



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan
Program Studi S2 Kepelatihan Olahraga

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

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 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 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:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Implementasi wearable dalam latihan atau kompetisi atlet secara tepat. 2.Implementasi wearable dalam latihan atau kompetisi atlet secara tepat. <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., & Gastin, 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., & Gastin, 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</i> . Routledge.	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</i> . Routledge.	5%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Praktikum	90%
2.	Tes	10%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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 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 20 Mei 2025

Koordinator Program Studi S2
Kepelatihan Olahraga

UPM Program Studi S2
Kepelatihan Olahraga



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

