



**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																																		
MANAJEMEN DAN ADMINISTRASI OLAHRAGA REKREASI	8920102221		T=2	P=0	ECTS=3.18	4	25 Januari 2026																																		
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																			
	.....		.....			HERI WAHYUDI																																			
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																								
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																								
	CPL-6	memiliki keahlian dalam hubungan sosial, humaniora dengan konsep kesehatan dan rekreasi.(PLO-6)																																							
	CPL-10	Mampu berfikir kritis, logis, inovatif dan sistematis guna mengembangkan dan mengoptimalkan potensi dunia usaha dan industri di bidang ilmu keolahragaan. (PLO-10)																																							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																								
	CPMK - 1	Menerapkan prinsip-prinsip manajemen dan administrasi dalam pengelolaan kegiatan olahraga rekreasi (C3)																																							
	CPMK - 2	Menganalisis kebutuhan sumber daya untuk kegiatan olahraga rekreasi dan merencanakan penggunaannya secara efektif (C4)																																							
	CPMK - 3	Mengevaluasi efektivitas program olahraga rekreasi berdasarkan kriteria kesehatan dan kepuasan peserta (C5)																																							
	CPMK - 4	Menciptakan strategi pemasaran inovatif untuk meningkatkan partisipasi dalam kegiatan olahraga rekreasi (C6)																																							
	CPMK - 5	Menerapkan teknik komunikasi efektif dalam mengelola tim dan peserta kegiatan olahraga rekreasi (C3)																																							
	CPMK - 6	Menganalisis dan menyesuaikan program olahraga rekreasi untuk memenuhi kebutuhan beragam kelompok masyarakat (C4)																																							
CPMK - 7	Mengevaluasi risiko kegiatan olahraga rekreasi dan mengembangkan rencana mitigasi yang sesuai (C5)																																								
CPMK - 8	Menciptakan metode evaluasi baru untuk mengukur dampak kegiatan olahraga rekreasi terhadap kesehatan sosial (C6)																																								
CPMK - 9	Menerapkan teknologi informasi dalam manajemen dan administrasi olahraga rekreasi untuk efisiensi operasional (C3)																																								
CPMK - 10	Menganalisis feedback dari peserta untuk peningkatan kualitas program olahraga rekreasi (C4)																																								
Matrik CPL - CPMK																																									
	<table border="1"><tr><th>CPMK</th><th>CPL-6</th><th>CPL-10</th></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-6</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-7</td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-8</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-9</td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-10</td><td>✓</td><td></td></tr></table>			CPMK	CPL-6	CPL-10	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓	CPMK-3	✓		CPMK-4		✓	CPMK-5	✓		CPMK-6	✓		CPMK-7		✓	CPMK-8	✓		CPMK-9		✓	CPMK-10	✓						
	CPMK	CPL-6	CPL-10																																						
	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)																																									

		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																✓
<b>Deskripsi Singkat MK</b>		Matakuliah Manajemen Dan Administrasi Olahraga Rekreasi pada program studi Ilmu Keolahragaan bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang konsep-konsep dasar manajemen dan administrasi yang diterapkan dalam konteks olahraga rekreasi. Mahasiswa akan mempelajari berbagai teori, prinsip, dan teknik manajemen yang relevan untuk pengelolaan kegiatan olahraga rekreasi, termasuk perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian. Ruang lingkup mata kuliah ini mencakup pembahasan mengenai peran manajer dalam mengelola fasilitas olahraga, pengembangan program rekreasi, pemasaran dalam olahraga rekreasi, serta evaluasi dan pengembangan sumber daya manusia di bidang olahraga rekreasi.																
<b>Pustaka</b>		<b>Utama :</b>	1. Allen, Lawrence. 2011. Recreation as a Developmental Experience, Wiley Periodical. USA 2. Ancok, Jamaludin, Prof., Ph.D. 2003. Outbound Management Training. Yogyakarta. UII Press. 3. Departeman Pendidikan dan Kebudayaan. 1998/1999. Peraturan Permainan Olahraga Asli/Tradisional, Buku I dan II. Direktorat Keolahragaan Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah Pemuda dan Olahraga. 4. Harisson G. Erpelding M. 2012. Outdoor Program Administration. Human Kinetic : United Kingdom 5. Manuel Baud-Bovy and Fred Lawson. 1977. Tourism and Recreation Development. CBI Publishing Company, INC . : Boston, Massachusetts. 6. Richard G. Kraus. 1977. Recreation Today. Goodyear Publishing Company : California 7. Susanta, Agustinus. 2008. Merancang Outbound Training Professional. Yogyakarta. Andi Offset. 8. Tisna Sopandi. 1983. Aneka Permainan Tradisional. Pustaka Buana: Bandung															
		<b>Pendukung :</b>																
<b>Dosen Pengampu</b>		Prof. Dr. Andun Sudijandoko, M.Kes. Dr. Pudjiuniarto, M.Pd. Catur Supriyanto, S.Pd., M.Kes., Ph.D. Dr. Hijrin Fithroni, S.Or., M.Pd. Muhammad Dzul Fikri, S.Or., 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 (%)					
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)											
1	Pengantar Olahraga Rekreasi dan Memahami Kontrak perkuliahan	Mahasiswa mampu memmemahami kontrak perkuliahan dan mengumpulkan materi pendukung perkuliahan yang diperlukan	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Mind Mapping, diskusi, dan tanya jawab 2 X 50	Diskusi daring tentang penerapan prinsip-prinsip manajemen dalam kasus studi olahraga rekreasi 2x50	<b>Materi:</b> Konsep dasar manajemen, Prinsip-prinsip administrasi, Studi kasus pengelolaan kegiatan olahraga rekreasi <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan	5%											
2	Memahami dan menguasai Konsep – konsep dalam olahraga rekreasi	Mahasiswa dapat menjelaskan Konsep – konsep dalam olahraga rekreasi	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Jigsaw, Diskusi antar kelompok 6 X 50	Penugasan online memungkinkan 6 x 50	<b>Materi:</b> Prinsip-prinsip manajemen dalam olahraga rekreasi, Administrasi kegiatan olahraga rekreasi, Perencanaan dan pengorganisasian kegiatan olahraga rekreasi <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan	5%											

<b>3</b>	Memahami dan menguasai Konsep – konsep dalam olahraga rekreasi	Mahasiswa dapat menjelaskan Konsep – konsep dalam olahraga rekreasi	<b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Jigsaw, Diskusi antar kelompok 6 X 50	Penugasan online memungkinkan	<b>Materi:</b> Prinsip-prinsip manajemen dalam olahraga rekreasi, Administrasi kegiatan olahraga rekreasi, Perencanaan dan pengorganisasian kegiatan olahraga rekreasi <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahahan</i>	5%
<b>4</b>	Memahami Klasifikasi dan pengembangan karir di bidang olahraga rekreasi	Mahasiswa dapat menjelaskan Klasifikasi dan pengembangan karir di bidang olahraga rekreasi	<b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	Demonstrasi, Role Playing 3 X 50	Diskusi daring tentang studi kasus analisis kebutuhan sumber daya dalam olahraga rekreasi	<b>Materi:</b> Konsep kebutuhan sumber daya dalam olahraga rekreasi, Teknik analisis kebutuhan sumber daya, Strategi perencanaan penggunaan sumber daya <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahahan</i>	5%
<b>5</b>	Memahami Klasifikasi dan pengembangan karir di bidang olahraga rekreasi	Mahasiswa dapat menjelaskan Klasifikasi dan pengembangan karir di bidang olahraga rekreasi	<b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	Demonstrasi, Role Playing 3 X 50	Diskusi daring tentang studi kasus analisis kebutuhan sumber daya dalam olahraga rekreasi	<b>Materi:</b> Konsep kebutuhan sumber daya dalam olahraga rekreasi, Teknik analisis kebutuhan sumber daya, Strategi perencanaan penggunaan sumber daya <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahahan</i>	5%
<b>6</b>	Memahami Klasifikasi dan pengembangan karir di bidang olahraga rekreasi	Mahasiswa dapat menjelaskan Klasifikasi dan pengembangan karir di bidang olahraga rekreasi	<b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Demonstrasi, Role Playing 3 X 50	Diskusi daring tentang evaluasi program olahraga rekreasi berdasarkan kriteria kesehatan dan kepuasan peserta	<b>Materi:</b> Kriteria kesehatan dalam program olahraga rekreasi, Metode evaluasi kepuasan peserta, Strategi perbaikan program <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahahan</i>	5%
<b>7</b>	Memahami Klasifikasi dan pengembangan karir di bidang olahraga rekreasi	Mahasiswa dapat menjelaskan Klasifikasi dan pengembangan karir di bidang olahraga rekreasi	<b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Demonstrasi, Role Playing 3 X 50	Diskusi daring tentang evaluasi program olahraga rekreasi berdasarkan kriteria kesehatan dan kepuasan peserta	<b>Materi:</b> Kriteria kesehatan dalam program olahraga rekreasi, Metode evaluasi kepuasan peserta, Strategi perbaikan program <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahahan</i>	5%
<b>8</b>	UTS	UTS	<b>Kriteria:</b> UTS <b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	UTS 3 X 50			5%

<b>9</b>	Memahami olahraga tradisional sebagai bagian dari olahraga rekreasi	Mahasiswa dapat menjelaskan olahraga tradisional sebagai bagian dari olahraga rekreasi	<b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Think, pair, share 3 X 50				5%
<b>10</b>	Memahami olahraga tradisional sebagai bagian dari olahraga rekreasi	Mahasiswa dapat menjelaskan olahraga tradisional sebagai bagian dari olahraga rekreasi	<b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Think, pair, share 3 X 50	Diskusi daring tentang penerapan teknik komunikasi dalam manajemen tim olahraga rekreasi 3 x 50	<b>Materi:</b> Pentingnya komunikasi efektif dalam manajemen tim, Teknik komunikasi yang efektif dalam olahraga rekreasi, Studi kasus tentang manajemen tim dalam olahraga rekreasi <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>		5%
<b>11</b>	Memahami Alam sebagai media olahraga rekreasi	Mahasiswa dapat menjelaskan Alam sebagai media olahraga rekreasi	<b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Praktikum penyelenggaraan kegiatan olahraga rekreasi 3 X 50				5%
<b>12</b>	Memahami Alam sebagai media olahraga rekreasi	Mahasiswa dapat menjelaskan Alam sebagai media olahraga rekreasi	<b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Praktikum penyelenggaraan kegiatan olahraga rekreasi 3 X 50				5%
<b>13</b>	Melakukan Inovasi olahraga rekreasi di alam bebas	Mahasiswa dapat melakukan Inovasi olahraga rekreasi di alam bebas	<b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Praktikum penyelenggaraan kegiatan olahraga rekreasi 3 X 50	Diskusi daring tentang ide metode evaluasi baru yang dapat diterapkan dalam kegiatan olahraga rekreasi	<b>Materi:</b> Pengertian evaluasi, Tujuan evaluasi kegiatan olahraga rekreasi, Metode evaluasi yang umum digunakan, Langkah-langkah menciptakan metode evaluasi baru <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>		5%
<b>14</b>	Melakukan Inovasi olahraga rekreasi di alam bebas	Mahasiswa dapat melakukan Inovasi olahraga rekreasi di alam bebas	<b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Praktikum penyelenggaraan kegiatan olahraga rekreasi 3 X 50	Diskusi daring tentang ide metode evaluasi baru yang dapat diterapkan dalam kegiatan olahraga rekreasi	<b>Materi:</b> Pengertian evaluasi, Tujuan evaluasi kegiatan olahraga rekreasi, Metode evaluasi yang umum digunakan, Langkah-langkah menciptakan metode evaluasi baru <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>		5%

15	Melakukan Inovasi olahraga rekreasi di alam bebas	Mahasiswa dapat melakukan Inovasi olahraga rekreasi di alam bebas	<b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Praktikum penyelenggaraan kegiatan olahraga rekreasi 3 X 50	Diskusi daring tentang ide metode evaluasi baru yang dapat diterapkan dalam kegiatan olahraga rekreasi	<b>Materi:</b> Pengertian evaluasi, Tujuan evaluasi kegiatan olahraga rekreasi, Metode evaluasi yang umum digunakan, <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
16	UAS	UAS	<b>Kriteria:</b> UAS <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	UAS 3 X 50			25%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Percentase
1.	Aktifitas Partisipatif	23.51%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	11%
3.	Penilaian Portofolio	11.83%
4.	Penilaian Praktikum	1.66%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	41.84%
6.	Tes	10.17%
		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-buktii.
6. **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.
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.