akan terlibat langsung dalam kegiatan nyata di lapangan yang berkaitan dengan bidang keolahragaan. Tujuan dari mata kuliah ini adalah untuk memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa, mengembangkan keterampilan sosial, serta meningkatkan pemahaman tentang peran keolahragaan dalam masyarakat. Ruang lingkupnya meliputi partisipasi dalam program-program keolahragaan di masyarakat, pengabdian kepada masyarakat, serta pembelajaran melalui pengalaman langsung di lapangan.

Pustaka	Utama :	
		1. TIM Penyusun, 2022, Buku Pedoman Kuliah Kerja Nyata, Unipress, Unesa Surabaya
	Pendukung :	
		1. Jurnal

Dosen Pengampu Prof. Dr. Andun Sudijandoko, M.Kes.
Dr. Achmad Widodo, M.Kes.
Dr. Pudjijuniarto, M.Pd.
Prof. Dr. Himawan Wismanadi, M.Pd.
Dr. Soni Sulistyarto, M.Kes.
Mokhamad Nur Bawono, S.Or., M.Kes.
Dr. Heri Wahyudi, S.Or., M.Pd.
Muhammad Dzul Fikri, S.Or., M.Pd.
Awang Firmansyah, S.Or., 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 diharapkan mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan ilmu keolahragaan dalam konteks pengembangan potensi kearifan lokal untuk mendukung inisiatif industri keolahragaan yang inovatif.	1. Pengenalan konsep kearifan lokal dalam industri keolahragaan 2. Penerapan pengetahuan keolahragaan dalam inisiatif industri 3. Kemampuan mengidentifikasi potensi kearifan lokal	Kriteria: mahasiswa aktif melalui diskusi, studi kasus, dan tanya jawab. Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Aktifitas Partisipatif	Pembelajaran Kolaboratif. 3 x 50	Diskusi daring tentang penerapan kearifan lokal dalam industri keolahragaan	Materi: Konsep Industri Keolahragaan, Kearifan Lokal dalam Konteks Olahraga, Penerapan Ilmu Keolahragaan untuk Inovasi Industri Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
2	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan ilmu keolahragaan dalam konteks pengembangan potensi kearifan lokal untuk menciptakan inisiatif industri keolahragaan yang inovatif.	1. Penerapan konsep keolahragaan lokal 2. Inovasi dalam industri keolahragaan 3. Kemampuan menerapkan pengetahuan keolahragaan	Kriteria: mahasiswa aktif melalui diskusi, studi kasus, dan tanya jawab. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran kolaboratif. 2 x 50	Diskusi daring tentang integrasi kearifan lokal dan industri keolahragaan 3 x 50	Materi: Kearifan lokal dalam olahraga, Inovasi dalam industri keolahragaan, Penerapan pengetahuan keolahragaan Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
3	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dan mengevaluasi keefektifan program keolahragaan dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat lokal.	1. Analisis program keolahragaan 2. Evaluasi keefektifan program 3. Kemampuan kritis dalam menilai program	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran berbasis masalah. 3 x 50	Diskusi daring tentang analisis program keolahragaan, Penyusunan portofolio hasil evaluasi program	Materi: Konsep program keolahragaan, Metode analisis program, Teknik evaluasi keefektifan program Pustaka: Handbook Perkuliahan	10%

4	Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan mengimplementasikan strategi kolaboratif yang dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam aktivitas fisik dan olahraga sehari-hari.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Partisipasi aktif dalam diskusi kelompok 2. Kemampuan merancang program aktivitas fisik dan olahraga 3. Kemampuan mengidentifikasi hambatan dan solusi dalam mengintegrasikan aktivitas fisik dan olahraga 	<p>Kriteria: mahasiswa aktif melalui diskusi, studi kasus, dan tanya jawab.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Pembelajaran Kolaboratif. 3 x 50	Diskusi daring tentang hambatan integrasi aktivitas fisik, Membuat proposal program aktivitas fisik kolaboratif 3 x 50	<p>Materi: Konsep kolaborasi dalam aktivitas fisik dan olahraga, Strategi merancang program aktivitas fisik, Pentingnya integrasi aktivitas fisik dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	10%
5	Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan mengimplementasikan strategi kolaboratif untuk mengintegrasikan aktivitas fisik dan olahraga dalam kehidupan sehari-hari masyarakat.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan merancang strategi kolaboratif 2. Kemampuan mengimplementasikan aktivitas fisik dan olahraga 3. Kemampuan mengintegrasikan aktivitas fisik dalam kehidupan sehari-hari 	<p>Kriteria: mahasiswa aktif melalui diskusi, studi kasus, dan tanya jawab.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Pembelajaran Berbasis Proyek. 3 x 50	Diskusi daring tentang penerapan strategi kolaboratif dalam kehidupan sehari-hari masyarakat 3 x 50	<p>Materi: Konsep Kolaborasi, Manfaat Aktivitas Fisik dan Olahraga, Strategi Integrasi dalam Masyarakat</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
6	Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dalam mengadaptasi permainan tradisional ke dalam program pembelajaran keolahragaan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan mengadaptasi permainan tradisional 2. Kemampuan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran keolahragaan 3. Kreativitas dalam mengintegrasikan budaya lokal 	<p>Kriteria: mahasiswa aktif melalui diskusi, studi kasus, dan tanya jawab.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Pembelajaran Kolaboratif.	Diskusi daring tentang pengalaman mengadaptasi permainan tradisional, Membuat video tutorial mengenai penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran keolahragaan	<p>Materi: Sejarah Permainan Tradisional, Manfaat Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Keolahragaan, Strategi Mengadaptasi Permainan Tradisional</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
7	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi dampak sosial dan ekonomi dari program keolahragaan yang dikembangkan dalam konteks kearifan lokal dengan menggunakan kemampuan kognitif C5.	<ol style="list-style-type: none"> 1. dampak sosial dievaluasi dengan tepat 2. dampak ekonomi dianalisis secara komprehensif 	<p>Kriteria: mahasiswa aktif melalui diskusi, studi kasus, dan tanya jawab.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Diskusi kelompok dan studi kasus. 3 x 50	Diskusi daring tentang studi kasus evaluasi program keolahragaan lokal	<p>Materi: Konsep evaluasi dampak sosial, Metode analisis dampak ekonomi, Studi kasus program keolahragaan lokal</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
8	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis secara kritis pendekatan yang digunakan dalam pengembangan keolahragaan di tingkat lokal dan nasional serta memberikan evaluasi yang konstruktif.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis pendekatan pengembangan keolahragaan 2. Kritik terhadap pendekatan yang digunakan 	<p>Kriteria: mahasiswa aktif melalui diskusi, studi kasus, dan tanya jawab.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja, Tes</p>	Diskusi, studi kasus, presentasi. 3 x 50	Diskusi daring tentang pendekatan keolahragaan, Penulisan analisis kritis pendekatan olahraga	<p>Materi: Pendekatan pengembangan keolahragaan, Evaluasi pendekatan keolahragaan, Studi kasus pengembangan keolahragaan</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%

9	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan solusi inovatif yang dapat mengatasi tantangan dalam implementasi program keolahragaan di masyarakat sesuai dengan Taksonomi Bloom level C6.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan identifikasi masalah 2. Kreativitas dalam merancang solusi 3. Kemampuan merencanakan implementasi program 	<p>Kriteria: mahasiswa aktif melalui diskusi, studi kasus, dan tanya jawab.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Pembelajaran Berbasis Masalah. 3x50	Diskusi daring tentang tantangan implementasi program keolahragaan, Penugasan membuat proposal solusi inovatif	<p>Materi: Identifikasi Tantangan dalam Implementasi Program Keolahragaan, Teknik Merancang Solusi Inovatif, Perencanaan Implementasi Program Keolahragaan</p> <p>Pustaka: Handbook Perkuliahan</p>	10%
10	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan keterampilan kolaboratif dan kepemimpinan dalam mengelola proyek keolahragaan dengan melibatkan berbagai pemangku kepentingan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan berkolaborasi 2. Kemampuan kepemimpinan 3. Pengelolaan proyek olahraga 	<p>Kriteria: mahasiswa aktif melalui diskusi, studi kasus, dan tanya jawab.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja, Tes</p>	Pembelajaran kolaboratif, diskusi kelompok, studi kasus. 3x50	Diskusi daring tentang studi kasus proyek olahraga	<p>Materi: Keterampilan kolaboratif, Kepemimpinan dalam proyek olahraga, Manajemen pemangku kepentingan</p> <p>Pustaka: Handbook Perkuliahan</p>	15%
11	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis secara kritis pendekatan yang digunakan dalam pengembangan keolahragaan di tingkat lokal dan nasional serta dapat memberikan evaluasi yang konstruktif.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis pendekatan pengembangan keolahragaan 2. Kritik terhadap pendekatan yang digunakan 	<p>Kriteria: mahasiswa aktif melalui diskusi, studi kasus, dan tanya jawab.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Diskusi kelompok dan presentasi. 3x50	Diskusi daring tentang pendekatan pengembangan olahraga, Penulisan analisis kritis dalam bentuk tulisan	<p>Materi: Pendekatan pengembangan keolahragaan di tingkat lokal, Pendekatan pengembangan keolahragaan di tingkat nasional, Teknik analisis kritis</p> <p>Pustaka: Handbook Perkuliahan</p>	10%
12	Mahasiswa diharapkan mampu mengidentifikasi kebutuhan dan potensi lokal di bidang keolahragaan, serta mampu mengembangkan program pelatihan inovatif yang sesuai dengan analisis tersebut.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan mengidentifikasi kebutuhan lokal 2. Kreativitas dalam merancang program pelatihan 3. Kemampuan menganalisis potensi lokal 4. Relevansi program pelatihan dengan kebutuhan lokal 	<p>Kriteria: mahasiswa aktif melalui diskusi, studi kasus, dan tanya jawab.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Pembelajaran Berbasis Masalah. 3x50	Diskusi daring tentang analisis kebutuhan lokal, Penyusunan proposal program pelatihan inovatif	<p>Materi: Analisis Kebutuhan Lokal di Bidang Keolahragaan, Potensi Lokal dalam Pengembangan Program Pelatihan, Inovasi dalam Program Pelatihan Keolahragaan</p> <p>Pustaka: Handbook Perkuliahan</p>	10%
13	Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan program pelatihan inovatif berdasarkan analisis kebutuhan dan potensi lokal di bidang keolahragaan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Program pelatihan inovatif 2. Analisis kebutuhan lokal 3. Analisis potensi lokal 	<p>Kriteria: mahasiswa aktif melalui diskusi, studi kasus, dan tanya jawab.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	Pembelajaran Berbasis Proyek. 3x50	Diskusi daring tentang analisis kebutuhan lokal, Pengembangan program pelatihan inovatif secara daring	<p>Materi: Analisis Kebutuhan Lokal, Analisis Potensi Lokal, Pengembangan Program Pelatihan Inovatif</p> <p>Pustaka: Handbook Perkuliahan</p>	4%
14	Mahasiswa diharapkan mampu mengidentifikasi kebutuhan program keolahragaan, mengevaluasi program yang sudah ada, serta mampu menyesuaikan program keolahragaan berdasarkan feedback untuk peningkatan berkelanjutan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan mengidentifikasi kebutuhan program keolahragaan 2. Kemampuan mengevaluasi program keolahragaan 3. Kemampuan menyesuaikan program keolahragaan berdasarkan feedback 	<p>Kriteria: mahasiswa aktif melalui diskusi, studi kasus, dan tanya jawab.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Diskusi, Studi Kasus, Role-Play. 3x50	Diskusi daring tentang evaluasi program keolahragaan, Penugasan membuat portofolio evaluasi program keolahragaan	<p>Materi: Pentingnya feedback dalam peningkatan program keolahragaan, Teknik evaluasi program keolahragaan, Strategi penyesuaian program keolahragaan</p> <p>Pustaka: Handbook Perkuliahan</p>	0%

15	Mahasiswa diharapkan mampu mengidentifikasi kebutuhan program keolahragaan, mengevaluasi program yang sudah ada, dan melakukan penyesuaian berdasarkan feedback untuk meningkatkan keberlanjutan program.	1.Kemampuan mengidentifikasi kebutuhan program 2.Kemampuan mengevaluasi program 3.Kemampuan menyesuaikan program berdasarkan feedback	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Diskusi kelompok, studi kasus, role play. 3x50	Diskusi daring tentang evaluasi program keolahragaan, Penugasan membuat studi kasus penyesuaian program olahraga	Materi: Pentingnya feedback dalam peningkatan program keolahragaan, Teknik evaluasi program keolahragaan, Strategi penyesuaian program Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%
16	Mahasiswa diharapkan mampu mengidentifikasi kebutuhan program keolahragaan, mengevaluasi program yang sudah ada, dan melakukan penyesuaian berdasarkan feedback untuk meningkatkan keberlanjutan program.	1.Kemampuan mengidentifikasi kebutuhan program 2.Kemampuan mengevaluasi program 3.Kemampuan menyesuaikan program berdasarkan feedback	Kriteria: mahasiswa aktif melalui diskusi, studi kasus, dan tanya jawab. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi kelompok, studi kasus, role play. 3x50	Diskusi daring tentang evaluasi program keolahragaan, Penugasan membuat studi kasus penyesuaian program olahraga	Materi: Pentingnya feedback dalam peningkatan program keolahragaan, Teknik evaluasi program keolahragaan, Strategi penyesuaian program Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	18.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	28%
3.	Penilaian Portofolio	25.5%
4.	Penilaian Praktikum	2%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	21%
6.	Tes	4%
		99%

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.

Koordinator Program Studi S1
Ilmu Keolahragaan



Dr. Heri Wahyudi, S.Or., M.Pd.
NIDN 0015067904

UPM Program Studi S1 Ilmu
Keolahragaan



Dr. Roy Januardi Irawan, S.Or.,
M.Kes.
NIDN 0009018104

File PDF ini digenerate pada tanggal 17 April 2025 Jam 21:56 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

