



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan
Program Studi S1 Ilmu Keolahragaan

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

		CPMK	Minggu Ke																
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
			✓																
				✓															
					✓														
						✓	✓	✓											
									✓	✓									
											✓	✓							
												✓	✓						
													✓	✓					
														✓	✓				
															✓	✓			
																	✓		
																		✓	
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini merupakan pengenalan, pembelajaran/pengajaran, pengembangan, implementasi, dan evaluasi tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi dan perkembangannya, Microsoft Windows dan Microsoft Office, serta dasar dasar jaringan komputer																	
Pustaka		Utama :	1. Rafiudin, R, 2003, "Panduan Membangun Jaringan Komputer Untuk Pemula", Elek Media Komputindo, Jakarta. 2. Komputer, W, 2006, "Menginstalasi Perangkat Jaringan Komputer", Elek Media Komputindo, Jakarta 3. Jarot S., 2012, "Buku Pintar Microsoft office 2007 dan 2010", Mediakita, Jakarta 4. Oneta, E., 2009, "Antigaptek Internet", Kawan Pustaka, Jakarta																
		Pendukung :																	
Dosen Pengampu		Dr. Roy Januardi Irawan, S.Or., M.Kes. Siska Christianingsih, S.Kep., Ns., M.Kep. Abdul Fauzi, S.Kep., Ns., M.Kep.																	
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)	Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)	(5)	(6)	(7)	(8)										
1	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan teknologi informasi dalam pengelolaan data olahraga untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelatihan.	1.teknologi informasi 2.pengelolaan data olahraga 3.efisiensi pelatihan 4.efektivitas pelatihan	Kriteria: Penilaian tes tertulis dalam peer teaching dianggap sebagai tugas, nilai diratara, kemudian diberi bobot (3) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Ceramah, praktek, Diskusi, Tanya jawab 2 X 50	Penugasan Proyek Online	Materi: Konsep Pengelolaan Data Olahraga, Teknologi Informasi dalam Olahraga, Efisiensi dan Efektivitas Pelatihan Pustaka: Handbook Perkuliahan	0%												
2	Mahasiswa diharapkan mampu mengimplementasikan teknologi informasi dalam pengelolaan data olahraga untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelatihan.	1.Penggunaan software pengelolaan data olahraga 2.Analisis efisiensi pelatihan dengan teknologi informasi 3.Penerapan teknologi informasi dalam pengelolaan data olahraga	Kriteria: 1.penilaian Tes kemampuan 2.Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan yang dilontarkan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, praktek, Diskusi, Tanya jawab 2 X 50	Diskusi daring tentang penerapan teknologi informasi dalam pengelolaan data olahraga	Materi: Konsep Pengelolaan Data Olahraga, Teknologi Informasi dalam Pelatihan Olahraga, Penerapan Software Pengelolaan Data Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%												
3	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis data dari berbagai sumber teknologi informasi untuk mengidentifikasi pola-pola kinerja atlet.	1.analisis data atlet 2.identifikasi pola kinerja 3.penerapan teknologi informasi	Kriteria: 1.Penilaian tes tertulis 2.Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan yang dilontarkan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, praktek, Diskusi, Tanya jawab 2 X 50	Diskusi Online	Materi: Konsep Analisis Data, Sumber Data Teknologi Informasi, Pola Kinerja Atlet, Metode Identifikasi Pola Pustaka: Handbook Perkuliahan	10%												

4	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis data kinerja atlet dari berbagai sumber teknologi informasi untuk mengidentifikasi pola-pola kinerja atlet.	1. Analisis data kinerja atlet 2. Identifikasi pola-pola kinerja atlet	Kriteria: 1. Penilaian tes tertulis 2. Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan yang dilontarkan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Ceramah, praktek, Diskusi, Tanya jawab 2 X 50	Presentasi hasil analisis data kinerja atlet	Materi: Pengumpulan data kinerja atlet, Analisis data kinerja atlet, Identifikasi pola kinerja atlet Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
5	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi perangkat lunak dan alat-alat teknologi informasi yang digunakan dalam keolahragaan untuk memastikan keandalan dan keakuratan data.	1. Perangkat lunak dievaluasi dengan benar 2. Alat teknologi informasi dievaluasi secara teliti 3. Keandalan dan keakuratan data terjamin	Kriteria: 1. Penilaian tes 2. Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Ceramah, praktek, Diskusi, Tanya jawab 2 X 50	Diskusi daring tentang pengalaman mengevaluasi perangkat lunak dan alat teknologi informasi dalam keolahragaan	Materi: Pentingnya evaluasi perangkat lunak dalam keolahragaan, Teknik evaluasi alat-alat teknologi informasi, Strategi memastikan keandalan dan keakuratan data Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
6	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan solusi inovatif berbasis teknologi informasi untuk memecahkan masalah yang muncul dalam pelatihan dan manajemen olahraga.	1. Kemampuan mahasiswa dalam merancang solusi berbasis teknologi informasi 2. Kreativitas dalam menciptakan solusi yang efektif 3. Kemampuan dalam menerapkan konsep teknologi informasi dalam konteks olahraga	Kriteria: Penilaian tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio, Tes	Ceramah, praktek, Diskusi, Tanya jawab 2 X 50	Diskusi daring tentang penerapan teknologi informasi dalam olahraga, Pengembangan proyek solusi berbasis teknologi informasi	Materi: Konsep Teknologi Informasi, Penerapan Teknologi Informasi dalam Olahraga, Pengembangan Solusi Berbasis Teknologi Informasi Pustaka: Handbook Perkuliahan	10%
7	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan teknologi informasi secara efektif dalam mendukung penelitian ilmiah di bidang keolahragaan.	1. Penggunaan teknologi informasi dalam proses penelitian 2. Kemampuan analisis data menggunakan teknologi informasi 3. Kemampuan menyajikan hasil penelitian dengan baik	Kriteria: penilaian Tes kemampuan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Ceramah, praktek, Diskusi, Tanya jawab 2 X 50	Diskusi daring tentang penerapan teknologi informasi dalam penelitian ilmiah keolahragaan	Materi: Pengenalan Teknologi Informasi dalam Penelitian Ilmiah, Pemanfaatan Software Penelitian, Analisis Data dengan Teknologi Informasi, Penyajian Hasil Penelitian Pustaka: Handbook Perkuliahan	10%
8		Mahasiswa mampu memahami, menguasai dan menjelaskan aplikasi Microsoft Excel sebagai sarana pengolahan angka (lanjutan)	Kriteria: 1. penilaian Tes kemampuan 2. Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan yang dilontarkan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Tes keterampilan 2 X 50		Materi: UTS Pustaka: Komputer, W, 2006, “Menginstalasi Perangkat Jaringan Komputer”, Elek Media Komputindo, Jakarta	15%
9	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis hasil penelitian menggunakan perangkat lunak statistik untuk meningkatkan kualitas pembinaan olahraga.	1. Kemampuan menganalisis data penelitian menggunakan perangkat lunak statistik 2. Kemampuan menginterpretasi hasil analisis statistik 3. Kemampuan menyusun rekomendasi berdasarkan hasil analisis	Kriteria: 1. Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar 2. Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Penugasan online memungkinkan. Mahasiswa diminta untuk menganalisis data penelitian yang diberikan menggunakan perangkat lunak statistik dan menyusun rekomendasi berdasarkan hasil analisis. 2 X 50	Penugasan online memungkinkan. Mahasiswa diminta untuk menganalisis data penelitian yang diberikan menggunakan perangkat lunak statistik dan menyusun rekomendasi berdasarkan hasil analisis.		5%

10	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi efektivitas penggunaan media sosial dan platform digital dalam promosi kegiatan olahraga.	1.Analisis efektivitas penggunaan media sosial 2.Evaluasi dampak promosi kegiatan olahraga melalui platform digital	Kriteria: penilaian Tes kemampuan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, praktek, Diskusi, Tanya jawab 2 X 50	Diskusi daring tentang analisis efektivitas penggunaan media sosial dalam promosi kegiatan olahraga	Materi: Penggunaan media sosial dalam promosi olahraga, Strategi pemasaran digital untuk kegiatan olahraga Pustaka: Handbook Perkuliahan	10%
11	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan program pelatihan virtual yang inovatif untuk atlet dan pelatih dengan memanfaatkan teknologi informasi.	1.Pemahaman konsep dasar program pelatihan virtual 2.Kemampuan mengaplikasikan teknologi informasi dalam bidang olahraga 3.Kreativitas dalam menciptakan program pelatihan virtual	Kriteria: penilaian Tes kemampuan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, praktek, Diskusi, Tanya jawab 2 X 50	Pembuatan program pelatihan virtual untuk atlet dan pelatih menggunakan platform LMS	Materi: Konsep dasar program pelatihan virtual, Penerapan teknologi informasi dalam bidang olahraga, Strategi meningkatkan kualitas pelatihan atlet dan pelatih Pustaka: Handbook Perkuliahan	10%
12	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan program pelatihan virtual yang efektif dan inovatif untuk mendukung pengembangan atlet dan pelatih.	1.Kemampuan merancang program pelatihan virtual 2.Kemampuan mengimplementasikan teknologi informasi inovatif 3.Kemampuan mengevaluasi efektivitas program pelatihan	Kriteria: penilaian Tes kemampuan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, praktek, Diskusi, Tanya jawab 2 X 50	Pengembangan Program Pelatihan Virtual	Materi: Konsep Program Pelatihan Virtual, Teknologi Informasi Inovatif, Evaluasi Program Pelatihan Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
13	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dan mengevaluasi keamanan data dalam sistem informasi keolahragaan.	1.Analisis keamanan data dalam sistem informasi keolahragaan 2.Evaluasi keamanan data dalam sistem informasi keolahragaan	Kriteria: 1.penilaian Tes kemampuan 2.Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	Ceramah, praktek, Diskusi, Tanya jawab 2 X 50	Penugasan online memungkinkan. Jenis penugasan yang cocok adalah Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk.	Materi: Konsep keamanan data, Teknik analisis keamanan data, Metode evaluasi keamanan data Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
14	Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dan kemampuan analisis dalam mengaplikasikan teknologi informasi untuk meningkatkan kinerja dalam olahraga modern.	1.kreativitas dalam menciptakan metode analisis kinerja 2.penerapan teknologi informasi dalam olahraga modern 3.kesesuaian metode dengan kebutuhan olahraga	Kriteria: 1.penilaian Tes kemampuan 2.Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, praktek, Diskusi, Tanya jawab 2 X 50	Diskusi daring tentang penerapan teknologi informasi dalam olahraga modern	Materi: Konsep Analisis Kinerja, Teknologi Informasi dalam Olahraga Modern, Metode Analisis Kinerja Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
15	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan metode baru dalam analisis kinerja menggunakan teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan olahraga modern.	1.Kemampuan merancang metode analisis kinerja inovatif 2.Kemampuan mengidentifikasi kebutuhan olahraga modern 3.Kemampuan menerapkan teknologi informasi dalam analisis kinerja olahraga	Kriteria: penilaian Tes kemampuan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Ceramah, praktek, Diskusi, Tanya jawab 2 X 50	Pembuatan Proyek Analisis Kinerja menggunakan Teknologi Informasi	Materi: Konsep Analisis Kinerja Olahraga, Teknologi Informasi dalam Olahraga Modern, Metode Analisis Kinerja yang Inovatif Pustaka: Handbook Perkuliahan	0%
16	UAS	UAS	Kriteria: Nilai diberikan kepada mahasiswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan yang dilontarkan	Ujian Tulis Berbasis Komputer/online 2 X 50		Materi: UAS Pustaka:	20%

No	Evaluasi	Percentase
1.	Aktifitas Partisipatif	24.58%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	14.59%
3.	Penilaian Portofolio	13.33%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	26.67%
5.	Tes	20.83%
		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 prodi 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 proposisional 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 16 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1 Ilmu
Keolahragaan

UPM Program Studi S1 Ilmu
Keolahragaan



HERI WAHYUDI
NIDN 0015067904



NIDN 0009018104

File PDF ini digenerate pada tanggal 23 Januari 2026 Jam 21:02 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

VALID