

		<div>Universitas Negeri Surabaya</div> <div>Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan</div> <div>Program Studi S1 Ilmu Keolahragaan</div>					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Olahraga dan SDGS		8920102351	Mata Kuliah Pilihan Program Studi		T=2	P=0	ECTS=3.18	7 24 Januari 2026
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi		
		Dr. Roy Januardi Irawan, M.Kes.		Dr. Roy Januardi Irawan, M.Kes.		HERI WAHYUDI		
Model Pembelajaran	Project Based Learning							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya						
	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-8	Mampu mengembangkan dan mengoptimalkan potensi kearifan lokal di bidang ilmu keolahragaan untuk menciptakan dunia usaha dan industri keolahragaan secara mandiri dan atau bersama-sama. (PLO-8)						
	CPL-13	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.(PLO-3)						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	CPMK - 1	Menerapkan konsep kebugaran fisik dalam merancang program latihan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat lokal (C3)						
	CPMK - 2	Menganalisis dampak aktivitas fisik terhadap kesehatan mental dan sosial dalam konteks Sustainable Development Goals (SDGs) (C4)						
	CPMK - 3	Mengevaluasi efektivitas program kebugaran fisik yang telah diterapkan di berbagai komunitas olahraga (C5)						
	CPMK - 4	Menciptakan strategi pengembangan potensi kearifan lokal dalam industri keolahragaan yang berkelanjutan (C6)						
	CPMK - 5	Menerapkan metode penelitian ilmiah untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah dalam pembinaan aktivitas fisik dan olahraga tradisional (C3)						
	CPMK - 6	Menganalisis pengaruh olahraga tradisional terhadap peningkatan kesehatan dan kebugaran masyarakat (C4)						
	CPMK - 7	Mengevaluasi dampak implementasi olahraga prestasi terhadap pembangunan karakter dan kesejahteraan atlet (C5)						
	CPMK - 8	Menciptakan program inovatif yang mengintegrasikan nilai-nilai agama, kebangsaan, dan budaya nasional dalam kegiatan keolahragaan (C6)						
	CPMK - 9	Menerapkan etika akademik dalam melakukan penelitian dan pengembangan di bidang ilmu keolahragaan (C3)						
	CPMK - 10	Menganalisis peran keolahragaan dalam mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) (C4)						
	Matrik CPL - CPMK							
			</					

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											✓					
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Olahraga Dan Sdgs pada jenjang S1 program studi Ilmu Keolahragaan bertujuan untuk mengintegrasikan konsep dan prinsip Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) ke dalam konteks olahraga. Mahasiswa akan mempelajari bagaimana olahraga dapat menjadi sarana untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan, serta memahami dampak olahraga terhadap lingkungan, sosial, dan ekonomi. Ruang lingkup mata kuliah ini mencakup analisis kebijakan olahraga berkelanjutan, implementasi program-program olahraga yang mendukung SDGs, serta peningkatan kesadaran akan pentingnya olahraga dalam mencapai tujuan pembangunan global.																	
Pustaka	Utama :																	
	1. Zerunyan, F. V., Duzert, Y. (2024). Advancing and Negotiating Sustainable Development Goals (SDGs): A Practical Toolkit. United Kingdom: Taylor & Francis. 2. Monkelbaan, J. (2018). Governance for the Sustainable Development Goals: Exploring an Integrative Framework of Theories, Tools, and Competencies. Germany: Springer Nature Singapore. 3. TEKNOLOGI INFORMASI & SDGs. (2023). (n.p.): PT. Sonpedia Publishing Indonesia. 4. Sport Tourism, Events and Sustainable Development Goals: An Emerging Foundation. (2024). United Kingdom: Taylor & Francis. 5. Lindsey, I., Chapman, T. (2017). Enhancing the Contribution of Sport to the Sustainable Development Goals. United Kingdom: Commonwealth Secretariat.																	
	Pendukung :																	
		1. <a href="https://sdgs.bappenas.go.id/website/wp-content/uploads/2021/04/Buku-Saku-Target-Metadata.pdf">https://sdgs.bappenas.go.id/website/wp-content/uploads/2021/04/Buku-Saku-Target-Metadata.pdf</a>																
Dosen Pengampu	Dr. Roy Januardi Irawan, S.Or., M.Kes. Nanda Rimawati, S.K.M., M.K.M.																	
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 merancang program latihan kebugaran fisik yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat lokal.	1.kebutuhan masyarakat lokal terpenuhi 2.program latihan sesuai dengan konsep kebugaran fisik	<b>Kriteria:</b> Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan yang dilontarkan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek. 2 x 50	Diskusi daring tentang analisis kebutuhan masyarakat lokal dan merancang program latihan yang sesuai	<b>Materi:</b> Konsep kebugaran fisik, Analisis kebutuhan masyarakat lokal, Merancang program latihan <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%											
2	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan konsep kebugaran fisik dalam merancang program latihan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat lokal.	1.Keseimbangan program latihan dengan kebutuhan masyarakat lokal 2.Kreativitas dalam merancang program latihan 3.Kemampuan menjelaskan konsep kebugaran fisik	<b>Kriteria:</b> Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan yang dilontarkan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 x 50	Diskusi daring tentang konsep kebugaran fisik dan penerapannya dalam program latihan untuk masyarakat lokal 2 x 50	<b>Materi:</b> Konsep Kebugaran Fisik, Analisis Kebutuhan Masyarakat Lokal, Merancang Program Latihan yang Efektif <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%											

3	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dampak aktivitas fisik terhadap kesehatan mental dan sosial dalam konteks SDGs.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analisis dampak aktivitas fisik terhadap kesehatan mental</li> <li>2. Analisis dampak aktivitas fisik terhadap kesehatan sosial</li> <li>3. Keterkaitan aktivitas fisik dengan pencapaian SDGs</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Tes</p>	Diskusi kelompok dan presentasi. 2 x 50	Diskusi daring tentang dampak aktivitas fisik terhadap kesehatan mental dan sosial dalam konteks SDGs 2 x 50	<p><b>Materi:</b> Teori kesehatan mental dan sosial, Konsep aktivitas fisik, Tujuan SDGs terkait kesehatan</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	0%
4	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dampak aktivitas fisik terhadap kesehatan mental dan sosial dalam konteks SDGs.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. dampak positif aktivitas fisik terhadap kesehatan mental</li> <li>2. dampak positif aktivitas fisik terhadap kesehatan sosial</li> <li>3. keterkaitan aktivitas fisik dengan pencapaian SDGs</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja, Tes</p>	Pembelajaran Kolaboratif. 2 x 50	Diskusi daring tentang dampak aktivitas fisik terhadap kesehatan mental dan sosial dalam konteks SDGs 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Definisi aktivitas fisik, Hubungan aktivitas fisik dengan kesehatan mental, Hubungan aktivitas fisik dengan kesehatan sosial, Kontribusi aktivitas fisik terhadap pencapaian SDGs</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	10%
5	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi program kebugaran fisik yang telah diterapkan di berbagai komunitas olahraga dengan menggunakan kriteria yang relevan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Efektivitas program kebugaran fisik</li> <li>2. Penerapan kriteria evaluasi yang tepat</li> <li>3. Analisis hasil evaluasi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b>  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan yang dilontarkan</li> <li>2. Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan</li> </ol> </p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio</p>	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi. 2 X 50	Diskusi daring tentang evaluasi program kebugaran fisik di komunitas olahraga 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Konsep evaluasi program kebugaran fisik, Kriteria evaluasi program kebugaran fisik, Studi kasus program kebugaran fisik di komunitas olahraga</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	0%
6	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan strategi pengembangan potensi kearifan lokal dalam industri keolahragaan yang berkelanjutan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan kearifan lokal dalam strategi pengembangan</li> <li>2. Kesesuaian strategi dengan prinsip keberlanjutan</li> <li>3. Kreativitas dalam menciptakan strategi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 X 50	Diskusi daring tentang penerapan kearifan lokal dalam industri keolahragaan 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Pengertian kearifan lokal, Prinsip-prinsip keberlanjutan dalam olahraga, Strategi pengembangan potensi kearifan lokal</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	0%

7	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan metode penelitian ilmiah secara tepat untuk mengatasi masalah yang timbul dalam pembinaan aktivitas fisik dan olahraga tradisional.	1. Pemahaman metode penelitian ilmiah 2. Kemampuan mengidentifikasi masalah 3. Kemampuan menyelesaikan masalah	<b>Kriteria:</b> Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Tes	Pembelajaran aktif, diskusi kelompok, studi kasus. 2 X 50	Diskusi daring tentang penerapan metode penelitian ilmiah dalam pembinaan aktivitas fisik dan olahraga tradisional 2 x 50	<b>Materi:</b> Pengenalan metode penelitian ilmiah, Langkah-langkah mengidentifikasi masalah, Strategi menyelesaikan masalah dalam pembinaan aktivitas fisik dan olahraga tradisional <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
8	1. Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi dampak implementasi olahraga prestasi terhadap pembangunan karakter dan kesejahteraan atlet. 2. Ujian Tengah Semester (UTS)	1. dampak implementasi olahraga prestasi 2. pembangunan karakter atlet 3. kesejahteraan atlet	<b>Kriteria:</b> Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	. UTS 2 x 50	Diskusi daring 2 x 50	<b>Materi:</b> <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
9	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis secara mendalam pengaruh olahraga tradisional terhadap peningkatan kesehatan dan kebugaran masyarakat.	1. pengaruh olahraga tradisional terhadap kesehatan masyarakat 2. pengaruh olahraga tradisional terhadap kebugaran masyarakat	<b>Kriteria:</b> Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Tes	Diskusi kelompok dan presentasi. 2 x 50	Diskusi daring tentang implementasi olahraga tradisional di masyarakat 2 x 50	<b>Materi:</b> Sejarah olahraga tradisional, Manfaat olahraga tradisional bagi kesehatan dan kebugaran, Studi kasus pengaruh olahraga tradisional di masyarakat <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
10	Mahasiswa diharapkan mampu mengidentifikasi dan mengevaluasi dampak implementasi olahraga prestasi terhadap pembangunan karakter dan kesejahteraan atlet.	1. Pemahaman konsep olahraga prestasi 2. Analisis dampak olahraga prestasi terhadap karakter atlet 3. Evaluasi kesejahteraan atlet dalam konteks olahraga prestasi	<b>Kriteria:</b> Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi, dan analisis literatur. 2 x 50	Diskusi daring tentang implementasi olahraga prestasi dan dampaknya terhadap karakter dan kesejahteraan atlet 2 x 50	<b>Materi:</b> Teori olahraga prestasi, Pembangunan karakter atlet, Kesejahteraan atlet, Studi kasus implementasi olahraga prestasi <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
11	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan program keolahragaan yang inovatif dengan mengintegrasikan nilai-nilai agama, kebangsaan, dan budaya nasional.	1. Kemampuan menciptakan program inovatif 2. Integrasi nilai agama, kebangsaan, dan budaya nasional 3. Kreativitas dalam pengembangan program	<b>Kriteria:</b> Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	Pembelajaran Berbasis Proyek. 2 x 50	Diskusi Online tentang Ide Program Keolahragaan Inovatif 2 x 50	<b>Materi:</b> Pentingnya Integrasi Nilai-Nilai dalam Program Keolahragaan, Teknik Integrasi Nilai Agama, Kebangsaan, dan Budaya Nasional, Studi Kasus Program Keolahragaan Berbasis Nilai <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%

12	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan etika akademik dengan benar dalam melakukan penelitian dan pengembangan di bidang ilmu keolahragaan.	1. Etika akademik dipahami dengan baik 2. Penerapan etika akademik dalam penelitian terlihat jelas 3. Dampak positif dari penerapan etika akademik dijelaskan	<b>Kriteria:</b> Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Portofolio	Diskusi kelompok dan studi kasus. 2 x 50	Diskusi daring tentang dilema etika dalam penelitian keolahragaan 2 x 50	<b>Materi:</b> Pentingnya Etika Akademik dalam Penelitian, Prinsip-prinsip Etika Akademik, Dampak Positif dari Penerapan Etika Akademik <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
13	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis hubungan antara keolahragaan dan pencapaian SDGs serta mengidentifikasi kontribusi olahraga dalam mendukung pembangunan berkelanjutan.	1. kontribusi olahraga terhadap SDGs diidentifikasi dengan jelas 2. analisis mendalam tentang peran keolahragaan dalam mendukung pencapaian SDGs	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis diskusi dan analisis kasus. 2 x 50	Diskusi daring tentang studi kasus keberhasilan olahraga dalam mendukung SDGs 2 x 50	<b>Materi:</b> Konsep keberlanjutan dalam olahraga, Studi kasus keberhasilan olahraga dalam mendukung SDGs, Framework analisis peran olahraga dalam SDGs <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
14	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis peran keolahragaan dalam mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) serta memahami pentingnya kolaborasi antara olahraga dan pembangunan berkelanjutan.	1. analisis peran keolahragaan dalam mendukung SDGs 2. pemahaman kolaborasi olahraga dan pembangunan berkelanjutan	<b>Kriteria:</b> Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	Pembelajaran aktif melalui diskusi kelompok dan presentasi. 2 x 50	Diskusi daring tentang implementasi olahraga dalam mendukung SDGs 2 x 50	<b>Materi:</b> Konsep SDGs, Peran olahraga dalam pembangunan berkelanjutan, Studi kasus keberhasilan olahraga dalam mendukung SDGs <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
15	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis hubungan antara keolahragaan dan pencapaian SDGs serta dapat merumuskan strategi untuk memanfaatkan olahraga sebagai sarana pembangunan berkelanjutan.	1. Analisis hubungan keolahragaan dan SDGs 2. Strategi pemanfaatan olahraga untuk pembangunan berkelanjutan	<b>Kriteria:</b> Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran kolaboratif, diskusi kelompok, studi kasus. 2 x 50	Diskusi daring tentang implementasi program olahraga untuk mencapai SDGs 2 x 50	<b>Materi:</b> Konsep SDGs, Peran olahraga dalam pembangunan berkelanjutan, Studi kasus keberhasilan program keolahragaan untuk SDGs <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%
16	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan konsep kebugaran fisik dalam merancang program latihan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat lokal.	1. Mampu menjelaskan konsep kebugaran fisik 2. Mampu merancang program latihan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat lokal	<b>Kriteria:</b> Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Tes	Pembelajaran berbasis proyek. 2 x 50	2 x 50	<b>Materi:</b> Konsep kebugaran fisik, Analisis kebutuhan masyarakat lokal, Merancang program latihan <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	17.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	21.66%
3.	Penilaian Portofolio	34.16%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	2.5%
5.	Tes	24.16%
		99.98%

#### 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. **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 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 20 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1  
Ilmu Keolahragaan



HERI WAHYUDI  
NIDN 0015067904

UPM Program Studi S1 Ilmu  
Keolahragaan



NIDN 0009018104

File PDF ini digenerate pada tanggal 24 Januari 2026 Jam 07:28 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

