

	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																																																							
Organisasi dan Administrasi Pertandingan	8920102319		T=2	P=0	ECTS=3.18	2	16 Oktober 2024																																																							
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																								
	Dr. Pudjijuniarto, M.Pd.		Prof. Dr. Himawan Wismanadi, M.Pd.			HERI WAHYUDI																																																								
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																													
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																													
	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-7	Mampu memahami, menganalisis dan mengevaluasi serta menerapkan teori keilmuan khususnya kebugaran fisik, kesehatan mental, dan sosial di bidang ilmu keolahragaan. (PLO-7)																																																												
	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)																																																												
	CPL-12	Mampu mengoptimalkan konsep efektivitas dan efisiensi gerakan manusia dalam kaitannya aktivitas dan permainan fisik serta olahraga di lingkungan dunia usaha dan industri serta masyarakat pada umumnya.(PLO-2)																																																												
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																													
	CPMK - 1	Mampu menerapkan konsep dan teori keilmuan dalam perencanaan dan pengorganisasian pertandingan olahraga yang efektif dan efisien. (C3)																																																												
	CPMK - 2	Mampu menganalisis berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan penyelenggaraan pertandingan olahraga. (C4)																																																												
	CPMK - 3	Mampu mengevaluasi efektivitas dan efisiensi kegiatan pertandingan olahraga berdasarkan kriteria atau standar yang telah ditetapkan. (C5)																																																												
	CPMK - 4	Mampu menciptakan strategi baru dalam pengelolaan pertandingan olahraga yang inovatif dan adaptif terhadap perubahan lingkungan. (C6)																																																												
	CPMK - 5	Mampu menerapkan prinsip-prinsip administrasi pertandingan untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan pertandingan. (C3)																																																												
	CPMK - 6	Mampu menganalisis dampak sosial dan ekonomi dari penyelenggaraan pertandingan olahraga di masyarakat. (C4)																																																												
	CPMK - 7	Mampu mengevaluasi dan mengoptimalkan penggunaan sumber daya manusia dan material dalam penyelenggaraan pertandingan olahraga. (C5)																																																												
	CPMK - 8	Mampu menciptakan sistem administrasi pertandingan yang terintegrasi dengan teknologi informasi terkini. (C6)																																																												
	CPMK - 9	Mampu menganalisis dan mengevaluasi regulasi dan kebijakan yang berlaku dalam penyelenggaraan pertandingan olahraga. (C4)																																																												
	CPMK - 10	Mampu menerapkan teori dan metode keolahragaan untuk mengembangkan program pertandingan yang inklusif dan berkelanjutan. (C3)																																																												
	Matrik CPL - CPMK																																																													
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-7</th> <th>CPL-11</th> <th>CPL-12</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td>✓</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-6</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-7</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-8</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-9</td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-10</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table>						CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-11	CPL-12	CPMK-1		✓		✓	CPMK-2		✓			CPMK-3				✓	CPMK-4	✓		✓		CPMK-5			✓	✓	CPMK-6			✓		CPMK-7				✓	CPMK-8	✓				CPMK-9		✓	✓		CPMK-10			✓	✓
	CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-11	CPL-12																																																									
	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)																																																														

		<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>	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															✓	✓
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	Mata kuliah Organisasi Dan Administrasi Pertandingan pada program studi Ilmu Keolahragaan bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang konsep organisasi dan administrasi dalam penyelenggaraan pertandingan olahraga. Mahasiswa akan mempelajari berbagai aspek terkait perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi pertandingan. Ruang lingkup mata kuliah mencakup pembahasan tentang struktur organisasi, peran dan fungsi dalam pertandingan, manajemen sumber daya, perizinan, serta penegakan aturan dan regulasi dalam olahraga.																																																																																																																																																																																																												
Pustaka	Utama :																																																																																																																																																																																																												
	1. Manajemen Keolahragaan Pemerintah dan Swasta. (n.d.). (n.p.): Penerbit CV. SARNU UNTUNG. 2. Berners, P. (2017). The Practical Guide to Organising Events. United Kingdom: Taylor & Francis. 3. Bladen, C., Kennell, J., Abson, E., Wilde, N. (2017). Events Management: An Introduction. United Kingdom: Taylor & Francis.																																																																																																																																																																																																												
	Pendukung :																																																																																																																																																																																																												
Dosen Pengampu	PUDJIJUNIARTO HIMAWAN WISMANADI MOKHAMAD NUR BAWONO TESTA ADI NUGRAHA Prof. Dr. Himawan Wismanadi, M.Pd. Prof. Dr. Himawan Wismanadi, M.Pd. Dr. Pudjijuniarto, M.Pd. Dr. Pudjijuniarto, M.Pd. Mokhammad Nur Bawono, S.Or., M.Kes. Mokhammad Nur Bawono, S.Or., M.Kes. Testa Adi Nugraha, S.Pd., M.Pd. Testa Adi Nugraha, 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	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan konsep dan teori keilmuan dalam perencanaan dan pengorganisasian pertandingan olahraga dengan efektif dan efisien.	1.Mampu menjelaskan konsep perencanaan pertandingan olahraga 2.Mampu merancang organisasi pertandingan olahraga yang efektif 3.Mampu menerapkan teori keilmuan dalam pengorganisasian pertandingan olahraga	Kriteria: mahasiswa mampu memberikan respon terkait materi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 x 50	Diskusi daring tentang penerapan konsep perencanaan pertandingan olahraga dalam kasus nyata 2 x 50	Materi: Konsep perencanaan pertandingan olahraga, Teori keilmuan dalam pengorganisasian pertandingan olahraga, Strategi efektif dalam pengorganisasian pertandingan Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
2	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan konsep dan teori keilmuan dalam perencanaan dan pengorganisasian pertandingan olahraga dengan efektif dan efisien.	1.Penerapan konsep keilmuan dalam perencanaan pertandingan 2.Penerapan teori keilmuan dalam pengorganisasian pertandingan	Kriteria: Mahasiswa mampu memberikan respon terhadap pertanyaan yang disampaikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 x 50	Penugasan Esai Online 2 x 50	Materi: Konsep perencanaan pertandingan, Teori pengorganisasian pertandingan, Efektivitas dan efisiensi dalam pengorganisasian pertandingan Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%

3	Mampu menganalisis berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan penyelenggaraan pertandingan olahraga.	1.Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penyelenggaraan pertandingan olahraga diidentifikasi dengan baik 2.Analisis faktor-faktor tersebut dilakukan secara mendalam	Kriteria: Mahasiswa mampu memberikan respon terhadap tugas yang diberikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Diskusi kelompok dan studi kasus. 2 x 50	Diskusi daring tentang faktor-faktor keberhasilan penyelenggaraan pertandingan olahraga 2 x 50	Materi: Teori penyelenggaraan pertandingan olahraga, Studi kasus keberhasilan dan kegagalan penyelenggaraan pertandingan olahraga Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
4	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi efektivitas dan efisiensi kegiatan pertandingan olahraga dengan menggunakan kriteria atau standar yang telah ditetapkan.	1.Kemampuan menganalisis efektivitas kegiatan pertandingan 2.Kemampuan menganalisis efisiensi kegiatan pertandingan	Kriteria: Mahasiswa mampu memberikan respon terhadap pertanyaan yang diberikan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 x 50	Diskusi daring tentang studi kasus evaluasi kegiatan pertandingan olahraga 2 x 50	Materi: Konsep Evaluasi Efektivitas dan Efisiensi Kegiatan Pertandingan, Kriteria Evaluasi dalam Pertandingan Olahraga, Standar Evaluasi Kegiatan Pertandingan Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
5	Mampu menciptakan strategi baru dalam pengelolaan pertandingan olahraga yang inovatif dan adaptif terhadap perubahan lingkungan.	1.Kemampuan menciptakan strategi baru 2.Kemampuan beradaptasi terhadap perubahan lingkungan	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 x 50	Diskusi daring tentang penerapan strategi inovatif dalam pengelolaan pertandingan olahraga 2 x 50	Materi: Konsep strategi inovatif dalam pengelolaan pertandingan olahraga, Strategi adaptif dalam menghadapi perubahan lingkungan Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
6	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan strategi baru dalam pengelolaan pertandingan olahraga yang inovatif dan adaptif terhadap perubahan lingkungan.	1.Kemampuan menciptakan strategi baru 2.Kreativitas dalam pengelolaan pertandingan 3.Kemampuan adaptif terhadap perubahan lingkungan	Kriteria: mahasiswa mampu memberikan respon terkait materi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 x 50	Diskusi daring tentang implementasi strategi baru dalam pengelolaan pertandingan olahraga 2 x 50	Materi: Konsep strategi pengelolaan pertandingan olahraga, Inovasi dalam pengelolaan pertandingan, Adaptasi terhadap perubahan lingkungan Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	4%
7	Mampu menerapkan prinsip-prinsip administrasi pertandingan untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan pertandingan.	1.Pemahaman konsep administrasi pertandingan 2.Kemampuan mengidentifikasi dan menerapkan prinsip-prinsip administrasi pertandingan	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 x 50	Diskusi daring tentang penerapan prinsip-prinsip administrasi pertandingan dalam kasus nyata 2 x 50		0%
8	Mahasiswa diharapkan mampu memahami dan menerapkan prinsip-prinsip administrasi pertandingan dalam rangka meningkatkan kualitas penyelenggaraan pertandingan.	1.Pemahaman prinsip-prinsip administrasi pertandingan 2.Kemampuan menerapkan prinsip-prinsip administrasi dalam konteks pertandingan	Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan soal tertulis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 x 50	Diskusi daring tentang penerapan prinsip-prinsip administrasi dalam kasus pertandingan tertentu 2 x 50	Materi: Konsep Administrasi Pertandingan, Penerapan Prinsip-prinsip Administrasi dalam Pertandingan Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%

9	Mampu menerapkan prinsip-prinsip administrasi pertandingan untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan pertandingan.	1. Pemahaman prinsip-prinsip administrasi pertandingan 2. Kemampuan menerapkan prinsip-prinsip tersebut dalam konteks penyelenggaraan pertandingan	Kriteria: Mahasiswa mampu memberikan respon terhadap pertanyaan yang disampaikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 x 50	Diskusi daring tentang penerapan prinsip-prinsip administrasi pertandingan dalam kasus nyata 2 x 50	Materi: Prinsip-prinsip Administrasi Pertandingan, Penerapan prinsip-prinsip tersebut dalam penyelenggaraan pertandingan Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
10	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dampak sosial dan ekonomi dari penyelenggaraan pertandingan olahraga di masyarakat dengan menggunakan pemikiran kritis dan analitis.	1. dampak sosial pertandingan olahraga 2. dampak ekonomi pertandingan olahraga	Kriteria: Mahasiswa mampu memberikan respon terhadap pertanyaan yang diberikan Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Diskusi kelompok dan studi kasus.	Diskusi daring tentang studi kasus dampak sosial dan ekonomi pertandingan olahraga	Materi: Teori dampak sosial pertandingan olahraga, Studi kasus dampak ekonomi pertandingan olahraga Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
11	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi dan mengoptimalkan penggunaan sumber daya manusia dan material dalam penyelenggaraan pertandingan olahraga.	1. Pemahaman konsep pengelolaan sumber daya manusia dan material 2. Kemampuan menganalisis efektivitas penggunaan sumber daya 3. Kemampuan menyusun rekomendasi perbaikan dalam pengelolaan sumber daya	Kriteria: mahasiswa mampu memberikan respon terkait materi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	Diskusi kelompok dan studi kasus. 2 x 50	Diskusi daring tentang studi kasus pengelolaan sumber daya dalam olahraga 2 x 50	Materi: Konsep pengelolaan sumber daya manusia dalam olahraga, Strategi pengelolaan material dalam pertandingan, Analisis efisiensi penggunaan sumber daya Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
12	Mampu menciptakan sistem administrasi pertandingan yang terintegrasi dengan teknologi informasi terkini.	1. Kemampuan merancang sistem administrasi pertandingan 2. Penerapan teknologi informasi dalam administrasi pertandingan	Kriteria: mahasiswa mampu memberikan respon terkait materi . Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Proyek. 2 x 50	Pengembangan Prototipe Sistem Administrasi Pertandingan 2 x 50	Materi: Konsep Sistem Administrasi Pertandingan, Penerapan Teknologi Informasi dalam Olahraga, Pengembangan Sistem Terintegrasi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
13	Mampu menganalisis dan mengevaluasi regulasi dan kebijakan dalam penyelenggaraan pertandingan olahraga.	1. analisis regulasi yang tepat 2. evaluasi kebijakan yang kritis	Kriteria: Mahasiswa mampu memberikan respon terhadap pertanyaan yang diberikan.. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Diskusi, studi kasus, dan analisis dokumen. 2 x 50	Diskusi daring tentang regulasi olahraga yang relevan, Menganalisis kebijakan penyelenggaraan pertandingan dalam bentuk tulisan 2 x 50	Materi: Regulasi dalam olahraga, Kebijakan penyelenggaraan pertandingan, Proses analisis dan evaluasi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
14	Mampu menganalisis dan mengevaluasi regulasi dan kebijakan yang berlaku dalam penyelenggaraan pertandingan olahraga.	1. Kemampuan menganalisis regulasi pertandingan olahraga 2. Kemampuan mengevaluasi kebijakan dalam penyelenggaraan pertandingan 3. Ketepatan dalam menarik kesimpulan dari analisis dan evaluasi	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi kelompok dan studi kasus. 2 x 50	Diskusi daring tentang studi kasus regulasi olahraga, Penyusunan portofolio analisis kebijakan pertandingan 2 x 50	Materi: Regulasi dalam olahraga, Kebijakan penyelenggaraan pertandingan, Analisis regulasi olahraga, Evaluasi kebijakan pertandingan Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

15	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan teori dan metode keolahragaan dalam pengembangan program pertandingan yang inklusif dan berkelanjutan.	1. Penerapan teori keolahragaan 2. Penerapan metode keolahragaan 3. Pengembangan program pertandingan inklusif dan berkelanjutan	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran Berbasis Proyek. 2 x 50	Diskusi daring tentang penerapan teori dan metode keolahragaan dalam pengembangan program pertandingan inklusif dan berkelanjutan. 2 x 50	Materi: Teori keolahragaan, Metode keolahragaan, Pengembangan program pertandingan inklusif dan berkelanjutan Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
16	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan teori dan metode keolahragaan untuk merancang program pertandingan yang inklusif dan berkelanjutan.	1. Pemahaman konsep inklusivitas dalam program pertandingan 2. Kemampuan menerapkan teori keolahragaan dalam pengembangan program pertandingan 3. Kemampuan merancang program pertandingan yang berkelanjutan	Kriteria: mahasiswa mampu memberikan respon terkait materi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan simulasi. 2 x 50	Penugasan proyek online 2 x 50	Materi: Teori keolahragaan, Metode pengembangan program pertandingan, Inklusivitas dalam olahraga, Kebijakan keolahragaan berkelanjutan Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	6%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	30%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	25.83%
3.	Penilaian Portofolio	35%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	6.92%
5.	Tes	2.25%
		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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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 3 Mei 2025

Koordinator Program Studi S1
Ilmu Keolahragaan



HERI WAHYUDI
NIDN 0015067904

UPM Program Studi S1 Ilmu
Keolahragaan



NIDN 0009018104

File PDF ini digenerate pada tanggal 1 November 2025 Jam 23:24 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

