

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan Program Studi S1 Pendidikan Pelatihan Olahraga						Kode Dokumen																																											
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																	
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																											
Teknologi dan Informasi Olahraga	8520202219	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	6	1 Januari 2024																																											
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																												
	Andri Suyoko,S.Pd.,M.Kes		Dr. Or. Muhammad, S.Pd., M.Pd.			MUHAMMAD																																												
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-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-7	Mampu mengidentifikasi dan mengevaluasi peluang bisnis dalam industri olahraga, serta mengembangkan ide-ide bisnis yang inovatif.																																																
	CPL-10	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data																																																
	CPL-12	Mampu menganalisis penampilan atlet dalam bidang olahraga																																																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																	
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar teknologi informasi dan AI dalam konteks olahraga.																																																
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan teknologi untuk analisis performa atlet.																																																
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi berbasis AI dalam perencanaan dan evaluasi program latihan.																																																
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi wearable dan aplikasi mobile untuk monitoring latihan dan kesehatan atlet.																																																
	CPMK - 5	Mahasiswa mampu menghasilkan proyek inovatif berbasis AI dalam kepelatihan olahraga.																																																
	Matrik CPL - CPMK																																																	
		<table border="1"> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-1</th> <th>CPL-2</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-4</th> <th>CPL-7</th> <th>CPL-10</th> <th>CPL-12</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</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> </tr> <tr> <td>CPMK-3</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> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> </table>	CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-7	CPL-10	CPL-12	CPMK-1	✓		✓	✓	✓		✓	CPMK-2	✓		✓	✓	✓	✓	✓	CPMK-3	✓		✓	✓	✓	✓	✓	CPMK-4	✓		✓	✓	✓	✓	✓	CPMK-5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-7	CPL-10	CPL-12																																										
	CPMK-1	✓		✓	✓	✓		✓																																										
	CPMK-2	✓		✓	✓	✓	✓	✓																																										
	CPMK-3	✓		✓	✓	✓	✓	✓																																										
CPMK-4	✓		✓	✓	✓	✓	✓																																											
CPMK-5	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																												
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																		

		<table><tr><th rowspan="2">CPMK</th><th colspan="16">Minggu Ke</th></tr><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></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><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><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><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><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>	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	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												✓	✓	✓	✓	✓																																																																																																								
Deskripsi Singkat MK	Mengetahui kondisi sisikMata kuliah ini membahas konsep, aplikasi, dan implementasi teknologi informasi dan kecerdasan buatan (AI) dalam olahraga. Mahasiswa akan mempelajari bagaimana teknologi dapat digunakan untuk analisis performa, perencanaan program latihan, pengelolaan data, dan inovasi dalam pembelajaran olahraga., teknik, taktik, dan mental atlet																																																																																																																							
Pustaka	Utama :		1. Baca, E. A., & Baruch, G. (2020). Sports Analytics: A Guide to Advanced Performance Measurement and Statistical Analysis. Springer. 2. Lieberman, D. G., & Katz, L. (2021). Introduction to Sports Technology and Innovation. Routledge. 3. O'Donoghue, P. (2014). Data Analysis in Sport. Routledge. 4. Miller, M. (2021). Artificial Intelligence in Sport: Applications and Innovations. Springer. 5. Collins, L., & Carson, H. (2017). Performance Analysis in Team Sports. Routledge.																																																																																																																					
	Pendukung :																																																																																																																							
			1. Cawley, P. (2001). The Evaluation of Physical Education Teaching. London: Routledge.																																																																																																																					
Dosen Pengampu	Dr. Or. Muhammad, S.Pd., M.Pd. Bayu Agung Pramono, S.Pd., M.Kes. Dr. Donny Ardy Kusuma, S.Pd., M.Kes.																																																																																																																							
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	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar teknologi informasi dan AI dalam konteks olahraga.	1.Mahasiswa mampu menjelaskan teknologi olahraga. 2.Mahasiswa memahami dasar AI	Kriteria: 1.Pemahaman konsep minimal 75% 2.Penyampaian ide logis dan sistematis Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	ceramah dna praktek	ceramah dna praktek	Materi: Konsep dasar teknologi dalam olahraga Pustaka: Miller, M. (2021). Artificial Intelligence in Sport: Applications and Innovations. Springer.		25%																																																																																																																
2	Memahami konsep AI dan potensinya dalam olahraga	Mahasiswa mampu mengidentifikasi manfaat dan aplikasi AI dalam berbagai cabang olahraga	Kriteria: Identifikasi aplikasi yang jelas dan memberikan contoh penggunaan praktis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	ceramah dan praktek	ceramah dna praktek	Materi: Konsep AI dan potensinya dalam olahraga Pustaka: Miller, M. (2021). Artificial Intelligence in Sport: Applications and Innovations. Springer.		5%																																																																																																																
3	Mengidentifikasi kebutuhan teknologi dalam pengelolaan data atlet	Mahasiswa dapat menjelaskan perangkat dan aplikasi untuk pengelolaan data	Kriteria: Laporan perangkat yang relevan dan rinci dalam konteks olahraga Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	ceramah dna praktek	ceramah dna praktek	Materi: kebutuhan teknologi dalam pengelolaan data atlet Pustaka: Baca, E. A., & Baruch, G. (2020). Sports Analytics: A Guide to Advanced Performance Measurement and Statistical Analysis. Springer.		5%																																																																																																																

4	Memanfaatkan wearable technology untuk monitoring performa	Mahasiswa dapat menggunakan perangkat wearable untuk merekam dan menganalisis data atlet	Kriteria: Data yang dihasilkan akurat dan relevan, serta mampu dijelaskan dalam laporan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	ceramah dna praktek	ceramah dna praktek	Materi: wearable technology untuk monitoring performa Pustaka: Baca, E. A., & Baruch, G. (2020). <i>Sports Analytics: A Guide to Advanced Performance Measurement and Statistical Analysis</i> . Springer.	5%
5	Menerapkan software video analisis untuk evaluasi performa atlet	Mahasiswa mampu melakukan analisis gerak menggunakan software seperti Dartfish atau Coach's Eye	Kriteria: tugas dan praktek Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	ceramah dna praktek	ceramah dna praktek	Materi: ofware video analisis untuk evaluasi performa atlet Pustaka: Lieberman, D. G., & Katz, L. (2021). <i>Introduction to Sports Technology and Innovation</i> . Routledge.	5%
6	Memahami penerapan Big Data dalam olahraga	Mahasiswa dapat menjelaskan manfaat Big Data dan memberikan contoh kasus penggunaannya	Kriteria: Penjelasan mendalam dengan studi kasus yang sesuai Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	ceramah dna praktek	ceramah dna praktek	Materi: penerapan Big Data dalam olahraga Pustaka: O'Donoghue, P. (2014). <i>Data Analysis in Sport</i> . Routledge.	5%
7	Mengimplementasikan AI untuk evaluasi performa atlet	Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi AI untuk analisis data dan menghasilkan laporan	Kriteria: Hasil analisis yang akurat, laporan yang rinci, dan pengambilan kesimpulan yang tepat Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	ceramah dna praktek	ceramah dna praktek	Materi: Implementasik AI untuk evaluasi performa atlet Pustaka: Miller, M. (2021). <i>Artificial Intelligence in Sport: Applications and Innovations</i> . Springer.	5%
8	mahasiswa mampu menjelaskan materi	Mahasiswa mampu mengintegrasikan pemahaman konsep teknologi olahraga	Kriteria: Ujian dan proyek menunjukkan pemahaman mendalam dan integratif Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	ceramah dna praktek	ceramah dna praktek	Materi: Memahami konsep dasar teknologi informasi dan AI dalam olahraga Pustaka: Baca, E. A., & Baruch, G. (2020). <i>Sports Analytics: A Guide to Advanced Performance Measurement and Statistical Analysis</i> . Springer.	20%
9	Merancang program latihan berbasis AI	Mahasiswa dapat menggunakan aplikasi berbasis AI untuk membuat perencanaan program latihan	Kriteria: Perencanaan komprehensif, berbasis data, dan inovatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	ceramah dna praktek	ceramah dna praktek	Materi: Merancang program latihan berbasis AI Pustaka: Miller, M. (2021). <i>Artificial Intelligence in Sport: Applications and Innovations</i> . Springer.	5%

10	Menggunakan aplikasi mobile untuk mendukung pelatihan dan monitoring	Mahasiswa mampu menjelaskan fitur aplikasi mobile dan menerapkan dalam studi kasus	Kriteria: Penerapan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan laporan yang rinci Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	ceramah dna praktek	ceramah dna praktek	Materi: Menggunakan aplikasi mobile untuk mendukung pelatihan dan monitoring Pustaka: <i>Lieberman, D. G., & Katz, L. (2021). Introduction to Sports Technology and Innovation. Routledge.</i>	5%
11	Menerapkan AI untuk prediksi cedera dan manajemen risiko	Mahasiswa mampu menggunakan data untuk menganalisis risiko cedera dan memberikan rekomendasi	Kriteria: Analisis berbasis data dengan solusi pencegahan yang realistis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	ceramah dna praktek	ceramah dna praktek	Materi: Menerapkan AI untuk prediksi cedera dan manajemen risiko Pustaka: <i>O'Donoghue, P. (2014). Data Analysis in Sport. Routledge.</i>	5%
12	Memahami aplikasi VR/AR dalam pembelajaran olahraga	Mahasiswa dapat menggunakan VR/AR untuk pelatihan teknik atau simulasi dalam olahraga	Kriteria: Demonstrasi penggunaan VR/AR yang relevan dengan cabang olahraga tertentu Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	ceramah dna praktek	ceramah dna praktek	Materi: Memahami aplikasi VR/AR dalam pembelajaran olahraga Pustaka: <i>Collins, L., & Carson, H. (2017). Performance Analysis in Team Sports. Routledge.</i>	5%
13	Mengembangkan proyek berbasis AI dalam kepelatihan olahraga	Mahasiswa mampu membuat konsep proyek inovatif dengan teknologi AI	Kriteria: onsep proyek yang inovatif, relevan, dan feasible Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	ceramah dna praktek	ceramah dna praktek	Materi: Mengembangkan proyek berbasis AI dalam kepelatihan olahraga Pustaka: <i>Miller, M. (2021). Artificial Intelligence in Sport: Applications and Innovations. Springer.</i>	5%
14	Memaparkan hasil proyek inovasi teknologi	Mahasiswa mampu mempresentasikan proyek dan menjelaskan inovasi yang dibuat	Kriteria: Presentasi yang jelas, runtut, dan didukung data yang relevan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	ceramah dna praktek	ceramah dna praktek	Materi: Memaparkan hasil proyek inovasi teknologi Pustaka: <i>Cawley, P. (2001). The Evaluation of Physical Education Teaching. London: Routledge.</i>	5%

15	Mengevaluasi hasil proyek inovasi teknologi	Mahasiswa mampu memberikan laporan akhir tentang hasil proyek	Kriteria: Laporan lengkap dengan analisis dampak dan potensi implementasi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	ceramah dna praktek	ceramah dna praktek	Materi: Mahasiswa memahami tujuan pembelajaran Pustaka: Cawley, P. (2001). <i>The Evaluation of Physical Education Teaching</i> . London: Routledge.	5%
16	Mengintegrasikan pemahaman tentang teknologi dalam olahraga	Mahasiswa mampu menjawab soal ujian dan menunjukkan hasil proyek dalam konteks evaluasi menyeluruh	Kriteria: emahaman mendalam yang ditunjukkan melalui jawaban ujian dan proyek Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	ceramah dna praktek	ceramah dna praktek	Materi: Mahasiswa memahami tujuan pembelajaran Pustaka: Cawley, P. (2001). <i>The Evaluation of Physical Education Teaching</i> . London: Routledge. Materi: Mengintegrasikan pemahaman tentang teknologi dalam olahraga Pustaka: Cawley, P. (2001). <i>The Evaluation of Physical Education Teaching</i> . London: Routledge.	5%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	19.59%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	20.84%
3.	Penilaian Portofolio	0.83%
4.	Penilaian Praktikum	19.17%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	34.18%
6.	Tes	20.42%
		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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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 November 2024

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Keperawatan
Olahraga



MUHAMMAD
NIDN 0010097903

UPM Program Studi S1
Pendidikan Keperawatan
Olahraga



NIDN 0022019502

File PDF ini digenerate pada tanggal 23 Desember 2025 Jam 14:36 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

