

	<div> <div>Universitas Negeri Surabaya</div> <div>Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan</div> <div>Program Studi S2 Ilmu Keolahragaan</div> </div>						Kode Dokumen																																																		
	<div>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</div>																																																								
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																		
INDUSTRI OLAHRAGA	1112202027	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=4.48	3	7 Februari 2024																																																		
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																			
	Dr. Hijrin Fithroni, M.Pd.		Dr. Hijrin Fithroni, M.Pd.			ACHMAD WIDODO																																																			
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																								
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																								
	CPL-7	Mampu mengambil keputusan dalam konteks menyelesaikan masalah pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora berdasarkan kajian analisis atau eksperimental terhadap informasi dan data																																																							
	CPL-10	Mampu mengembangkan dan mengoptimalkan potensi kearifan lokal dari sumber daya alam di bidang ilmu keolahragaan untuk menciptakan dunia usaha dan industri keolahragaan secara mandiri dan atau bersama-sama																																																							
	CPL-12	Mampu mengimplementasikan dan menganalisis peristiwa keolahragaan yang berbasis IPTEKOR																																																							
	CPL-13	Menguasai konsep IPTEKOR dalam pembibitan, pemasalan, pembinaan, peningkatan serta pengembangan keolahragaan nasional yang mengacu pada revolusi Industri 4.0																																																							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																								
	CPMK - 1	Menerapkan konsep IPTEKOR dalam menganalisis model bisnis dan strategi pengembangan industri olahraga nasional (C4)																																																							
	CPMK - 2	Menganalisis potensi kearifan lokal dan sumber daya alam untuk menciptakan peluang usaha dan industri olahraga yang inovatif (C4)																																																							
	CPMK - 3	Mengevaluasi efektivitas implementasi teknologi (Revolusi Industri 4.0) dalam sistem pembibitan, pembinaan, dan pengembangan atlet (C5)																																																							
	CPMK - 4	Menciptakan model bisnis atau startup di bidang industri olahraga yang berbasis IPTEKOR dan berkelanjutan (C6)																																																							
	CPMK - 5	Menerapkan prinsip analisis data dan informasi untuk mengambil keputusan strategis dalam pengembangan produk/jasa olahraga (C3)																																																							
	CPMK - 6	Mengevaluasi dampak ekonomi, sosial, dan humaniora dari penyelenggaraan event atau industri olahraga tertentu (C5)																																																							
	CPMK - 7	Menganalisis tren pasar, regulasi, dan kebijakan yang mempengaruhi dinamika industri olahraga global dan nasional (C4)																																																							
	CPMK - 8	Menciptakan solusi inovatif untuk mengoptimalkan potensi pemasaran dan branding dalam industri olahraga (C6)																																																							
	CPMK - 9	Menerapkan konsep manajemen dan kepemimpinan dalam pengelolaan organisasi atau usaha di bidang keolahragaan (C3)																																																							
	CPMK - 10	Mengevaluasi implementasi sistem manajemen mutu dan standar operasional dalam industri fasilitas atau event olahraga (C5)																																																							
	Matrik CPL - CPMK																																																								
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-7</th> <th>CPL-10</th> <th>CPL-12</th> <th>CPL-13</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>CPMK-1</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr> <tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr> <tr><td>CPMK-4</td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-5</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-6</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-7</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-8</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-9</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-10</td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td></tr> </tbody> </table>	CPMK	CPL-7	CPL-10	CPL-12	CPL-13	CPMK-1				✓	CPMK-2		✓			CPMK-3				✓	CPMK-4		✓	✓		CPMK-5	✓				CPMK-6	✓				CPMK-7			✓		CPMK-8		✓			CPMK-9	✓				CPMK-10			✓	✓
	CPMK	CPL-7	CPL-10	CPL-12	CPL-13																																																				
	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)																																																									

		<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>	CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓															CPMK-2			✓														CPMK-3					✓												CPMK-4				✓		✓	✓										CPMK-5								✓									CPMK-6									✓	✓							CPMK-7											✓	✓					CPMK-8													✓				CPMK-9														✓	✓		CPMK-10																✓
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	Mata kuliah Industri Olahraga pada jenjang S2 Program Studi Ilmu Keolahragaan membahas secara komprehensif ekosistem bisnis dan ekonomi dalam sektor olahraga kontemporer. Isi perkuliahan mencakup analisis struktur industri, model bisnis (seperti franchise, sponsorship, media rights, dan merchandise), manajemen event olahraga skala besar, ekonomi olahraga profesional dan amatir, serta regulasi dan etika dalam industri. Tujuan mata kuliah ini adalah membekali mahasiswa dengan kemampuan analitis untuk memahami dinamika pasar olahraga, mengidentifikasi peluang bisnis, merancang strategi pengembangan industri, dan mengevaluasi dampak ekonomi-sosial dari kegiatan olahraga. Ruang lingkup pembahasan meliputi aspek komersialisasi olahraga, peran stakeholder (pemerintah, swasta, komunitas), teknologi dan inovasi dalam industri, serta studi kasus nasional dan global mengenai keberhasilan dan tantangan dalam pengelolaan industri olahraga yang berkelanjutan.																																																																																																																																																																																																												
Pustaka	<table><tr><td>Utama :</td><td colspan="16"></td></tr><tr><td colspan="17">1. Weed, M., &amp; Bull, C. (2012). Sports Tourism: Participants, Policy and Providers (2nd ed.). Routledge. 2. Turco, D. M., Riley, R., &amp; Swart, K. (2003). Sport Tourism (textbook edition). Fitness Information Technology / Human Kinetics. 3. Getz, D. (2012). Event Studies: Theory, Research and Policy for Planned Events (2nd ed.). Routledge. (untuk dasar manajemen event sebagai bagian penting wisata olahraga)</td></tr><tr><td>Pendukung :</td><td colspan="16"></td></tr><tr><td colspan="17">1. Chalip, L. (2006). Toward Social Leverage of Sport Events — chapter/article penting tentang bagaimana event olahraga dapat dimanfaatkan untuk pembangunan destinasi dan legacy 2. Bramwell, B., &amp; Lane, B. (Eds.). (2011). Sustainable Tourism and the Environment — relevan untuk modul pariwisata berkelanjutan dalam konteks event olahraga 3. Chalip, L., &amp; Costa, C. A. (2005). Sport event tourism and the destination brand: Towards a general theory. (paper penting terkait brand destinasi &amp; event).</td></tr></table>																	Utama :																	1. Weed, M., & Bull, C. (2012). Sports Tourism: Participants, Policy and Providers (2nd ed.). Routledge. 2. Turco, D. M., Riley, R., & Swart, K. (2003). Sport Tourism (textbook edition). Fitness Information Technology / Human Kinetics. 3. Getz, D. (2012). Event Studies: Theory, Research and Policy for Planned Events (2nd ed.). Routledge. (untuk dasar manajemen event sebagai bagian penting wisata olahraga)																	Pendukung :																	1. Chalip, L. (2006). Toward Social Leverage of Sport Events — chapter/article penting tentang bagaimana event olahraga dapat dimanfaatkan untuk pembangunan destinasi dan legacy 2. Bramwell, B., & Lane, B. (Eds.). (2011). Sustainable Tourism and the Environment — relevan untuk modul pariwisata berkelanjutan dalam konteks event olahraga 3. Chalip, L., & Costa, C. A. (2005). Sport event tourism and the destination brand: Towards a general theory. (paper penting terkait brand destinasi & event).																																																																																																																																								
Utama :																																																																																																																																																																																																													
1. Weed, M., & Bull, C. (2012). Sports Tourism: Participants, Policy and Providers (2nd ed.). Routledge. 2. Turco, D. M., Riley, R., & Swart, K. (2003). Sport Tourism (textbook edition). Fitness Information Technology / Human Kinetics. 3. Getz, D. (2012). Event Studies: Theory, Research and Policy for Planned Events (2nd ed.). Routledge. (untuk dasar manajemen event sebagai bagian penting wisata olahraga)																																																																																																																																																																																																													
Pendukung :																																																																																																																																																																																																													
1. Chalip, L. (2006). Toward Social Leverage of Sport Events — chapter/article penting tentang bagaimana event olahraga dapat dimanfaatkan untuk pembangunan destinasi dan legacy 2. Bramwell, B., & Lane, B. (Eds.). (2011). Sustainable Tourism and the Environment — relevan untuk modul pariwisata berkelanjutan dalam konteks event olahraga 3. Chalip, L., & Costa, C. A. (2005). Sport event tourism and the destination brand: Towards a general theory. (paper penting terkait brand destinasi & event).																																																																																																																																																																																																													
Dosen Pengampu	Dr. Hijrin Fithroni, S.Or., M.Pd.																																																																																																																																																																																																												
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswawa, [ Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [ Pustaka ]		Bobot Penilaian (%)																																																																																																																																																																																																					
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																																																																																																																																																																																																								
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)		(8)																																																																																																																																																																																																					
1	Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa diharapkan dapat: 1) Menjelaskan komponen-komponen IPTEKOR, 2) Mengidentifikasi berbagai model bisnis dalam industri olahraga, 3) Menerapkan konsep IPTEKOR untuk menganalisis kekuatan dan kelemahan suatu model bisnis olahraga, 4) Mengusulkan strategi pengembangan industri olahraga nasional berdasarkan analisis yang dilakukan.	1.Kemampuan menjelaskan hubungan antara ilmu pengetahuan, teknologi, dan olahraga dalam konteks industri. 2.Kemampuan mengidentifikasi dan mengklasifikasikan model bisnis (e.g., franchise, sponsorship, media rights, merchandise) pada kasus industri olahraga. 3.Kemampuan menganalisis sebuah model bisnis olahraga tertentu dengan menggunakan lensa IPTEKOR. 4.Kemampuan merumuskan rekomendasi strategi pengembangan yang inovatif dan berbasis IPTEKOR untuk industri olahraga nasional.	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan presentasi..		Materi: Pengantar Industri Olahraga: Ruang Lingkup dan Potensi, Konsep IPTEKOR (Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Olahraga) dan Relevansinya, Model-Model Bisnis dalam Industri Olahraga (Franchise, Sponsorship, Media, Merchandise, Event), Analisis SWOT Sederhana dalam Konteks Industri Olahraga, Strategi Pengembangan Industri Olahraga Nasional: Tantangan dan Peluang Pustaka: Handbook Perkuliahan		0%																																																																																																																																																																																																					

2	Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa mampu menerapkan konsep IPTEKOR untuk menganalisis model bisnis dan merumuskan strategi pengembangan yang relevan bagi industri olahraga nasional.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa dapat mengidentifikasi komponen-komponen IPTEKOR dalam suatu model bisnis industri olahraga.</li> <li>2. Mahasiswa dapat menganalisis kekuatan dan kelemahan suatu model bisnis industri olahraga dengan pendekatan IPTEKOR.</li> <li>3. Mahasiswa dapat merumuskan strategi pengembangan industri olahraga nasional berdasarkan analisis model bisnis yang telah dilakukan.</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> 0  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan presentasi..	Analisis Studi Kasus dan Pembuatan Rangkuman Video, Mahasiswa diminta untuk memilih satu model bisnis dalam industri olahraga (misalnya: klub sepakbola, penyelenggara event lari, atau platform fitness digital), menganalisisnya dengan pendekatan IPTEKOR, dan merekam presentasi singkat (5-7 menit) yang menguraikan analisis serta rekomendasi strategi pengembangannya. Tugas dikumpulkan melalui LMS.	<b>Materi:</b> Konsep dan ruang lingkup IPTEKOR (Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Olahraga).. Model-model bisnis dalam industri olahraga (e.g., sponsorship, media rights, merchandise, event hosting).. Analisis SWOT dalam konteks industri olahraga nasional.. Strategi pengembangan industri olahraga: inovasi, kolaborasi, dan keberlanjutan. <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	0%
3	Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa mampu mengidentifikasi, mengkaji, dan merumuskan ide usaha atau industri olahraga berbasis kearifan lokal dan sumber daya alam yang inovatif dan berkelanjutan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu mengidentifikasi minimal 3 contoh kearifan lokal dan sumber daya alam yang berpotensi untuk dikembangkan dalam industri olahraga.</li> <li>2. Mampu menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman (analisis SWOT) dari salah satu potensi yang diidentifikasi.</li> <li>3. Mampu merancang konsep awal (ide) peluang usaha atau produk industri olahraga yang inovatif berdasarkan hasil analisis.</li> </ol>	<b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan presentasi..	Analisis dan Perancangan Ide Bisnis, Mahasiswa secara individu atau berkelompok diminta untuk: 1) Mengidentifikasi satu potensi kearifan lokal atau sumber daya alam di daerah asal/domisili yang relevan dengan industri olahraga. 2) Melakukan analisis SWOT terhadap potensi tersebut. 3) Merancang konsep awal (dalam bentuk proposal singkat atau canvas model) untuk sebuah usaha atau produk inovasi industri olahraga berbasis potensi tersebut. Tugas dikumpulkan dan didiskusikan melalui forum LMS.	<b>Materi:</b> Konsep kearifan lokal dan sumber daya alam dalam konteks ekonomi kreatif.. Model analisis potensi (misal: SWOT) untuk peluang usaha olahraga.. Studi kasus inovasi industri olahraga berbasis lokal (misal: alat olahraga tradisional, ekowisata olahraga, produk apparel berbahan lokal).. Teknik perumusan ide bisnis dan inovasi produk dalam industri olahraga. <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
4	Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa diharapkan dapat: 1) Mengidentifikasi elemen kearifan lokal dan sumber daya alam yang relevan dengan industri olahraga; 2) Menganalisis keterkaitan antara potensi lokal dengan tren dan kebutuhan industri olahraga; 3) Merumuskan ide peluang usaha atau model industri olahraga yang inovatif berbasis analisis tersebut.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan mengidentifikasi dan mendeskripsikan kearifan lokal dan sumber daya alam yang berpotensi untuk industri olahraga.</li> <li>2. Kemampuan menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan (analisis SWOT) dari potensi yang diidentifikasi.</li> <li>3. Kemampuan merancang konsep peluang usaha atau inovasi industri olahraga yang spesifik, relevan, dan berdampak.</li> <li>4. Kualitas argumentasi dan kedalaman analisis yang disajikan dalam laporan atau presentasi.</li> </ol>	<b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan presentasi..		<b>Materi:</b> Konsep kearifan lokal dan sumber daya alam dalam konteks ekonomi kreatif dan industri olahraga.. Teknik analisis potensi (seperti analisis SWOT) untuk identifikasi peluang.. Studi kasus sukses inovasi industri olahraga berbasis lokal (misal: peralatan olahraga tradisional, ekowisata olahraga, event budaya-olahraga).. Langkah-langkah merumuskan model bisnis atau konsep inovasi industri olahraga. <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
5	Setelah mengikuti pertemuan ini, mahasiswa mampu mengevaluasi secara kritis efektivitas, kelebihan, kekurangan, dan implikasi strategis dari implementasi berbagai teknologi Industri 4.0 dalam sistem pembibitan, pembinaan, dan pengembangan atlet di Indonesia maupun secara global.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai teknologi Industri 4.0 yang diterapkan dalam setiap fase (pembibitan, pembinaan, pengembangan).</li> <li>2. Mampu menganalisis data atau studi kasus untuk menilai dampak teknologi terhadap performa atlet, efisiensi pelatihan, dan akurasi identifikasi bakat.</li> <li>3. Mampu mengevaluasi kelebihan dan keterbatasan implementasi teknologi tersebut dari aspek teknis, biaya, etika, dan sumber daya manusia.</li> <li>4. Mampu merumuskan rekomendasi atau solusi perbaikan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pengembangan atlet berkelanjutan.</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Keaktifan mahasiswa dalam diskusi kelas atau kelompok.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Kuliah interaktif, studi kasus (case study), diskusi kelompok terpumpun (focused group discussion), dan presentasi evaluasi..	Tugas Analisis Studi Kasus dan Presentasi Video, Mahasiswa diminta untuk memilih satu studi kasus implementasi teknologi Industri 4.0 (misal: penggunaan GPS tracker di klub sepakbola, atau sistem analisis biomekanik di pusat pelatihan). Kemudian, membuat sebuah video presentasi (durasi 7-10 menit) yang berisi evaluasi kritis terhadap efektivitas implementasi tersebut berdasarkan kerangka yang telah dipelajari. Video diunggah ke LMS untuk kemudian dikomentari dan dinilai oleh peer serta dosen.	<b>Materi:</b> Konsep dan contoh teknologi Industri 4.0 (IoT, AI, Big Data Analytics, Wearable Devices, VR/AR) dalam olahraga.. Aplikasi teknologi dalam talent identification & scouting (pembibitan).. Aplikasi teknologi dalam monitoring latihan, pencegahan cedera, dan nutrisi (pembinaan).. Aplikasi teknologi dalam manajemen karir, pemasaran, dan engagement atlet (pengembangan).. Kerangka evaluasi: parameter efektivitas, analisis SWOT, dan studi kasus keberhasilan/kegagalan implementasi.. Tantangan dan isu etis dalam adopsi teknologi di industri olahraga. <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

6	Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa diharapkan mampu: 1) Menganalisis peluang bisnis olahraga berbasis IPTEKOR dan keberlanjutan, 2) Merancang model bisnis (misalnya menggunakan Business Model Canvas) untuk startup olahraga, 3) Mengintegrasikan prinsip ekonomi sirkular dan dampak sosial-lingkungan dalam proposal bisnis, serta 4) Menyusun proposal atau presentasi awal (pitch) untuk model bisnis yang diciptakan.	1. Kemampuan mengidentifikasi dan menganalisis peluang bisnis olahraga yang inovatif berbasis IPTEKOR. 2. Kedalaman dan kelengkapan dalam merancang model bisnis (misal: nilai proposisi, segmen pasar, aliran pendapatan, struktur biaya). 3. Integrasi prinsip keberlanjutan (ekonomi, sosial, lingkungan) dalam model bisnis. 4. Kualitas presentasi dan argumentasi dalam mempertahankan kelayakan serta keunikan model bisnis yang dibuat. 5. Kreativitas dan orisinalitas ide startup olahraga yang diusulkan.	<b>Kriteria:</b> Perancangan Model Bisnis / Startup Sport Industry Berbasis IPTEKOR & Berkelanjutan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project-Based Learning, Diskusi Kelompok, Presentasi, Studi Kasus, dan Coaching/Mentoring..		<b>Materi:</b> Konsep dan Komponen Model Bisnis (Business Model Canvas), Inovasi dan Tren IPTEKOR dalam Industri Olahraga, Prinsip Bisnis Berkelanjutan (Sustainability) dan Ekonomi Sirkular, Teknik Pitching dan Presentasi Bisnis, Studi Kasus Startup Olahraga Sukses Berbasis Teknologi <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
7	Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa diharapkan dapat: 1) Menganalisis peluang bisnis olahraga berbasis teknologi dan keberlanjutan, 2) Merancang model bisnis (misalnya menggunakan Business Model Canvas) yang inovatif dan feasible, 3) Mengintegrasikan prinsip IPTEKOR dan keberlanjutan ke dalam proposal bisnis, serta 4) Menyusun presentasi proposal startup yang komprehensif.	1. Kemampuan mengidentifikasi dan menganalisis peluang pasar di industri olahraga berbasis IPTEKOR. 2. Kreativitas dan inovasi dalam merancang model bisnis yang berkelanjutan. 3. Kedalaman integrasi prinsip IPTEKOR dan keberlanjutan dalam proposal. 4. Kelengkapan dan kelayakan (feasibility) komponen model bisnis yang dirancang. 5. Kemampuan mempresentasikan dan mempertahankan ide bisnis secara efektif.	<b>Kriteria:</b> Perancangan Model Bisnis / Startup Sport Industry Berbasis IPTEKOR & Berkelanjutan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project-Based Learning, Diskusi Kelompok, Presentasi, Coaching dan Mentoring, Studi Kasus..		<b>Materi:</b> Konsep dan Komponen Model Bisnis (Business Model Canvas), Prinsip IPTEKOR (Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Olahraga) dalam Inovasi Bisnis., Prinsip Bisnis Berkelanjutan (Sustainability) dalam Industri Olahraga., Teknik Identifikasi Peluang dan Analisis Pasar., Penyusunan dan Presentasi Proposal Bisnis Startup. <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
8	Setelah mengikuti pertemuan ini, mahasiswa diharapkan mampu: 1) Mengidentifikasi sumber data dan informasi relevan untuk pengembangan produk/jasa olahraga; 2) Menerapkan metode analisis data sederhana untuk evaluasi pasar dan konsumen; 3) Merumuskan rekomendasi strategis berbasis data untuk pengembangan atau perbaikan produk/jasa.	1. Kemampuan mengumpulkan dan mengorganisir data yang relevan dengan produk/jasa olahraga 2. Ketepatan dalam menerapkan teknik analisis data untuk mengidentifikasi peluang atau masalah 3. Kualitas rekomendasi strategis yang dihasilkan berdasarkan hasil analisis data 4. Kemampuan mempresentasikan temuan dan rekomendasi secara logis dan meyakinkan	<b>Kriteria:</b> UTS  <b>Bentuk Penilaian :</b> Tes	Studi kasus, diskusi kelompok, presentasi, dan demonstrasi analisis data dengan tools sederhana (misal: spreadsheet atau software analisis dasar)..	Analisis kasus pengembangan produk/jasa olahraga berbasis data. Mahasiswa diminta untuk: 1) Memilih satu produk/jasa olahraga tertentu; 2) Mengumpulkan dan menganalisis data sekunder terkait (misal: tren pasar, ulasan konsumen, data kompetitor); 3) Menyusun laporan rekomendasi strategis pengembangan berbasis hasil analisis; 4) Mengunggah laporan dan presentasi singkat (video atau slide) ke LMS.	<b>Materi:</b> Sumber data primer dan sekunder untuk industri olahraga, Teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif untuk pengambilan keputusan, Analisis SWOT berbasis data untuk produk/jasa olahraga, Penyusunan laporan dan rekomendasi strategis, Studi kasus: Pengembangan produk olahraga berbasis data konsumen <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	15%
9	Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa diharapkan dapat: 1) Mengidentifikasi jenis data dan informasi yang relevan untuk pengembangan produk/jasa olahraga; 2) Menerapkan teknik analisis data sederhana untuk menginterpretasi tren dan pola; 3) Merumuskan rekomendasi strategis berbasis data untuk pengembangan atau perbaikan produk/jasa olahraga.	1. Kemampuan mengidentifikasi dan mengumpulkan data yang relevan untuk analisis produk/jasa olahraga. 2. Kemampuan menerapkan teknik analisis data (misal: analisis tren, perbandingan) untuk menghasilkan insight. 3. Kemampuan menyusun rekomendasi strategis pengembangan produk/jasa berdasarkan hasil analisis data.	<b>Kriteria:</b> Keaktifan mahasiswa dalam diskusi kelas atau kelompok.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Praktikum	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan workshop analisis data..	Analisis Studi Kasus dan Penyusunan Rekomendasi Strategis, Mahasiswa diberikan dataset atau studi kasus tentang performa suatu produk/jasa olahraga. Tugas mereka adalah menganalisis data tersebut, mengidentifikasi masalah atau peluang, dan menyusun rekomendasi strategis pengembangan dalam bentuk laporan singkat atau presentasi slide yang diunggah ke LMS.	<b>Materi:</b> Konsep dasar analisis data dalam konteks industri olahraga., Sumber data dan informasi untuk pengembangan produk/jasa olahraga (data pasar, perilaku konsumen, kinerja produk)., Teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif dan kuantitatif sederhana., Langkah-langkah pengambilan keputusan strategis berbasis data., Studi kasus penerapan analisis data dalam pengembangan produk/jasa olahraga. <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

10	Mahasiswa dapat menganalisis dan menilai secara kritis dampak multidimensi (ekonomi, sosial, humaniora) dari suatu event atau industri olahraga, serta menyusun rekomendasi berdasarkan hasil evaluasi.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mampu mengidentifikasi dan mengukur indikator dampak ekonomi (misal: multiplier effect, penyerapan tenaga kerja, peningkatan PAD) dari event/industri olahraga.</li> <li>2.Mampu menganalisis dampak sosial (misal: kebanggaan komunitas, inklusi sosial, perubahan perilaku masyarakat) dari event/industri olahraga.</li> <li>3.Mampu mengevaluasi dampak humaniora (misal: nilai-nilai sportivitas, kesehatan masyarakat, pengembangan karakter) dari event/industri olahraga.</li> <li>4.Mampu menyusun laporan evaluasi yang komprehensif dan memberikan rekomendasi strategis berdasarkan analisis dampak.</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Evaluasi Dampak Ekonomi, Sosial, dan Humaniora Event/Industri Olahraga</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	Studi Kasus, Diskusi Terpimpin, Presentasi, dan Project-Based Learning..	Analisis Studi Kasus dan Penyusunan Draft Portofolio Evaluasi, Mahasiswa diminta untuk memilih satu event olahraga (tingkat lokal, nasional, atau internasional) atau satu segmen industri olahraga. Kemudian, mahasiswa melakukan penelitian literatur dan data sekunder untuk menganalisis serta mengevaluasi dampak ekonomi, sosial, dan humanioranya. Hasilnya disusun dalam bentuk draft laporan evaluasi (sebagai bagian dari portofolio) yang mencakup analisis, kesimpulan, dan rekomendasi. Tugas dikumpulkan dan didiskusikan melalui forum LMS.	<p><b>Materi:</b> Konsep dan Metode Evaluasi Dampak (Economic Impact Assessment, Social Return on Investment - SROI), Indikator Dampak Ekonomi dalam Event dan Industri Olahraga., Indikator Dampak Sosial dan Humaniora dalam Event dan Industri Olahraga., Studi Kasus: Evaluasi Dampak Event Olahraga Besar (misal: Olimpiade, Piala Dunia) atau Industri Olahraga Spesifik (misal: industri fitness, e-sports)., Teknik Penyusunan Laporan dan Rekomendasi Evaluasi.</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	10%
11	Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa diharapkan mampu: 1) Mengidentifikasi tren pasar utama dalam industri olahraga global dan nasional; 2) Menganalisis dampak regulasi dan kebijakan pemerintah terhadap industri olahraga; 3) Mengevaluasi interaksi antara tren, regulasi, dan kebijakan serta pengaruhnya terhadap dinamika industri.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kemampuan mengidentifikasi dan mengklasifikasikan tren pasar industri olahraga (misal: digitalisasi, esports, sustainability).</li> <li>2.Kemampuan menganalisis dokumen regulasi atau kebijakan (nasional/internasional) terkait olahraga dan menjelaskan dampaknya.</li> <li>3.Kemampuan menyajikan analisis kritis tentang bagaimana tren dan regulasi saling mempengaruhi dinamika industri olahraga.</li> <li>4.Kemampuan memberikan rekomendasi atau insight berdasarkan analisis yang dilakukan.</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Analisis Tren Pasar, Regulasi, &amp; Kebijakan Industri Olahraga Global &amp; Nasional</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok terpumpun (focused group discussion), dan presentasi analisis..	Analisis Studi Kasus Tertulis, Mahasiswa diminta untuk memilih satu event olahraga besar (nasional atau internasional) dan menganalisisnya berdasarkan tiga aspek: (1) Tren pasar apa yang mendorong/memengaruhi event tersebut, (2) Regulasi atau kebijakan utama apa yang berlaku, dan (3) Bagaimana interaksi keduanya memengaruhi dinamika penyelenggaraan event. Hasil analisis dikumpulkan dalam bentuk dokumen tertulis.	<p><b>Materi:</b> Konsep dan ruang lingkup tren pasar dalam industri olahraga., Regulasi dan kebijakan utama yang mengatur industri olahraga (contoh: UU Keolahragaan, regulasi FIFA/UEFA, kebijakan anti-doping)., Analisis dampak globalisasi dan digitalisasi terhadap pasar olahraga., Studi kasus: Analisis kebijakan pemerintah terhadap penyelenggaraan event olahraga besar., Hubungan antara tren, regulasi, dan dinamika industri olahraga masa depan.</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	10%
12	Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa diharapkan mampu merancang dan mengusulkan strategi pemasaran serta branding yang inovatif untuk entitas olahraga (atlet, klub, event, atau produk) guna meningkatkan nilai dan daya saing di pasar.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kemampuan mengidentifikasi peluang inovasi dalam pemasaran dan branding olahraga.</li> <li>2.Kemampuan merancang strategi pemasaran dan branding yang kreatif dan kontekstual.</li> <li>3.Kemampuan menyusun proposal atau konsep solusi yang komprehensif dan aplikatif.</li> <li>4.Kemampuan mempresentasikan ide inovatif dengan argumentasi yang kuat dan didukung data/analisis.</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Analisis Tren Pasar, Regulasi, &amp; Kebijakan Industri Olahraga Global &amp; Nasional</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Project-Based Learning, Diskusi Kelompok, Presentasi, Studi Kasus, dan Brainstorming Terpandu..		<p><b>Materi:</b> Prinsip Inovasi dalam Pemasaran Olahraga, Teknik Branding Kreatif untuk Atlet dan Organisasi Olahraga, Analisis Peluang Pasar dan Tren Konsumen Olahraga, Penyusunan Proposal Strategi Pemasaran dan Branding yang Inovatif</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	10%

13	Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa diharapkan dapat: 1) Mengidentifikasi masalah manajerial dalam konteks organisasi olahraga, 2) Merancang solusi berbasis konsep manajemen dan kepemimpinan, 3) Menyusun rencana tindakan untuk implementasi solusi tersebut.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan menganalisis studi kasus organisasi olahraga</li> <li>2. Ketepatan dalam menerapkan konsep manajemen (perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pengendalian) pada solusi yang dirancang</li> <li>3. Relevansi penerapan gaya kepemimpinan yang diusulkan dengan konteks organisasi olahraga</li> <li>4. Kelengkapan dan keterjabaran rencana tindakan implementasi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan mahasiswa dalam diskusi kelas atau kelompok.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif</p>	Studi Kasus, Diskusi Terpimpin, Simulasi/Role-play, Presentasi.	Analisis Studi Kasus dan Penyusunan Rencana Aksi, Mahasiswa diberikan studi kasus organisasi olahraga (dalam bentuk dokumen atau video) yang mengalami masalah manajerial. Mahasiswa diminta untuk menganalisis masalah, menerapkan konsep manajemen/kepemimpinan yang tepat, dan menyusun rencana aksi solutif dalam bentuk dokumen tertulis atau presentasi video singkat.	<p><b>Materi:</b> Review Konsep Dasar Manajemen dan Kepemimpinan, Analisis Lingkungan Internal dan Eksternal Organisasi Olahraga, Studi Kasus: Problem Manajerial di Klub, Event, atau Fasilitas Olahraga, Teknik Pengambilan Keputusan dan Penyelesaian Konflik, Penyusunan Rencana Aksi Manajerial</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	0%
14	Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa mampu mengevaluasi secara kritis implementasi sistem manajemen mutu dan standar operasional dalam konteks fasilitas atau event olahraga spesifik, serta memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan prinsip-prinsip industri olahraga yang berkelanjutan dan berorientasi pada pelanggan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu mengidentifikasi dan menganalisis komponen-komponen kunci sistem manajemen mutu dan SOP yang diterapkan dalam sebuah studi kasus fasilitas/event olahraga.</li> <li>2. Mampu menilai kesesuaian implementasi sistem tersebut dengan standar nasional/internasional dan tujuan operasional organisasi.</li> <li>3. Mampu mengevaluasi efektivitas sistem dalam meningkatkan kualitas layanan, keselamatan, dan kepuasan pengguna (atlet, penonton, peserta).</li> <li>4. Mampu memberikan rekomendasi perbaikan atau pengembangan yang spesifik, terukur, dan realistis berdasarkan hasil evaluasi.</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan mahasiswa dalam diskusi kelas atau kelompok.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	Studi Kasus, Diskusi Terpimpin (Guided Discussion), Presentasi dan Tanya Jawab, serta Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL)..	Analisis Studi Kasus dan Portofolio Evaluasi, Mahasiswa diberikan studi kasus (dokumen, laporan, atau video) mengenai implementasi sistem manajemen mutu atau SOP di sebuah fasilitas/event olahraga tertentu melalui LMS. Tugas mereka adalah membuat dokumen evaluasi kritis yang berisi analisis gap, penilaian efektivitas, dan rekomendasi perbaikan. Dokumen ini dikumpulkan dan dikembangkan sebagai bagian dari portofolio akhir mata kuliah.	<p><b>Materi:</b> Konsep dan Prinsip Sistem Manajemen Mutu (Quality Management System/QMS) dalam Industri Olahraga., Standar Operasional Prosedur (SOP) untuk Fasilitas Olahraga (manajemen risiko, pemeliharaan, layanan pengunjung) dan Event Olahraga (logistik, keselamatan, protokol darurat), Teknik dan Alat Evaluasi: Audit internal, benchmarking, analisis gap, survei kepuasan., Studi Kasus: Evaluasi implementasi QMS di sebuah stadion profesional atau SOP keselamatan dalam sebuah marathon internasional.</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	0%
15	Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa diharapkan dapat: 1) Menganalisis penerapan sistem manajemen mutu (misal: ISO 9001, SMM) pada fasilitas/event olahraga, 2) Mengevaluasi kesesuaian standar operasional prosedur (SOP) dengan kebutuhan dan regulasi industri, 3) Memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil evaluasi untuk meningkatkan kualitas layanan dan operasional.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan menganalisis dokumen dan praktik sistem manajemen mutu pada studi kasus fasilitas/event olahraga.</li> <li>2. Kemampuan mengevaluasi kesesuaian SOP dengan prinsip efisiensi, keselamatan, dan kepuasan pelanggan.</li> <li>3. Kemampuan menyusun laporan evaluasi yang berisi temuan, analisis, dan rekomendasi perbaikan yang konstruktif.</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan mahasiswa dalam diskusi kelas atau kelompok.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio</p>	Studi Kasus, Diskusi Terpimpin, Presentasi, dan Peer Review..	Asinkronus, Mahasiswa diminta untuk menganalisis dan mengevaluasi dokumen Sistem Manajemen Mutu atau SOP dari sebuah fasilitas olahraga (nyata atau hipotetis) yang dipilih/telah disediakan. Hasil evaluasi disusun dalam bentuk portofolio analitis (misal: laporan tertulis, video presentasi singkat) yang memuat identifikasi kekuatan, kelemahan, dan rekomendasi perbaikan, kemudian diunggah ke LMS untuk dilakukan peer review.	<p><b>Materi:</b> Konsep dan Prinsip Sistem Manajemen Mutu (Quality Management System) dalam Industri Olahraga., Standar Operasional Prosedur (SOP) untuk Fasilitas Olahraga (misal: maintenance, keamanan, layanan pelanggan) dan Event Olahraga (misal: logistik, akreditasi, penanganan darurat), Teknik Evaluasi dan Audit Internal untuk Mengukur Kinerja dan Kesesuaian., Studi Kasus Implementasi dan Evaluasi Sistem Mutu pada Stadion, Arena, atau Event Olahraga Besar.</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	0%

16	Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa diharapkan mampu: 1) Mengevaluasi kesesuaian implementasi sistem manajemen mutu dengan standar nasional/internasional di industri fasilitas/event olahraga. 2) Menganalisis efektivitas standar operasional prosedur (SOP) dalam menjamin kualitas layanan dan keamanan. 3) Merumuskan rekomendasi perbaikan berbasis temuan evaluasi untuk peningkatan kinerja dan kepuasan pelanggan.	1. Kemampuan mengidentifikasi komponen kunci sistem manajemen mutu dalam studi kasus fasilitas/event olahraga. 2. Kemampuan menganalisis kesenjangan antara praktik aktual dengan standar yang ditetapkan. 3. Kemampuan menyusun laporan evaluasi yang berisi temuan, analisis, dan rekomendasi perbaikan yang logis dan aplikatif.	<b>Kriteria:</b> UAS  <b>Bentuk Penilaian :</b> Tes	Studi Kasus, Diskusi Terpimpin (Guided Discussion), Presentasi dan Review Temuan..	Analisis Studi Kasus dan Penyusunan Draft Laporan Evaluasi, Mahasiswa diberikan dokumen studi kasus (naratif atau data) mengenai implementasi SOP di sebuah fasilitas olahraga. Melalui LMS, mereka diminta untuk menganalisis dokumen tersebut, mengidentifikasi kesenjangan terhadap prinsip manajemen mutu, dan menyusun draft laporan evaluasi awal yang berisi temuan dan rekomendasi perbaikan.	<b>Materi:</b> Konsep dan Prinsip Sistem Manajemen Mutu (ISO 9001, SMM ISO 21001) dalam Konteks Olahraga., Komponen Standar Operasional Prosedur (SOP) untuk Fasilitas dan Event Olahraga., Teknik dan Metode Evaluasi Implementasi (Audit, Gap Analysis, Customer Satisfaction Survey)., Studi Kasus: Evaluasi SOP Keamanan dan Layanan di Stadion Utama atau Event Olahraga Berskala Internasional.  <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	15%
----	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktivitas Partisipatif	15%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	45%
3.	Penilaian Portofolio	7.5%
4.	Penilaian Praktikum	2.5%
5.	Tes	30%
		100%

#### Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang 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.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- 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.