



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan
Program Studi S1 Ilmu Keolahragaan

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemasaran Olahraga Rekreasi	8920103278		T=3 P=0 ECTS=4.77	7	1 Juli 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi
	Muhammad Dzul Fikri, S.Or., M.Pd.		Dr. Andun Sudijandoko, M.Kes.		Dr. Heri Wahyudi, S.Or., M.Pd.

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

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

CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
CPL-6	memiliki keahlian dalam hubungan sosial, humaniora dengan konsep kesehatan dan rekreasi.(PLO-6)
CPL-10	Mampu berfikir kritis, logis, inovatif dan sistematis guna mengembangkan dan mengoptimisasi potensi dunia usaha dan industri di bidang ilmu keolahragaan. (PLO-10)

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
--	--

CPMK - 1	Menerapkan konsep pemasaran dalam pengembangan program rekreasi olahraga yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. (C3)
CPMK - 2	Menganalisis tren pasar dan preferensi konsumen dalam industri rekreasi olahraga untuk mengidentifikasi peluang pasar yang potensial. (C4)
CPMK - 3	Mengevaluasi efektivitas strategi pemasaran yang digunakan dalam program rekreasi olahraga dan melakukan penyesuaian strategis berdasarkan analisis data. (C5)
CPMK - 4	Menciptakan kampanye pemasaran yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan rekreasi olahraga. (C6)
CPMK - 5	Menerapkan teknik komunikasi efektif untuk membangun dan memelihara hubungan dengan stakeholder dalam industri rekreasi olahraga. (C3)
CPMK - 6	Menganalisis dan mengevaluasi dampak sosial dan ekonomi dari program rekreasi olahraga terhadap komunitas lokal. (C4, C5)
CPMK - 7	Menciptakan strategi pemasaran yang adaptif dan inklusif untuk menjangkau berbagai segmen masyarakat. (C6)
CPMK - 8	Menerapkan prinsip kewirausahaan dalam mengelola dan memasarkan program rekreasi olahraga. (C3)
CPMK - 9	Menganalisis feedback dari peserta dan stakeholder untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas program rekreasi olahraga. (C4)
CPMK - 10	Mengevaluasi dan mengintegrasikan teknologi terkini dalam strategi pemasaran untuk rekreasi olahraga. (C5)

Matrik CPL - CPMK	
--------------------------	--

	CPMK	CPL-2	CPL-6	CPL-10	
	CPMK-1		✓	✓	
	CPMK-2			✓	
	CPMK-3			✓	
	CPMK-4			✓	
	CPMK-5		✓		
	CPMK-6		✓	✓	
	CPMK-7	✓			
	CPMK-8	✓			
	CPMK-9	✓	✓	✓	
	CPMK-10	✓		✓	

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
---	--

	CPMK	Minggu Ke															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	CPMK-1	✓	✓														
	CPMK-2			✓													
	CPMK-3				✓												
	CPMK-4					✓	✓										
	CPMK-5							✓	✓								
	CPMK-6									✓	✓						
	CPMK-7											✓	✓				
	CPMK-8													✓			
	CPMK-9														✓		
CPMK-10															✓	✓	

Deskripsi Singkat MK Matakuliah Pemasaran Olahraga Rekreasi bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang konsep dan strategi pemasaran yang dapat diterapkan dalam industri olahraga rekreasi. Mata kuliah ini membahas tentang analisis pasar, segmentasi pasar, promosi, branding, dan strategi pemasaran khusus yang relevan dengan kegiatan olahraga rekreasi. Mahasiswa juga akan mempelajari cara mengidentifikasi kebutuhan konsumen dalam konteks olahraga rekreasi serta merancang program pemasaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan olahraga rekreasi.

Pustaka

Utama :

Pendukung :

Dosen Pengampu Prof. Dr. Andun Sudijandoko, M.Kes.
Ika Nurmaya, S.KM., M.Kes.
Hjirin Fithroni, S.Or., M.Pd.
Muhammad Dzul Fikri, S.Or., M.Pd.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan konsep pemasaran dalam pengembangan program rekreasi olahraga yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.	1. Identifikasi kebutuhan masyarakat 2. Penerapan konsep pemasaran dalam program rekreasi olahraga 3. Inovasi dalam pengembangan program	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran berbasis proyek.	Diskusi daring tentang konsep pemasaran dalam program rekreasi olahraga, Membuat proposal pengembangan program rekreasi olahraga inovatif	Materi: Konsep pemasaran dalam rekreasi olahraga, Analisis kebutuhan masyarakat, Inovasi dalam pengembangan program Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
2	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan konsep pemasaran dalam pengembangan program rekreasi olahraga yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.	1. Identifikasi kebutuhan masyarakat 2. Penerapan konsep pemasaran dalam program rekreasi olahraga 3. Inovasi dalam pengembangan program	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran berbasis proyek.	Diskusi daring tentang konsep pemasaran dalam program rekreasi olahraga, Membuat proposal pengembangan program rekreasi olahraga inovatif	Materi: Konsep pemasaran dalam rekreasi olahraga, Analisis kebutuhan masyarakat, Inovasi dalam pengembangan program Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%
3	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis tren pasar dan preferensi konsumen dalam industri rekreasi olahraga untuk mengidentifikasi peluang pasar yang potensial.	1. Analisis tren pasar 2. Identifikasi preferensi konsumen 3. Penilaian peluang pasar	Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Masalah.	Diskusi daring tentang analisis tren pasar yang dilakukan secara individu dan presentasi hasilnya dalam bentuk portofolio.	Materi: Konsep tren pasar, Metode analisis preferensi konsumen, Strategi identifikasi peluang pasar Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%

4	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi efektivitas strategi pemasaran dalam program rekreasi olahraga serta mampu melakukan penyesuaian strategis berdasarkan analisis data yang telah dilakukan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis efektivitas strategi pemasaran 2. Kemampuan menyesuaikan strategi pemasaran 3. Kualitas analisis data 	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran berbasis masalah.	Diskusi daring tentang analisis efektivitas strategi pemasaran yang dilakukan, Mengumpulkan portofolio analisis data pemasaran	Materi: Konsep evaluasi strategi pemasaran, Teknik analisis data dalam pemasaran, Strategi penyesuaian pemasaran Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%
5	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan kampanye pemasaran yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan rekreasi olahraga.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan merancang kampanye pemasaran yang kreatif 2. Kemampuan menganalisis efektivitas kampanye pemasaran 3. Kemampuan berkomunikasi ide pemasaran secara jelas 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk			Materi: Strategi Pemasaran Kreatif, Analisis Target Audience, Desain Kampanye Pemasaran, Evaluasi Efektivitas Kampanye Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
6	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan teknik komunikasi efektif dalam membangun hubungan yang baik dengan stakeholder dalam industri rekreasi olahraga.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penguasaan teknik komunikasi efektif 2. Kemampuan berinteraksi dengan stakeholder 3. Kreativitas dalam menyampaikan pesan 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan role play.	Diskusi daring tentang penerapan teknik komunikasi efektif dalam industri rekreasi olahraga	Materi: Pentingnya komunikasi efektif dalam industri rekreasi olahraga, Strategi komunikasi yang tepat, Studi kasus dalam industri rekreasi olahraga Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%
7	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dan mengevaluasi dampak sosial dan ekonomi dari program rekreasi olahraga terhadap komunitas lokal.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dampak sosial program rekreasi olahraga 2. Dampak ekonomi program rekreasi olahraga 	Kriteria: 5 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi kelompok dan studi kasus.	Diskusi daring tentang studi kasus program rekreasi olahraga	Materi: Teori dampak sosial program rekreasi olahraga, Analisis ekonomi program rekreasi olahraga, Studi kasus program rekreasi olahraga Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%
8	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan teknik komunikasi efektif dalam membangun dan memelihara hubungan dengan stakeholder dalam industri rekreasi olahraga.	<ol style="list-style-type: none"> 1. teknik komunikasi efektif 2. hubungan dengan stakeholder 3. industri rekreasi olahraga 	Bentuk Penilaian : Tes	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan role play.	Diskusi daring tentang penerapan teknik komunikasi efektif dalam industri rekreasi olahraga	Materi: Pentingnya komunikasi efektif dalam industri rekreasi olahraga, Teknik komunikasi yang efektif, Strategi membangun hubungan dengan stakeholder Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	35%
9	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dan mengevaluasi dampak sosial dan ekonomi dari program rekreasi olahraga terhadap komunitas lokal dengan baik.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis dampak sosial program rekreasi olahraga 2. Evaluasi dampak ekonomi program rekreasi olahraga 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi.	Penugasan online memungkinkan. Mahasiswa diminta untuk membuat analisis dampak sosial dari program rekreasi olahraga yang mereka pilih dan menyusun laporan evaluasi dampak ekonomi secara tertulis.	Materi: Teori dampak sosial program rekreasi olahraga, Metode evaluasi dampak ekonomi program rekreasi olahraga, Studi kasus program rekreasi olahraga Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%

10	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dan mengevaluasi dampak sosial dan ekonomi dari program rekreasi olahraga terhadap komunitas lokal dengan baik.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis dampak sosial program rekreasi olahraga 2. Evaluasi dampak ekonomi program rekreasi olahraga 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi.	Penugasan online memungkinkan. Mahasiswa diminta untuk membuat analisis dampak sosial dari program rekreasi olahraga yang mereka pilih dan menyusun laporan evaluasi dampak ekonomi secara tertulis.	Materi: Teori dampak sosial program rekreasi olahraga, Metode evaluasi dampak ekonomi program rekreasi olahraga, Studi kasus program rekreasi olahraga Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
11	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan prinsip kewirausahaan dalam mengelola dan memasarkan program rekreasi olahraga dengan baik dan efektif.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengidentifikasian peluang bisnis dalam program rekreasi olahraga 2. Pengembangan strategi pemasaran yang inovatif 3. Penerapan prinsip kewirausahaan dalam manajemen program rekreasi olahraga 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan simulasi.	Diskusikan ide bisnis kreatif untuk program rekreasi olahraga dan susunlah proposal proyek pemasaran yang inovatif.	Materi: Pengidentifikasian Peluang Bisnis, Strategi Pemasaran dalam Program Rekreasi Olahraga, Manajemen Program Rekreasi Olahraga dengan Pendekatan Kewirausahaan Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
12	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis feedback dari peserta dan stakeholder secara kritis untuk merancang perbaikan program rekreasi olahraga yang lebih efektif.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis feedback peserta 2. Analisis feedback stakeholder 3. Rancangan perbaikan program rekreasi olahraga 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pembelajaran berbasis masalah.	Diskusi daring tentang analisis feedback yang dilakukan peserta dan stakeholder	Materi: Pengumpulan feedback, Analisis feedback, Perancangan program rekreasi olahraga Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%
13	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis feedback dari peserta dan stakeholder secara kritis untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas program rekreasi olahraga.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan menganalisis feedback 2. Kemampuan mengidentifikasi area perbaikan 3. Kemampuan menyusun rencana perbaikan 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	Diskusi kelompok, studi kasus, role play.	Diskusi daring tentang analisis feedback yang telah diberikan, Penugasan menulis laporan perbaikan berdasarkan feedback	Materi: Pentingnya feedback dalam meningkatkan program rekreasi olahraga, Teknik analisis feedback, Strategi perbaikan berdasarkan feedback Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
14	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis feedback dari peserta dan stakeholder secara kritis untuk merancang perbaikan program rekreasi olahraga yang lebih efektif.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis feedback yang mendalam 2. Kemampuan merumuskan rekomendasi perbaikan 3. Kreativitas dalam menyusun strategi peningkatan kualitas program 	Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi kelompok dan studi kasus.	Diskusi daring tentang analisis feedback yang mendalam dan penyusunan rekomendasi perbaikan program	Materi: Teknik analisis feedback, Strategi perbaikan program rekreasi olahraga, Pentingnya responsif terhadap umpan balik Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
15	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi teknologi terkini yang dapat diterapkan dalam strategi pemasaran untuk rekreasi olahraga serta mengintegrasikannya secara efektif.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan menganalisis teknologi terkini dalam pemasaran olahraga rekreasi 2. Kemampuan mengidentifikasi strategi pemasaran yang sesuai dengan teknologi terkini 3. Kemampuan mengintegrasikan teknologi terkini dalam rencana pemasaran 	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran berbasis proyek.	Diskusi daring tentang aplikasi teknologi terkini dalam pemasaran olahraga rekreasi	Materi: Tren Teknologi Terkini dalam Pemasaran, Strategi Pemasaran untuk Rekreasi Olahraga, Integrasi Teknologi dalam Rencana Pemasaran Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%

16	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi dan mengintegrasikan teknologi terkini dalam strategi pemasaran untuk rekreasi olahraga.	1. Pemahaman konsep integrasi teknologi dalam pemasaran olahraga rekreasi 2. Kemampuan menerapkan teknologi terkini dalam studi kasus pemasaran olahraga rekreasi	Bentuk Penilaian : Tes	Pembelajaran Berbasis Proyek.		Materi: Pentingnya Teknologi dalam Pemasaran Olahraga Rekreasi, Studi Kasus Integrasi Teknologi dalam Pemasaran Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	24%
----	--	--	-------------------------------------	-------------------------------	--	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	13.76%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	10.43%
3.	Penilaian Portofolio	12.93%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	1.67%
5.	Tes	60.25%
		99.04%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.