



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
PROGRAM STUDI PENGELOLAAN USAHA REKREASI - D4

### RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Program Studi	:	PENGELOLAAN USAHA REKREASI - D4
Mata Kuliah/Kode	:	Teori Rekreasi dan Waktu Luang/PUR6209
Jumlah SKS	:	2
Tahun Akademik	:	2023
Semester	:	1
Mata Kuliah Prasyarat	:	-
Dosen Pengampu	:	1. Fiki Sa'adah M.Pd. 2. Ratna Kumala Setyaningrum M.Or.
Bahasa Pengantar	:	Bahasa Indonesia

#### A. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata Kuliah Teori Rekreasi dan Waktu Luang berbobot 2 SKS. Mata Kuliah ini memberikan pengetahuan tentang konsep rekreasi dan waktu luang sekaligus membantu mahasiswa mengembangkan ide kreatif terkait pemanfaatan waktu luang untuk kegiatan rekreasi. Mahasiswa juga diharapkan dapat membangun konsep pemanfaatan waktu luang dengan kegiatan rekreasi terkini. Pengembangan ide kreatif dan konsep rekreasi ini bisa dilakukan dilakukan mahasiswa dalam berbagai kondisi dan situasi.

#### B. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

Nomor	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)
-------	---	------------------------------------

1	Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang makna rekreasi dan waktu luang.	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.
		Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
		Mengaplikasikan prinsip dan kaidah pengembangan usaha dalam bidang olahraga rekreasi.
		Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan.
		Menyelesaikan permasalahan olahraga masyarakat dalam teori rekreasi dan waktu luang, budaya olahraga rekreasi bagi masyarakat, promosi olahraga rekreasi untuk kesehatan masyarakat.
2	Mahasiswa memiliki kemampuan untuk menciptakan ide kreatif dan konsep pemanfaatan waktu luang untuk kegiatan rekreasi.	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.
		Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
		Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
		Menguasai konsep dasar pengembangan olahraga rekreasi.
		Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan.
3	Mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan ide kreatif tanpa terkendala kondisi dan situasi.	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.
		Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
		Menguasai konsep dasar pengembangan olahraga rekreasi.
		Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan.
		Mampu menerapkan konsep ilmu keolahragaan berdasarkan perspektif kewirausahaan dalam olahraga rekreasi, strategi organisasi olahraga rekreasi, kepemimpinan olahraga rekreasi, pengelolaan pelayanan olahraga rekreasi, media dan komunikasi olahraga rekreasi.
		Menyelesaikan permasalahan olahraga masyarakat dalam teori rekreasi dan waktu luang, budaya olahraga rekreasi bagi masyarakat, promosi olahraga rekreasi untuk kesehatan masyarakat.

### C. KEGIATAN PERKULIAHAN:

Minggu Ke-	CPMK	Bahan Kajian	Bentuk/ Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Waktu	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	1, 2, 3	Pendahuluan kontrak perkuliahan dan pengantar mata kuliah Teori Rekreasi dan Waktu Luang	1. Ceramah 2. Diskusi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Proyek	2 x 50 menit	1, 2, 3, 4

2	1, 2, 3	Sejarah dan Pengertian Rekreasi	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Studi Kasus	2 x 50 menit	1, 2, 3, 4
3	1, 2, 3	Konsep Olahraga Rekreasi	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Studi Kasus	2 x 50 menit	1, 2, 3, 4
4	1, 2, 3	Konsep Olahraga Rekreasi	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Studi Kasus	2 x 50 menit	1, 2, 3, 4
5	1, 2, 3	Hakikat dan Karakteristik Rekreasi	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Tugas/Kerja Mandiri 4. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Tugas 4. Presentasi 5. Studi Kasus	2 x 50 menit	1, 2, 3, 4
6	1, 2, 3	Hakikat dan Karakteristik Rekreasi	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Tugas/Kerja Mandiri 4. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Tugas 4. Presentasi 5. Studi Kasus	2 x 50 menit	1, 2, 3, 4
7	1, 2, 3	Tujuan olahraga rekreasi	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Tugas/Kerja Mandiri 4. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Tugas 4. Presentasi 5. Studi Kasus	2 x 50 menit	1, 2, 3, 4
8	1, 2, 3	UTS	1. Ceramah 2. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. UTS	2 x 50 menit	1, 2, 3, 4
9	1, 2, 3	Prinsip olahraga rekreasi	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Tugas/Kerja Mandiri 4. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Tugas 4. Presentasi 5. Studi Kasus	2 x 50 menit	1, 2, 3, 4
10	1, 2, 3	Potensi dan Peranan Rekreasi	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Tugas/Kerja Mandiri 4. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Tugas 4. Presentasi 5. Studi Kasus	2 x 50 menit	1, 2, 3, 4

11	1, 2, 3	Sarana dan Prasarana Rekreasi	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Tugas/Kerja Mandiri 4. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Tugas 4. Presentasi 5. Studi Kasus	2 x 50 menit	1, 2, 3, 4
12	1, 2, 3	Jenis Olahraga Rekreasi dalam Perlombaan di Sekolah	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Tugas/Kerja Mandiri 4. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Tugas 4. Presentasi 5. Studi Kasus	2 x 50 menit	1, 2, 3, 4
13	1, 2, 3	Jenis Olahraga Rekreasi dalam Permainan di Tempat Rekreasi (Destinasi Wisata)	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Kerja Lapangan 4. Tugas/Kerja Mandiri 5. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Tugas 4. Studi Kasus 5. Proyek	2 x 50 menit	1, 2, 3, 4
14	1, 2, 3	Jenis Olahraga Rekreasi untuk Mengisi Waktu Luang (Permainan Tradisional).	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Eksperimen/Praktek 4. Tugas/Kerja Mandiri 5. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Tugas 4. Studi Kasus	2 x 50 menit	1, 2, 3, 4
15	1, 2, 3	Jenis olahraga rekreasi Air	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Eksperimen/Praktek 4. Tugas/Kerja Mandiri 5. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Tugas 4. Studi Kasus	2 x 50 menit	1, 2, 3, 4
16	1, 2, 3	Jenis Olahraga Rekreasi Dirgantara	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Kerja Lapangan 4. Tugas/Kerja Mandiri 5. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Tugas 4. Studi Kasus 5. UAS	2 x 50 menit	1, 2, 3, 4

#### D. KOMPONEN PENILAIAN:

Nomor	Teknik Penilaian	Persentase Bobot Penilaian	Keterangan
1.	Kognitif	50	Akumulasi bobot penilaian maksimal 50%

	a. Kehadiran	5	
	b. Kuis	5	
	c. Tugas	10	
	d. UTS	10	
	e. UAS	20	
2.	Partisipatif	50	Akumulasi bobot penilaian minimal 50%
	a. Studi Kasus	20	
	b. Team Based Project	30	
<b>TOTAL</b>		<b>100</b>	

## E. REFERENSI

1. Higham, James E. S. 2009. Sport and tourism: globalization, mobility and identity/James Higham and Tom Hinch. USA: Elsevier.
2. Mallen, Cheryl, and Brock Lorne. 2008. Sport, Recreation and Tourism Event Management: Theoretical and Practical Dimensions. USA: Elsevier.
3. Nurlan Kusmaedi. (2003). Olahraga Rekreasi dan Tradisional. Bandung: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Sumardianto. (2009). 100 Games Aktivitas Rekreasi Bandung: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.

Mengetahui,  
Ketua Jurusan/Koorprodi



[disahkan secara digital pada sistem RPS]

**PROGRAM STUDI PENGELOLAAN USAHA REKREASI - D4**  
KODE PRODI: 91033

Yogyakarta, 1 September 2023

Dosen Pengampu,



[disahkan secara digital pada sistem RPS]

Fiki Sa'adah M.Pd.

NIP: 1199411222021072048



Catatan :

1. UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah."
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSrE