

		<div>Universitas Negeri Surabaya</div> <div>Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan</div> <div>Program Studi S2 Kepelatihan Olahraga</div>					Kode Dokumen																																																																																			
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																										
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																		
Penerapan Teknologi Olahraga Prestasi		8530204008	Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=2	P=2	ECTS=8.96	2	7 Januari 2024																																																																																	
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																				
		Dr. Or. Muhammad, S.Pd.,M.Pd.		Dr. Or. Muhammad, S.Pd.,M.Pd.		NURKHOLIS																																																																																				
Model Pembelajaran	Case Study																																																																																									
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-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																								
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																																																								
	CPL-6	Kemandirian dan Nasionalisme: Menginternalisasi semangat kemandirian, kewirausahaan, dan cinta tanah air, serta berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan masyarakat dan peradaban berdasarkan Pancasila dengan taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat.																																																																																								
	CPL-7	Penguasaan Ilmu Olahraga dan Kepelatihan: Menguasai pengetahuan mendalam tentang anatomi, fisiologi, psikologi, dan biomekanika, serta metodologi kepelatihan olahraga, dan mampu menyimpulkan teori serta konsep dalam ilmu kepelatihan. Selain itu, menguasai konsep IPTEKOR dan metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan campuran yang berbasis pada Revolusi Industri 4.0 untuk pengembangan dan pembinaan atlet.																																																																																								
	CPL-8	Pengembangan Pemikiran Ilmiah : Mampu mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif melalui kajian penelitian ilmiah, dengan memperhatikan nilai fisiologis, psikologis, anatomis, dan biomekanika olahraga.																																																																																								
	CPL-11	Identifikasi Bidang Keilmuan: Mampu mengidentifikasi bidang keilmuan yang menjadi objek penelitian dan menempatkannya dalam peta penelitian dengan pendekatan interdisiplin atau multidisiplin.																																																																																								
	CPL-13	Mampu mengambil keputusan dalam konteks menyelesaikan masalah pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang kepelatihan olahraga berdasarkan kajian analisis atau eksperimental terhadap informasi, data dan fakta yang akan menghasilkan karya yang teruji dan inovatif.																																																																																								
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																									
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dasar teknologi olahraga dan perkembangannya dalam olahraga prestasi.																																																																																								
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi teknologi monitoring fisiologis dan menerapkannya untuk evaluasi performa atlet.																																																																																								
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu menganalisis gerak atlet dengan teknologi biomekanika berbasis sensor.																																																																																								
CPMK - 4	Mahasiswa mampu mengimplementasikan penggunaan wearable technology dalam latihan dan kompetisi atlet.																																																																																									
CPMK - 5	Mahasiswa mampu menggunakan analisis performa olahraga berbasis Artificial Intelligence (AI).																																																																																									
CPMK - 6	Mahasiswa mampu memilih dan menerapkan teknologi pemulihan untuk pencegahan cedera pada atlet.																																																																																									
CPMK - 7	Mahasiswa mampu merancang program monitoring dan evaluasi kondisi fisik atlet menggunakan teknologi terkini.																																																																																									
CPMK - 8	Mahasiswa mampu mengevaluasi dan mengintegrasikan teknologi olahraga dalam studi kasus nyata untuk atlet usia muda maupun elit.																																																																																									
Matrik CPL - CPMK																																																																																										
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-2</td><td>CPL-3</td><td>CPL-4</td><td>CPL-6</td><td>CPL-7</td><td>CPL-8</td><td>CPL-11</td><td>CPL-13</td></tr><tr><td>CPMK-1</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></tr><tr><td>CPMK-3</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></tr><tr><td>CPMK-5</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></tr><tr><td>CPMK-7</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></tr></table>	CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-11	CPL-13	CPMK-1									CPMK-2	✓								CPMK-3		✓							CPMK-4			✓						CPMK-5		✓							CPMK-6	✓								CPMK-7			✓						CPMK-8															
CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-11	CPL-13																																																																																		
CPMK-1																																																																																										
CPMK-2	✓																																																																																									
CPMK-3		✓																																																																																								
CPMK-4			✓																																																																																							
CPMK-5		✓																																																																																								
CPMK-6	✓																																																																																									
CPMK-7			✓																																																																																							
CPMK-8																																																																																										

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																	
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan pemahaman mendalam tentang berbagai teknologi mutakhir yang diterapkan dalam olahraga prestasi untuk mengoptimalkan performa atlet. Mahasiswa akan mempelajari penggunaan teknologi monitoring fisiologis dan biomekanika, analisis video berbasis Artificial Intelligence (AI), perangkat wearable untuk evaluasi kondisi fisik atlet, serta teknologi pemulihan modern. Pembelajaran disertai dengan studi kasus dan implementasi praktis, sehingga mahasiswa mampu merancang dan menerapkan solusi teknologi yang efektif untuk meningkatkan prestasi atlet, baik di level usia muda maupun elit.																		
Pustaka	Utama :																		
	1. Halson, S. L., & Mujika, I. (2024). Recovery and Monitoring in Sport: Physiological, Psychological, and Technological Advances. Human Kinetics. 2. Baca, A., Dabnichki, P., & Heller, M. (2023). Wearable Technologies in Sports: A Comprehensive Guide. Routledge. 3. Robertson, S., Bartlett, J., & Gastin, P. (2023). Artificial Intelligence in Sport Performance Analysis. Springer. 4. Strudwick, A. (2023). Applied Sport Science and Technology in Elite Football. Routledge. 5. Fuss, F. K., & Subic, A. (2023). Sport Technology: Smart Equipment, Wearables, and Analytics. CRC Press.																		
	Pendukung :																		
Dosen Pengampu	Dr. Surono, S.Pd., M.Pd. Dr. Or. Muhammad, S.Pd., 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 (%)												
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)														
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)												
1		1.Ketepatan menjelaskan prinsip dasar teknologi olahraga. 2.Kejelasan uraian perkembangan teknologi olahraga terkini.	Bentuk Penilaian : Tes	Kuliah interaktif dan diskusi kelompok. 2 Jam	Kuliah interaktif dan diskusi kelompok.	Materi: prinsip dasar teknologi olahraga dan perkembangannya dalam olahraga prestasi. Pustaka: Halson, S. L., & Mujika, I. (2024). Recovery and Monitoring in Sport: Physiological, Psychological, and Technological Advances. Human Kinetics.	5%												
2		1.Ketepatan menjelaskan prinsip dasar teknologi olahraga. 2.Kejelasan uraian perkembangan teknologi olahraga terkini.	Bentuk Penilaian : Tes	Kuliah interaktif dan diskusi kelompok. 2 Jam	Kuliah interaktif dan diskusi kelompok.	Materi: prinsip dasar teknologi olahraga dan perkembangannya dalam olahraga prestasi. Pustaka: Halson, S. L., & Mujika, I. (2024). Recovery and Monitoring in Sport: Physiological, Psychological, and Technological Advances. Human Kinetics.	5%												

3		<p>1.Ketepatan mengidentifikasi jenis teknologi monitoring fisiologis.</p> <p>2.Kemampuan praktis menerapkan teknologi tersebut pada atlet.</p>	<p>Kriteria: Sangat Baik: Mengidentifikasi dan menerapkan dengan sangat akurat. Baik: Mengidentifikasi akurat, penerapan cukup baik. Cukup: Mengidentifikasi teknologi dengan benar, penerapan terbatas. Kurang: Mengidentifikasi teknologi tidak tepat, kesulitan dalam penerapan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum</p>	Praktikum laboratorium dan simulasi langsung dengan alat monitoring fisiologis. 2 Jam	Praktikum laboratorium dan simulasi langsung dengan alat monitoring fisiologis. 2 jam	<p>Materi: teknologi monitoring fisiologis dan menerapkannya untuk evaluasi performa atlet.</p> <p>Pustaka: Baca, A., Dabnichki, P., & Heller, M. (2023). <i>Wearable Technologies in Sports: A Comprehensive Guide</i>. Routledge.</p>	5%
4		<p>1.Ketepatan mengidentifikasi jenis teknologi monitoring fisiologis.</p> <p>2.Kemampuan praktis menerapkan teknologi tersebut pada atlet.</p>	<p>Kriteria: Sangat Baik: Mengidentifikasi dan menerapkan dengan sangat akurat. Baik: Mengidentifikasi akurat, penerapan cukup baik. Cukup: Mengidentifikasi teknologi dengan benar, penerapan terbatas. Kurang: Mengidentifikasi teknologi tidak tepat, kesulitan dalam penerapan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum</p>	Praktikum laboratorium dan simulasi langsung dengan alat monitoring fisiologis. 2 Jam	Praktikum laboratorium dan simulasi langsung dengan alat monitoring fisiologis. 2 jam	<p>Materi: teknologi monitoring fisiologis dan menerapkannya untuk evaluasi performa atlet.</p> <p>Pustaka: Baca, A., Dabnichki, P., & Heller, M. (2023). <i>Wearable Technologies in Sports: A Comprehensive Guide</i>. Routledge.</p>	5%
5	Mahasiswa mampu menganalisis gerak atlet dengan teknologi biomekanika berbasis sensor.	<p>1.Ketepatan penggunaan teknologi sensor dalam pengambilan data.</p> <p>2.Akurasi analisis data biomekanika atlet.</p>	<p>Kriteria: Sangat Baik: Pengambilan data dan analisis sangat akurat. Baik: Analisis cukup akurat, pengambilan data baik. Cukup: Analisis data kurang detail. Kurang: Kesalahan dalam pengambilan data dan analisis.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum</p>	Praktikum analisis gerak dan studi kasus. 2 Jam	Praktikum analisis gerak dan studi kasus. 2 jam	<p>Materi: menganalisis gerak atlet dengan teknologi biomekanika berbasis sensor.</p> <p>Pustaka: Baca, A., Dabnichki, P., & Heller, M. (2023). <i>Wearable Technologies in Sports: A Comprehensive Guide</i>. Routledge.</p>	10%
6	Mahasiswa mampu menganalisis gerak atlet dengan teknologi biomekanika berbasis sensor.	<p>1.Ketepatan penggunaan teknologi sensor dalam pengambilan data.</p> <p>2.Akurasi analisis data biomekanika atlet.</p>	<p>Kriteria: Sangat Baik: Pengambilan data dan analisis sangat akurat. Baik: Analisis cukup akurat, pengambilan data baik. Cukup: Analisis data kurang detail. Kurang: Kesalahan dalam pengambilan data dan analisis.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum</p>	Praktikum analisis gerak dan studi kasus. 2 Jam	Praktikum analisis gerak dan studi kasus. 2 jam	<p>Materi: menganalisis gerak atlet dengan teknologi biomekanika berbasis sensor.</p> <p>Pustaka: Baca, A., Dabnichki, P., & Heller, M. (2023). <i>Wearable Technologies in Sports: A Comprehensive Guide</i>. Routledge.</p>	10%
7	Mahasiswa mampu mengimplementasikan penggunaan wearable technology dalam latihan dan kompetisi atlet.	Kemampuan memilih wearable technology sesuai kebutuhan atlet.	<p>Kriteria: 1.Implementasi wearable dalam latihan atau kompetisi atlet secara tepat. 2.Implementasi wearable dalam latihan atau kompetisi atlet secara tepat.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum</p>	Demonstrasi praktik lapangan dan project based learning. 2 Jam	Demonstrasi praktik lapangan dan project based learning. 2 jam	<p>Materi: wearable technology sesuai kebutuhan atlet.</p> <p>Pustaka: Baca, A., Dabnichki, P., & Heller, M. (2023). <i>Wearable Technologies in Sports: A Comprehensive Guide</i>. Routledge.</p>	8%

8	Mahasiswa mampu mengimplementasikan penggunaan wearable technology dalam latihan dan kompetisi atlet.	Kemampuan memilih wearable technology sesuai kebutuhan atlet.	Kriteria: 1.Implementasi wearable dalam latihan atau kompetisi atlet secara tepat. 2.Implementasi wearable dalam latihan atau kompetisi atlet secara tepat. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Demonstrasi praktik lapangan dan project based learning. 2 jam	Demonstrasi praktik lapangan dan project based learning. 2 jam	Materi: wearable technology sesuai kebutuhan atlet. Pustaka: Baca, A., Dabnichki, P., & Heller, M. (2023). <i>Wearable Technologies in Sports: A Comprehensive Guide</i> . Routledge.	8%
9	Mahasiswa mampu menggunakan analisis performa olahraga berbasis Artificial Intelligence (AI).	1.Penggunaan software AI dengan benar dan efektif. 2.Interpretasi hasil analisis AI secara tepat dan relevan.	Kriteria: Sangat Baik: Penggunaan software dan interpretasi hasil sangat tepat. Baik: Interpretasi hasil analisis jelas tetapi kurang detail. Cukup: Penggunaan software benar, interpretasi kurang akurat. Kurang: Kesalahan dalam penggunaan software dan interpretasi data. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Workshop penggunaan software AI dan analisis video performa atlet. 2 Jam	Workshop penggunaan software AI dan analisis video performa atlet. 2 jam	Materi: Workshop penggunaan software AI dan analisis video performa atlet. Pustaka: Robertson, S., Bartlett, J., & Gustin, P. (2023). <i>Artificial Intelligence in Sport Performance Analysis</i> . Springer.	7%
10	Mahasiswa mampu menggunakan analisis performa olahraga berbasis Artificial Intelligence (AI).	1.Penggunaan software AI dengan benar dan efektif. 2.Interpretasi hasil analisis AI secara tepat dan relevan.	Kriteria: Sangat Baik: Penggunaan software dan interpretasi hasil sangat tepat. Baik: Interpretasi hasil analisis jelas tetapi kurang detail. Cukup: Penggunaan software benar, interpretasi kurang akurat. Kurang: Kesalahan dalam penggunaan software dan interpretasi data. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Workshop penggunaan software AI dan analisis video performa atlet. 2 Jam	Workshop penggunaan software AI dan analisis video performa atlet. 2 jam	Materi: Workshop penggunaan software AI dan analisis video performa atlet. Pustaka: Robertson, S., Bartlett, J., & Gustin, P. (2023). <i>Artificial Intelligence in Sport Performance Analysis</i> . Springer.	7%
11	Mahasiswa mampu memilih dan menerapkan teknologi pemulihan untuk pencegahan cedera pada atlet.	1.Ketepatan memilih teknologi pemulihan yang relevan. 2.Efektivitas implementasi teknologi pemulihan dalam simulasi.	Kriteria: Sangat Baik: Pemilihan dan implementasi sangat efektif. Baik: Pemilihan teknologi baik, implementasi efektif. Cukup: Implementasi cukup baik tapi tidak optimal. Kurang: Kesalahan dalam memilih atau implementasi tidak efektif. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Studi kasus dan praktik simulasi langsung. 2 Jam	Studi kasus dan praktik simulasi langsung. 2 jam	Materi: enerapkan teknologi pemulihan untuk pencegahan cedera pada atlet. Pustaka: Fuss, F. K., & Subic, A. (2023). <i>Sport Technology: Smart Equipment, Wearables, and Analytics</i> . CRC Press.	5%
12	Mahasiswa mampu memilih dan menerapkan teknologi pemulihan untuk pencegahan cedera pada atlet.	1.Ketepatan memilih teknologi pemulihan yang relevan. 2.Efektivitas implementasi teknologi pemulihan dalam simulasi.	Kriteria: Sangat Baik: Pemilihan dan implementasi sangat efektif. Baik: Pemilihan teknologi baik, implementasi efektif. Cukup: Implementasi cukup baik tapi tidak optimal. Kurang: Kesalahan dalam memilih atau implementasi tidak efektif. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Studi kasus dan praktik simulasi langsung. 2 Jam	Studi kasus dan praktik simulasi langsung. 2 jam	Materi: enerapkan teknologi pemulihan untuk pencegahan cedera pada atlet. Pustaka: Fuss, F. K., & Subic, A. (2023). <i>Sport Technology: Smart Equipment, Wearables, and Analytics</i> . CRC Press.	5%

13	Mahasiswa mampu merancang program monitoring dan evaluasi kondisi fisik atlet menggunakan teknologi terkini. Metode Pembelajaran:	1. Kejelasan rancangan program monitoring kondisi fisik atlet. 2. Integrasi teknologi secara tepat dalam rancangan program.	Kriteria: Sangat Baik: Program sangat jelas, integrasi teknologi optimal. Baik: Program jelas, integrasi teknologi cukup optimal. Cukup: Integrasi teknologi terbatas. Kurang: Program kurang jelas, teknologi tidak terintegrasi baik. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Project Based Learning dalam kelompok kecil. 2 jam	Project Based Learning dalam kelompok kecil. 2 jam	Materi: program monitoring dan evaluasi kondisi fisik atlet menggunakan teknologi terkini. Pustaka: Halson, S. L., & Mujika, I. (2024). <i>Recovery and Monitoring in Sport: Physiological, Psychological, and Technological Advances. Human Kinetics.</i>	5%
14	Mahasiswa mampu merancang program monitoring dan evaluasi kondisi fisik atlet menggunakan teknologi terkini. Metode Pembelajaran:	1. Kejelasan rancangan program monitoring kondisi fisik atlet. 2. Integrasi teknologi secara tepat dalam rancangan program.	Kriteria: Sangat Baik: Program sangat jelas, integrasi teknologi optimal. Baik: Program jelas, integrasi teknologi cukup optimal. Cukup: Integrasi teknologi terbatas. Kurang: Program kurang jelas, teknologi tidak terintegrasi baik. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Project Based Learning dalam kelompok kecil. 2 Jam	Project Based Learning dalam kelompok kecil. 2 jam	Materi: program monitoring dan evaluasi kondisi fisik atlet menggunakan teknologi terkini. Pustaka: Halson, S. L., & Mujika, I. (2024). <i>Recovery and Monitoring in Sport: Physiological, Psychological, and Technological Advances. Human Kinetics.</i>	5%
15	Mahasiswa mampu mengevaluasi dan mengintegrasikan teknologi olahraga dalam studi kasus nyata untuk atlet usia muda maupun elit.	1. Ketepatan mengevaluasi efektivitas teknologi olahraga dalam kasus nyata. 2. Kemampuan integrasi teknologi dalam kasus studi secara praktis dan relevan.	Kriteria: Sangat Baik: Evaluasi mendalam, integrasi teknologi sangat tepat. Baik: Evaluasi jelas, integrasi teknologi efektif. Cukup: Evaluasi terbatas, integrasi cukup baik. Kurang: Evaluasi dan integrasi teknologi tidak relevan. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Studi kasus berbasis kelompok, seminar, dan presentasi. 2 Jam	Studi kasus berbasis kelompok, seminar, dan presentasi. 2 jam	Materi: mengevaluasi dan mengintegrasikan teknologi olahraga dalam studi kasus nyata untuk atlet usia muda maupun elit. Pustaka: Strudwick, A. (2023). <i>Applied Sport Science and Technology in Elite Football. Routledge.</i>	5%
16	Mahasiswa mampu mengevaluasi dan mengintegrasikan teknologi olahraga dalam studi kasus nyata untuk atlet usia muda maupun elit.	1. Ketepatan mengevaluasi efektivitas teknologi olahraga dalam kasus nyata. 2. Kemampuan integrasi teknologi dalam kasus studi secara praktis dan relevan.	Kriteria: Sangat Baik: Evaluasi mendalam, integrasi teknologi sangat tepat. Baik: Evaluasi jelas, integrasi teknologi efektif. Cukup: Evaluasi terbatas, integrasi cukup baik. Kurang: Evaluasi dan integrasi teknologi tidak relevan. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Studi kasus berbasis kelompok, seminar, dan presentasi. 2 Jam	Studi kasus berbasis kelompok, seminar, dan presentasi. 2 jam	Materi: mengevaluasi dan mengintegrasikan teknologi olahraga dalam studi kasus nyata untuk atlet usia muda maupun elit. Pustaka: Strudwick, A. (2023). <i>Applied Sport Science and Technology in Elite Football. Routledge.</i>	5%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Praktikum	90%
2.	Tes	10%
		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. **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 Mei 2025

Koordinator Program Studi S2
Kepelatihan Olahraga



NURKHOLIS
NIDN 0010096806

UPM Program Studi S2
Kepelatihan Olahraga



NIDN 0007019008



File PDF ini digenerate pada tanggal 6 Desember 2025 Jam 13:16 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa