



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Jl. PGRI I Sonosewu No. 117 Yogyakarta - 55182 Telp (0274) 376808, 373198, 373038 Fax. (0274) 376808

E-mail : info@upy.ac.id

PETIKAN

KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Nomor : 188/SK/REKTOR-UPY/IX/2024

Tentang

PENGANGKATAN DOSEN PENGAMPU MATA KULIAH SEMESTER GASAL
TAHUN AKADEMIK 2024/2025 DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
REKTOR UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Menimbang : dst.
Mengingat : dst.
Memperhatikan: dst.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : PENGANGKATAN DOSEN PENGAMPU MATA KULIAH SEMESTER GASAL TAHUN AKADEMIK 2024/2025 DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
- Pertama : Mengangkat Saudara yang namanya tersebut pada lajur 2 Lampiran keputusan ini sebagai Dosen Pengampu Mata Kuliah pada Semester Gasal Tahun Akademik 2024/2025.
- Kedua : Menugaskan kepada para Dosen Pengampu Mata Kuliah dimaksud untuk melaksanakan pembelajaran matakuliah sebagaimana tercantum pada lajur 3 lampiran keputusan ini dengan sebaik-baiknya dan kepada yang bersangkutan diberikan honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
- Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa segala sesuatunya akan ditinjau kembali apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

PETIKAN Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 01 September 2024
Rektor,

ttd

Dr. Ir. Paiman, M.P
NIS. 19650916 199503 1 003

Untuk Petikan yang sah
Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kelembagaan

Ahmad Riyadi, S.Si, M.Kom
NIS. 19640214 199812 1 006

Tembusan disampaikan kepada :

1. Para Wakil Rektor
2. Para Dekan
3. Para Ketua Program Sarjana
4. Para Ketua Program Magister

Lampiran Keputusan Rektor Universitas PGRI Yogyakarta
 Nomor : 188/SK/REKTOR-UPY/IX/2024
 Tanggal : 01 September 2024

NO.	NAMA PENGAJAR & NIDN	MATA KULIAH	KODE MK	SKS	SEMESTER/ KELAS	PROGRAM
1. s.d 244						
245	Denaz Karuma Hjrriansyah, M.Or 5859775676130222	Teknologi Informatika Olahraga Usia Lanjut Dasar-dasar Kepelatihan Olahraga Biomekanika Olahraga	T16102 T16322 T16325 T16538	2 2 2 2	I / 16-24.A1, 16-24.A2, 16-24.A3 III / 16-23.A1, 16-23.A2 III / 16-23.A1, 16-23.A2 V / 16-22.A1	Program Sarjana Ilmu Keolahragaan Program Sarjana Ilmu Keolahragaan Program Sarjana Ilmu Keolahragaan Program Sarjana Ilmu Keolahragaan
246 Dst.						

Untuk Petikan yang sah:

Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kelembagaan



Adrian Riyadi, S.Si., M.Kom

NIS. 16690214 199812 1 006

Rektor

ttd

Dr. Ir. Paiman, M.P

NIS. 19650916 199503 1 003

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
TAHUN 2024/2025**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul RPS : Teknologi Informatika
2. Pelaksana/Penulis
 - a. Nama Lengkap & Gelar : Denaz Karuma Hijriansyah, S.Pd., M.Or.
 - b. Jenis Kelamin : Laki - laki
 - c. Pangkat/Golongan : IIIC
 - d. NIS : 19970527 202408 1 004
 - e. Program Sarjana/Fakultas : Ilmu Keolahragaan / Fakultas Sains dan Teknologi
 - f. Telepon/Faks/E-mail/HP : denaz@upy.ac.id/ 085842221197
3. Pembiayaan
 - a. Sumber Dana : -
 - b. Jumlah Biaya : -

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Bimo Alexander, S.Pd., M.Or., AIFMO-U
NIS. 19901103 202206 1 006

Yogyakarta, 9 Agustus 2024
Penyusun



Denaz Karuma Hijriansyah, S.Pd., M.Or.
NIS. 19970527 202408 1 004

1. Deskripsi RPS Terintegrasi Penelitian dan atau Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dan atau Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)

Nama Mata Kuliah (MK) dan Kode MK		Teknologi Informatika (T16102)
Nama Dosen dan NIDN		Denaz Karuma Hijriansyah, S.Pd., M.Or. (NUPTK 5859775676130222)
Pembelajaran Terintegrasi dengan Kegiatan Penelitian		
a	Judul Penelitian	
b	Tim Peneliti	
c	Waktu Penelitian	
d	Hasil penelitian dipublikasikan di	
e	Hasil penelitian dibelajarkan padapertemuan ke-	
f	Untuk mencapai CPL MK	
Pembelajaran Terintegrasi dengan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat		
a	Judul Pengabdian Masyarakat	
b	Tim Pengabdi	
c	Waktu Pengabdian	
d	Hasil PKM dibelajarkan pada pertemuan ke-	
e	Untuk mencapai CPL MK	
Sifat RPS ini adalah sebagai berikut :		
No	Sifat RPS	Keterangan

1	Interaktif	Diskusi dan tanya jawab																				
2	Holistik	Dapat digunakan secara luas oleh akademisi dan praktisi																				
3	Integratif	-																				
4	Saintifik	Kajian berbasis ilmiah																				
5	Kontekstual	Sesuai dengan kajian bidang keilmuan																				
6	Tematik	Sesuai dengan Visi dan Misi Universitas																				
7	Efektif	Dapat digunakan dalam kurikulum MBKM																				
8	Kolaboratif	Dapat berkolaborasi dengan mahasiswa dan mitra																				
9	Berpusat Pada Mahasiswa	Best Metode Learning																				
Pembelajaran Terkonversi MBKM																						
	Bentuk Kegiatan Pembelajaran MBKM	Lingkari No. BKP yang sesuai <table><tr><td>1</td><td>Pertukaran Pelajar</td><td>6</td><td>KKN Desa</td></tr><tr><td>2</td><td>KKN Tematik</td><td>7</td><td>Program Kemanusiaan</td></tr><tr><td>3</td><td>Magang</td><td>8</td><td>Asistensi Mengajar</td></tr><tr><td>4</td><td>KKN Desa</td><td>9</td><td></td></tr><tr><td>5</td><td>Study Independen</td><td>10</td><td></td></tr></table>	1	Pertukaran Pelajar	6	KKN Desa	2	KKN Tematik	7	Program Kemanusiaan	3	Magang	8	Asistensi Mengajar	4	KKN Desa	9		5	Study Independen	10	
1	Pertukaran Pelajar	6	KKN Desa																			
2	KKN Tematik	7	Program Kemanusiaan																			
3	Magang	8	Asistensi Mengajar																			
4	KKN Desa	9																				
5	Study Independen	10																				
	Mata Kuliah ini untuk Mencapai Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi	1. S1 Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; 2. S2 Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; 3. S3 Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; 4. S5 Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; 5. S7 Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;																				

	6. S9 Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; 7. P3 Mampu menganalisis dan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan informasi dan data serta memberikan solusi pada setiap permasalahan secara mandiri dan atau kelompok; 8. KU1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; 9. KU2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur; 10. KU3 Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; 11. KU4 Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; 12. KU5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data; 13. KU6 Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya; 14. KU7 Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada dibawah tanggungjawabnya; 15. KU8 Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; 16. KU9 Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi; 17. KK3 Mampu mengelola kegiatan bidang keolahragaan (event organizer/EO); 18. KK5 Mampu mengaplikasikan pengetahuan ilmu keolahragaan dalam bidang komunikasi
--	---

		dan informasi; 19. KK6 Mampu menerapkan ilmu keolahragaan dalam rangka menyelesaikan permasalahan bidang keolahragaan serta memiliki kemampuan beradaptasi terhadap perubahan baru dalam bidang keolahragaan; 20. KK7 Mampu menganalisa, membuat dan mengevaluasi pengembangan keolahragaan berbasis teknologi; 21. KK 8 Mampu menciptakan peluang usaha secara mandiri di bidang keolahragaan.
	Mitra	-

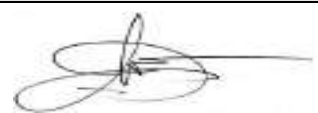


UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN

Kode Dokumen

Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55182

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Teknologi Informatika	T16102	TEKNOLOGI KEOLAHRAGAAN	T= 2	P=	1	9 Agustus 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	 Denaz Karuma Hijriansyah, S.Pd., M.Or.		 Dr. Andri Arif Kustiawan, S.Pd., M.Or.		 Bimo Alexander, S.Pd., M.Or., AIFMO-U	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious;				
	S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;				
	S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;				
	S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;				
	S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;				
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;				
	P3	Mampu menganalisis dan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan informasi dan data serta memberikan solusi pada setiap permasalahan secara mandiri dan atau kelompok;				
	KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;				
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;				
	KU3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;				
	KU4	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;				

	KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
	KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
	KU7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada dibawah tanggungjawabnya;
	KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;
	KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;
	KK3	Mampu mengelola kegiatan bidang keolahragaan (event organizer/EO);
	KK5	Mampu mengaplikasikan pengetahuan ilmu keolahragaan dalam bidang komunikasi dan informasi;
	KK6	Mampu menerapkan ilmu keolahragaan dalam rangka menyelesaikan permasalahan bidang keolahragaan serta memiliki kemampuan beradaptasi terhadap perubahan baru dalam bidang keolahragaan;
	KK7	Mampu menganalisa, membuat dan mengevaluasi pengembangan keolahragaan berbasis teknologi;
	KK8	Mampu menciptakan peluang usaha secara mandiri di bidang keolahragaan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK1	Memahami nilai-nilai tanggungjawab dalam pemanfaatan aplikasi teknologi informatika (S2, S3, S5, S7, S9)
	CPMK2	Menganalisis permasalahan keolahragaan yang terjadi di lingkungan masyarakat yang berkaitan dengan teknologi informatika (P3, KU3, KU5, KU7, KU8)
	CPMK3	Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif terhadap perkembangan teknologi informatika (KU1, KU2, KU8)
	CPMK4	Menerapkan wawasan teknologi informatika sebagai upaya adaptasi terhadap perkembangan dan pemecahan masalah ilmu keolahragaan (KU2, KU4, KU8, KU9, KK5, KK6, KK7)
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu memahami sejarah dan pemanfaatan aplikasi teknologi informatika dengan sikap bertanggungjawab [C2 Konseptual, A3, P3] → CPMK1
	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu memberi saran dan argumentasi dengan cara berpikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam pengembangan teknologi informatika terhadap keolahragaan [C4 Faktual, A4, P2] → CPMK2
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu menganalisis berbagai masalah keolahragaan dengan mengedepankan teknologi informatika sebagai langkah solutif [C4 Faktual, A3, P2] → CPMK3

	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu melaksanakan penggunaan aplikasi teknologi informatika untuk mengembangkan diri dalam penyelesaian studi ilmu keolahragaan [C3 Konseptual, A3, P4] → CPMK4			
	Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK				
		Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK4
	CPMK 1	√			
	CPMK 2		√		
	CPMK 3			√	
	CPMK 4				√
Deskripsi Singkat MK	Teknologi Informatika mempunyai bobot 2 SKS yang merupakan mata kuliah prodi Ilmu Keolahragaan. Teknologi Informatika merupakan mata kuliah yang mempelajari dan mempraktikkan berbagai aplikasi teknologi berbasis internet dan media interaktif untuk menunjang pengembangan keolahragaan.				
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Pengenalan Teknologi Informatika : 1. Sejarah Teknologi Informatika 2. Kemampuan Bidang Teknologi Informatika 3. Dampak-dampak Teknologi Informatika 4. Etika dan Isu Teknologi Informatika Penggunaan dan Pemanfaatan Aplikasi Teknologi Informatika : 1. Produktivitas Akademik → Office 365, Google Suite, dan Mendeley 2. Personal Branding → LinkedIn dan Instagram				
Pustaka	Utama :				
	Roy, S., Daniel, C., & Agrawal, M. (2023). Fundamentals of Information Technology. University of South Florida: Digital Commons.				
	Pendukung :				
	Owoseje, F. (2023). Impact of Technology on Education; Analysis, Implications, Solutions. J Huma Soci Scie, 6(7), 214-220 Woessner, M. N., Tacey, A., Levinger-Limor, A., Parker, A.G., Levinger, P. & Levinger, I. (2021). The Evolution of Technology and Physical Inactivity: The Good, the Bad, and the Way Forward. Front. Public Health 9:655491. doi: 10.3389/fpubh.2021.655491 Pratomo, L.A. & Sari, W.R. (2021). Panduan: Mendeley Citation dan Reference Manager. Jakarta: Universitas Trisakti. Mahoney, M. (2024). A Beginner’s Guide to Social Media Personal Branding. Online at https://copyblogger.com/social-media-personal-branding/ accessed 9 Agustus 2024				
Dosen Pengampu	Denaz Karuma Hijriansyah, S.Pd., M.Or.				
Mata Kuliah Syarat	-				

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1 -3	Mahasiswa mampu memahami sejarah perkembangan teknologi informatika dan pemanfaatan aplikasi teknologi informatika [C2 - Factual 1.2, A3, P3] → CPMK 1	Menjelaskan sejarah perkembangan teknologi informatika Menjelaskan pemanfaatan aplikasi teknologi informatika	Pemaparan Materi Diskusi Tanya Jawab Penugasan	Pendekatan: Kontekstual Strategi: Tatap Muka di Kelas Metode: <i>Discovery Learning</i> Kegiatan: Diskusi Alokasi waktu: TM: (2 X 50') BM: (2 x 60')	-	- Sejarah Teknologi Informatika - Kemampuan Bidang Teknologi Informatika Roy, S., Daniel, C., & Agrawal, M. (2023). <i>Fundamentals of Information Technology</i>. University of South Florida: Digital Commons.	Kehadiran: 5% Sikap: 15% Penugasan: 30%
4-7	Mahasiswa mampu memberi saran dan argumentasi dengan cara berpikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam pengembangan teknologi informatika terhadap keolahragaan [C5 - Conceptual 2.5, A4, P2] → CPMK 2	Menjelaskan dampak-dampak perkembangan teknologi informatika	Pemaparan Materi Diskusi Tanya Jawab Penugasan	Pendekatan: Saintifik Strategi: Tatap Muka di Kelas Metode: <i>Small Grup Discussion</i> Kegiatan: Diskusi, Presentasi Alokasi waktu: TM: (2 X 50') BM: (2 x 60')	-	Dampak-dampak Teknologi Informatika Roy, S., Daniel, C., & Agrawal, M. (2023). <i>Fundamentals of Information Technology</i>. University of South Florida: Digital Commons. Owoseje, F. (2023). <i>Impact of Technology on Education; Analysis, Implications, Solutions</i>.	Kehadiran: 5% Sikap: 15% Penugasan: 30%

						J Huma Soci Scie, 6(7), 214-220 Woessner, M.N., Tacey, A., Levinger-Limor, A., Parker, A.G., Levinger, P. & Levinger, I. (2021)	
8	Review Materi						Kehadiran: 5% Sikap: 15% Penugasan: 30%
9-11	Mahasiswa mampu menganalisis berbagai masalah keolahragaan dengan mengedepankan teknologi informatika sebagai langkah solutif [C4 - Conceptual 2.4, A3, P2] → CPMK 1, 2, 3	Menjelaskan isu-isu keolahragaan yang terjadi dalam dinamika teknologi informatika	Pemaparan Materi Diskusi Tanya Jawab Penugasan	Pendekatan: Saintifik Strategi: Tatap Muka di Kelas Metode: <i>Small Grup Discussion</i> Kegiatan: Diskusi, Presentasi Alokasi waktu: TM: (2 X 50') BM: (2 x 60')	-	Etika dan Isu Teknologi Informatika Roy, S., Daniel, C., & Agrawal, M. (2023). <i>Fundamentals of Information Technology</i>. University of South Florida: Digital Commons. The Evolution of Technology and Physical Inactivity: The Good, the Bad, and the Way Forward. <i>Front. Public Health</i> 9:655491. doi: 10.3389/fpubh.2021.655491	Kehadiran: 5% Sikap: 15% Penugasan: 30%
13-15	Mahasiswa mampu melaksanakan penggunaan aplikasi teknologi informatika untuk mengembangkan diri	Menggunakan aplikasi teknologi informatika untuk pengembangan <i>hard skill</i> penyelesaian	Pemaparan Materi Diskusi Tanya Jawab	Pendekatan: Kontekstual Strategi: Tatap Muka di Kelas	-	Produktivitas Akademik → Office 365, Google Suite, dan Mendeley	Kehadiran: 5% Sikap: 15% Penugasan: 30%

	dalam penyelesaian studi ilmu keolahragaan [C3 – Conceptual 2.3, A3, P4] → CPMK 3, 4	studi dan <i>soft skill</i> pengembangan diri	Penugasan	Metode: <i>Direct Instruction</i> Kegiatan: Diskusi, Presentasi Alokasi waktu: TM: (2 X 50') BM: (2 x 60')	• Personal Branding → LinkedIn dan Instagram Roy, S., Daniel, C., & Agrawal, M. (2023). <i>Fundamentals of Information Technology</i>. University of South Florida: Digital Commons. Mahoney, M. (2024). A Beginner's Guide to Social Media Personal Branding. Online at https://copyblogger.com/social-media-personal-branding/ accessed 9 Agustus 2024	
16	UAS					UAS: 50%

Bobot Penilaian:

Kehadiran	5%
Sikap	15%
Penugasan	30%
UAS	50%
TOTAL	100%

a. Penilaian Kehadiran:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah kehadiran yang diperoleh}}{\text{Jumlah kehadiran maksimal 16 pertemuan}} \times 5$$

Skor maksimal 5

b. Sikap

No	Indikator Penilaian Sikap	Nilai
1	Tanggung jawab	3
2	Berani mengemukakan pendapat	3
3	Berani mencoba hal baru	3
4	Bertuturkata baik terhadap pengajar	3
5	Tidak mudah putus asa	3
Total		15

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah yang diperoleh}}{\text{Jumlah maksimal}} \times 15$$

Skor maksimal 15

c. Penugasan

No	Indikator Penilaian Penugasan	Nilai
1	Case Methode makalah	10
2	Case Methode program	10
3	Case Methode laporan/produk	10
Total		30

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah yang diperoleh}}{\text{Jumlah maksimal}} \times 30$$

Skor maksimal 30

d. UAS

No	Indikator Penilaian UAS	Nilai
1	Pemahaman ruang lingkup deskripsi mata kuliah	10
2	Penjabaran deskripsi mata kuliah	10
3	Menganalisa permasalahan dalam lingkup olahraga	10
4	Mengevaluasi permasalahan dalam lingkup olahraga	10

5	Memberi solusi atas permasalahan yang ada	10
Total		50

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah yang diperoleh}}{\text{Jumlah maksimal}} \times 50$$

Skor maksimal 50

<i>Learning Contract</i> Dosen dan Mahasiswa
Kehadiran
1. Kehadiran mahasiswa harus 75% apabila ketidakhadiran >3 kali tanpa keterangan maka diberikan nilai E. 2. Keterlambatan >15 menit bagi mahasiswa diperbolehkan mengikuti perkuliahan namun dihitung ALPA. 3. Keterlambatan >15 menit bagi dosen dan tanpa keterangan maka mahasiswa diperbolehkan meninggalkan kelas. 4. Make Up kelas dilaksanakan atas kesepakatan antar dosen dan mahasiswa. 5. Tidak ada tugas tambahan pengganti untuk ketidak hadiran di kelas tanpa keterangan 6. Surat Ijin atau surat sakit diberikan maksimal 3 hari. Ketika ijin/sakit ketika jadwal presentasi maka nilai presentasi dikurangi 7. Penanggung Jawab (PJ) → akan mendapatkan tambahan nilai. Saat perkuliahan dan jika ada <i>makeup class</i>, ketua yang wajib berkoordinasi dengan mahasiswa dan dosen. 8. Transparansi nilai dilayani setelah 1 minggu kuliah berakhir pada Dosen Pengampu Mata Kuliah.

9. Nilai yang di berikan dosen mata kuliah kepada mahasiswa bersifat mutlak, tapi bisa dirubah jika dirasa kurang ‘tepat’ oleh Ketua Program Studi

Tata Busana

1. Teori di kelas → Mahasiswa wajib berpakaian sopan dan rapi. Atasan: kemeja/ kaos berkerah atau polo). Bawahan: celana panjang/rok panjang rapi dan menggunakan sepatu. Dilarang mengenakan kaos oblong/tshirt/sejenisnya.
2. Praktek → Mahasiswa wajib berpakaian olahraga (seragam) dan menggunakan sepatu olahraga.



**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

KONTRAK PERKULIAHAN

Nama Dosen : Denaz Karuma Hijriansyah, S.Pd., M.Or.
Mata Kuliah : Teknologi Informatika
Program Studi : IKOR
Kelas/Angkatan : 2024
Semester : 1 (Satu)
Tahun Akademik : 2024/2025
Kode Mata Kuliah : **T16102**

Deskripsi Mata Kuliah :

Teknologi informatika mempunyai bobot 2 SKS yang merupakan mata kuliah prodi Ilmu Keolahragaan. Teknologi Informatika merupakan mata kuliah yang mempelajari dan mempraktikkan berbagai aplikasi teknologi berbasis internet dan media interaktif untuk menunjang pengembangan keolahragaan.

Capaian Pembelajaran Program Studi :

- Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious;
- Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
- Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
- Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
- Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
- Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
- Mampu menganalisis dan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan informasi dan data serta memberikan solusi pada setiap permasalahan secara mandiri dan atau kelompok;
- Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
- Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
- Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
- Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
- Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
- Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
- Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;
- Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;
- Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;
- Mampu mengelola kegiatan bidang keolahragaan (event organizer/EO);
- Mampu mengaplikasikan pengetahuan ilmu keolahragaan dalam bidang komunikasi dan informasi;

- Mampu menerapkan ilmu keolahragaan dalam rangka menyelesaikan permasalahan bidang keolahragaan serta memiliki kemampuan beradaptasi terhadap perubahan baru dalam bidang keolahragaan;
- Mampu menganalisa, membuat dan mengevaluasi pengembangan keolahragaan berbasis teknologi;
- Mampu menciptakan peluang usaha secara mandiri di bidang keolahragaan.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah :

- Memahami nilai-nilai tanggungjawab dalam pemanfaatan aplikasi teknologi informatika
- Menganalisis permasalahan keolahragaan yang terjadi di lingkungan masyarakat yang berkaitan dengan teknologi informatika
- Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif terhadap perkembangan teknologi informatika
- Menerapkan wawasan teknologi informatika sebagai upaya adaptasi terhadap perkembangan dan pemecahan masalah ilmu keolahragaan.

Daftar Rujukan :

- Roy, S., Daniel, C., & Agrawal, M. (2023). Fundamentals of Information Technology. University of South Florida: Digital Commons.
- Owoseje, F. (2023). Impact of Technology on Education; Analysis, Implications, Solutions. J Huma Soci Scie, 6(7), 214-220.
- Woessner, M.N., Tacey, A., Levinger-Limor, A., Parker, A.G., Levinger, P. & Levinger, I. (2021). The Evolution of Technology and Physical Inactivity: The Good, The Bad, and The Way Forward. Front. Public Health 9:655491.
- Pratomo, L.A. & Sari, W.R. (2021). Panduan: Mendeley Citation dan Reference Manager. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Mahoney, M. (2024). A Beginner's Guide to Social Media Personal Branding. Online at <https://copyblogger.com/social-media-personal-branding/> accessed 9 Agustus 2024

Ketentuan/Kesepakatan :

A. Kehadiran.

- Kehadiran **harus 80%**. Ketidakhadiran lebih dari 3x tanpa keterangan diberikan nilai E.
- Keterlambatan lebih dari 15 menit mahasiswa diperbolehkan masuk namun dihitung **ALPA**. Mahasiswa diperbolehkan meninggalkan kelas apabila dosen pengampu tanpa keterangan terlambat lebih dari 15 menit. Tidak ada tugas tambahan untuk ketidakhadiran di kelas (jika tanpa keterangan maka nilai kosong).

B. Surat Izin

- Surat izin atau surat sakit diberikan maksimal 2 hari, silahkan menghubungi dosen pengampu. Apabila mahasiswa diketahui izin/sakit/alpa pada saat jadwal presentasi maka nilai presentasinya kosong.

C. Tata Busana

- Teori → Mahasiswa wajib berpakaian sopan dan rapi (baju kemeja/kaos berkerah) serta **bukan kaos oblong**. Mahasiswa memakai celana panjang/rok panjang dan mengenakan sepatu.
- Praktek → Mahasiswa wajib berpakaian olahraga (seragam) dan menggunakan sepatu olahraga.

D. **Transparansi** dilayani setelah 1 minggu kuliah berakhir di dosen pengampu.

E. Semua indikator penilaian bagi mahasiswa tidak ada remedial.

Penilaian Hasil Belajar :

Indikator	Kehadiran	→	10%
	Sikap	→	10%
	Tugas	→	15%
	Ujian Tengah Semester (UTS)	→	15%
	Ujian Akhir Semester (UAS)	→	50%
Total : 100%			

Ketua Program Studi,

Bimo Alexander, S.Pd., M.Or., AIFMO-P
NIS. 19901103 202206 1 006

Dosen Pengampu,

Denaz Karuma Hijriansyah, S.Pd., M.Or.
NIS. 19970527 202408 1 004

Yogyakarta, 23 September 2024
Ketua Kelas/Angkatan,

(Yasqi Manda Saputra)
NPM. 24111600094

MODUL AJAR TEKNOLOGI INFORMATIKA

Denaz Karuma Hijriansyah, S.Pd., M.Or.

Program Studi Ilmu Keolahragaan
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas PGRI Yogyakarta
2024/2025

DAFTAR ISI

Sejarah Perkembangan Teknologi Informatika	3
Hakikat Teknologi Informatika	4
Fungsi dan Peran Teknologi Informatika	5
Dampak Teknologi Informatika Pada Lingkungan	7
Dampak Teknologi Informatika Pada Sektor Ekonomi	9
Dampak Teknologi Informatika Pada Sektor Olahraga	11
Dampak Teknologi Informatika Pada Sektor Pendidikan	12
Pengaruh Internet Terhadap Perilaku Kurang Gerak	13
Etika Pengguna Teknologi Informatika	14
Isu-Isu Dalam Teknologi Informatika	15

A. SEJARAH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMATIKA

Sejarah teknologi informasi mencakup sejarah perangkat keras dan perangkat lunak komputer. Charles Babbage dikreditkan dengan membangun komputer mekanis pertama pada tahun 1820-an. Lebih dari seratus tahun kemudian pada tahun 1946, sebuah tim di University of Pennsylvania secara terbuka melaporkan komputer pertama yang dapat diprogram, komputer serba guna pertama. Komputer tersebut dinamakan Electronic Numerical Integrator and Computer (ENIAC). ENIAC memiliki berat 30 ton dan menempati ruang seluas 1800 kaki persegi. Komputer ini mendukung sebagian besar komponen perangkat keras dan perangkat lunak yang dikenali oleh pemrogram modern. ENIAC dapat membaca data yang dimasukkan, menyimpan informasi dalam memori, melangkah melalui instruksi pemrograman, membuat dan memanggil sub-program, mengulang-ulang kode, dan mencetak output.

Tahun 1980an adalah tahun dimana IBM pertama kalinya membangun dan memasarkan produk PC ke pasar teknologi. tepatnya tahun 1981, IBM membandrol harga PC seharga \$1565 atau 23 juta rupiah (kurs saat ini). tahun 1971, John V. Blankenbaker dianggap sebagai pencipta PC pertama kali di dunia versi Museum Sejarah Komputer di Amerika. PC yang diciptakannya dinamakan KENBAK-1. KENBAK-1 difungsikan untuk mempelajari konsep komputer dan pemrograman kode mesin bagi pegiat teknologi, peneliti, siswa, dll. Dijual dengan harga \$750 atau 11 juta rupiah (kurs saat ini). OS berevolusi secara pesat di antara tahun 1960an dan 1970an. OS berfungsi sebagai otak dari komputer dan sebagai pusat kontrol dari partisi-partisi komputer (mouse, keyboard, monitor, motherboards, dan penyimpanan drive). tahun 1971, AT&T perusahaan telepon besar membangun OS diberi nama UNIX yang berbasis Disk. Selain UNIX, ada OS lainnya seperti, DOS, LINUX, WINDOWS, MacOS, dll. Pada tanggal 1 Januari 1983 menjadi hari lahir dari INTERNET. diciptakannya protokol komunikasi terbaru yang disebut TCP/IP (Transfer Control Protocol/Internet Protocol) berfungsi menghubungkan segala jenis komputer dengan bahasa universal. INTERNET adalah jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer

dan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit.

B. HAKIKAT TEKNOLOGI INFORMATIKA

Hakikat teknologi informatika, merujuk pada integrasi antara teknologi informasi dan komunikasi yang berfungsi untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat bagi masyarakat. Teknologi ini mencakup perangkat keras dan perangkat lunak yang memungkinkan pengolahan, penyimpanan, dan distribusi informasi secara efisien, serta memfasilitasi komunikasi yang cepat dan efektif antara individu dan kelompok. Dalam konteks ini, teknologi informatika tidak hanya terbatas pada komputer, tetapi juga mencakup perangkat mobile seperti handphone dan tablet, yang semakin memperluas aksesibilitas informasi. Dengan demikian, hakikat teknologi informatika mencerminkan peran pentingnya dalam mendukung berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, pemerintahan, dan bisnis, serta tantangan yang dihadapi dalam hal keamanan informasi dan kesenjangan digital di masyarakat.

Teknologi informatika adalah suatu sistem yang menggabungkan teknologi informasi dan teknologi komunikasi untuk mengolah, menyimpan, dan mendistribusikan informasi. Teknologi ini mencakup perangkat keras (hardware) seperti komputer dan perangkat jaringan, serta perangkat lunak (software) yang digunakan untuk memproses data. Teknologi informatika berfungsi untuk memfasilitasi komunikasi dan pertukaran informasi secara efisien, memungkinkan individu dan organisasi untuk mengakses dan menggunakan informasi dengan cepat dan tepat. Dengan perkembangan yang pesat, teknologi informatika telah menjadi bagian integral dari berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, bisnis, pemerintahan, dan layanan masyarakat, serta berperan penting dalam meningkatkan produktivitas dan efisiensi.

Komponen utama teknologi informatika terdiri dari beberapa elemen yang saling berinteraksi untuk mengolah, menyimpan, dan mendistribusikan informasi. Komponen-komponen tersebut meliputi :

- a. Perangkat Keras (Hardware) merupakan komponen fisik dari sistem teknologi informatika seperti di bawah ini :
 - o Komputer (desktop, laptop, server)
 - o Perangkat penyimpanan (harddisk, SSD)
 - o Perangkat jaringan (router, switch)
 - o Perangkat input (keyboard, mouse)
 - o Perangkat output (monitor, printer)
- b. Perangkat Lunak (Software) merupakan program dan aplikasi yang digunakan untuk mengolah data seperti di bawah ini :
 - o Sistem operasi (Windows, MacOS, Linux)
 - o Aplikasi produktivitas (Microsoft Office, Google Workspace)
 - o Perangkat lunak basis data (MySQL, Oracle, IBM SPSS)
 - o Aplikasi khusus (aplikasi desain, akuntansi, editing)
- c. Jaringan (Networking) merupakan komponen yang menghubungkan perangkat keras dan memungkinkan komunikasi data seperti di bawah ini :
 - o Jaringan lokal (LAN)
 - o Jaringan area luas (WAN)
 - o Internet
 - o Protokol komunikasi (TCP/IP, HTTP)
- d. Data merupakan informasi yang diolah dan disimpan dalam sistem. Data dapat berupa teks, angka, gambar, atau video yang digunakan untuk analisis dan pengambilan keputusan.

C. FUNGSI DAN PERAN TEKNOLOGI INFORMATIKA

1. Pengolahan Data

Teknologi informatika memungkinkan pengolahan data secara cepat dan efisien, mengubah data mentah menjadi informasi yang berguna untuk pengambilan keputusan. Ini mencakup analisis data, pengolahan statistik, dan penyajian informasi dalam bentuk yang mudah dipahami. Contohnya adalah penggunaan penelitian kuantitatif sehingga memungkinkan seorang peneliti untuk menggunakan aplikasi olah data seperti IBM SPSS.

2. Penyimpanan Informasi

Dengan teknologi informatika, informasi dapat disimpan dalam jumlah besar dan diakses dengan mudah. Sistem penyimpanan digital memungkinkan organisasi untuk menyimpan data secara aman dan terorganisir, serta memudahkan pencarian dan pengambilan data. Contohnya adalah penggunaan Cloud, Google Drive, dan iCloud yang terintegrasi dengan akun individu untuk sistem keamanan yang lebih ketat.

3. Komunikasi

Teknologi informatika memfasilitasi komunikasi yang cepat dan efektif antara individu dan kelompok, baik melalui email, pesan instan, video konferensi, maupun media sosial. Ini memungkinkan kolaborasi yang lebih baik dan pertukaran informasi yang lebih efisien. Contohnya adalah penggunaan aplikasi pesan instan Whatsapp dan Telegram bahkan aplikasi media sosial seperti Facebook dan Instagram memungkinkan orang untuk berkomunikasi secara real-time, berinteraksi dengan teman dan keluarga, dan berbagi informasi dari seluruh dunia.

4. Automasi Proses

Dalam berbagai sektor, teknologi informatika digunakan untuk mengotomatisasi proses bisnis, mengurangi kebutuhan akan intervensi manusia, dan meningkatkan efisiensi operasional. Contohnya termasuk sistem manajemen inventaris, perangkat lunak akuntansi, dan aplikasi manajemen proyek.

5. Akses Informasi

Teknologi informatika memberikan akses yang lebih luas terhadap informasi, baik melalui internet maupun sistem perpustakaan digital. Ini memungkinkan individu untuk mencari dan mendapatkan informasi yang mereka butuhkan dengan cepat, tanpa batasan geografis. Contohnya adalah penggunaan fitur pencarian dari Search Engine seperti Google maupun Bing.

6. Pendidikan dan Pembelajaran

Dalam bidang pendidikan, teknologi informatika mendukung pembelajaran jarak jauh, e-learning, dan pengembangan materi pendidikan digital. Ini memungkinkan siswa dan pengajar untuk berinteraksi dan belajar dengan cara yang lebih fleksibel. Contohnya adalah metode pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi conference seperti Zoom, Google Meet, dan Microsoft Teams.

7. Inovasi dan Pengembangan

Teknologi informatika mendorong inovasi dalam berbagai bidang, termasuk pengembangan produk baru, layanan, dan model bisnis. Ini menciptakan peluang baru dan meningkatkan daya saing organisasi. Contohnya adalah penggunaan layanan streaming seperti Netflix, Spotify, dan Youtube memungkinkan individu untuk mengakses film, musik, dan konten hiburan secara daring, kapan saja, dan dimana saja.

8. Keamanan Informasi

Dengan meningkatnya ancaman terhadap data dan informasi, teknologi informatika juga berperan dalam pengembangan sistem keamanan untuk melindungi data dari akses yang tidak sah dan serangan siber. Contohnya adalah pengamanan sistem perbankan digital dari serangan hacking maupun modus penipuan online lainnya.

D. DAMPAK TEKNOLOGI INFORMATIKA PADA LINGKUNGAN

1. Dampak Positif

a. Peningkatan Efisiensi Energi

Teknologi informatika memungkinkan pengelolaan energi yang lebih efisien melalui sistem otomatisasi dan pemantauan. Contoh: Smart grid adalah sistem yang menggunakan teknologi informasi untuk mengelola distribusi energi secara real-time, mengurangi pemborosan, dan meningkatkan penggunaan energi terbarukan.

b. Pengelolaan Sumber Daya Alam

Teknologi informasi membantu dalam pemantauan dan pengelolaan sumber daya alam, sehingga dapat dilakukan konservasi yang lebih baik. Contoh:

Sistem informasi geografis (GIS) digunakan untuk memetakan hutan, sumber air, dan lahan pertanian, membantu dalam perencanaan penggunaan lahan yang berkelanjutan.

c. Kesadaran Lingkungan

Teknologi informasi memfasilitasi penyebaran informasi tentang isu-isu lingkungan, meningkatkan kesadaran masyarakat. Contoh: Kampanye digital seperti "Earth Hour" yang mengajak masyarakat untuk mematikan lampu selama satu jam untuk mengurangi konsumsi energi dan meningkatkan kesadaran akan perubahan iklim.

d. Inovasi dalam Pertanian

Teknologi informatika mendukung pertanian presisi yang menggunakan data untuk meningkatkan hasil panen dan mengurangi dampak lingkungan. Contoh: Penggunaan drone dan sensor untuk memantau kesehatan tanaman dan mengoptimalkan penggunaan air dan pupuk, sehingga mengurangi limbah dan pencemaran.

e. Transportasi Ramah Lingkungan

Teknologi informasi mendukung pengembangan sistem transportasi yang lebih efisien dan ramah lingkungan. Contoh: Aplikasi berbagi kendaraan (ride_sharing) yang mengurangi jumlah kendaraan di jalan, sehingga mengurangi emisi karbon.

2. Dampak Negatif

a. Pencemaran Limbah Elektronik

Peningkatan penggunaan perangkat elektronik menghasilkan limbah elektronik yang berbahaya jika tidak dikelola dengan baik. Contoh: Pembuangan smartphone dan komputer yang tidak terkelola dapat mencemari tanah dan air dengan bahan berbahaya seperti timbal, kadmium, dan merkuri.

b. Konsumsi Energi yang Tinggi

Infrastruktur teknologi informasi, seperti pusat data dan server, memerlukan energi yang sangat besar. Contoh: Pusat data yang mendukung layanan cloud

computing dapat berkontribusi pada peningkatan emisi gas rumah kaca jika sumber energinya berasal dari bahan bakar fosil.

c. Deforestasi dan Perubahan Penggunaan Lahan

Pembangunan infrastruktur untuk teknologi informasi dapat menyebabkan perubahan penggunaan lahan yang merugikan lingkungan. Contoh: Pembangunan menara telekomunikasi dan pusat data di daerah hutan dapat menyebabkan deforestasi dan mengganggu ekosistem lokal.

d. Dampak terhadap Kesehatan

Paparan radiasi dari perangkat komunikasi nirkabel dan menara seluler dapat menimbulkan kekhawatiran tentang kesehatan masyarakat. Contoh: Meskipun penelitian masih berlangsung, beberapa studi menunjukkan bahwa paparan jangka panjang terhadap radiasi elektromagnetik dapat berpotensi mempengaruhi kesehatan manusia.

e. Ketergantungan pada Teknologi

Ketergantungan yang tinggi pada teknologi informasi dapat mengurangi interaksi sosial dan mengubah pola perilaku masyarakat. Contoh: Masyarakat yang lebih banyak berinteraksi melalui media sosial daripada secara langsung dapat mengalami isolasi sosial, yang berdampak pada kesehatan mental dan kesejahteraan.

E. DAMPAK TEKNOLOGI INFORMATIKA PADA SEKTOR EKONOMI

1. Dampak Positif

a. Peningkatan Produktivitas

Teknologi informatika meningkatkan efisiensi operasional dengan menginventarisasi berbagai proses bisnis. Perangkat lunak manajemen dan sistem ERP (Enterprise Resource Planning) meningkatkan produktivitas dengan mempermudah pengelolaan dan perencanaan sumber daya perusahaan. Contoh, perusahaan manufaktur yang menggunakan robotik dan otomatisasi berbasis TI dapat menggunakan jumlah tenaga kerja yang lebih sedikit untuk menghasilkan lebih banyak produk.

b. Pengurangan Biaya Operasional

Teknologi cloud computing, aplikasi berbasis web, dan sistem komunikasi digital mengurangi biaya tenaga kerja dan kebutuhan infrastruktur fisik. Misalnya, konferensi teknologi virtual mengurangi biaya perjalanan bisnis, sedangkan e-commerce memungkinkan perdagangan tanpa batas geografis. Contoh, Dengan beralih ke platform e-commerce, perusahaan ritel dapat mengurangi biaya sewa toko fisik.

c. Inovasi dan Model Bisnis Baru

Model bisnis baru seperti fintech, ride-sharing, dan e-commerce didorong oleh informasi teknologi. Bisnis seperti Gojek, Tokopedia, dan OVO adalah contoh platform ekonomi digital baru yang dibuat oleh teknologi informasi. Ekosistem ekonomi digital telah mendorong pertumbuhan UMKM yang dapat menjual barang mereka melalui platform e-commerce.

2. Dampak Negatif

a. Pengurangan Pekerjaan di Sektor Tradisional

Di sisi lain, otomatisasi telah mengurangi kebutuhan tenaga kerja di bidang tradisional seperti manufaktur dan perbankan, meskipun pekerjaan baru diciptakan oleh TI, terutama di sektor teknologi. Contoh, Karena layanan perbankan online semakin populer, bank mulai mengurangi jumlah kantor cabang dan teller mereka.

b. Kesenjangan Ekonomi

Teknologi informatika memiliki kemampuan untuk mengurangi perbedaan antara negara maju dan berkembang. Negara-negara yang memiliki infrastruktur TI yang lebih maju dapat memanfaatkan peluang ekonomi digital dengan lebih cepat daripada negara-negara berkembang. Hal ini dapat menyebabkan ketimpangan dalam hal kemajuan teknologi dan akses pasar di seluruh dunia. Contoh, Perusahaan teknologi internasional seperti Amazon dan Alibaba mengambil alih pasar e-commerce global, mengorbankan perusahaan kecil di negara berkembang.

c. Keamanan dan Privasi

Data adalah aset penting dalam ekonomi digital. Namun, kecuali data pribadi dan ancaman serangan siber menjadi masalah yang signifikan. Kejahatan siber seperti peretasan dan penipuan online dapat mengakibatkan kerugian finansial yang besar bagi individu dan bisnis. Contoh, kasus kebocoran data besar-besaran di perusahaan e-commerce menimbulkan kekhawatiran terkait keamanan transaksi online.

F. DAMPAK TEKNOLOGI INFORMATIKA PADA SEKTOR OLAHRAGA

1. Dampak Positif

a. Peralatan Olahraga menjadi Canggih

Teknologi memungkinkan peralatan olahraga jauh lebih mutakhir, efisien, dan mudah digunakan. Misalnya, pakaian renang telah mempunyai teknologi tinggi terbuat dari bahan hidrofobik dapat mengurangi hambatan dan meningkatkan waktu berenang.

b. Pelatihan Mandiri

Teknologi digital memungkinkan atlet untuk melakukan latihan secara individual dengan bimbingan pelatih secara virtual atau online.

c. Aktivitas Olahraga di Rumah

Masyarakat dapat melakukan aktivitas olahraga secara mandiri di rumah masing-masing dengan menggunakan aplikasi training.

d. Edukasi Olahraga

Atlet, pelatih, dan pengurus olahraga dapat dengan mudah dan cepat dalam mendapatkan dan menyampaikan informasi tentang kesehatan olahraga.

e. Pencegahan Cedera

Teknologi dapat membantu dalam mencegah cedera dengan munculnya aplikasi-aplikasi yang dapat memantau volume latihan agar tidak terjadi latihan berlebih yang menyebabkan cedera.

f. Penggunaan Video Assistant Referee (VAR)

VAR ditugaskan untuk membantu wasit dalam meninjau ulang insiden yang terjadi dalam suatu pertandingan. Teknologi yang membantu wasit dalam

mengambil keputusan di pertandingan sepak bola. VAR bekerja dengan cara merekam dan memantau kejadian di lapangan, kemudian menyajikannya dalam tayangan ulang.

2. Dampak Negatif

a. Pengurangan Keterampilan Dasar

Adanya teknologi seperti pelatihan berbasis virtual memungkinkan atlet menjadi kurang terampil dalam teknik dasar karena terlalu mengandalkan alat dan perangkat.

b. Kecanduan Gawai

Terutama pada atlet lebih muda, dapat menjadi terlalu ketergantungan pada perangkat digital, mengurangi waktu latihan fisik, dan interaksi sosial.

c. Menurunnya Aspek Tradisional

Olahraga seringkali menanamkan nilai-nilai dan tradisi yang kuat. Cenderung menggunakan teknologi dalam unsur latihan dapat mengurangi tradisi olahraga.

d. Kualitas Kesehatan Mental

Aktivitas sehari-hari yang digunakan untuk media sosial secara berlebihan dapat menyebabkan tekanan stres dan kecemasan serta mengganggu kesehatan mental atlet.

G. DAMPAK TEKNOLOGI INFORMATIKA PADA SEKTOR PENDIDIKAN

1. Online Learning Platforms

Pendidikan dapat mudah diakses secara universal. Hadirnya teknologi dalam pendidikan menawarkan pembelajaran jarak jauh dari berbagai multidisiplin ilmu. Contoh : My Skill, Kelasbersama, Skill Academy, dll.

2. Multimedia Learning

Teknologi sekarang sudah terintegrasi dengan konten multimedia yang ditujukan untuk pengalaman pembelajaran. Konten multimedia meliputi, video, gambar/ilustrasi/infografis, animasi, dan rekaman audio dapat digunakan dalam menjelaskan materi-materi kompleks serta lebih menarik perhatian peserta didik.

3. Online Collaborative Tools

Kolaborasi pembelajaran online ini memudahkan pengajar dan peserta didik untuk berkomunikasi secara real-time, dimana saja, dan kapan saja. Contoh : Zoom, Google Class, Microsoft Teams, dll.

4. Data Analytics

Analisis data membantu pengajar dan staf kependidikan untuk mengidentifikasi pola dan tren performa/perilaku peserta didiknya. Ini adalah proses mengumpulkan data dan menganalisis data dari sistem pendidikan untuk mendapatkan kejelasan terhadap pembelajaran peserta. Didik dan keefektifan pengajar dalam pembelajaran.

H. PENGARUH INTERNET TERHADAP PERILAKU KURANG GERAK

Peningkatan signifikan dalam aksesibilitas internet melalui sistem antar muka teknologi, yang mendorong aktivitas di waktu senggang, kini telah terkait erat dengan kenikmatan dan kepuasan yang tidak dapat digantikan oleh gagasan olahraga (terlepas dari pengetahuan tentang manfaatnya). Salah satu tantangan untuk mengatasi masalah “kenyamanan” dalam menggunakan internet adalah situs web dan aplikasi itu sendiri dirancang untuk mendorong pengguna agar terus terlibat melalui algoritma yang dirancang secara individual (konten yang disarankan), serta mendorong pengguna dengan apresiasi tak terbatas (Likes dan Notifications). Pengalaman pengguna yang dirancang khusus ini sangat efektif karena umpan balik dari teknologi memicu pelepasan dopamin, neurotransmitter yang terkait dengan pembelajaran berhubungan dengan hadiah, kesenangan, dan secara signifikan kecanduan.

Frekuensi dan durasi penggunaan internet yang meningkat secara signifikan selama dekade terakhir, terutama pada populasi yang usia muda (bersamaan dengan peningkatan yang signifikan dalam kecanduan internet), mempromosikan perubahan perilaku yang mengharuskan pengurangan penggunaan, atau penghentian penggunaan, teknologi ini bisa menjadi lebih menantang. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menyebutkan bahwa prevalensi Penyakit Tidak Menular (PTM) di Indonesia setiap tahunnya terus

meningkat. World Health Organization (WHO) memperkirakan bahwa perilaku sedentari merupakan aktivitas yang menyebabkan sekitar 2 juta kematian setiap tahunnya di seluruh dunia. Semakin berkembangnya zaman, teknologi akan semakin maju dan juga akan berdampak dengan waktu yang digunakan dalam tatap layar. Hal tersebut memacu meningkatnya perilaku sedentary. Perilaku sedentary telah menyebabkan anak-anak dan remaja mengalami kelebihan berat badan dan overweight di usia muda.

I. ETIKA PENGGUNA TEKNOLOGI INFORMATIKA

1. Penghormatan terhadap Hak Cipta

Penggunaan perangkat lunak dan konten digital harus mematuhi hukum hak cipta. Pembajakan perangkat lunak, yang merupakan pengambilan hak milik orang lain tanpa izin, dianggap sebagai tindakan yang tidak etis dan ilegal.

2. Privasi dan Keamanan Data

Pengguna teknologi informasi harus menghormati privasi orang lain dan melindungi data pribadi. Ini termasuk tidak mengakses informasi pribadi tanpa izin dan menjaga kerahasiaan data yang sensitif.

3. Transparansi dan Kejujuran

Dalam penggunaan teknologi informasi, penting untuk bersikap transparan dan jujur. Ini berarti tidak menyebarkan informasi yang menyesatkan atau palsu, serta memberikan kredit yang tepat kepada sumber informasi yang digunakan.

4. Tanggung Jawab Sosial

Pengguna teknologi informasi harus mempertimbangkan dampak sosial dari tindakan mereka. Misalnya, pembajakan perangkat lunak dapat merusak industri perangkat lunak dan mengurangi insentif bagi pengembang untuk menciptakan produk baru.

5. Pendidikan dan Kesadaran

Institusi pendidikan memiliki peran penting dalam mendidik mahasiswa tentang etika penggunaan teknologi informasi. Dengan meningkatkan kesadaran tentang konsekuensi dari pembajakan perangkat lunak dan

pentingnya etika, diharapkan dapat mengurangi perilaku tidak etis di kalangan mahasiswa.

6. Kepatuhan terhadap Kebijakan

Organisasi dan institusi pendidikan harus memiliki kebijakan yang jelas mengenai penggunaan teknologi informasi dan perangkat lunak. Kebijakan ini harus diikuti dan ditegakkan untuk menciptakan lingkungan yang etis.

7. Adiksi terhadap Media Sosial

Bukti semakin menunjukkan bahwa konten online, terutama konten yang ditawarkan oleh media sosial, telah menciptakan bentuk kecanduan baru bagi banyak orang dewasa dan anak-anak, yang terpaku pada komputer dan ponsel mereka, membuang waktu mereka di dunia maya, bermain game, dan menonton video. Salah satu alasan yang dikemukakan untuk kecanduan ini adalah kepuasan instan yang ditawarkan oleh media sosial. Diperkirakan bahwa ketika media sosial visual (misalnya Instagram) menjadi dominan di kalangan remaja dan akses ke internet nirkabel berkecepatan tinggi meningkat secara signifikan, diagnosa kesehatan mental remaja perempuan meningkat sebanyak 90% dibandingkan remaja laki-laki.

J. ISU-ISU DALAM TEKNOLOGI INFORMATIKA

1. Keamanan Siber

Di Indonesia, keamanan siber menjadi perhatian penting seiring dengan meningkatnya insiden peretasan dan kebocoran data. Banyak perusahaan dan instansi pemerintah telah menjadi target serangan siber, termasuk serangan ransomware dan pencurian data. Masalah keamanan ini sering kali diperburuk oleh kurangnya kesadaran akan pentingnya protokol keamanan dan investasi yang terbatas dalam teknologi perlindungan data.

2. Penyebaran Hoaks dan Misinformasi

Penyebaran hoaks, terutama melalui media sosial, merupakan isu signifikan di Indonesia, khususnya terkait isu politik, kesehatan, dan agama. Misinformasi dapat memicu ketegangan sosial dan menyesatkan masyarakat, seperti dalam kasus informasi palsu terkait COVID-19. Penelitian menunjukkan bahwa

pengguna media sosial di Indonesia sering kali membagikan informasi tanpa verifikasi, yang mempercepat penyebaran berita palsu.

3. Kesenjangan Digital

Kesenjangan digital di Indonesia terlihat dari perbedaan akses internet antara daerah perkotaan dan pedesaan. Meskipun penetrasi internet terus meningkat, masih terdapat kesenjangan dalam hal kualitas koneksi dan aksesibilitas, terutama di daerah terpencil.

4. Pengembangan Kecerdasan Buatan (AI)

Di Indonesia, pengembangan teknologi kecerdasan buatan terus meningkat, terutama dalam bidang layanan publik, industri, dan kesehatan. Namun, tantangan seperti kurangnya tenaga ahli, infrastruktur teknologi, dan regulasi menjadi penghambat utama. Selain itu, isu etika dalam penggunaan AI, termasuk bias algoritma dan dampaknya pada lapangan pekerjaan, juga menjadi perhatian.

5. Regulasi Teknologi dan Perlindungan Data Pribadi

Di Indonesia, regulasi terkait perlindungan data pribadi masih dalam tahap pengembangan, dan Rancangan Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi (RUU PDP) baru saja disahkan pada 2022. Regulasi ini diharapkan dapat memperkuat perlindungan terhadap hak privasi masyarakat di tengah semakin maraknya penggunaan data digital. Kurangnya pengetahuan tentang perlindungan data dan tidak adanya standar yang jelas menyebabkan banyak perusahaan dan organisasi rentan terhadap pelanggaran privasi.

6. Plagiarisme

Didefinisikan sebagai penggunaan kata-kata atau ide orang lain dalam suatu karya tanpa izin. Untuk ungkapan singkat, sebaiknya gunakan tanda kutip di sekitar kata yang dipinjam dan mengutip sumbernya. Untuk konten yang lebih luas, sebaiknya memparafrasekan atau meringkas informasi, sambil mengutip sumbernya. Mengutip sumber memberikan kesempatan kepada pembaca untuk terlibat langsung dengan ungkapan penuh dari pencipta asli. Jika prosedur ini terlihat membosankan, pertimbangkan bagaimana perasaan

penulis jika konten yang ditulis/digunakan oleh orang lain tanpa menyebutkan sumbernya.

7. Pembajakan

Didefinisikan sebagai penyalinan, distribusi, dan penjualan konten berhak cipta tanpa izin. Pembajakan melibatkan pendistribusian ciptaan orang lain tanpa izin, tanpa mengklaimnya sebagai ciptaan milik seseorang. Pembajakan biasanya relevan untuk ekspresi kreatif yang memiliki nilai moneter (ekonomis) langsung, misalnya musik, film, acara TV, dan perangkat lunak.

DAFTAR PUSTAKA

Agyztia Premana, Gian Fitralisma, Andi Yulianto, M Badruz Zaman, MA Wiryo, Jurnal Ekonomi dan Manajemen (JECMA) 2 (2), 1-6, 2020.

Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2014). The Second Machine Age: Work, Progress, and Prosperity in a Time of Brilliant Technologies. W.W. Norton & Company.

Hidayat, R., & Nugraha, A. (2019). Transformasi Digital dan Tantangan Pemerataan Akses Teknologi Informasi di Indonesia. Jurnal Manajemen Teknologi, 18(3), 101-111.

Juliana, S. A., Liza, T., Fatimahtuzzahra, F., & Imel, M. A. H. (2023). TANTANGAN SOSIAL DI ERA DIGITAL PADA INTERAKSI MANUSIA. SIGNIFICANT: Journal Of Research And Multidisciplinary, 2(02), 245-261.

Kusmayadi, E., & Hum, M. (2015). Dasar-dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi. Univ. Terbuka, 278-300.

Laudon, K.C., & Laudon, J.P. (2018). Management Information Systems: Managing the Digital Firm.

McGraw-Hill. Rifkin, J. (2011). The Third Industrial Revolution: How Lateral Power Is Transforming Energy, the Economy, and the World. Palgrave Macmillan.

Nugroho, E. P., & Mustofa, K. (2018). Model Deteksi Hoaks pada Media Sosial Berbasis Text Mining. Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer, 5(2), 87-95.

Owoseje, F. (2023). Impact of Technology on Education; Analysis, Implications, Solutions. J Huma Soci Scie, 6(7), 214-220

Pearson. Schwab, K. (2016). The Fourth Industrial Revolution. World Economic Forum.

Pramono, Bayu Agung; Nurhasan, Nurhasan; Fithroni, Hijrin (2019). Teknologi Olahraga: Perkembangan Olahraga Era Milenial 4.0. Sidoarjo: Zifatama Jawa. hlm. 67, 69, 72. ISBN 978-602- 5815-78-2

Prihatini, D. (2011). Etika dan Penggunaan Teknologi Informasi: Faktor-faktor yang mempengaruhi intensi mahasiswa Akuntansi untuk melakukan pembajakan perangkat lunak. Sisfotenika, 1(1), 37-47.

Rahman, M. T., & Suharyanto, T. (2021). Pengembangan Teknologi Kecerdasan Buatan di Indonesia: Peluang dan Tantangan. Jurnal Informatika, 18(1), 55-64.

Ramadhan, A., & Hasan, M. (2020). Analisis Serangan Siber dan Strategi

Roy S., Daniel, C., & Agrawal, M. (2023). Fundamentals of Information Technology. University of South Florida: Digital Commons.

Setyaningsih Sri Utami, Jurnal Akuntansi dan Sistem Teknologi Informasi 8 (1), 2010.

Smith, R, dan Jones, T. (2019). equity in sport teknologi: Access and implications."journal of sport managemnt. Menganalisis ketidakmerataan akses terhadap teknologi dalam olahraga.

Snyder, E. E., & Spreitzer, E. (2016)."Technology in Sport: The Impact on Performance and Participation."International Journal of Sports Science

&Coaching.Artikel ini membahasbagaimana teknologi dapatmempengaruhi keterampilan atlet dankecanduan gadget.

Tapscott, D. (2014). The Digital Economy: Rethinking Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence.

Woessner, M.N., Tacey, A., Levinger-Limor, A., Parker, A.G., Levinger, P. & Levinger, I. (2021) The Evolution of Technology and Physical Inactivity: The Good,the Bad, and the Way Forward. Front. Public Health 9:655491. doi: 10.3389/fpubh.2021.65549



PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Jl. PGRI I Sonosewu, No. 117, Yogyakarta 55182 Phone/Fax: (0274) 376808

Mata Kuliah	:	Teknologi Informatika
Dosen Pengampu	:	Denaz Karuma Hijriansyah, S.Pd., M.Or.
Semester	:	1 (Ganjil)
Judul	:	Ujian Akhir Semester Ganjil 2024/2025
Jenis UAS	:	Mandiri, Take Home
Kelas	:	24A1, 24A2, 24A3
Hari dan Tanggal	:	Jumat, 3 Januari 2025

Aturan Pengerjaan :

1. Ujian mata kuliah ini dikerjakan di kertas Folio Bergaris
2. Berikan judul “Ujian Akhir Semester Ganjil 2024/2025”
3. Sertakan Nama Mata Kuliah, Nama Mahasiswa, NPM, dan Kelas
4. Tulis langsung jawaban anda dengan urutan, jelas, dan benar.

Soal :

1. Jelaskan yang dimaksud dengan teknologi informatika, menurut pendapat anda! (5 poin)
2. Bagaimana anda menyikapi perkembangan teknologi informatika di lingkungan sekitar? (5 poin)
3. Sebutkan dan jelaskan apa saja permasalahan yang anda temui akibat kurang bijaksananya penggunaan teknologi informatika di masa kini? (5 poin)
4. Sebutkan dan jelaskan apa saja pemanfaatan teknologi informatika di bidang olahraga dan pariwisata! **(sertakan minimal 2 sumber jurnal)** (15 poin)
5. Bagaimana dampak teknologi informatika di sektor pendidikan dan sektor ekonomi? **(sertakan minimal 2 sumber jurnal)** (15 poin)
6. Jelaskan hubungan antara perkembangan teknologi informatika dan perilaku sedentari! **(sertakan minimal 2 sumber jurnal)** (15 poin)
7. Menurut anda, mengapa etika penggunaan teknologi informatika itu penting? (5 poin)
8. Berikan pendapat anda tentang fenomena ketergantungan media sosial dan bagaimana solusi yang anda tawarkan untuk mengatasinya! (10 poin)
9. Bagaimana penggunaan Artificial Intelligence (AI) di lingkungan pendidikan? Berikan pendapatmu! (10 poin)
10. Personal branding memerlukan niche (keunikan) dari diri sendiri, tulislah profil singkat dirimu dengan menarik minimal 1 paragraf! (15 poin)

Kesesuaian Materi dengan CPL	Kesesuaian Bobot dengan CPMK	Kelengkapan Informasi Soal	Catatan Perbaikan Jika Ada	Tanda Tangan Validator
v	v	v	v	



PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Jl. PGRI I Sonosewu, No. 117, Yogyakarta 55182 Phone/Fax: (0274) 376808



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN

Jl. PGRI I Sonosewu No.117 Yogyakarta 55182 Telp/Fax: (0274) 376808

Web: ikor.fst.upy.ac.id E-mail: ikor@upy.ac.id

Yogyakarta, 18 Desember 2024

No : 16/IKOR/UPY/XII/2024

Hal : Permohonan Soal Ujian Akhir Semester Gasal Tahun Akademik 2024/2025

Lampiran : -

Kepada Yth.

Bapak Denaz Karuma Hijriansyah, S.Pd., M.Or.

di Tempat

Dengan hormat,

Berkaitan dengan Ujian Akhir Semester Gasal Tahun Akademik 2024/2025 yang akan dilaksanakan secara *offline* pada tanggal 30 Desember 2024 s.d. 11 Januari 2025 maka kami mohon kepada Bapak/Ibu Dosen untuk dapat mempersiapkan Soal Ujian yang dilengkapi dengan bobot soal. Untuk jadwal akan disampaikan menyusul, adapun format soal Ujian terlampir.

Soal ujian dalam bentuk Softfile dapat dikirimkan melalui email: ikor@upy.ac.id atau **nomor admin prodi** (08986808131) maksimal tanggal 27 Desember 2024 untuk kemudian divalidasi oleh Ketua Program Studi. Setelah divalidasi soal tersebut akan kami kirimkan kembali ke email Bapak/Ibu.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas kerjasama Bapak/ Ibu kami ucapkan terimakasih.

Ketua Program Studi Ilmu Keolahragaan

Bimo Alexander, S. Pd., M. Or., AIFMO-U
NIS.19901103 202206 1 006



LEMBAR VALIDASI SOAL UJIAN AKHIR SEMESTER

SEMESTER : 1

TAHUN AKADEMIK 2024/2025

Telah dilakukan validasi soal Ujian Akhir Semester dengan rincian sebagai berikut :

1	Fakultas	Sains dan Teknologi					
2	Program Studi	Ilmu Keolahragaan					
3	Mata Kuliah/Kelas	Teknologi Informatika/24A1, 24A2, 24A3					
4	Validator	Dr. Andri Arif Kustiawan, S.Pd., M.Or., AIFO					
5	Sifat Ujian		Open Book		Close Book		Project
			Presentasi		Speaking	v	Take Home
6	Hal-hal yang perlu dicatat	v	Soal dibagikan				

Unsur Validasi		Validasi	Keterangan
1	Kesesuaian soal ujian dengan Materi Perkuliahan dan RPS (Learning Outcome)	v	
2	Soal ujian sudah disusun dengan layout dan diketik dengan baik dan mudah dipahami oleh mahasiswa	v	
3	Soal ujian mampu memotivasi mahasiswa untuk meningkatkan cara belajar dan mencapai capaian pembelajaran mata kuliah	v	
4	Soal ujian berorientasi pada proses belajar dan hasil belajar yang mencerminkan kemampuan mahasiswa	v	
5	Soal ujian didasarkan pada standar yang disepakati antara dosen dan mahasiswa	v	
6	Soal ujian sesuai dengan kriteria yang jelas, disepakati, dan dipahami oleh mahasiswa	v	

Divalidasi Tanggal

20 Desember 2024

Divalidasi Oleh

Dr. Andri Arif Kustiawan, S.Pd., M.Or., AIFO

NIS. 19890729 202206 1 002

Telah diterima oleh Bagian Akademik Soal Ujian Akhir Semester
Tanggal : 20 Desember 2024

Yang Menyerahkan

Denaz Karuma Hijriansyah, S.Pd., M.Or.

NIS. 19970527 202408 1 004

Yang Menerima

NO	NIM	NAMA	NILAI MAHASISWA
1	24111600050	RAFI AHMAD GIFARI	<i>E</i>
2	24111600061	ANGGI PRANATA WIBAWA	<i>A</i>
3	24111600070	NADHIF SAPUTRA	<i>A-</i>
4	24111600072	PINO GROMEZEFA	<i>A</i>
5	24111600078	MUHAMMAD HANIF AL ROBANI	<i>A-</i>
6	24111600080	MUHAMMAD AFIF KURNIAWAN	<i>A</i>
7	24111600083	DIO RAKA RAMADHAN	<i>A</i>
8	24111600084	MUHAMMAD HANIF	<i>A</i>
9	24111600085	EKO DWI SAPUTRO	<i>A</i>
10	24111600086	TAMAM SOFAN YUNIDA	<i>A-</i>
11	24111600088	BONIVASIUS E. KALAKMABIN	<i>E</i>
12	24111600089	DREDEH PRAYOGI	<i>A</i>
13	24111600090	KRISTINA IYAI	<i>A</i>
14	24111600091	M. HAFIZH DAFFA ATTAMIMI	<i>E</i>
15	24111600092	TOHAMIN	<i>A-</i>
16	24111600093	GALUH FAJAR HIDAYAT	<i>A-</i>
17	24111600094	YASQI MANDA SAPUTRA	<i>A</i>
18	24111600095	FADHLAN YUGHNI SHIDIQ	<i>A-</i>
19	24111600098	CHESSA AGIT KISNAWIDATAMA	<i>A-</i>
20	24111600099	ZAKI PRATAMA ANTONI	<i>A-</i>
21	24111600100	MUHAMMAD ZUHRI Wafa	<i>A-</i>
22	24111600101	PAMUNGKAS ANGGOYOM	<i>A</i>
23	24111600102	ANDRIANSYAH AGUS SAPUTRA	<i>E</i>
24	24111600103	RAIHAN IZHA MAHENDRA	<i>A-</i>
25	24111600104	MUHAMMAD FAZA ANDIKA	<i>E</i>
26	24111600105	RIZKY NANDA	<i>A</i>
27	24111600106	TRI CAHYO NUGROHO	<i>A</i>
28	24111600107	ABIYOGA DHANU PRADANA	<i>A-</i>
29	24111600108	GALANG ADITAMA	<i>A</i>
30	24111600109	FAOZAN FADLAM WILIARDI	<i>A</i>
31	24111600114	GANJAR SHIAM	<i>E</i>
32	24111600116	ABDUL KOMAR	<i>E</i>
33	24111600115	AHMAD MARZUKI	<i>E</i>
34	24111600112	ELA NETRA TEBAI	<i>A-</i>



PRESENSI DOSEN MENGAJAR

TA. 2024/2025 Sem. GASAL

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN
Matakuliah : TEKNOLOGI INFORMATIKA [T16102]
Bobot : 2 SKS
Dosen : Team Teaching [0900000001]

Kelas : 16-24.A3
Hari : -
Pukul : 00:00 s.d. 00:00
Ruang : -

Pert	Tanggal	Pokok Bahasan	Sub-Pokok Bahasan	Jml Mhs	Paraf
I	9/9/24	PROLOG & KONTRAK ILMU	OVERVIEW PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMATIKA SEJAK 1946	26	Int
II	16/9/24	SEJARAH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMATIKA	1. SEJARAH KEBERST KOMPUTER 2. SEJARAH KEBERST PERSONAL KOMPUTER	26	Int
III	23/9/24	PENYIMPANAN TEKNOLOGI INFORMATIKA	1. TEKNOLOGI DALAM OLAKRAGA 2. MANPAT TEKNOLOGI INFORMATIKA	25	Int
IV	30/9/24	KARIK DALAM BIDANG TEKNOLOGI INFORMATIKA	PENYAJIAN KARIK APA SAJA DALAM BIDANG TEKNOLOGI INFORMATIKA	26	Int
V	7/10/24	DAMPAK & TEKNOLOGI INFORMATIKA	PENJELASAN PERUBAHAN YANG TIMBUL AKIBAT TEKNOLOGI INFORMATIKA	25	Int
VI	14/10/24	THE GOOD, THE BAD, AND THE UGLY OF TELSA.	REVIEW JURNAL INTERNASIONAL MENGENAI EVOLUSI TEKNOLOGI INFORMATIKA	25	Int
VII	21/10/24	PRAKTIK MICROSOFT WORD	PENYAJIAN APLIKASI PRODUCTIVITAS OFFICE	26	Int
VIII	28/10/24	REVIEW MATERI	DISKUSI DAN DAMPAK MATERI	26	Int
IX	4/11/24	ISU - ISU TEKNOLOGI INFORMATIKA 101	PENYAJIAN ISU ISU TERKAIT TEKNOLOGI INFORMATIKA	25	Int
X	11/11/24	ISU - ISU TEKNOLOGI INFORMATIKA P2	LANJUTAN.	24	Int
XI	18/11/24	PERSONAL BRANDING P1	PEMBUATAN MATERI KONTEN MEDIA SOSIAL.	23	Int
XII	25/11/24	PERSONAL BRANDING P2	DISKUSI KONTEN REELS & PEMBAGIAN TOPIC KONTEN	26	Int
XIII	2/12/24	PERSONAL BRANDING P3	CRASH CHECK PENYAJIAN REELS	25	Int
XIV	9/12/24	PENYAJIAN APTI DLM AKTIVITAS MHS	APLIKASI INSTAGRAM & FACEBOOK	25	Int
XV	16/12/24	DISKUSI MATERI	PENYAJIAN KAS DAN BERDISKUSI	24	Int



Universitas PGRI Yogyakarta

Jl. PGRI I Sonosewu No. 117 Yogyakarta Telp. 0274-376808, 373198 Fax. 0274-376808

C

DAFTAR HADIR KULIAH

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN
Tahun Akademik : 2024/2025
Semester : GASAL
Dosen : Team Teaching [090006001]

Kode Matakuliah : T16102
Matakuliah : TEKNOLOGI INFORMATIKA
Bobot : 2 SKS
Kelas : 16-24.A3

Semester : 1
Hari : *
Pukul : 00:00 s.d. 00:00
Ruang :

No	NP Mahasiswa	Nama Mahasiswa	BK/UP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah Hadir	% Hadir
1	24111600050	Rafi Ahmad Gibari																		
2	24111600061	Anggi Pranata Wibawa		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	15	
3	24111600070	Nachif Saputra		A	A		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	14	
4	24111600072	PINO GROMEZEFA		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	15	
5	24111600078	Muhamad Hanif Al Robani		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	14	
6	24111600080	MUHAMMAD AFIF KURNIAWAN		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	15	
7	24111600083	Dio Raka Ramadhan		A	A	A	A	-	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	13	
8	24111600084	Muhammad Hanif		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	15	
9	24111600085	Eko Dwi Saputra		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	15	
10	24111600086	TAMAM SOFAN YUNDA		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	15	
11	24111600088	Bonivastus E. Katakmbin																		
12	24111600089	Dredah Prayogi		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	15	
13	24111600090	KRISTINA IYAI		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	15	
14	24111600091	M. HAFIZH DAFFA ATTAMIMI																		
15	24111600092	Tohamin		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	15	
16	24111600093	Galuh Fajar Hidayat		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	14	
17	24111600094	Yasqi Manda Saputra		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	14	
18	24111600095	Fadhlan Yughni Shidqi		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	14	
19	24111600098	Chessa Agli Kienawidatama		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	14	
20	24111600099	Zaki Pratama Antori																		



Universitas PGRI Yogyakarta

Jl. PGRI I Sonosewu No. 117 Yogyakarta Telp. 0274-376808, 373198 Fax. 0274-376808

DAFTAR HADIR KULIAH

Program Studi : **SMU KEOLAHRAGAAN**
Tahun Akademik : **2024/2025**
Semester : **GASAL**
Dosen : **Team Teaching (0900000001)**

Kode Matakuliah : **T16102**
Matakuliah : **TEKNOLOGI INFORMATIKA**
Bobot : **2 SKS**
Kelas : **16-24.A3**

Semester : **1**
Hari : **-**
Pukul : **00:00 s.d. 00:00**
Ruang : **-**

No	NP Mahasiswa	Nama Mahasiswa	BIUS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah Hadir	% Hadir
21	24111600100	MUHAMMAD ZUHRI WAFI																	15	
22	24111600101	Pamingkas Anggoyom																	14	
23	24111600102	Andriansyah Agus Saputra																		
24	24111600103	Raihan Isha Mahendra																	13	
25	24111600104	MUHAMMAD FAZA ANDIKA																		
26	24111600105	Rizky Nanda																	15	
27	24111600106	TRI CAHYO NUGROHO																	15	
28	24111600107	ABIYOGA DHANU PRADANA																	14	
29	24111600108	GALANG ADITAMA																	15	
30	24111600109	Faozan Fadlan Willardi																	15	
31	24111600113	HARUN AL ROSYID																		
32	24111600114	GANJAR SIAM																		
33	24111600116	ABDUL KOMAR																		
34	24111640115	AHMAD MARZUKI																		

35 2911160099 Zaki Pratama Antoni
36-291116001192 Elia Mezza Rebai