

	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																																																			
ASPEK BISNIS FITNESS DAN KEBUGARAN	8920102219		T=2	P=0	ECTS=3.18	1																																																			
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																			
	Dr. Soni Sulistyarto, M.Kes.		Dr. Soni Sulistyarto, M.Kes.			HERI WAHYUDI																																																			
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-7	Mampu memahami, menganalisis dan mengevaluasi serta menerapkan teori keilmuan khususnya kebugaran fisik, kesehatan mental, dan sosial di bidang ilmu keolahragaan. (PLO-7)																																																							
	CPL-10	Mampu berfikir kritis, logis, inovatif dan sistematis guna mengembangkan dan mengoptimisasi potensi dunia usaha dan industri di bidang ilmu keolahragaan. (PLO-10)																																																							
	CPL-12	Mampu mengoptimisasi 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	Menganalisis hubungan antara anatomi manusia dan efektivitas gerakan dalam kegiatan kebugaran untuk meningkatkan kinerja fisik. (C4)																																																							
	CPMK - 2	Mengevaluasi program kebugaran dan kesehatan mental berdasarkan teori ilmiah terkini dan standar industri keolahragaan. (C5)																																																							
	CPMK - 3	Menciptakan strategi bisnis inovatif dalam industri kebugaran yang memanfaatkan analisis kritis terhadap tren pasar saat ini. (C6)																																																							
	CPMK - 4	Menganalisis dan mengevaluasi efisiensi program latihan fisik untuk berbagai demografi dalam masyarakat. (C4)																																																							
	CPMK - 5	Menciptakan metode baru dalam pelatihan kebugaran yang mengintegrasikan teknologi terkini untuk meningkatkan hasil latihan. (C6)																																																							
	CPMK - 6	Mengevaluasi dampak sosial dan kesehatan dari program kebugaran yang dirancang untuk komunitas lokal. (C5)																																																							
	CPMK - 7	Menganalisis data keuangan dan operasional untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas bisnis kebugaran. (C4)																																																							
	CPMK - 8	Menciptakan kampanye promosi yang inovatif dan etis untuk meningkatkan kesadaran dan partisipasi dalam program kebugaran. (C6)																																																							
	CPMK - 9	Menganalisis dan mengevaluasi kepatuhan terhadap regulasi dan standar keamanan dalam fasilitas kebugaran. (C5)																																																							
	CPMK - 10	Menciptakan program pelatihan dan pengembangan staf yang berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas layanan kebugaran. (C6)																																																							
	Matrik CPL - CPMK																																																								
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-2</th> <th>CPL-7</th> <th>CPL-10</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-2	CPL-7	CPL-10	CPL-12	CPMK-1				✓	CPMK-2		✓			CPMK-3			✓		CPMK-4				✓	CPMK-5		✓	✓		CPMK-6		✓			CPMK-7			✓		CPMK-8	✓				CPMK-9		✓	✓		CPMK-10		✓	✓	
	CPMK	CPL-2	CPL-7	CPL-10	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><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><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 ini membahas tentang aspek bisnis dalam industri fitness dan kebugaran. Mahasiswa akan mempelajari konsep-konsep dasar dalam manajemen bisnis yang dapat diterapkan dalam konteks fitness dan kebugaran. Topik yang akan dibahas meliputi perencanaan bisnis, pemasaran, manajemen operasional, keuangan, serta strategi pengembangan usaha di bidang fitness dan kebugaran. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana mengelola bisnis fitness dan kebugaran secara efektif dan efisien, serta mempersiapkan mahasiswa untuk berkarir di industri ini dengan pengetahuan yang relevan dan aplikatif.																																																																																																																																																																																																												
Pustaka	Utama :																																																																																																																																																																																																												
			1. 1) Baechle, Thomas R. 2014. Fitness Weight Training . United State. Human kinetic. 2. (2) Fahey, Thomas. 2005. Weight Training Basics. New York. McGraw-Hill. 3. (3) Baechle, Thomas R. 2011. Weight training 13 Steps to success . United state. Human kinetic. 4. (4) Clark Nancy. 2014. Sport Nutrition . United State. Human Kinetic. 5. (5) Naternicola, Nancy. 2015 . Fitness Steps To Success . United State. Human Kinetic.																																																																																																																																																																																																										
	Pendukung :																																																																																																																																																																																																												
Dosen Pengampu	Dr. Soni Sulistyarto, M.Kes. Indra Himawan Susanto, S.Or., M.Kes. Yetty Septiani Mustar, S.KM., M.P.H.																																																																																																																																																																																																												
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 mengoptimalkan konsep efektivitas gerakan manusia dalam aktivitas fisik untuk meningkatkan kinerja fisik.	1.Anatomi manusia dipahami dengan baik 2.Mampu menganalisis hubungan antara anatomi dan gerakan fisik 3.Mampu mengoptimalkan gerakan untuk meningkatkan kinerja fisik	Kriteria: Mahasiswa Memberikan respon terhadap pertanyaan yang disampaikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 x 50 menit	Diskusi daring tentang analisis hubungan antara anatomi dan gerakan fisik 2 x 50 menit	Materi: Struktur Anatomi Manusia, Prinsip Efektivitas Gerakan, Analisis Gerakan dalam Kegiatan Kebugaran Pustaka: Handbook Perkuliahan		5%																																																																																																																																																																																																					
2	Lulusan diharapkan mampu melakukan analisis teoretis tentang hubungan antara anatomi manusia dan implementasi fungsi manusia dalam aktivitas fisik dan olahraga, khususnya dalam bidang kajian ilmu keolahragaan.	1.Analisis hubungan antara anatomi manusia dan efektivitas gerakan dalam kegiatan kebugaran 2.Penerapan konsep anatomi dalam meningkatkan kinerja fisik	Kriteria: Mahasiswa Memberikan respon terhadap pertanyaan yang disampaikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 x 50 menit	Diskusi Online, Pengumpulan Tugas Online 2 x 50 menit	Materi: Struktur Anatomi Manusia, Prinsip Gerakan Efektif dalam Kebugaran, Penerapan Anatomi dalam Kinerja Fisik Pustaka: Handbook Perkuliahan		5%																																																																																																																																																																																																					

3	Mahasiswa diharapkan mampu memahami, menganalisis, dan mengevaluasi program kebugaran dan kesehatan mental berdasarkan teori ilmiah terkini dan standar industri keolahragaan.	1. Teori Ilmiah Terkini 2. Standar Industri Keolahragaan 3. Analisis Program Kebugaran 4. Evaluasi Kesehatan Mental	Kriteria: Mahasiswa Memberikan respon terhadap pertanyaan yang disampaikan Bentuk Penilaian : Tes	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 x 50 menit	Diskusi Online 2 x 50 menit	Materi: Teori Ilmiah Terkini dalam Kebugaran, Standar Industri Keolahragaan, Evaluasi Program Kebugaran, Kesehatan Mental dalam Kebugaran Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
4	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan strategi bisnis inovatif dalam industri kebugaran dengan menggunakan analisis kritis terhadap tren pasar saat ini.	1. Analisis kritis terhadap tren pasar kebugaran 2. Kreativitas dalam menciptakan strategi bisnis inovatif	Kriteria: Mahasiswa Memberikan respon terhadap pertanyaan yang disampaikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 x 50 menit	Diskusi daring tentang strategi bisnis inovatif yang diusulkan 2 x 50 menit	Materi: Tren Pasar Industri Kebugaran, Strategi Bisnis Inovatif, Analisis Kritis Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
5	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dan mengevaluasi efisiensi program latihan fisik untuk berbagai demografi dalam masyarakat serta mengoptimalkan konsep efektivitas gerakan manusia dalam aktivitas fisik dan olahraga.	1. Analisis efisiensi program latihan fisik 2. Evaluasi program latihan fisik untuk berbagai demografi 3. Penerapan konsep efektivitas gerakan manusia	Kriteria: Mahasiswa Memberikan respon terhadap pertanyaan yang disampaikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 x 50 menit	Diskusi daring tentang analisis program latihan fisik yang efisien untuk demografi tertentu	Materi: Konsep efisiensi program latihan fisik, Analisis program latihan fisik untuk berbagai demografi, Evaluasi efektivitas gerakan manusia dalam aktivitas fisik Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
6	Mampu melakukan penelitian ilmiah yang dapat digunakan dalam memberikan berbagai alternatif penyelesaian masalah di bidang ilmu keolahragaan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan pembinaan aktifitas fisik dan permainan olahraga tradisional serta olahraga prestasi dalam rangkaian upaya meningkatkan kesehatan dan kebugaran bagi masyarakat, komunitas olahraga dan olahragawan.	1. Integrasi teknologi dalam program latihan 2. Kemampuan penelitian ilmiah 3. Pengembangan metode pelatihan baru	Kriteria: Mahasiswa Memberikan respon terhadap pertanyaan yang disampaikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran Berbasis Proyek. 2 x 50 menit	Diskusi daring tentang penerapan teknologi dalam pelatihan kebugaran 2 x 50 menit	Materi: Penggunaan teknologi dalam pelatihan kebugaran, Metode penelitian ilmiah dalam keolahragaan, Pembinaan aktifitas fisik dan permainan olahraga Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
7	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi dampak sosial dan kesehatan dari program kebugaran komunitas serta menerapkan teori keilmuan kebugaran fisik, kesehatan mental, dan sosial dalam konteks keolahragaan.	1. dampak positif program kebugaran 2. analisis kesehatan masyarakat 3. penerapan teori kebugaran	Kriteria: Mahasiswa Memberikan respon terhadap pertanyaan yang disampaikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Diskusi kelompok dan studi kasus. 2 x 50 menit	Diskusi daring tentang evaluasi program kebugaran komunitas 2 x 50 menit	Materi: Teori program kebugaran komunitas, Evaluasi dampak sosial dan kesehatan, Studi kasus program kebugaran lokal Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

8	1. Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dan mengevaluasi efisiensi program latihan fisik untuk berbagai demografi dalam masyarakat 2. Ujian Tengah Semester	1. Analisis efisiensi program latihan fisik 2. Evaluasi manfaat program latihan fisik untuk berbagai demografi 3. Ujian Tengah Semester	Kriteria: Mahasiswa Memberikan respon terhadap pertanyaan yang disampaikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Diskusi, studi kasus, presentasi. 2 x 50 menit	Ujian Tengah Semester 2 x 50 menit	Materi: Konsep efisiensi program latihan fisik, Pengaruh demografi terhadap program latihan fisik, Metode evaluasi program latihan fisik Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i> Materi: Ujian Tengah Semester Pustaka:	10%
9	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi dampak sosial dan kesehatan dari program kebugaran untuk komunitas lokal serta mampu melakukan penelitian ilmiah untuk mendukung pengembangan program kebugaran yang optimal.	1. Pemahaman konsep evaluasi program kebugaran 2. Kemampuan analisis dampak sosial dan kesehatan 3. Kemampuan menyusun rekomendasi perbaikan	Kriteria: Mahasiswa Memberikan respon terhadap pertanyaan yang disampaikan Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 x 50 menit	Diskusi daring tentang analisis dampak sosial dan kesehatan dari program kebugaran yang ada di komunitas lokal. 2 x 50 menit	Materi: Konsep Evaluasi Program Kebugaran, Metode Penelitian Ilmiah dalam Kebugaran, Dampak Sosial dan Kesehatan dari Program Kebugaran Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
10	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis data keuangan dan operasional dengan kritis, logis, inovatif, dan sistematis untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas bisnis kebugaran.	1. Analisis data keuangan dan operasional dengan kritis 2. Pengambilan keputusan bisnis yang tepat 3. Strategi meningkatkan efisiensi bisnis kebugaran	Kriteria: Mahasiswa Memberikan respon terhadap pertanyaan yang disampaikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 x 50 menit	Penugasan Analisis Data Keuangan dan Operasional 2 x 50 menit	Materi: Pengumpulan data keuangan dan operasional, Analisis data keuangan dan operasional, Pengambilan keputusan bisnis berdasarkan data Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%
11	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan kampanye promosi yang inovatif dan etis untuk meningkatkan kesadaran dan partisipasi dalam program kebugaran.	1. Kemampuan merancang kampanye promosi inovatif 2. Kemampuan mempertimbangkan aspek etika dalam kampanye promosi 3. Kemampuan meningkatkan partisipasi dalam program kebugaran melalui kampanye promosi	Kriteria: Mahasiswa Memberikan respon terhadap pertanyaan yang disampaikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran Berbasis Proyek. 2 x 50 menit	Diskusi daring tentang ide kampanye promosi inovatif untuk program kebugaran	Materi: Strategi Promosi Inovatif, Etika dalam Promosi, Meningkatkan Partisipasi dalam Program Kebugaran Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
12	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan kampanye promosi yang inovatif dan etis untuk meningkatkan kesadaran dan partisipasi dalam program kebugaran.	1. Kemampuan merancang kampanye promosi inovatif 2. Penerapan etika dalam promosi kebugaran 3. Kreativitas dalam strategi promosi	Kriteria: Mahasiswa Memberikan respon terhadap pertanyaan yang disampaikan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Proyek. 2 x 50 menit	Pengembangan Kampanye Promosi Inovatif 2 x 50 menit	Materi: Strategi Promosi Inovatif, Etika dalam Promosi Kebugaran, Kreativitas dalam Desain Promosi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%

13	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dan mengevaluasi kepatuhan terhadap regulasi dan standar keamanan dalam fasilitas kebugaran dengan menggunakan teori keilmuan kebugaran fisik, kesehatan mental, dan sosial.	1. Analisis kepatuhan terhadap regulasi keamanan 2. Evaluasi standar keamanan dalam fasilitas kebugaran	Kriteria: Mahasiswa Memberikan respon terhadap pertanyaan yang disampaikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Diskusi kelompok dan studi kasus. 2 x 50 menit	Diskusi daring tentang studi kasus kepatuhan terhadap regulasi keamanan dalam fasilitas kebugaran	Materi: Regulasi keamanan dalam fasilitas kebugaran, Standar keamanan yang berlaku, Analisis kepatuhan terhadap regulasi, Evaluasi standar keamanan Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
14	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dan mengevaluasi kepatuhan terhadap regulasi dan standar keamanan dalam fasilitas kebugaran dengan menggunakan pemikiran kritis dan logis.	1. Kepatuhan terhadap regulasi keamanan 2. Analisis kepatuhan terhadap standar keamanan 3. Evaluasi implementasi regulasi dalam fasilitas kebugaran	Kriteria: Mahasiswa Memberikan respon terhadap pertanyaan yang disampaikan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi kelompok dan studi kasus. 2 x 50 menit	Diskusi daring tentang implementasi regulasi keamanan dalam fasilitas kebugaran 2 x 50 menit	Materi: Regulasi keamanan dalam fasilitas kebugaran, Standar keamanan yang harus dipatuhi, Teknik analisis kepatuhan terhadap regulasi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
15	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan program pelatihan dan pengembangan staf yang berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas layanan kebugaran.	1. Efektivitas program pelatihan 2. Kreativitas dalam pengembangan program 3. Kemampuan analisis kebutuhan pelatihan	Kriteria: Mahasiswa Memberikan respon terhadap pertanyaan yang disampaikan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	Diskusi kelompok dan studi kasus. 2 x 50 menit	Diskusi daring tentang perancangan program pelatihan yang inovatif	Materi: Pentingnya program pelatihan yang berkelanjutan, Langkah-langkah merancang program pelatihan, Evaluasi efektivitas program pelatihan Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%
16		Mahasiswa Memberikan respon terhadap pertanyaan yang disampaikan	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	2 x 50 menit		Materi: Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	24.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	27%
3.	Penilaian Portofolio	21.17%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	12.83%
5.	Tes	14.5%
		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 4 Januari 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 25 Maret 2026 Jam 03:49 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

