

	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																																									
Event Olahraga Rekreasi	8920102277	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=4	P=0	ECTS=6.36	7	25 Maret 2026																																									
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																										
	Dr. Andun Sudijandoko, M.Kes.		M. Nur Bawono, S.Or., 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-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																														
	CPL-5	mampu melakukan analisis teoretis tentang hubungan antara anatomi manusia dan implementasi fungsi manusia dalam aktivitas fisik dan olahraga, khususnya dalam bidang kajian ilmu keolahragaan.". (PLO-4)																																														
	CPL-8	Mampu mengembangkan dan mengoptimalisasi potensi kearifan lokal di bidang ilmu keolahragaan untuk menciptakan dunia usaha dan industri keolahragaan secara mandiri dan atau bersama-sama. (PLO-8)																																														
	CPL-10	Mampu berfikir kritis, logis, inovatif dan sistematis guna mengembangkan dan mengoptimalisasi potensi dunia usaha dan industri di bidang ilmu keolahragaan. (PLO-10)																																														
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																															
	CPMK - 1	Mahasiswa dapat menerapkan konsep anatomi manusia dalam perencanaan dan pelaksanaan event olahraga rekreasi yang aman dan efektif. (C3)																																														
	CPMK - 2	Mahasiswa dapat menganalisis dan mengevaluasi efektivitas event olahraga rekreasi berdasarkan prinsip-prinsip ilmu keolahragaan. (C4, C5)																																														
	CPMK - 3	Mahasiswa dapat merancang dan menciptakan event olahraga rekreasi yang inovatif dengan mengintegrasikan kearifan lokal. (C6)																																														
	CPMK - 4	Mahasiswa dapat menganalisis potensi pasar dan kebutuhan peserta dalam pengembangan event olahraga rekreasi. (C4)																																														
	CPMK - 5	Mahasiswa dapat mengevaluasi dan mengoptimalkan strategi pemasaran untuk event olahraga rekreasi berdasarkan analisis pasar. (C5)																																														
	CPMK - 6	Mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan kepemimpinan dan kerjasama tim dalam penyelenggaraan event olahraga rekreasi. (C3)																																														
	Matrik CPL - CPMK																																															
			<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-2</td><td>CPL-4</td><td>CPL-5</td><td>CPL-8</td><td>CPL-10</td></tr><tr><td>CPMK-1</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></tr><tr><td>CPMK-3</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></tr><tr><td>CPMK-5</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></tr></table>	CPMK	CPL-2	CPL-4	CPL-5	CPL-8	CPL-10	CPMK-1			✓			CPMK-2			✓			CPMK-3				✓		CPMK-4					✓	CPMK-5					✓	CPMK-6	✓							
CPMK	CPL-2	CPL-4	CPL-5	CPL-8	CPL-10																																											
CPMK-1			✓																																													
CPMK-2			✓																																													
CPMK-3				✓																																												
CPMK-4					✓																																											
CPMK-5					✓																																											
CPMK-6	✓																																															
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></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	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															✓	✓																																																																																																																									
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Event Olahraga Rekreasi merupakan mata kuliah yang membahas tentang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi event olahraga yang bersifat rekreasi. Tujuan dari mata kuliah ini adalah untuk memberikan pemahaman tentang konsep dasar event olahraga rekreasi, serta keterampilan dalam merencanakan dan mengelola event olahraga rekreasi secara efektif. Ruang lingkup mata kuliah mencakup pemahaman tentang jenis-jenis event olahraga rekreasi, peran dan tanggung jawab dalam mengorganisir event, aspek keamanan dan keselamatan dalam event olahraga rekreasi, serta evaluasi dan analisis terhadap keberhasilan event yang telah dilaksanakan.																																																																																																																																								
Pustaka	Utama :																																																																																																																																								
			1. Mallen, C., & Adams, L.J. (Eds.). (2024). Event Management in Sport, Recreation, and Tourism: Theoretical and Practical Dimensions (4th ed.). Routledge. 2. Routledge Handbook of Sports Event Management. (2017). United Kingdom: Taylor & Francis. 3. Introduction to Sports Tourism and Event Management. (2012). South Africa: AFRICAN SUN MeDIA. 4. Taylor, P. (2012). Torkildsen's Sport and Leisure Management. United Kingdom: Taylor & Francis. 5. Suratmin. (2018). Pengantar olahraga rekreasi dan olahraga pariwisata. Rajawali Pres																																																																																																																																						
	Pendukung :																																																																																																																																								
Dosen Pengampu	Prof. Dr. Andun Sudijandoko, M.Kes. Mokhamad Nur Bawono, S.Or., M.Kes. Indra Himawan Susanto, S.Or., M.Kes. Yudi Dwi Saputra, M.Pd. Muhammad Dzul Fikri, S.Or., M.Pd.																																																																																																																																								
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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 konsep anatomi manusia dalam perencanaan dan pelaksanaan event olahraga rekreasi dengan aman dan efektif.	1.Penerapan konsep anatomi manusia dalam perencanaan event olahraga rekreasi 2.Penerapan konsep anatomi manusia dalam pelaksanaan event olahraga rekreasi	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Pembelajaran berbasis masalah. 4 X 50 mnt	Diskusi daring tentang penerapan konsep anatomi manusia dalam event olahraga rekreasi	Materi: Pengenalan konsep anatomi manusia, Hubungan antara anatomi manusia dan olahraga rekreasi, Penerapan konsep anatomi dalam perencanaan event, Penerapan konsep anatomi dalam pelaksanaan event Pustaka: Handbook Perkuliahan		10%																																																																																																																																	
2	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan konsep anatomi manusia dalam pelaksanaan event olahraga rekreasi dengan aman dan efektif.	1.Pemahaman konsep anatomi manusia 2.Kemampuan mengidentifikasi hubungan antara struktur tubuh dan gerakan olahraga 3.Kemampuan menerapkan konsep anatomi dalam perencanaan event olahraga rekreasi	Kriteria: mahasiswa mampu menjelaskan kembali materi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Masalah. 4 x 50 mnt	Diskusi daring tentang penerapan konsep anatomi dalam event olahraga rekreasi	Materi: Konsep dasar anatomi manusia, Hubungan antara struktur tubuh dan gerakan olahraga, Penerapan konsep anatomi dalam event olahraga rekreasi Pustaka: Handbook Perkuliahan		0%																																																																																																																																	

3	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dan mengevaluasi efektivitas event olahraga rekreasi dengan menggunakan prinsip-prinsip ilmu keolahragaan.	1. analisis efektivitas event 2. evaluasi prinsip keolahragaan	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Masalah. 4 x 50 mnt	Diskusi Online	Materi: Prinsip-prinsip Ilmu Keolahragaan, Metode Analisis Event Olahraga, Teknik Evaluasi Efektivitas Event Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%
4	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dan mengevaluasi efektivitas event olahraga rekreasi dengan menggunakan prinsip-prinsip ilmu keolahragaan.	1. Analisis efektivitas event olahraga rekreasi 2. Evaluasi event olahraga rekreasi berdasarkan prinsip-prinsip ilmu keolahragaan	Kriteria: mahasiswa mampu menjelaskan kembali materi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran Berbasis Masalah. 4 x 50 mnt	Diskusi daring tentang analisis event olahraga rekreasi, Penugasan membuat portofolio evaluasi event olahraga rekreasi	Materi: Prinsip-prinsip ilmu keolahragaan, Metode analisis event olahraga rekreasi, Teknik evaluasi efektivitas event Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%
5	Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menciptakan event olahraga rekreasi yang inovatif dengan mengintegrasikan kearifan lokal.	1. Kreativitas dalam merancang event 2. Integrasi kearifan lokal dalam event 3. Kemanfaatan event bagi masyarakat	Kriteria: mahasiswa mampu menjelaskan kembali materi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Proyek. 4 x 50 mnt	Diskusi daring tentang konsep event yang akan dirancang, Penyusunan proposal event secara daring	Materi: Konsep Event Olahraga Rekreasi, Kearifan Lokal dalam Event, Inovasi dalam Event Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
6	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis potensi pasar dan kebutuhan peserta dalam pengembangan event olahraga rekreasi.	1. potensi pasar diidentifikasi dengan baik 2. kebutuhan peserta dipahami dengan jelas	Kriteria: mahasiswa mampu menjelaskan kembali materi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran Berbasis Masalah. 4 x 50 mnt	Diskusi daring tentang analisis potensi pasar dan kebutuhan peserta dalam event olahraga rekreasi	Materi: Pengertian Potensi Pasar dalam Event Olahraga, Strategi Identifikasi Kebutuhan Peserta, Teknik Analisis Pasar dan Kebutuhan Peserta Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
7	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi dan mengoptimalkan strategi pemasaran untuk event olahraga rekreasi berdasarkan analisis pasar.	1. analisis pasar 2. strategi pemasaran 3. optimasi strategi 4. efektivitas pemasaran	Kriteria: mahasiswa mampu menjelaskan kembali materi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Masalah. 4 x 50 mnt	Diskusi daring tentang analisis pasar dan strategi pemasaran yang efektif untuk event olahraga rekreasi.	Materi: Analisis Pasar, Segmentasi Pasar, Pengembangan Strategi Pemasaran, Evaluasi Strategi Pemasaran Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
8	Ujian Tengah Semester	mahasiswa mampu menjelaskan kembali materi	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	Tes Tertulis 4 x 50 mnt		Materi: UTS Pustaka: <i>Mallen, C., & Adams, L.J. (Eds.). (2024). Event Management in Sport, Recreation, and Tourism: Theoretical and Practical Dimensions (4th ed.). Routledge.</i>	10%

9	Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan keterampilan kepemimpinan dan kerjasama tim dalam penyelenggaraan event olahraga rekreasi.	1.Kemampuan memimpin tim dengan efektif 2.Kemampuan bekerja sama dalam tim 3.Kemampuan mengorganisir event olahraga rekreasi	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran Kolaboratif. 4 x 50 mnt	Diskusi daring tentang strategi kepemimpinan, Penugasan membuat rencana kerja tim untuk event olahraga rekreasi	Materi: Teori kepemimpinan, Strategi kerjasama tim, Pengorganisasian event olahraga rekreasi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%
10	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan solusi kreatif dan inovatif dalam mengatasi tantangan yang muncul selama event olahraga rekreasi.	1.Kreativitas dalam Menemukan Solusi 2.Kemampuan Berpikir Inovatif 3.Kemampuan Menyelesaikan Masalah	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Masalah. 4 x 50 mnt		Materi: Strategi Kreatif dalam Mengatasi Tantangan, Teknik Berpikir Inovatif, Studi Kasus Solusi Kreatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
11	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan solusi kreatif yang inovatif dan efektif dalam mengatasi tantangan yang muncul selama event olahraga rekreasi.	1.Kemampuan menciptakan solusi kreatif 2.Kesesuaian solusi dengan tantangan yang dihadapi 3.Inovasi dalam pemecahan masalah	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Masalah. 4 x 50 mnt		Materi: Strategi kreatif dalam mengatasi tantangan event olahraga rekreasi, Penerapan inovasi dalam pemecahan masalah, Studi kasus tentang solusi kreatif dalam event olahraga rekreasi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
12	Mahasiswa dapat menerapkan teknik evaluasi dan refleksi untuk meningkatkan kualitas event olahraga rekreasi di masa depan.	1.Penggunaan teknik evaluasi yang tepat 2.Kemampuan refleksi yang mendalam	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi kelompok dan studi kasus. 2 x 50 mnt	Diskusi daring tentang pengalaman evaluasi event olahraga yang pernah diikuti, Membuat jurnal refleksi setelah mengikuti event olahraga tertentu 2 x 50 mnt	Materi: teknik evaluasi dan refleksi untuk meningkatkan kualitas event olahraga rekreasi di masa depan. Pustaka: <i>Mallen, C., & Adams, L.J. (Eds.). (2024). Event Management in Sport, Recreation, and Tourism: Theoretical and Practical Dimensions (4th ed.). Routledge.</i>	10%
13	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dampak sosial dan ekonomi dari event olahraga rekreasi terhadap komunitas lokal.	1.dampak sosial 2.dampak ekonomi 3.analisis komunitas lokal	Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi kelompok dan studi kasus. 2 x 50 mnt	Diskusi daring tentang studi kasus event olahraga rekreasi lokal 2 x 50 mnt	Materi: Teori dampak sosial event olahraga rekreasi, Studi kasus event olahraga rekreasi lokal, Metode analisis dampak ekonomi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%

14	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dampak sosial dan ekonomi dari event olahraga rekreasi terhadap komunitas lokal.	1.dampak sosial event olahraga rekreasi 2.dampak ekonomi event olahraga rekreasi 3.analisis dampak terhadap komunitas lokal	Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 x 50 mnt	Diskusi Online 2 x 50 mnt	Materi: Teori Dampak Sosial Event Olahraga, Teori Dampak Ekonomi Event Olahraga, Studi Kasus Event Olahraga Rekreasi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%
15	Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan melaksanakan strategi adaptasi dalam event olahraga rekreasi yang responsif terhadap perubahan kondisi sosial dan lingkungan.	1.Responsif terhadap perubahan sosial 2.Responsif terhadap perubahan lingkungan	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 x 50 mnt	Diskusi daring tentang penerapan strategi adaptasi dalam event olahraga rekreasi 2 x 50 mnt	Materi: Konsep adaptasi dalam event olahraga rekreasi, Strategi adaptasi responsif terhadap perubahan sosial dan lingkungan Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
16	Mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan kepemimpinan dan kerjasama tim yang baik dalam konteks penyelenggaraan event olahraga rekreasi.	1.Kemampuan memimpin tim dengan efektif 2.Kemampuan bekerja sama dalam tim 3.Kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam tim	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan simulasi. 2 x 50 mnt	Diskusi daring tentang strategi kepemimpinan, Penugasan membuat rencana kerja tim untuk event olahraga rekreasi 2 x 50 mnt	Materi: Teori kepemimpinan, Strategi kerjasama tim, Studi kasus penyelenggaraan event olahraga rekreasi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	26.66%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	28.33%
3.	Penilaian Portofolio	31.66%
4.	Penilaian Praktikum	1.67%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	10%
6.	Tes	1.67%
		99.99%

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.

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 03:56 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

