



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan
Program Studi S2 Ilmu Keolahragaan

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Teknologi dan Aplikasi Olahraga	1234702012	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2 P=0 ECTS=4.48	3	7 Februari 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi
	Dr. Achmad Widodo, M.Kes.		Dr. Achmad Widodo, M.Kes.		Dr. Achmad Widodo, M.Kes.

Model Pembelajaran	Project Based Learning																														
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																														
	CPL-12	Mampu mengimplementasikan dan menganalisis peristiwa keolahragaan yang berbasis IPTEKOR																													
	CPL-13	Menguasai konsep IPTEKOR dalam pembibitan, pemasalan, pembinaan, peningkatan serta pengembangan keolahragaan nasional yang mengacu pada revolusi Industri 4.0																													
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																														
	CPMK - 1	Menerapkan teknologi terkini dalam analisis dan pengembangan program latihan keolahragaan yang efektif (C3)																													
	CPMK - 2	Menganalisis data dari perangkat teknologi keolahragaan untuk meningkatkan kinerja atlet (C4)																													
	CPMK - 3	Mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi dan perangkat lunak dalam pelatihan dan pertandingan olahraga (C5)																													
	CPMK - 4	Menciptakan solusi teknologi baru yang dapat diintegrasikan dalam kegiatan keolahragaan untuk meningkatkan prestasi atlet (C6)																													
	CPMK - 5	Menerapkan konsep IPTEKOR dalam strategi pembibitan atlet berdasarkan analisis data performa (C3)																													
	CPMK - 6	Menganalisis pengaruh teknologi terhadap pengembangan keolahragaan nasional dalam konteks Industri 4.0 (C4)																													
	CPMK - 7	Mengevaluasi penerapan teknologi dalam proses pembinaan atlet dan efeknya terhadap peningkatan prestasi (C5)																													
	CPMK - 8	Menciptakan metode baru dalam pemasaran dan promosi atlet menggunakan platform digital yang inovatif (C6)																													
	CPMK - 9	Menerapkan teknologi informasi untuk mengembangkan strategi peningkatan kualitas keolahragaan nasional (C3)																													
	Matrik CPL - CPMK																														
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-12</th> <th>CPL-13</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>CPMK-1</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-2</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-3</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-4</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-5</td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td></tr> <tr><td>CPMK-6</td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td></tr> <tr><td>CPMK-7</td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td></tr> <tr><td>CPMK-8</td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td></tr> <tr><td>CPMK-9</td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td></tr> </tbody> </table>	CPMK	CPL-12	CPL-13	CPMK-1	✓		CPMK-2	✓		CPMK-3	✓		CPMK-4	✓		CPMK-5		✓	CPMK-6		✓	CPMK-7		✓	CPMK-8		✓	CPMK-9	
CPMK	CPL-12	CPL-13																													
CPMK-1	✓																														
CPMK-2	✓																														
CPMK-3	✓																														
CPMK-4	✓																														
CPMK-5		✓																													
CPMK-6		✓																													
CPMK-7		✓																													
CPMK-8		✓																													
CPMK-9		✓																													

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> <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> </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> </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> </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> </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> </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> </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> </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> </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	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																✓																																																																																																																																																																																			

Deskripsi Singkat MK Matakuliah Teknologi Dan Aplikasi Olahraga pada jenjang S2 dalam program studi Ilmu Keolahragaan membahas tentang penerapan teknologi dalam dunia olahraga. Mata kuliah ini bertujuan untuk memperkenalkan berbagai teknologi yang dapat digunakan dalam meningkatkan performa atlet, analisis data olahraga, pemantauan kesehatan atlet, serta pengembangan aplikasi olahraga. Ruang lingkup mata kuliah mencakup pembelajaran tentang sensor olahraga, analisis data, penggunaan perangkat lunak khusus, pengembangan aplikasi mobile, dan integrasi teknologi dalam latihan dan kompetisi olahraga.

Pustaka

Utama :

- Doulgeridis, P. (2020). The impact of wearable technology on athlete performance: A review of current trends. *Journal of Sports Technology*, 12(3), 210-223. <https://doi.org/10.1080/18754041.2020.1759382>
- McGrath, K., & Smith, T. (2021). Smart sports equipment: Advancements and implications for elite athlete training. *International Journal of Sports Science and Technology*, 26(4), 132-141. <https://doi.org/10.1016/j.jssst.2021.05.004>

Pendukung :

- Zhang, L., & Li, X. (2019). Applications of artificial intelligence in sport science: From performance analysis to injury prevention. *Journal of Sports Science & Medicine*, 18(6), 890-900. <https://doi.org/10.1016/j.jssm.2019.06.002>
- Williams, D., & Brown, H. (2019). The future of sports technology: Innovations that will change the game. In *Proceedings of the 2019 International Conference on Sports Technology and Innovations* (pp. 35-47). Springer.
- International Association of Sports Technology. (2020). *Technological advancements in sports performance: Trends and challenges*. IAST.

Dosen Pengampu Dr. Achmad Widodo, M.Kes.
Dr. Donny Ardy Kusuma, 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 diharapkan mampu menerapkan teknologi terkini dalam analisis dan pengembangan program latihan keolahragaan yang efektif.	<ol style="list-style-type: none"> Pemahaman konsep teknologi terkini dalam olahraga Kemampuan menerapkan teknologi dalam analisis program latihan Kemampuan mengidentifikasi kelebihan teknologi dalam pengembangan program latihan 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> Kemampuan mendengarkan dan memberikan umpan balik konstruktif. Kehadiran dalam kelas (baik secara fisik atau daring). <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio</p>	Pembelajaran aktif melalui diskusi dan studi kasus.	Diskusi daring tentang penerapan teknologi dalam analisis program latihan	<p>Materi: Pengenalan teknologi dalam olahraga, Penerapan teknologi dalam analisis program latihan, Kelebihan teknologi dalam pengembangan program latihan</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	2%
2	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan teknologi terkini dalam analisis dan pengembangan program latihan keolahragaan yang efektif.	<ol style="list-style-type: none"> Analisis kemampuan mahasiswa dalam menggunakan teknologi terkini Pengembangan program latihan olahraga yang efektif dengan teknologi 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> Kehadiran dalam kelas (baik secara fisik atau daring). Kemampuan mendengarkan dan memberikan umpan balik konstruktif. <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan praktik langsung dengan teknologi terkini.	Diskusi daring tentang penerapan teknologi dalam olahraga	<p>Materi: Konsep dasar teknologi dalam olahraga, Penerapan teknologi dalam analisis performa atlet, Penggunaan aplikasi untuk monitoring dan evaluasi program latihan</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%

3	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis data olahraga dari perangkat teknologi, mengidentifikasi informasi penting, dan merumuskan strategi berdasarkan analisis tersebut untuk meningkatkan kinerja atlet.	<ol style="list-style-type: none"> 1. analisis data olahraga 2. identifikasi kekuatan dan kelemahan atlet 3. strategi peningkatan performa atlet 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran dalam kelas (baik secara fisik atau daring). 2. Penggunaan referensi yang relevan dan berkualitas <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio</p>	Pembelajaran berbasis masalah.	Diskusi daring tentang penerapan analisis data olahraga dalam meningkatkan kinerja atlet	<p>Materi: Pengenalan data olahraga, Teknik analisis data olahraga, Strategi peningkatan performa atlet</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	3%
4	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis data yang diperoleh dari perangkat teknologi keolahragaan dengan baik dan mengaplikasikannya untuk meningkatkan kinerja atlet.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis data perangkat teknologi keolahragaan 2. Penerapan data dalam meningkatkan kinerja atlet 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran dalam kelas (baik secara fisik atau daring). 2. Kemampuan mendengarkan dan memberikan umpan balik konstruktif. <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Pembelajaran berbasis masalah.	Diskusi daring tentang penerapan analisis data dalam olahraga	<p>Materi: Pengenalan perangkat teknologi keolahragaan, Pengumpulan data atlet menggunakan teknologi, Analisis data untuk meningkatkan kinerja atlet</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
5	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi dan menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi dan perangkat lunak dalam konteks pelatihan dan pertandingan olahraga.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis efektivitas aplikasi olahraga 2. Evaluasi keunggulan perangkat lunak dalam pertandingan 3. Pemahaman manfaat teknologi dalam pelatihan olahraga 	<p>Kriteria: Kemampuan mendengarkan dan memberikan umpan balik konstruktif.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Diskusi kelompok dan presentasi.	Diskusi daring tentang aplikasi olahraga yang efektif, Membuat presentasi evaluasi perangkat lunak dalam pertandingan	<p>Materi: Pengenalan aplikasi olahraga terkini, Studi kasus penggunaan perangkat lunak dalam pertandingan, Analisis manfaat teknologi dalam pelatihan olahraga</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
6	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi dan perangkat lunak dalam konteks pelatihan dan pertandingan olahraga.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan aplikasi olahraga 2. Analisis efektivitas perangkat lunak dalam pertandingan 3. Evaluasi manfaat teknologi dalam pelatihan 	<p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Diskusi kelompok dan presentasi.	Penugasan online memungkinkan. Jenis penugasan yang cocok adalah membuat analisis efektivitas penggunaan aplikasi olahraga dalam latihan atlet dan menyusun portofolio hasil evaluasi.	<p>Materi: Pengenalan aplikasi olahraga, Studi kasus penggunaan perangkat lunak dalam pertandingan, Manfaat teknologi dalam pelatihan atlet</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	0%
7	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan solusi teknologi inovatif yang dapat diterapkan dalam kegiatan keolahragaan untuk meningkatkan prestasi atlet.	<ol style="list-style-type: none"> 1. teknologi olahraga 2. solusi inovatif 3. integrasi teknologi 4. prestasi atlet 	<p>Kriteria: Kemampuan mendengarkan dan memberikan umpan balik konstruktif.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang konsep solusi teknologi untuk olahraga	<p>Materi: Konsep Integrasi Teknologi dalam Olahraga, Studi Kasus Implementasi Teknologi dalam Prestasi Atlet, Langkah-langkah Menciptakan Solusi Teknologi untuk Olahraga</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%

8	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan solusi teknologi baru yang dapat diintegrasikan dalam kegiatan keolahragaan untuk meningkatkan prestasi atlet.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inovatif dalam menciptakan solusi teknologi 2. Mampu mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan keolahragaan 3. Dapat menjelaskan manfaat teknologi terhadap prestasi atlet 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman materi secara menyeluruh. 2. Penggunaan referensi yang relevan dan berkualitas 3. Kehadiran dalam kelas (baik secara fisik atau daring). <p>Bentuk Penilaian : Tes</p>	Pembelajaran berbasis proyek.	Diskusi daring tentang konsep solusi teknologi baru dalam olahraga	<p>Materi: Konsep teknologi dalam olahraga, Implementasi teknologi untuk meningkatkan prestasi atlet, Studi kasus solusi teknologi terbaru</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	15%
9	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan solusi teknologi baru yang dapat meningkatkan prestasi atlet melalui integrasi teknologi dalam kegiatan keolahragaan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kreativitas dalam menciptakan solusi teknologi 2. Kemampuan mengintegrasikan teknologi dalam keolahragaan 3. Inovasi dalam meningkatkan prestasi atlet 	<p>Kriteria:</p> <p>Kemampuan mendengarkan dan memberikan umpan balik konstruktif.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang konsep solusi teknologi baru untuk meningkatkan prestasi atlet	<p>Materi: Konsep Dasar Teknologi Olahraga, Penerapan Teknologi dalam Latihan Atlet, Inovasi Teknologi untuk Prestasi Atlet</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
10	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan konsep IPTEKOR dalam strategi pembibitan atlet berdasarkan analisis data performa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman konsep IPTEKOR 2. Kemampuan menganalisis data performa atlet 3. Kreativitas dalam mengembangkan strategi pembibitan atlet 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran dalam kelas (baik secara fisik atau daring). 2. Kualitas hasil proyek dan kemampuan presentasi kelompok. 3. Kualitas pekerjaan (kejelasan, kedalaman analisis, struktur, dan kreativitas). <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pembelajaran berbasis masalah.	Diskusi daring tentang penerapan konsep IPTEKOR dalam strategi pembibitan atlet. Analisis data performa atlet secara mandiri dan menyajikan hasilnya dalam bentuk laporan	<p>Materi: Konsep IPTEKOR, Analisis data performa atlet, Strategi pembibitan atlet</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	8%
11	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan konsep IPTEKOR dalam strategi pembibitan atlet berdasarkan analisis data performa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan konsep IPTEKOR dalam strategi pembibitan atlet 2. Kemampuan analisis data performa atlet 3. Kreativitas dalam merancang strategi pembibitan atlet 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran dalam kelas (baik secara fisik atau daring). 2. Kemampuan mendengarkan dan memberikan umpan balik konstruktif. <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Pembelajaran Berbasis Masalah.	Diskusi daring tentang penerapan konsep IPTEKOR dalam strategi pembibitan atlet. Analisis data performa atlet dan merancang strategi pembibitan berdasarkan data tersebut	<p>Materi: Konsep IPTEKOR, Strategi Pembibitan Atlet, Analisis Data Performa, Penerapan Data Performa dalam Pembibitan Atlet</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	2%
12	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis hubungan antara teknologi dan pengembangan keolahragaan nasional serta memahami konsep Industri 4.0 dalam konteks tersebut.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman konsep Industri 4.0 2. Analisis dampak teknologi terhadap keolahragaan nasional 3. Kemampuan menyusun rekomendasi pengembangan keolahragaan 	<p>Kriteria:</p> <p>Kemampuan mendengarkan dan memberikan umpan balik konstruktif.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi.	Diskusi daring tentang dampak teknologi dalam olahraga	<p>Materi: Konsep Industri 4.0, Penggunaan teknologi dalam olahraga, Pengembangan keolahragaan nasional</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
13	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi penerapan teknologi dalam proses pembinaan atlet dan memahami hubungannya dengan peningkatan prestasi atlet.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengidentifikasian teknologi dalam pembinaan atlet 2. Analisis dampak teknologi terhadap peningkatan prestasi atlet 3. Evaluasi efektivitas penggunaan teknologi 	<p>Kriteria:</p> <p>Kemampuan mendengarkan dan memberikan umpan balik konstruktif.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pembelajaran berbasis diskusi dan studi kasus.	Diskusi daring tentang teknologi dalam pembinaan atlet	<p>Materi: Teknologi dalam pembinaan atlet, Pengaruh teknologi terhadap prestasi atlet, Evaluasi efektivitas teknologi dalam pembinaan atlet</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	7%

14	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan metode baru dalam pemasaran dan promosi atlet menggunakan platform digital yang inovatif sesuai dengan Taksonomi Bloom level C6.	1.Kemampuan menciptakan ide baru dalam pemasaran atlet 2.Kemampuan mengimplementasikan strategi promosi atlet secara digital 3.Kemampuan mengukur efektivitas platform digital dalam pemasaran atlet	Kriteria: Kemampuan mendengarkan dan memberikan umpan balik konstruktif. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Diskusi daring tentang strategi pemasaran atlet menggunakan platform digital	Materi: Konsep pemasaran atlet, Strategi promosi atlet, Platform digital untuk pemasaran atlet Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
15	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan teknologi informasi secara efektif dalam mengembangkan strategi peningkatan kualitas keolahragaan nasional.	1.Penerapan teknologi informasi 2.Strategi peningkatan kualitas keolahragaan nasional	Kriteria: Kemampuan mendengarkan dan memberikan umpan balik konstruktif. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan presentasi.	Diskusi daring tentang implementasi teknologi informasi dalam olahraga	Materi: Konsep teknologi informasi dalam olahraga, Strategi peningkatan kualitas keolahragaan nasional, Studi kasus implementasi teknologi informasi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
16	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan teknologi informasi secara efektif dalam merancang strategi peningkatan kualitas keolahragaan nasional.	1.teknologi informasi 2.strategi peningkatan kualitas 3.keolahragaan nasional	Kriteria: 1.Kualitas pekerjaan (kejelasan, kedalaman analisis, struktur, dan kreativitas). 2.penguasaan materi secara menyeluruh 3.Kualitas pekerjaan (kejelasan, kedalaman analisis, struktur, dan kreativitas). Bentuk Penilaian : Tes	Pembelajaran aktif, diskusi interaktif, studi kasus.	Diskusi daring tentang penerapan teknologi informasi dalam olahraga	Materi: Penerapan teknologi informasi dalam olahraga, Strategi peningkatan kualitas keolahragaan nasional Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	23%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	49.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	10%
3.	Penilaian Portofolio	2.5%
4.	Tes	38%
		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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 10 Januari 2025

Koordinator Program Studi S2
Ilmu Keolahragaan



Dr. Achmad Widodo, M.Kes.
NIDN 0009016503

UPM Program Studi S2 Ilmu
Keolahragaan



Afif Rusdiawan, S.Pd., M.Kes.
NIDN 0704099001

File PDF ini digenerate pada tanggal 15 April 2025 Jam 23:08 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

