



**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																																			
Sarana Prasarana Olahraga Rekreasi		8920106250			T=1	P=1	ECTS=3.18	4	13 Desember 2025																																		
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-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya																																									
	CPL-6	memiliki keahlian dalam hubungan sosial, humaniora dengan konsep kesehatan dan rekreasi.(PLO-6)																																									
	CPL-9	Mampu mengembangkan diri dan memiliki konsep teori keilmuan khususnya di bidang ilmu keolahragaan yang didasari sikap cerdas, jujur, dan bertanggungjawab. (PLO-9)																																									
	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	Mahasiswa mampu menjelaskan nilai-nilai agama, kebangsaan, budaya nasional, dan etika akademik dalam perencanaan, pengelolaan, dan pemanfaatan sarana & prasarana olahraga rekreasi di lingkungan sekolah maupun masyarakat.																																										
CPMK - 2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan sarana dan prasarana olahraga rekreasi berdasarkan prinsip kesehatan dan keselamatan, serta berkolaborasi efektif dalam tim untuk merancang tata ruang dan alur aktivitas.																																										
CPMK - 3	Mahasiswa mampu menganalisis teori dasar perencanaan, pengadaan, dan pemeliharaan sarana & prasarana olahraga rekreasi, disertai sikap cerdas, jujur, dan bertanggung jawab dalam pengambilan keputusan.																																										
CPMK - 4	Mahasiswa mampu melakukan studi kecil (mini-research) atau audit fasilitas untuk merumuskan rekomendasi peningkatan efektivitas penggunaan dan pengembangan sarana & prasarana olahraga rekreasi yang berdampak pada kebugaran masyarakat.																																										
CPMK - 5	Mahasiswa mampu menyusun proposal teknis pengadaan atau renovasi sarana & prasarana olahraga rekreasi, termasuk penentuan spesifikasi, anggaran, dan jadwal pemeliharaan.																																										
CPMK - 6	Mahasiswa mampu merancang instrumen evaluasi kualitas dan keselamatan sarana & prasarana olahraga rekreasi, serta membuat laporan kesiapan operasional untuk kegiatan rekreasi dan wisata olahraga.																																										
Matrik CPL - CPMK																																											
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><tr><td>CPMK</td><td>CPL-1</td><td>CPL-6</td><td>CPL-9</td><td>CPL-13</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-6</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>								CPMK	CPL-1	CPL-6	CPL-9	CPL-13	CPMK-1	✓				CPMK-2		✓			CPMK-3			✓		CPMK-4				✓	CPMK-5				✓	CPMK-6				✓
	CPMK	CPL-1	CPL-6	CPL-9	CPL-13																																						
	CPMK-1	✓																																									
	CPMK-2		✓																																								
	CPMK-3			✓																																							
	CPMK-4				✓																																						
	CPMK-5				✓																																						
CPMK-6				✓																																							
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															✓	✓	✓	
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini membahas tentang dasar pengetahuan olahraga rekreasi, alat, dan fasilitas, serta teori dan praktik berbagai jenis olahraga rekreasi, dan olahraga tradisional Klasifikasi & Pengembangan Karir Bidang Rekreasi di sekolah dan Luar Sekolah Pengembangan Program Olahraga Rekreasi Teori dan Praktik pengeolaan kegiatan olahraga rekreasi/wisata																	
Pustaka	Utama :		1. Allen, Lawrence. 2011. Recreation as a Developmental Experience, Willey Periodical. USA 2. Ancok, Jamaludin, Prof.,Ph.D. 2003. Outbound Management Training. Jogjakarta. 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															
	Pendukung :																	
Dosen Pengampu	Prof. Dr. Andun Sudijandoko, M.Kes. Prof. Dr. Himawan Wismanadi, M.Pd. Dr. Fatkur Rohman Kafrawi, M.Pd. Dr. Anna Noordia, S.TP., M.Kes. Dr. Soni Sulistyarto, M.Kes. Testa Adi Nugraha, S.Pd., M.Pd. 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 (%)								
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)													
(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	Kriteria: aktif dalam tanya jawab dan diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Mind Mapping, diskusi, dan tanya jawab 2 X 50			5%											
2	Memahami dan menguasai Konsep – konsep dalam olahraga rekreasi	aktif dalam tanya jawab dan diskusi	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Jigsaw, Diskusi antar kelompok 6 X 50			5%											
3	Memahami dan menguasai Konsep – konsep dalam olahraga rekreasi	aktif dalam tanya jawab dan diskusi	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Jigsaw, Diskusi antar kelompok 6 X 50			5%											
4	Perencanaan & Site Analysis	aktif dalam tanya jawab dan diskusi	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Demonstrasi, Role Playing 3 X 50			5%											
5	Memahami Klasifikasi dan pengembangan karir di bidang olahraga rekreasi	aktif dalam tanya jawab dan diskusi	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Demonstrasi, Role Playing 3 X 50			5%											

6	Memahami Klasifikasi dan pengembangan karir di bidang olahraga rekreasi	aktif dalam tanya jawab dan diskusi	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Demonstrasi, Role Playing 3 X 50			5%
7	Pengadaan & Sumber Pendanaan	aktif dalam tanya jawab dan diskusi	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Think, pair, share 3 X 50			5%
8	UTS	UTS	Kriteria: UTS Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	UTS 3 X 50			10%
9	Memahami olahraga tradisional sebagai bagian dari olahraga rekreasi	aktif dalam tanya jawab dan diskusi	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Think, pair, share 3 X 50			5%
10	Pemeliharaan & Perawatan	aktif dalam tanya jawab dan diskusi	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Think, pair, share 3 X 50			5%
11	Monitoring & Evaluasi Penggunaan	Mahasiswa dapat menjelaskan Alam sebagai media olahraga rekreasi	Kriteria: aktif dalam tanya jawab dan diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Praktikum penyelenggaraan kegiatan olahraga rekreasi 3 X 50			5%
12	Sistem Informasi Manajemen Fasilitas		Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Praktikum penyelenggaraan kegiatan olahraga rekreasi 3 X 50			5%
13	Melakukan Inovasi olahraga rekreasi di alam bebas		Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	3 X 50			5%
14	Studi Kasus & Audit Lapangan	Mahasiswa dapat melakukan Inovasi olahraga rekreasi di alam bebas	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktikum penyelenggaraan kegiatan olahraga rekreasi 3 X 50			5%
15	Melakukan Inovasi olahraga rekreasi di alam bebas	Mahasiswa dapat melakukan Inovasi olahraga rekreasi di alam bebas	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	3 X 50			5%
16	UAS	UAS	Kriteria: UAS Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	UAS 3 X 50			20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	67.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	22.5%
3.	Penilaian Portofolio	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. **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.