

		<div>Universitas Negeri Surabaya</div> <div>Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan</div> <div>Program Studi S2 Manajemen Olahraga</div>					<div>Kode Dokumen</div>																																																		
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																									
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																	
Ekonomi Olahraga		8530303003	Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=2	P=1	ECTS=6.72	1 24 Januari 2026																																																	
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																			
		Dr. Sanaji, SE, M.Si		Dr. Sanaji, SE, M.Si		CATUR SUPRIYANTO																																																			
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																								
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																								
	CPL-5	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejujuran dan kewirausahaan																																																							
	CPL-6	Mampu memahami dan mengaktualisasikan konsep teoritis tentang inovasi bidang olahraga untuk menganalisis permasalahan bidang olahraga																																																							
	CPL-8	Mampu menguasai konsep dan metode untuk memahami, mengidentifikasi, dan menganalisis masalah bidang kewirausahaan olahraga secara kontekstual																																																							
	CPL-10	Mampu mengambil keputusan dalam konteks menyelesaikan masalah konteks sport tourism, dan sport events																																																							
	CPL-11	Mampu melakukan perencanaan, pengorganisasian, penganggaran, serta memonitoring dan evaluasi contoh sport edupreneurship di Indonesia																																																							
	CPL-12	Mampu memilih media untuk proses pemasaran, sponsorship dan branding kegiatan olahraga																																																							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																								
	CPMK - 1	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah(CPMK) Setelah menyelesaikan Mata Kuliah Inovasi Ekonomi Olahraga, mahasiswa mampu: 1. Mahasiswa mampu mencari,mendiskripsikan,dan mensitasi issue terkini seputar pemahaman dan literasi seputar kreativitas untuk mengembangkan wacana terkait pola pikir HOT (High Order Thinking) dalam membuat solusi terkait dengan optimalisasi inovasi ekonomi olahraga. 2. Mahasiswa mampu berinovasi dengan mewujudkan rancangan konsep kewirausahaan terkait inovasi ekonomi olahraga secara khusus dan dunia keolahragaan secara umum. 3. Mahasiswa mampu menterjemahkan hingga mempresentasikan upaya dalam rangka merealisasikan ide inovasi ekonomi dibidang olahraga yang telah dirancang.																																																							
	Matrik CPL - CPMK																																																								
	<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-5</td><td>CPL-6</td><td>CPL-8</td><td>CPL-10</td><td>CPL-11</td><td>CPL-12</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>							CPMK	CPL-5	CPL-6	CPL-8	CPL-10	CPL-11	CPL-12	CPMK-1	✓																																									
CPMK	CPL-5	CPL-6	CPL-8	CPL-10	CPL-11	CPL-12																																																			
CPMK-1	✓																																																								
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></table>							CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CPMK	Minggu Ke																																																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																									
CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																									
Deskripsi Singkat MK	Materi perkuliahan ini tentang konsep dasar pengembangan SDM yang kreatif dan inovatif, analisis SWOT, produksi dan pemasaran serta Busines plan. Mata kuliah ini bertujuan untuk membahas teori seputar Inovasi ekonomi olahraga yang dimulai dari hakekat dan konsep dari kreativitas, Inovasi ekonomi olahraga. Proses pembelajaran berlangsung melalui pendekatan eksplorasi,elaborasi,dan konfirmasi yang diimplementasikan melalui metode inquiry, diskusi dan reportasi.																																																								
Pustaka	Utama :																																																								
	1. 1. Atkinson, R. D & Ezell, S. J, 2014. Innovation Economics: The Race for Global Advantage. Yale university Press 2. Śledziowska, K & Wloch, R. 2021. The Economics of Digital Transformation The Disruption of Markets, Production, Consumption, and Work. Newgen Publishing. UK 3. Ratten, V & Ferreira, J. J. 2017. Sport Entrepreneurship and Innovation. Routledge. New York																																																								
	Pendukung :																																																								
Dosen Pengampu	Catur Supriyanto, S.Pd., M.Kes., Ph.D.																																																								

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan pola pikir HOT (High Order Thinking) dalam mencari, mendiskripsikan, dan mensitasi issue terkini seputar kreativitas dalam inovasi ekonomi olahraga. Selain itu, mahasiswa diharapkan mampu berinovasi dalam merancang konsep kewirausahaan terkait inovasi ekonomi olahraga dan mampu menterjemahkan serta mempresentasikan ide inovasi tersebut.	1.kreativitas dalam mencari issue terkini seputar kreativitas dalam inovasi ekonomi olahraga 2.kemampuan berinovasi dalam merancang konsep kewirausahaan terkait inovasi ekonomi olahraga 3.kemampuan menterjemahkan dan mempresentasikan ide inovasi ekonomi olahraga	Kriteria: nilai penuh apabila mahasiswa berpartisipasi aktif ketika perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Ceramah, Diskusi Kelas 3x50		Materi: Kreativitas dalam inovasi ekonomi olahraga, Konsep kewirausahaan dalam olahraga, Presentasi ide inovasi ekonomi olahraga Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
2	Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan konsep kewirausahaan terkait inovasi ekonomi olahraga, serta mampu menterjemahkan ide inovatif tersebut dalam presentasi yang jelas dan meyakinkan.	1.Kreativitas dalam merancang konsep kewirausahaan 2.Kemampuan presentasi ide inovatif 3.Kemampuan menerapkan konsep kewirausahaan dalam olahraga	Kriteria: nilai penuh apabila mahasiswa berpartisipasi aktif ketika perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Studi Kasus, Simulasi 3x50		Materi: Konsep kewirausahaan dalam olahraga, Strategi inovasi ekonomi olahraga, Presentasi ide inovatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
3	1. Mampu mencari, mendiskripsikan, dan mensitasi issue terkini seputar pemahaman dan literasi kreativitas dalam mengembangkan wacana terkait pola pikir HOT. 2. Mampu merancang konsep kewirausahaan terkait inovasi ekonomi olahraga. 3. Mampu mempresentasikan upaya dalam merealisasikan ide inovasi ekonomi olahraga.	1.Kreativitas dalam mencari issue terkini seputar kreativitas olahraga 2.Kemampuan merancang konsep kewirausahaan inovatif 3.Kemampuan mempresentasikan ide inovasi ekonomi olahraga	Kriteria: nilai penuh apabila mahasiswa mampu presentasi secara aktif ketika perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Workshop, Diskusi Kelompok 3x50		Materi: Konsep kreativitas dalam olahraga, Strategi berinovasi dalam ekonomi olahraga, Rancang konsep kewirausahaan olahraga Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
4	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan kreativitas dalam mencari solusi terkait inovasi ekonomi olahraga, serta mampu merancang konsep kewirausahaan yang relevan dengan bidang olahraga.	1.Mampu mengidentifikasi issue terkini seputar kreativitas dalam inovasi ekonomi olahraga 2.Mampu merancang konsep kewirausahaan terkait inovasi ekonomi olahraga 3.Mampu mempresentasikan ide inovasi ekonomi olahraga yang telah dirancang	Kriteria: nilai penuh apabila mahasiswa mampu presentasi secara aktif ketika perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, Diskusi Kelas 3x50		Materi: Kreativitas dalam inovasi ekonomi olahraga, Konsep kewirausahaan dalam dunia keolahragaan, Presentasi ide inovasi ekonomi olahraga Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
5	Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan konsep kewirausahaan yang inovatif dalam bidang ekonomi olahraga, serta mampu menterjemahkan ide tersebut dalam presentasi yang jelas dan meyakinkan.	1.Konsep kewirausahaan inovatif 2.Keterkaitan konsep dengan ekonomi olahraga 3.Kemampuan presentasi yang meyakinkan	Kriteria: nilai penuh apabila mahasiswa mampu presentasi secara aktif ketika perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Proses-proses dalam wirausaha dan inovasi ekonomi olahraga 3x50		Materi: Konsep kewirausahaan dalam ekonomi olahraga, Penerapan konsep kewirausahaan dalam dunia keolahragaan, Strategi presentasi yang efektif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

6	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan konsep kewirausahaan dalam inovasi ekonomi olahraga, serta mampu mengidentifikasi dan mendeskripsikan issue terkini seputar pemahaman dan literasi kreativitas dalam olahraga.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu mengidentifikasi issue terkini seputar pemahaman kreativitas dalam olahraga 2.Mampu mengaplikasikan konsep kewirausahaan dalam inovasi ekonomi olahraga 3.Mampu mendeskripsikan solusi terkait optimalisasi inovasi ekonomi olahraga 	<p>Kriteria: nilai penuh apabila mahasiswa berpartisipasi aktif ketika perkuliahan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Presentasi, Analisis Video 3x50		<p>Materi: Konsep Kewirausahaan dalam Olahraga, Pola Pikir HOT dalam Inovasi Ekonomi Olahraga, Mendeskripsikan Solusi Inovatif</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
7	Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan konsep kewirausahaan terkait inovasi ekonomi olahraga, serta mampu menterjemahkan ide inovasi tersebut dalam presentasi yang jelas dan meyakinkan.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Implementasi konsep kewirausahaan dalam inovasi olahraga 2.Kreativitas dalam merancang solusi inovatif 3.Kemampuan presentasi yang meyakinkan 	<p>Kriteria: nilai penuh apabila mahasiswa mampu presentasi secara aktif ketika perkuliahan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes</p>	Ceramah, Diskusi Kelas 3x50		<p>Materi: Konsep kewirausahaan dalam olahraga, Strategi implementasi inovasi ekonomi olahraga, Teknik presentasi yang efektif</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
8	1. Mampu mencari, mendeskripsikan, dan mensitasi issue terkini seputar kreativitas dalam mengembangkan wacana terkait pola pikir HOT. 2. Mampu berinovasi dalam merancang konsep kewirausahaan terkait inovasi ekonomi olahraga. 3. Mampu menterjemahkan dan mempresentasikan ide inovasi ekonomi olahraga.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mencari issue terkini seputar kreativitas 2.Mendeskripsikan pola pikir HOT 3.Mewujudkan rancangan konsep kewirausahaan 4. Mempresentasikan ide inovasi ekonomi olahraga 	<p>Kriteria: nilai penuh apabila mahasiswa mampu presentasi secara aktif ketika perkuliahan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes</p>	Tes Tertulis & Proyek 3x50		<p>Materi: Pemahaman kreativitas dalam ekonomi olahraga, Pola pikir HOT dalam inovasi ekonomi olahraga, Rancangan konsep kewirausahaan di bidang olahraga, Presentasi ide inovasi ekonomi olahraga</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	15%
9	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan konsep kreativitas, inovasi, dan kewirausahaan dalam konteks ekonomi olahraga.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Kreativitas dalam mencari issue terkini ekonomi olahraga 2.Kemampuan merancang konsep kewirausahaan inovatif 3.Kemampuan mempresentasikan ide inovasi ekonomi olahraga 	<p>Kriteria: nilai penuh apabila mahasiswa berpartisipasi aktif ketika perkuliahan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes</p>	Workshop, Diskusi Kelompok 3x50		<p>Materi: Pemahaman kreativitas dalam ekonomi olahraga, Rancangan konsep kewirausahaan inovatif, Presentasi ide inovasi ekonomi olahraga</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
10	Mahasiswa diharapkan mampu mengimplementasikan inovasi ekonomi olahraga dalam konteks dunia keolahragaan, serta mampu menerapkan kreativitas dalam menciptakan solusi terkait.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan merancang konsep kewirausahaan inovatif 2.Kualitas presentasi, kreativitas, dan kemampuan menjawab pertanyaan. 	<p>Kriteria: nilai penuh apabila mahasiswa berpartisipasi aktif ketika perkuliahan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Workshop, Diskusi Kelompok 3x50		<p>Materi: Implementasi inovasi ekonomi olahraga, Kreativitas dalam berinovasi, Menerjemahkan ide inovasi menjadi realitas</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%

11	Mahasiswa diharapkan mampu mengimplementasikan inovasi ekonomi olahraga dalam konteks dunia keolahragaan, serta mampu menerapkan kreativitas dalam menciptakan solusi terkait.	Kualitas presentasi, kreativitas, dan kemampuan menjawab pertanyaan.	Kriteria: Nilai penuh jika aktif dalam diskusi dan tugas kelompok Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Analisis Jurnal 3x50		Materi: Implementasi inovasi ekonomi olahraga, Kreativitas dalam berinovasi, Menerjemahkan ide inovasi menjadi realitas Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
12	Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan kreativitas, inovasi, dan presentasi dalam konteks ekonomi olahraga.	1. Pemahaman issue terkini kreativitas dalam ekonomi olahraga 2. Rancangan konsep kewirausahaan terkait inovasi olahraga 3. Presentasi ide inovasi ekonomi olahraga	Kriteria: nilai penuh apabila mahasiswa berpartisipasi aktif ketika perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Diskusi daring tentang issue terkini kreativitas dalam ekonomi olahraga, Penyusunan rancangan konsep kewirausahaan terkait inovasi olahraga 3x50	Materi: Pemahaman kreativitas dalam ekonomi olahraga, Rancangan konsep kewirausahaan di bidang olahraga, Presentasi ide inovasi ekonomi olahraga Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
13	Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan kreativitas, berinovasi dalam rancangan konsep kewirausahaan, serta mampu menterjemahkan ide inovasi ekonomi olahraga menjadi presentasi yang jelas dan komprehensif.	1. Pemahaman issue terkini seputar kreativitas 2. Kemampuan berinovasi dalam rancangan konsep kewirausahaan 3. Kemampuan mempresentasikan ide inovasi ekonomi olahraga	Kriteria: nilai penuh apabila mahasiswa berpartisipasi aktif ketika perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran aktif, diskusi kelompok, studi kasus. 3x50	Diskusi daring tentang issue kreativitas terkini dalam olahraga, Membuat rancangan konsep kewirausahaan secara daring	Materi: Pemahaman kreativitas dalam inovasi ekonomi olahraga, Rancangan konsep kewirausahaan dalam olahraga, Teknik presentasi ide inovasi ekonomi olahraga Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
14	Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan pola pikir HOT (High Order Thinking) dalam mencari solusi terkait inovasi ekonomi olahraga, berinovasi dalam merancang konsep kewirausahaan, dan menterjemahkan ide inovasi ekonomi olahraga dalam presentasi.	1. Pemahaman issue terkini seputar kreativitas 2. Kemampuan berinovasi dalam merancang konsep kewirausahaan 3. Kemampuan mempresentasikan ide inovasi ekonomi olahraga	Kriteria: Nilai penuh jika aktif dalam diskusi dan tugas kelompok Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pembelajaran aktif, diskusi kelompok, studi kasus. 2x50 menit	Diskusi daring tentang issue terkini kreativitas dalam olahraga, Penyusunan rancangan konsep kewirausahaan dalam olahraga	Materi: Pemahaman kreativitas dalam inovasi ekonomi olahraga, Konsep kewirausahaan dalam olahraga, Presentasi ide inovasi ekonomi olahraga Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
15	Mahasiswa diharapkan mampu mengimplementasikan konsep inovatif dalam rancangan konsep kewirausahaan terkait inovasi ekonomi olahraga, serta mampu mempresentasikan ide inovatif tersebut dengan jelas dan persuasif.	1. Mampu mengaplikasikan konsep inovatif dalam rancangan kewirausahaan 2. Kemampuan presentasi ide inovatif	Kriteria: Nilai penuh jika aktif dalam diskusi dan tugas kelompok Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek. 3x50		Materi: Implementasi konsep inovatif dalam kewirausahaan olahraga, Strategi presentasi ide inovatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
16	Mahasiswa diharapkan mampu mengimplementasikan konsep inovatif dalam rancangan konsep kewirausahaan terkait inovasi ekonomi olahraga, serta mampu mempresentasikan ide inovatif tersebut dengan jelas dan persuasif.	1. Mampu mengaplikasikan konsep inovatif dalam rancangan kewirausahaan 2. Kemampuan presentasi ide inovatif	Kriteria: Workshop, Diskusi Kelompok Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran berbasis proyek. 3x50	Penugasan proyek online	Materi: Implementasi konsep inovatif dalam kewirausahaan olahraga, Strategi presentasi ide inovatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	43.77%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	24.6%
3.	Penilaian Portofolio	1.67%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	21.27%
5.	Tes	8.75%
		100%

Catatan

1. **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 prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **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.
3. **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.
4. **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.
5. **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.
6. **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.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **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.
9. **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.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 14 Juli 2025

Koordinator Program Studi S2
Manajemen Olahraga



CATUR SUPRIYANTO
NIDN 0002038008

UPM Program Studi S2
Manajemen Olahraga



NIDN 0731088605

File PDF ini digenerate pada tanggal 24 Januari 2026 Jam 11:35 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

