

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan Program Studi S1 Manajemen Olahraga					Kode Dokumen										
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																	
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan									
Teknologi Olahraga		8930102008	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=1	P=1	ECTS=3.18	1	24 Agustus 2023									
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi										
		Muhammad Dzul Fikri, S.Or., M.Pd.		Muhammad Dzul Fikri, S.Or., M.Pd.			Eva Ferdita Yuhantini, S.Pd., M.Kes.										
Model Pembelajaran	Project Based Learning																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
	Matrik CPL - CPMK																
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">CPMK</div>															
	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
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini membahas tentang teknologi olahraga yang penerapannya dalam manajemen olahraga																
Pustaka	Utama :																
	Pendukung :																
Dosen Pengampu	Lutfhi Abdil Khuddus, S.Pd., M.Pd. Eva Ferdita Yuhantini, S.Pd., M.Kes. 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	1. Sistem Informasi Manajemen (SIM) dalam Olahraga: - Penggunaan SIM untuk mengelola informasi administratif dan operasional dalam tim olahraga. - Integrasi SIM dengan sistem pelaporan dan analisis data. 2. Manajemen Sarana Olahraga dengan Teknologi:		Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Mahasiswa memahami kontrak perkuliahan 100 menit			5%
2	1. Sistem Informasi Manajemen (SIM) dalam Olahraga: - Penggunaan SIM untuk mengelola informasi administratif dan operasional dalam tim olahraga. - Integrasi SIM dengan sistem pelaporan dan analisis data.		Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Mahasiswa memahami kontrak perkuliahan 100 menit			5%
3	3. Pemasaran Olahraga dengan Teknologi: - Penggunaan media sosial, pemasaran digital, dan platform online untuk mempromosikan tim dan acara olahraga. - Analisis data penggemar untuk mengembangkan strategi pemasaran yang lebih efektif.						0%
4	4. E-sport dan Manajemen Turnamen: - Manajemen turnamen e-sport, termasuk pengaturan peraturan, pemantauan pertandingan, dan produksi siaran langsung. - Penggunaan teknologi dalam olahraga elektronik untuk memfasilitasi kompetisi dan pertandingan.						0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	10%
		10%

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.