



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Vokasi
Program Studi D4 Analisis Performa Olahraga

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

		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 Analisis Performa Pertandingan Olahraga merupakan mata kuliah inti pada jenjang D4 Program Studi Analisis Performa Olahraga yang membekali mahasiswa dengan kemampuan untuk menganalisis, menginterpretasi, dan mengevaluasi performa atlet atau tim dalam berbagai pertandingan olahraga. Isi mata kuliah mencakup pengenalan konsep dasar analisis performa, teknik pengumpulan data (seperti video analysis dan statistik pertandingan), penggunaan teknologi dan perangkat lunak analisis, interpretasi data kuantitatif dan kualitatif, serta penerapan hasil analisis untuk pengembangan strategi dan peningkatan performa. Tujuan mata kuliah ini adalah agar mahasiswa mampu menerapkan metode analisis yang tepat, menghasilkan insight berbasis data, dan memberikan rekomendasi yang mendukung keputusan pelatih atau manajemen tim. Ruang lingkupnya meliputi berbagai cabang olahraga, dengan pendekatan multidisiplin yang menggabungkan prinsip ilmu keolahragaan, statistik, dan teknologi.																	
Pustaka	Utama :																	
	Pendukung :																	
Dosen Pengampu																		
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 dapat mengidentifikasi, memilih, dan menggunakan teknologi pengumpulan data yang sesuai untuk menganalisis performa atlet dalam simulasi pertandingan.	1.Kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi pengumpulan data 2.Ketepatan dalam memilih teknologi sesuai konteks pertandingan 3.Kualitas data yang dihasilkan dari simulasi 4.Kemampuan menginterpretasi data awal untuk analisis performa	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Demonstrasi, simulasi praktik, diskusi interaktif, dan studi kasus.	Menganalisis video simulasi pertandingan dan mengidentifikasi teknologi pengumpulan data yang digunakan, Membuat laporan singkat tentang prosedur pengumpulan data dengan teknologi tertentu	Materi: Jenis-jenis teknologi pengumpulan data performa (e.g., sensor, kamera high-speed, GPS), Prinsip kerja dan aplikasi teknologi dalam olahraga, Prosedur pengumpulan data dalam simulasi pertandingan, Etika dan standar dalam pengumpulan data olahraga Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%											
2							0%											
3							0%											
4							0%											
5							0%											
6							0%											
7							0%											

8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	1.67%
2.	Penilaian Praktikum	1.67%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	1.67%
		5.01%

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 proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.