



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.		Eva Ferdita Yuhantini, S.Pd., M.Kes.			Eva Ferdita Yuhantini, S.Pd., M.Kes.	

Model Pembelajaran	Project Based Learning
---------------------------	-------------------------------

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK
----------------------------------	--

CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.
--------------	--

CPL-11	Mampu mengidentifikasi permasalahan bidang manajemen olahraga di Indonesia dan global
---------------	---

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)
--

CPMK - 1	CPMK-1 Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, pengelompokan, komponen, klasifikasi dan peranan teknologi informasi.
-----------------	--

CPMK - 2	CPMK-2 Mahasiswa mampu mengenali dan menjelaskan fungsi perangkat unit sistem, prosesor dan memori internal
-----------------	---

CPMK - 3	CPMK-3 Mahasiswa mampu mengetahui, dan menginstalasi perangkat keras komputer
-----------------	---

CPMK - 4	CPMK -4 Mahasiswa mampu menjelaskan pengelompokan perangkat lunak dan mengolah data menggunakan aplikasi Microsoft Office
-----------------	---

CPMK - 5	CPMK- 5 Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian multimedia, virtual reality, augmented reality dan menyebutkan contohnya
-----------------	---

CPMK - 6	CPMK-6 Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian artificial intelligence (AI), bidang-bidang aplikasi AI dan contoh penerapan AI
-----------------	---

Matrik CPL - CPMK

	<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-4</th> <th>CPL-11</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-6</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> </tbody> </table>	CPMK	CPL-4	CPL-11	CPMK-1	✓	✓	CPMK-2	✓	✓	CPMK-3	✓	✓	CPMK-4	✓	✓	CPMK-5	✓	✓	CPMK-6	✓	✓
CPMK	CPL-4	CPL-11																				
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 teknologi olahraga yang penerapannya dalam manajemen olahraga
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. R. Fox, Information Technology: An Introduction for Today's Digital World. Boca Raton, FL: CRC Press, 2013. 2. 1. Abdul Kadir & Terra C Wahyuni (2013). Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta. Penerbit Andi. 3. 3. Pengenalan Sistem Informasi, Abdul Kadir, 2014, Andi Offset 4. 4. Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi), 61-66. 5. 5. Nugraha, W. H. (2021). Minat Masyarakat terhadap E-Sports Sebagai Olahraga Prestasi di Jawa Timur. 44-52. <p>Pendukung :</p>
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	Sistem Informasi Manajemen (SIM) dalam Olahraga	Penggunaan SIM untuk mengelola informasi administratif dan operasional dalam tim olahraga.	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan diskusi 2x50		Materi: Teknologi Olahraga Pustaka: 2. 1. Abdul Kadir & Terra C Wahyuni (2013). Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta. Penerbit Andi.	4%
2	Sistem Informasi Manajemen (SIM) dalam Olahraga	Penggunaan SIM untuk mengelola informasi administratif dan operasional dalam tim olahraga.	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan diskusi 2x50		Materi: Teknologi Olahraga Pustaka: 2. 1. Abdul Kadir & Terra C Wahyuni (2013). Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta. Penerbit Andi.	4%

3	Sistem Informasi Manajemen (SIM) dalam Olahraga	1. Integrasi SIM dengan sistem pelaporan dan analisis data. 2. Manajemen Sarana Olahraga dengan Teknologi.	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan diskusi 2x50		Materi: Teknologi Olahraga Pustaka: 2. 1. Abdul Kadir & Terra C Wahyuni (2013). <i>Pengantar Teknologi Informasi.</i> Yogyakarta. Penerbit Andi.	4%
4	Sistem Informasi Manajemen (SIM) dalam Olahraga	1. Integrasi SIM dengan sistem pelaporan dan analisis data. 2. Manajemen Sarana Olahraga dengan Teknologi.	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan diskusi 2x50		Materi: Teknologi Olahraga Pustaka: 2. 1. Abdul Kadir & Terra C Wahyuni (2013). <i>Pengantar Teknologi Informasi.</i> Yogyakarta. Penerbit Andi.	4%
5	Sistem Informasi Manajemen (SIM) dalam Olahraga	Penggunaan SIM untuk mengelola informasi administratif dan operasional dalam tim olahraga.	Kriteria: Sesuai pedoman penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi dengan teman sejawat 2x50		Materi: Informasi administratif Pustaka: 2. 1. Abdul Kadir & Terra C Wahyuni (2013). <i>Pengantar Teknologi Informasi.</i> Yogyakarta. Penerbit Andi.	4%
6	Sistem Informasi Manajemen (SIM) dalam Olahraga	Penggunaan SIM untuk mengelola informasi administratif dan operasional dalam tim olahraga.	Kriteria: Sesuai pedoman penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi dengan teman sejawat 2x50		Materi: Informasi administratif Pustaka: 2. 1. Abdul Kadir & Terra C Wahyuni (2013). <i>Pengantar Teknologi Informasi.</i> Yogyakarta. Penerbit Andi.	4%

7	Sistem Informasi Manajemen (SIM) dalam Olahraga	Integrasi SIM dengan sistem pelaporan dan analisis data.	Kriteria: Sesuai pedoman penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan diskusi dengan teman sejawat 2x50	Materi: Informasi administratif Pustaka: 2. 1. Abdul Kadir & Terra C Wahyuni (2013). Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta. Penerbit Andi. Materi: Pelaporan dan analisis data Pustaka: 1. R. Fox, Information Technology: An Introduction for Today's Digital World. Boca Raton, FL: CRC Press, 2013.	4%
8	USS	USS	Kriteria: Sesuai pedoman penskoran Bentuk Penilaian : Tes	Tes 2x50	Materi: Teknologi informasi Pustaka: 2. 1. Abdul Kadir & Terra C Wahyuni (2013). Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta. Penerbit Andi.	20%
9	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian multimedia, virtual reality, augmented reality dan menyebutkan contohnya	1.1. Penggunaan media sosial, pemasaran digital, dan platform online untuk mempromosikan tim dan acara olahraga. 2.2. Analisis data penggemar untuk mengembangkan strategi pemasaran yang lebih efektif.	Kriteria: Sesuai pedoman penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah Diskusi teman sejawat 2x50	Materi: Teknologi informasi Pustaka: 2. 1. Abdul Kadir & Terra C Wahyuni (2013). Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta. Penerbit Andi.	4%
10	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian multimedia, virtual reality dan menyebutkan contohnya	1.1. Penggunaan media sosial, pemasaran digital, dan platform online untuk mempromosikan tim dan acara olahraga. 2.2. Analisis data penggemar untuk mengembangkan strategi pemasaran yang lebih efektif.	Kriteria: Sesuai pedoman penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah Diskusi teman sejawat 2x50	Materi: Teknologi informasi Pustaka: 2. 1. Abdul Kadir & Terra C Wahyuni (2013). Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta. Penerbit Andi.	4%

11	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian multimedia, virtual reality, augmented reality dan menyebutkan contohnya	Ketepatan menjelaskan pengertian artificial intelligence (AI)	Kriteria: Sesuai pedoman penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah Diskusi teman sejawat 2x50		Materi: Teknologi informasi Pustaka: 2. 1. Abdul Kadir & Terra C Wahyuni (2013). <i>Pengantar Teknologi Informasi</i> . Yogyakarta. Penerbit Andi.	4%
12	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian multimedia, virtual reality, augmented reality dan menyebutkan contohnya	Ketepatan menjelaskan pengertian artificial intelligence (AI)	Kriteria: Sesuai pedoman penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah Diskusi teman sejawat 2x50		Materi: Teknologi informasi Pustaka: 2. 1. Abdul Kadir & Terra C Wahyuni (2013). <i>Pengantar Teknologi Informasi</i> . Yogyakarta. Penerbit Andi.	4%
13	E-sport dan Manajemen Turnamen	1. Manajemen turnamen e-sport, termasuk pengaturan peraturan, pemantauan pertandingan, dan produksi siaran langsung. 2. Penggunaan teknologi dalam olahraga elektronik untuk memfasilitasi kompetisi dan pertandingan.	Kriteria: Sesuai pedoman penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi dengan teman sejawat 2x50		Materi: E-Sport Pustaka: 4. Kurniawan, F. (2019). <i>E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian</i> . JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi), 61-66.	5%
14	E-sport dan Manajemen Turnamen	Penggunaan teknologi dalam olahraga elektronik untuk memfasilitasi kompetisi dan pertandingan.	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi dengan teman sejawat 2x50		Materi: E-Sport Pustaka: 4. Kurniawan, F. (2019). <i>E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian</i> . JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi), 61-66.	5%

15	E-sport dan Manajemen Turnamen	Penggunaan teknologi dalam olahraga elektronik untuk memfasilitasi kompetisi dan pertandingan.	Kriteria: Sesuai pedoman penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi dengan teman sejawat 3x50		Materi: E-Sport Pustaka: 4. Kurniawan, F. (2019). <i>E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)</i> , 61-66. Materi: E-Sport olahraga prestasi Pustaka: 5. Nugraha, W. H. (2021). <i>Minat Masyarakat terhadap E-Sports Sebagai Olahraga Prestasi di Jawa Timur. 44-52.</i> Materi: Kompetisi dan pertandingan E-Sport Pustaka:	5%
16	UAS	UAS	Kriteria: Sesuai pedoman penskoran Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Tes 3x50		Materi: teknologi informasi Pustaka: 2. 1. Abdul Kadir & Terra C Wahyuni (2013). <i>Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta. Penerbit Andi.</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	49.84%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	13.34%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	5.84%
4.	Tes	30%
		99.02%

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.
- 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 21 November 2024

Koordinator Program Studi S1
Manajemen Olahraga



Eva Ferdita Yuhantini, S.Pd.,
M.Kes.
NIDN 0716088805

UPM Program Studi S1
Manajemen Olahraga



Lutfhi Abdil Khuddus, S.Pd.,
M.Pd.
NIDN 0010058701

File PDF ini digenerate pada tanggal 18 Januari 2025 Jam 13:37 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

