



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

<http://www.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. 19690214 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 240						
241	Priska Dyana Kristi, M.Or 0517049102	Anatomi Kebugaran Jasmani Psikologi Olahraga Seni & Olahraga	T16103 T16328 T16539 1724210	3 1 2 2	I / 16-24.A1, 16-24.A2, 16-24.A3 III / A1, A2 V / 16-22.A1 17-24.A1	Program Sarjana Ilmu Keolahragaan Program Sarjana Ilmu Keolahragaan Program Sarjana Ilmu Keolahragaan Program Sarjana Sistem Informasi
242 Dst.						

Untuk Petikan yang sah:

Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kelembagaan



Abmad Riyadi, S.Si., M.Kom
 NIS. 19690214 199812 1 006

Rektor

ttd

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



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

KONTRAK PERKULIAHAN

Nama Dosen : Bimo Alexander, S.Pd., M.Or., AIFMO-P
Mata Kuliah : Seni Olahraga
Program Studi : Sistem Informasi
Kelas/Angkatan : 2024
Semester : 1
Tahun Akademik : 2024/2025
Kode Mata Kuliah : 17SI210

Deksripsi Mata Kuliah:

Mata kuliah Seni dan Olahraga ditujukan untuk memperkenalkan pada mahasiswa tentang berbagai macam cabang olahraga baik individu maupun beregu, serta beberapa cabang olahraga yang berkaitan dengan seni. Kuliah ini membahas konsep olahraga yaitu olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga kesehatan/ kebugaran. Dalam perkuliahan ini, mahasiswa akan dibekali dengan konsep-konsep latihan kebugaran jasmani yang dapat dilakukan dengan mudah dan ekonomis sesuai dengan gaya hidup mahasiswa. Selain itu dengan adanya kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu merancang/membuat konsep permainan olahraga sederhana serta sarana prasarana olahraga yang bersifat rekreatif sesuai dengan gaya hidup mahasiswa

Capaian Pembelajaran Program Studi:

- S3 Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila.
- S11 Memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif.
- P1 Menguasai konsep teoritis tentang arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, tanggap bencana, sistem struktur dan utilitas bangunan.
- KU2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur.
- KU5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
- KK1 Mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, kesadaran tanggap bencana, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur.
- KK3 Mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun digital.

Capaian Mata Kuliah

- CPMK1 Mahasiswa mampu memahami pengertian dan hubungan antara seni dan olahraga [S3; S11]
- CPMK2 Mahasiswa mampu memahami berbagai jenis cabang olahraga [P1; KU2]
- CPMK3 Mahasiswa mampu menjelaskan konsep, dan pengetahuan tentang standar permainan, sarana dan prasarana olahraga [P1; KU2; KU5]
- CPMK4 Mahasiswa mampu membuat konsep permainan olahraga sederhana serta sarana prasarana olahraga yang bersifat rekreatif dan inovatif. [P1; KK1; KK3]

Daftar Rujukan:

- Atmasubrata, G. (2012). Serba Tahu Dunia Olahraga. Surabaya: DAFA Publishing.
- Cerika Rismayanthi. (2018). Olahraga Kesehatan. Yogyakarta: Mentari Jaya.
- Danardono. (2006). Perencanaan program latihan. Modul Mata Kuliah Pelatihan Instruktur Tingkat Dasar Angkatan VII. Prodi PKO. Yogyakarta: FIK UNY.
- Djoko Pekik. (2003). Dasar – Dasar Latihan Kebugaran. Yogyakarta: FIK UNY.
- Miftha Fany. (2019). Regulasi Diri pada Atlet Olahraga Individu dan Atlet Olahraga Beregu. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Suharjana. (2013). Kebugaran jasmani. Jogjakarta: Jogja Global Media. 7.
- Sukadiyanto. (2011). Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik. Bandung: Lubuk Agung.

Ketentuan/Kesepakatan:

- a. Kehadiran.
 - Kehadiran harus 80%. Ketidak hadiran lebih dari 3 kali tanpa keterangan diberikan nilai **E**.
 - Keterlambatan lebih dari 15 menit mahasiswa diperbolehkan masuk namun dihitung **ALPA**. Mahasiswa diperbolehkan meninggalkan kelas bila pengajar tanpa keterangan terlambat lebih dari 15 menit. Tidak ada tugas tambahan untuk ketidakhadiran di kelas. (jika tanpa keterangan nilai langsung 0)
- b. Surat Ijin
 - Surat ijin atau surat sakit diberikan maksimal 2 hari. Ketika ijin/sakit/alpa ketika jadwal presentasi maka nilai presentasi nol.
- c. Tata Busana
 - Teori → Mahasiswa wajib berpakaian sopan dan rapi (kemeja/ Kaos Berkerah) **BUKAN KAOS OBLONG**, celana/rok rapih dengan 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 **TIDAK ADA REMIDIAL**

Penilaian Hasil Belajar

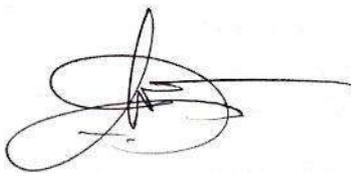
Kehadiran	10%
Sikap	10%
Tugas	15%
UTS	15%
UAS	50%
total	100%

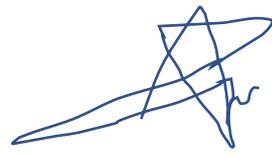
Ketua Program Studi

Dosen Pengampu

Yogyakarta, 09 September 2024
Ketua Kelas/Angkatan

(.....)
NIS.


(Bimo Alexander, S.Pd., M.Or., AIFMO)
NIS. 19901103 202206 1 006


Mahasiswa

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
TAHUN 2024**



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

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
Olahraga	17SI210		T= 1	P= 1	1	10 Agustus 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	Tim SI		Tim SI		(Ferra Arik Tridalestari, ST.,MT)	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.				
	S9	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.				
	P1	Menjelaskan konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit untuk mendukung pemodelan dan penganalisaan masalah.				
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur.				
	KU3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya.				
	KK1	Mampu merancang dan menganalisis algoritma, struktur data, dan kompleksitas komputasi dalam bidang Smart City.				
	KK3	Mampu merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis Smart City yang dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat, mengoptimalkan sumber daya, dan mendukung pembangunan berkelanjutan.				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK1	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar olahraga dan kaitannya dengan sistem informasi [S6, S9,P1,KU2,KK1].				
CPMK2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara teknologi sistem informasi dengan pemantauan olahraga dan kesehatan [S6,S9,P1, KU2, KU3,KK1].					
CPMK3	Mahasiswa mampu menggunakan teknologi sederhana untuk merancang program kebugaran berbasis aplikasi					

[S9,P1, KU3, KK1, KK3].

Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK

CPL/CPMK	S6	S9	P1	KU2	KU3	KK1	KK3
CPMK 1:	✓	✓	✓			✓	
CPMK 2:	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
CPMK 3:		✓	✓		✓	✓	✓

Penjelasan Keterkaitan:

CPMK 1:

- S6 (Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan): Memahami konsep dasar olahraga dan sistem informasi mendukung kepedulian sosial dalam konteks olahraga.
- S9 (Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri): Memahami konsep dasar juga memerlukan tanggung jawab pribadi dalam mempelajari dan menerapkan teori olahraga dan sistem informasi.
- P1 (Menjelaskan konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit): Pemahaman konsep dasar olahraga berhubungan dengan pengetahuan dasar sistem informasi.
- KK1 (Mampu merancang dan menganalisis algoritma, struktur data, dan kompleksitas komputasi dalam bidang Smart City): Memahami konsep dasar juga melibatkan kemampuan analisis yang relevan dengan KK1, meskipun fokusnya tidak pada Smart City secara langsung.

CPMK 2:

- S6: Mengidentifikasi hubungan teknologi dan pemantauan olahraga mendukung kepedulian sosial dalam pengembangan kesehatan.
- S9: Menjelaskan hubungan teknologi memerlukan tanggung jawab dalam menganalisis dan menerapkan pengetahuan secara mandiri.
- P1: Menjelaskan teknologi sistem informasi dalam pemantauan olahraga dan kesehatan.
- KU2 (Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur): Penjelasan tentang hubungan teknologi melibatkan kinerja mandiri dalam analisis.
- KU3 (Mampu mengkaji implikasi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi): Evaluasi teknologi memerlukan kajian implikasi dari penerapan teknologi.
- KK1: Identifikasi teknologi memerlukan pemahaman mengenai analisis data dan algoritma, meskipun lebih bersifat konseptual daripada implementatif.

CPMK 3:

	<ul style="list-style-type: none"> – S9: Menggunakan teknologi sederhana untuk pemantauan kesehatan memerlukan tanggung jawab dalam perancangan dan penerapan teknologi. – P1: Menggunakan teknologi sederhana berhubungan dengan pemahaman konsep dasar. – KU3: Implementasi teknologi sederhana melibatkan penerapan teknologi dalam konteks kesehatan. – KK1: Penggunaan teknologi untuk pemantauan kesehatan melibatkan analisis dan pemahaman algoritma dan data sederhana. – KK3 (Mampu merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis Smart City): Meskipun tidak secara langsung terkait dengan Smart City, penerapan teknologi untuk kesehatan berhubungan dengan keterampilan dalam merancang dan mengimplementasikan sistem berbasis teknologi.
Deskripsi Singkat MK	<p>Matakuliah ini dirancang untuk mahasiswa Prodi Sistem Informasi sebagai pengantar mengenai konsep dasar olahraga dan keterkaitannya dengan sistem informasi. Mahasiswa akan mempelajari dasar-dasar olahraga, jenis-jenis cabang olahraga, serta penerapan teknologi sistem informasi dalam pemantauan kesehatan dan kebugaran. Fokus utama adalah mengintegrasikan pengetahuan olahraga dengan teknologi sistem informasi untuk memahami bagaimana teknologi dapat digunakan dalam konteks olahraga dan kesehatan. Matakuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai hubungan antara olahraga dan sistem informasi serta keterampilan dalam menggunakan teknologi sederhana untuk pemantauan kesehatan.</p>
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Seni dan Olahraga <ol style="list-style-type: none"> a. Definisi seni dan olahraga b. Perbedaan dan kesamaan antara seni dan olahraga c. Pentingnya olahraga dalam kehidupan sehari-hari 2. Jenis-jenis Cabang Olahraga <ol style="list-style-type: none"> a. Klasifikasi olahraga berdasarkan jenis (individu vs. tim) b. Olahraga tradisional dan modern c. Cabang olahraga populer dan kurang dikenal 3. Konsep dan Standar Latihan Kebugaran Jasmani <ol style="list-style-type: none"> a. Prinsip-prinsip latihan kebugaran jasmani b. Standar kebugaran jasmani untuk berbagai kelompok usia c. Metode latihan dan teknik yang umum digunakan 4. Teknologi Sistem Informasi dalam Olahraga <ol style="list-style-type: none"> a. Pengenalan teknologi sistem informasi b. Aplikasi teknologi dalam pemantauan olahraga dan kesehatan c. Contoh perangkat dan aplikasi pemantauan kebugaran 5. Penggunaan Teknologi Sederhana untuk Pemantauan Kesehatan

	<ul style="list-style-type: none"> a. Konsep teknologi sederhana yang digunakan dalam pemantauan kesehatan b. Cara kerja dan penerapan teknologi sederhana c. Evaluasi efektivitas teknologi sederhana dalam pemantauan kesehatan <p>6. Studi Kasus dan Implementasi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Studi kasus penggunaan teknologi dalam olahraga dan kesehatan b. Analisis keberhasilan dan tantangan dalam penerapan teknologi c. Proyek implementasi teknologi sederhana untuk pemantauan kesehatan <p>7.</p>
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Haryono, M. (2021). Pengantar Ilmu Olahraga. Yogyakarta: Andi Offset. Buku ini memberikan dasar-dasar tentang teori olahraga serta jenis-jenis cabang olahraga. 2. Wahyu, B. (2019). Teknologi dan Inovasi dalam Olahraga. Jakarta: Rajawali Pers. Buku ini membahas teknologi terkini dalam olahraga dan aplikasinya dalam pemantauan kesehatan. 3. Junaidi, A. (2020). Latihan Kebugaran Jasmani: Konsep dan Standar. Bandung: Alfabeta. Buku ini menjelaskan berbagai standar latihan kebugaran jasmani dan penerapannya.
	<p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saputra, R. (2022). "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pemantauan Kesehatan Olahraga". Jurnal Ilmu Olahraga Indonesia, 8(2), 45-58. Artikel ini membahas bagaimana teknologi informasi dapat digunakan untuk pemantauan kesehatan dalam olahraga. 2. Prabowo, E. (2021). "Inovasi Teknologi Sederhana dalam Monitoring Kebugaran". Jurnal Teknologi dan Kesehatan, 7(1), 23-35. Artikel ini mengulas berbagai teknologi sederhana untuk memantau kebugaran. 3. Sari, D. (2023). "Evaluasi Teknologi dalam Olahraga: Studi Kasus dan Implementasi". Jurnal Sistem Informasi Olahraga, 9(3), 67-80. Artikel ini memberikan wawasan tentang evaluasi dan penerapan teknologi dalam olahraga. 4. Hadi, F. (2024). "Tren Teknologi Olahraga di Indonesia". Diakses dari www.teknoolahraga.co.id. Artikel ini membahas tren terbaru dalam teknologi olahraga yang relevan dengan konteks Indonesia. 5. Kurniawan, A. (2023). "Panduan Praktis Teknologi dalam Pemantauan Kebugaran". Diakses dari www.gesekebugaran.id. Sumber ini menyediakan panduan praktis untuk penggunaan teknologi dalam kebugaran.
Dosen Pengampu	Priska Dyana Kristi, M.Or
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (CPMK)	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)	(9)
1-2	CPMK 1: Memahami konsep dasar olahraga dan kaitannya dengan sistem informasi	1.1 Pengenalan olahraga dan sistem informasi 1.2 Konsep dasar dan teori 1.3 Relevansi dalam konteks sistem informasi	Pemahaman Konsep	Kriteria: Akurasi pemahaman Teknik: Kuis, Diskusi	Pembelajaran luring: Kuliah dan diskusi (2x50 menit per minggu) Penugasan Mahasiswa: Tugas 1.1: Resume dasar seni dan olahraga Tugas 1.2: Mencari dan menjabarkan cabang olahraga yang berkaitan dengan seni	Pembelajaran daring: Modul online (2x60 menit)	Materi: Pengertian olahraga, teori dasar olahraga, sistem informasi Pustaka: Haryono, M. (2021). Pengantar Ilmu Olahraga Wahyu, B. (2019). Teknologi dan Inovasi dalam Olahraga	10%
3-4	CPMK 1: Memahami konsep dasar olahraga dan kaitannya dengan sistem informasi	1.4 Jenis-jenis cabang olahraga 1.5 Standar latihan kebugaran	Indikator: Identifikasi jenis olahraga dan standar latihan	Teknik: Tugas individu, Diskusi Kriteria: Ketepatan dan kedalaman analisis	Pembelajaran luring: Kuliah dan diskusi (2x50 menit per minggu) Penugasan Mahasiswa: Tugas 2.1: Mencari dan menjabarkan jenis-jenis dan standar berbagai cabang olahraga	Pembelajaran daring: Tugas online (2x60 menit)	Materi: Jenis cabang olahraga, standar latihan kebugaran jasmani Pustaka: Junaidi, A. (2020). Latihan Kebugaran Jasmani: Konsep dan Standar	10%
5-6	CPMK 2: Mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara teknologi sistem informasi dengan pemantauan olahraga dan	2.1 Teknologi pemantauan olahraga 2.2 Teknologi sistem informasi	Indikator: Penjelasan hubungan teknologi	Teknik: Tugas kelompok, Presentasi	Pembelajaran luring: Kuliah dan presentasi kelompok (2x50 menit per	Pembelajaran daring: Diskusi online (2x60 menit)	Materi: Teknologi pemantauan olahraga dan kesehatan Pustaka: Saputra, R. (2022).	20%

	kesehatan	dalam kesehatan		Kriteria: Kualitas analisis dan presentasi	minggu)		"Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pemantauan Kesehatan Olahraga". Jurnal Ilmu Olahraga Indonesia	
7-8	CPMK 2: Mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara teknologi sistem informasi dengan pemantauan olahraga dan kesehatan	2.3 Studi kasus teknologi pemantauan kesehatan	Indikator: Studi kasus dan analisis	Teknik: Tugas kelompok, Diskusi Kriteria: Kemampuan analisis dan aplikatif	Pembelajaran luring: Kuliah dan tugas kasus (2x50 menit per minggu) Penugasan Mahasiswa: Tugas 3.1: Penjelasan teknologi sistem informasi untuk pemantauan kesehatan	Pembelajaran daring: Tugas online (2x60 menit) Penugasan Mahasiswa: Tugas 4.1: Studi kasus teknologi pemantauan kesehatan	Materi: Studi kasus pemantauan kesehatan dengan teknologi Pustaka: Prabowo, E. (2021). "Inovasi Teknologi Sederhana dalam Monitoring Kebugaran". Jurnal Teknologi dan Kesehatan	20%
9-10	CPMK 3: Menggunakan teknologi sederhana untuk merancang program kebugaran berbasis aplikasi	3.1 Konsep desain aplikasi kebugaran 3.2 Penggunaan teknologi dalam desain	Indikator: Implementasi teknologi	Teknik: Proyek kelompok, Presentasi Kriteria: Kreativitas dan penerapan teknologi	Pembelajaran luring: Kuliah dan proyek (2x50 menit per minggu) Penugasan Mahasiswa: Proyek 1: Desain dan implementasi teknologi sederhana	Pembelajaran daring: Penugasan online (2x60 menit)	Materi: Teknologi sederhana untuk pemantauan kesehatan Pustaka: Hadi, F. (2024). "Tren Teknologi Olahraga di Indonesia". Diakses dari www.teknolahraga.co.id	25%
11-12	CPMK 3: Menggunakan teknologi sederhana untuk pemantauan kesehatan	3.3 Evaluasi teknologi pemantauan kesehatan	Indikator: Evaluasi teknologi	Teknik: Proyek akhir, Laporan Kriteria: Evaluasi yang komprehensif dan aplikasi yang efektif	Pembelajaran luring: Kuliah dan evaluasi (2x50 menit per minggu) Penugasan Mahasiswa: Tugas 5.1: Evaluasi proyek teknologi	Pembelajaran daring: Uji teknologi (2x60 menit)	Materi: Evaluasi teknologi pemantauan kesehatan Pustaka: Kurniawan, A. (2023). "Panduan Praktis Teknologi dalam Pemantauan Kebugaran". Diakses dari www.gesekebugaran.id	25%

13-14	CPMK 1, 2, 3: Review dan integrasi materi	1.6, 2.4, 3.4 Review dan integrasi semua materi	Indikator: Pemahaman menyeluruh	Teknik: Diskusi, Review	Pembelajaran luring: Review dan diskusi akhir (2x50 menit per minggu)	Pembelajaran daring: Review online (2x60 menit)	Semua materi yang telah dibahas	10%
				Kriteria: Kualitas integrasi dan pemahaman	Penugasan Mahasiswa: Tugas 6.1: Integrasi materi dan pemahaman keseluruhan			
15-16	UAS		Indikator: Kemampuan menyeluruh	Teknik: Ujian Kriteria: Pemahaman dan aplikasi seluruh materi	Pembelajaran luring: Ujian akhir (2x100 menit)		Semua materi dan pustaka yang telah dibahas	10%

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

Learning Contract Dosen dan Mahasiswa pada:

- a. Kehadiran.
 - Kehadiran harus 75%. Ketidakhadiran lebih dari 3 kali tanpa keterangan diberikan nilai **E**.
 - Keterlambatan lebih dari 15 menit mahasiswa diperbolehkan masuk namun dihitung **ALPA**. Mahasiswa diperbolehkan meninggalkan kelas bila pengajar tanpa keterangan terlambat lebih dari 15 menit. Make-up kelas akan dilaksanakan sesuai kesepakatan antar dosen-mahasiswa.
- b. Tidak ada tugas tambahan pengganti untuk ketidakhadiran di kelas tanpa keterangan
- c. Surat Ijin atau surat sakit diberikan maksimal 3 hari. Ketika ijin/sakit ketika jadwal presentasi maka nilai presentasi dikurangi

- d. Tata Busana
 - Teori → Mahasiswa wajib berpakaian sopan dan rapi (kemeja/ Kaos Berkerah) **BUKAN KAOS OBLONG**, celana/rok rapih dengan sepatu.
 - Praktek → Mahasiswa wajib berpakaian olahraga (seragam) dan menggunakan sepatu olahraga
- e. Penanggung Jawab (PJ) → akan mendapatkan tambahan nilai. Saat perkuliahan dan jika ada *makeup class*, ketua yang wajib berkoordinasi dengan mahasiswa dan dosen.
- f. Transparansi nilai dilayani setelah 1 minggu kuliah berakhir pada Dosen Pengampu Mata Kuliah.
- g. Nilai yang di berikan dosen mata kuliah kepada mahasiswa bersifat mutlak, tapi bisa dirubah jika dirasa kurang ‘tepat’ oleh Ketua Program Studi



PRESENSI DOSEN MENGAJAR

TA.2024/2025 Sem. GASAL

Program Studi : SISTEM INFORMASI
Mata Kuliah : SENI DAN OLARAHAGA [1724102]
Bobot : 2 SKS
Dosen : PRISKA DYANA KRISTI, M.Or

Kelas : 24.A1
Hari : KAMIS
Pukul : 08.40 – 10-20
Ruang : 307 A

Pert	Tanggal	Pokok Bahasan	Sub-Pokok Bahasan	Jml Mhs	Paraf
I	12/09/2024	Kontrak Kuliah	Penjabaran RPS dan kesepakatan perkuliahan aturan	12	h
II	19/09/2024	Fundamental olahraga	Devinisi olahraga dalam cakupan umum	12	h
III	26/09/2024	Fundamental olahraga	Devinisi olahraga dalam cakupan umum	12	h
IV	03/10/2024	Olahraga ditinjau dari sudut pandang sistem informasi	Analisisi olahraga dalam cakupan sistem informasi	12	h
V	10/10/2024	Olahraga ditinjau dari sudut pandang sistem informasi	Analisisi olahraga dalam cakupan sistem informasi	12	h
VI	17/10/2024	Olahraga ditinjau dari sudut pandang sistem informasi	Analisisi olahraga dalam cakupan sistem informasi	12	h
VII	24/10/2024	Olahraga ditinjau dari sudut pandang sistem informasi	Analisisi olahraga dalam cakupan sistem informasi	12	h
VIII	31/10/2024	Rancang bangun kebutuhan alat	Desain rencana alat olahraga	12	h
IX	07/11/2024	Rancang bangun kebutuhan alat	Desain rencana alat olahraga	12	h
X	14/11/2024	Rancang bangun kebutuhan alat	Desain rencana alat olahraga	12	h
XI	21/11/2024	Perancangan	Pengerjaan Prototyp	12	h
XII	28/11/2024	Perancangan	Pengerjaan Prototyp	12	h
XIII	05/12/2024	Perancangan	Pengerjaan Prototyp	12	h
XIV	12/12/2024	Perancangan	Pengerjaan Prototyp	12	h
XV	19/12/2024	Perancangan	Pengerjaan Prototyp	12	h



DAFTAR HADIR KULIAH

Program Studi : SISTEM INFORMASI
 Tahun Akademik : 2024/2025
 Semester : GASAL
 Dosen : PRISKA DYANA KRISTI, M.Or

Kode Matakuliah : 1724102
 Matakuliah : SENI DAN OLAHRAGGA
 Bobot : 2 SKS
 Kelas : 24.A1

Semester : I (SATU)
 Hari : KAMIS
 Pukul : 08.40 – 10.20
 Ruang : 307 A

No	NP Mahasiswa	Nama mahasiswa	B/U/P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah Hadir	%
				12/09/2024	19/09/2024	26/09/2024	03/10/2024	10/10/2024	17/10/2024	24/10/2024	31/10/2024	07/11/2024	14/11/2024	21/11/2024	28/11/2024	05/12/2024	12/12/2024	19/12/2024		
1	24111700001	Ivan Dwi Setyawan	B																	
2	24111700002	ANDI RICHARD PATRIOT	B																	
3	24111700006	Daviq Nazril Islamy	B																	
4	24111700007	PUPUT DWI NUGROHO	B																	
5	24111700008	Awalinda Dimmi	B																	
6	24111700009	IMAM SYAHHARI	B	x	x															
7	24111700010	FEMIL WAHYU HARDONO	B	x	x															
8	24111700011	ROOFI'QI AYU INTANI	B	x	x	x	x	x												
9	24111700012	Rully setiawan	B	x	x	x	x	x												
10	24111700013	CHANDRA SULISTYO PRIANDOKO	B	x	x	x	x	x												
11	24111700014	Aufa Danu Rahmatullah	B	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		
12	24111700015	NARALITSA HANUM ARGUINDA	B	x	x	x	x	x												
TOTAL KEHADIRAN																				

Lembar 1 : Untuk Dosen

Lembar 2 : Untuk Arsip Program Studi



**SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

UJIAN AKHIR SEMESTER GANJIL 2024/2025

MATA KULIAH : SENI OLAHRAGA
HARI/TANGGAL : / 2024
WAKTU :
KELAS : 2024.A1
SIFAT : PROJECT
DOSEN : BIMO ALEXANDER, S.Pd., M.Or., AIFMO

CPL : S6, S9, P1, KU2, KU3, KK1, KK3

CPMK: - Mahasiswa mampu memahami konsep dasar olahraga dan kaitannya dengan sistem informasi [S6, S9,P1,KU2,KK1].

- Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara teknologi sistem informasi dengan pemantauan olahraga dan Kesehatan [S6,S9,P1, KU2, KU3,KK1].
 - Mahasiswa mampu menggunakan teknologi sederhana untuk merancang program kebugaran berbasis aplikasi [S9,P1, KU3,KK1, KK3].
-

Aturan mengerjakan soal UAS:

- ✓ Silahkan membaca do'a terlebih dahulu sebelum mengerjakan UAS!
- ✓ Isi identitas mahasiswa pada project UAS!
- ✓ pengumpulan UAS sesuai dengan waktu yang telah ditentukan!
- ✓ Setiap kelompok dilarang serupa dalam project UAS!

UAS

1. Membuat project seni olahraga di tinjau dari bidang ilmu system informasi yaitu dalam hal sport technology

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



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	Fakultas Sains dan Pendidikan						
2	Program Studi	Sistem Informasi						
3	Mata Kuliah/Kelas	Seni Olahraga/24.A1,						
4	Validator							
5	Sifat Ujian	Open Book		Close Book	v	Project		Lainnya (sebutkan)
		Presentasi		Speaking		Take Home		
6	Hal-hal yang perlu dicatat	Pengumpulan dalam bentuk Link						

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

Divalidasi Tanggal

Divalidasi oleh
NIS: _____

Telah diterima oleh Bagian Akademik Soal Ujian Akhir Semester

Tanggal : _____

Yang Menyerahkan

Yang Menerima

Persensi Mata Massag

NO	NIM	NAMA		
			1	2
1	24111700001	Ivan Dwi Setyawan	1	1
2	24111700002	ANDI RICHARD PATRIOT	1	1
3	24111700006	Daviq Nazril Islamy	1	1
4	24111700007	PUPUT DWI NUGROHO	1	1
5	24111700008	Awalinda Dimmi	1	1
6	24111700009	IMAM SYAHHARI	1	1
7	24111700010	FEMIL WAHYU HARDONO	1	1
8	24111700011	ROOFIQI AYU INTANI	1	1
9	24111700012	Rully setiawan	1	1
10	24111700013	CHANDRA SULISTYO PRIANDOKO	1	1
11	24111700014	Aufa Danu Rahmatullah	1	1
12	24111700015	NARALITSA HANUM ARGUINDA	1	1

|

Nilai	Nilai Akhir
100,00	10,00
100,00	10,00
100,00	10,00
100,00	10,00
100,00	10,00
100,00	10,00
100,00	10,00
100,00	10,00
87,50	8,75
100,00	10,00
100,00	10,00
100,00	10,00

GRAHA OLAHRAGA

UNIVERSITAS PGRI Yogyakarta



INTERIOR.

EXTERIOR.



“SATUKAN GERAK SATUKAN ASA”



Arsitektur
Universitas PGRI Yogyakarta

SENI DAN OLAHRAGA
Dosen Pengampu : Bimo Alexander, M.Or.

1. Fatimah Br Sitepu_20111400007
2. Pevrin Enjelika Simanjuntak_20111400016
3. Sanju Nyawai_20111400025
4. Aldhi Kurniawan_20111400038
5. Nur Aini_20111400039
6. Supriadi S Mille Anto B_20111400041