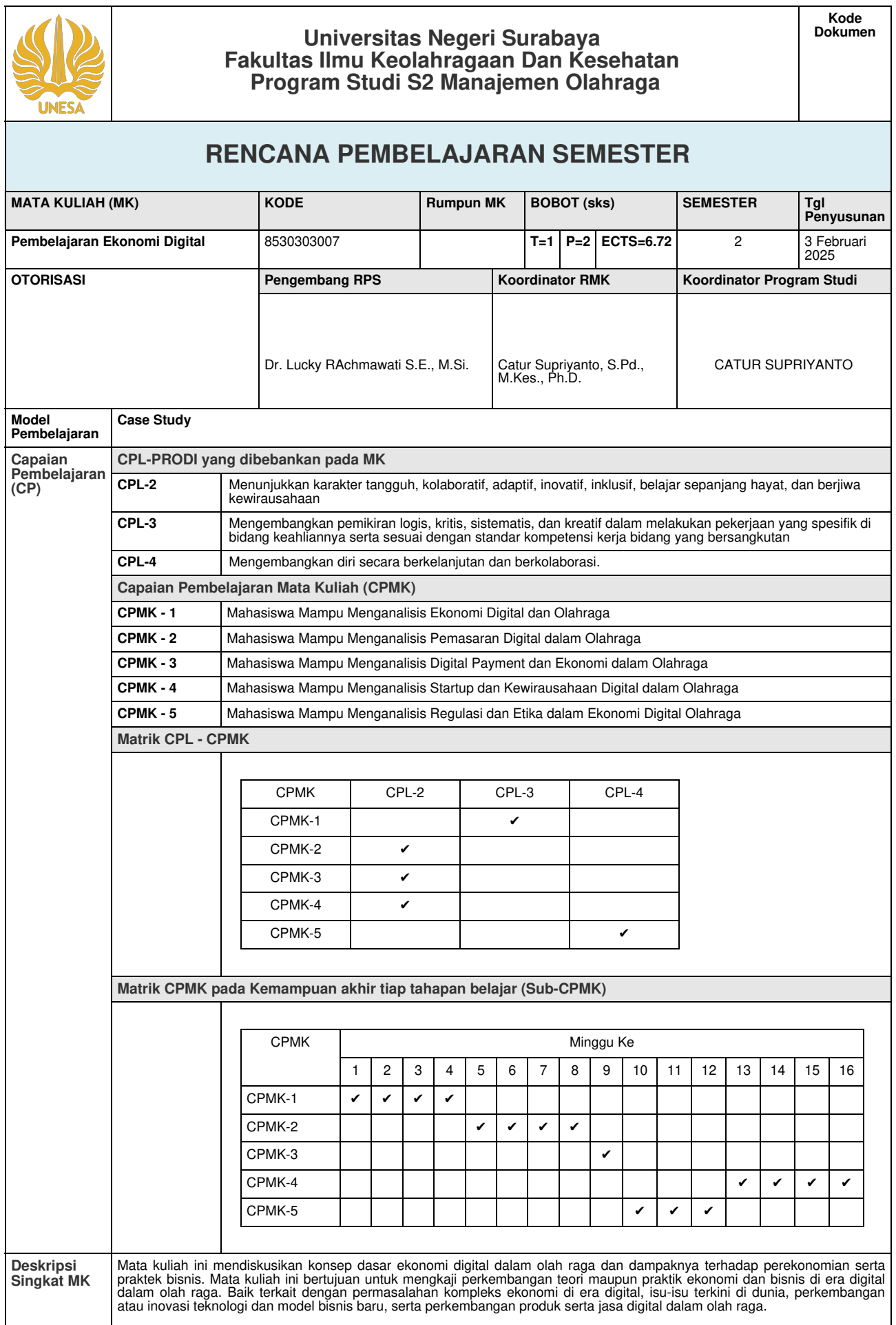




Pustaka	Utama :							
	1. Gintulangi, S. O., Manongko, A. A. C., & Arsana, I. K. S. (2024). Ekonomi digital: Konsep dan perkembangannya. Madani Kreatif Publisher.							
	Pendukung :							
		1. Wei, X., Zhang, J., Lyulyov, O., & Pimonenko, T. (2023). The role of digital economy in enhancing the sports industry to attain sustainable development. Sustainability, 15(15), 12009. https://doi.org/10.3390/su151512009 2. Zhang, Y., & Wang, Y. (2025). The new era of sports service industry under digital development. SAGE Open, 15(1). https://doi.org/10.1177/21582440251336002 3. Frontiers Editorial Team. (2025). Emerging digital technologies as a game changer in the sports industry. Frontiers in Sports and Active Living, 7, 1605138. https://doi.org/10.3389/fspor.2025.1605138 4. Raihanah, A. K. (2023). Promosi dan pemasaran olahraga di era digital. Audiens: Jurnal Ilmu Komunikasi, 4(2), 124–138. https://doi.org/10.32528/audiens.v4i2.491						
Dosen Pengampu	Dr. Lucky Rachmawati, S.E., M.Si.							
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 Mampu Menganalisis Ekonomi Digital dan Olahraga	Mampu Menganalisis Ekonomi Digital dan Olahraga	Kriteria: Sesuai pedoman Penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Ceramah melalui platform Gmeet 150 menit	Materi: Pendahuluan Ekonomi Digital dan Olahraga Pustaka: Wei, X., Zhang, J., Lyulyov, O., & Pimonenko, T. (2023). The role of digital economy in enhancing the sports industry to attain sustainable development. Sustainability, 15(15), 12009. https://doi.org/..... Materi: Pendahuluan Ekonomi Digital dan Olahraga Pustaka: Gintulangi, S. O., Manongko, A. A. C., & Arsana, I. K. S. (2024). Ekonomi digital: Konsep dan perkembangannya. Madani Kreatif Publisher.	2%	

2	Mahasiswa Mampu Menganalisis Transformasi Digital dalam Industri Olahraga	Mampu Menganalisis Transformasi Digital dalam Industri Olahraga	Kriteria: Sesuai pedoman Penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Ceramah melalui platform Gmeet 150 menit	Materi: Transformasi Digital dalam Industri Olahraga Pustaka: Wei, X., Zhang, J., Lyulyov, O., & Pimonenko, T. (2023). <i>The role of digital economy in enhancing the sports industry to attain sustainable development. Sustainability, 15(15), 12009.</i> https://doi.org/..... Materi: Transformasi Digital dalam Industri Olahraga Pustaka: Gintulangi, S. O., Manongko, A. A. C., & Arsana, I. K. S. (2024). <i>Ekonomi digital: Konsep dan perkembangannya. Madani Kreatif Publisher.</i>	4%
3	Mahasiswa Mampu Menganalisis E-Sports dan Ekonomi Digital	Mampu Menganalisis E-Sports dan Ekonomi Digital	Kriteria: Sesuai pedoman Penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Ceramah melalui platform Gmeet 150 menit	Materi: E-Sports dan Ekonomi Digital Pustaka: Wei, X., Zhang, J., Lyulyov, O., & Pimonenko, T. (2023). <i>The role of digital economy in enhancing the sports industry to attain sustainable development. Sustainability, 15(15), 12009.</i> https://doi.org/...	4%
4	Mahasiswa Mampu Menganalisis Teknologi dan Inovasi dalam Olahraga Digital	Mampu Menganalisis Teknologi dan Inovasi dalam Olahraga Digital	Kriteria: Sesuai pedoman Penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Ceramah melalui platform Gmeet 150 menit	Materi: Teknologi dan Inovasi dalam Olahraga Digital Pustaka: Wei, X., Zhang, J., Lyulyov, O., & Pimonenko, T. (2023). <i>The role of digital economy in enhancing the sports industry to attain sustainable development. Sustainability, 15(15), 12009.</i> https://doi.org/...	4%

5	Mahasiswa Mampu Menganalisis Media Sosial dan Pemasaran Digital dalam Olahraga	Mampu Menganalisis Media Sosial dan Pemasaran Digital dalam Olahraga	Kriteria: Sesuai pedoman Penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Ceramah melalui platform Gmeet 150 menit	Materi: Media Sosial dan Pemasaran Digital dalam Olahraga Pustaka: Zhang, Y., & Wang, Y. (2025). <i>The new era of sports service industry under digital development</i> . SAGE Open, 15(1). https://doi.org/..... Materi: Media Sosial dan Pemasaran Digital dalam Olahraga Pustaka: Raihanah, A. K. (2023). <i>Promosi dan pemasaran olahraga di era digital</i> . <i>Audiens: Jurnal Ilmu Komunikasi</i> , 4(2), 124–138. https://doi.org/...	4%
6	Mahasiswa Mampu Menganalisis Ekonomi Kreatif dan Monetisasi Konten Olahraga	Mampu Menganalisis Ekonomi Kreatif dan Monetisasi Konten Olahraga	Kriteria: Sesuai pedoman Penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Ceramah melalui platform Gmeet 150 menit	Materi: Ekonomi Kreatif dan Monetisasi Konten Olahraga Pustaka: Zhang, Y., & Wang, Y. (2025). <i>The new era of sports service industry under digital development</i> . SAGE Open, 15(1). https://doi.org/...	4%
7	Mahasiswa Mampu Menganalisis Big Data dan Analitik dalam Industri Olahraga	Mampu Menganalisis Big Data dan Analitik dalam Industri Olahraga	Kriteria: Sesuai pedoman Penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Ceramah melalui platform Gmeet 150 menit	Materi: Big Data dan Analitik dalam Industri Olahraga Pustaka: Zhang, Y., & Wang, Y. (2025). <i>The new era of sports service industry under digital development</i> . SAGE Open, 15(1). https://doi.org/...	4%

8	UTS	Mampu Menganalisis Ekonomi Digital dan Pemasaran dalam Olahraga	Kriteria: Sesuai pedoman Penskoran Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Membuat Poster terkait Ekonomi dan Pemasaran Digital dalam Olahraga 150 menit	Materi: Ekonomi Digital dan Olah Raga Pustaka: Wei, X., Zhang, J., Lyulyov, O., & Pimonenko, T. (2023). <i>The role of digital economy in enhancing the sports industry to attain sustainable development. Sustainability, 15(15), 12009.</i> https://doi.org/... Materi: Pemasaran Digital dalam Olahraga Pustaka: Zhang, Y., & Wang, Y. (2025). <i>The new era of sports service industry under digital development. SAGE Open, 15(1).</i> https://doi.org/...	10%
9	Mahasiswa Mampu Menganalisis Digital Payment dan Ekonomi dalam Olahraga	Mampu Menganalisis Digital Payment dan Ekonomi dalam Olahraga	Kriteria: Sesuai Pedoman Penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Ceramah melalui platform Gmeet 150 menit		4%
10	Mahasiswa Mampu Menganalisis Regulasi dan Etika dalam Ekonomi Digital Olahraga	Mampu Menganalisis Regulasi dan Etika dalam Ekonomi Digital Olahraga	Kriteria: Sesuai Pedoman Penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Ceramah melalui platform Gmeet 150 menit	Materi: Regulasi dan Etika dalam Ekonomi Digital Olahrag Pustaka: Zhang, Y., & Wang, Y. (2025). <i>The new era of sports service industry under digital development. SAGE Open, 15(1).</i> https://doi.org/...	4%
11	Mahasiswa Mampu Menganalisis Fan Engagement dan Interaktivitas dalam Olahraga Digital	Mampu Menganalisis Fan Engagement dan Interaktivitas dalam Olahraga Digital	Kriteria: Sesuai Pedoman Penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Ceramah melalui platform Gmeet 150 menit	Materi: Fan Engagement dan Interaktivitas dalam Olahraga Digital Pustaka: <i>Frontiers Editorial Team. (2025). Emerging digital technologies as a game changer in the sports industry. Frontiers in Sports and Active Living, 7, 1605138.</i> https://doi.org/...	4%

12	Mahasiswa Mampu Menganalisis Digital Payment, Fan Engagement dan Interaktivitas dalam Olahraga Digital	Mampu Menganalisis Digital Payment, Fan Engagement dan Interaktivitas dalam Olahraga Digital	Kriteria: Sesuai Pedoman Penskoran Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Membuat Poster tentang Digital Payment, Regulasi dan Etika dalam Ekonomi Digital Olahraga 150 menit	Materi: Fan Engagement dan Interaktivitas dalam Olahraga Digital Pustaka: <i>Frontiers Editorial Team. (2025). Emerging digital technologies as a game changer in the sports industry. Frontiers in Sports and Active Living, 7, 1605138. https://doi.org/.....</i> Materi: Fan Engagement dan Interaktivitas dalam Olahraga Digital Pustaka: <i>Wei, X., Zhang, J., Lyulyov, O., & Pimonenko, T. (2023). The role of digital economy in enhancing the sports industry to attain sustainable development. Sustainability, 15(15), 12009. https://doi.org/...</i>	10%
13	Mahasiswa Mampu Menganalisis Startup dan Kewirausahaan Digital dalam Olahraga	Mampu Menganalisis Startup dan Kewirausahaan Digital dalam Olahraga	Kriteria: Sesuai pedoman Penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Ceramah melalui platform Gmeet 150	Materi: Startup dan Kewirausahaan Digital dalam Olahraga Pustaka: <i>Frontiers Editorial Team. (2025). Emerging digital technologies as a game changer in the sports industry. Frontiers in Sports and Active Living, 7, 1605138. https://doi.org/...</i>	4%
14	Mahasiswa Mampu Menganalisis Peran AI dan Machine Learning dalam Analisis Olahraga	Mampu Menganalisis Peran AI dan Machine Learning dalam Analisis Olahraga	Kriteria: Sesuai pedoman Penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Ceramah melalui platform Gmeet 150	Materi: Peran AI dan Machine Learning dalam Analisis Olahraga Pustaka: <i>Frontiers Editorial Team. (2025). Emerging digital technologies as a game changer in the sports industry. Frontiers in Sports and Active Living, 7, 1605138. https://doi.org/...</i>	4%

15	Mahasiswa Mampu Menganalisis Streaming dan Hak Siar Digital dalam Olahraga	Mampu Menganalisis Streaming dan Hak Siar Digital dalam Olahraga	Kriteria: Sesuai pedoman Penskoran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Ceramah melalui platform Gmeet 150	Materi: Streaming dan Hak Siar Digital dalam Olahraga Pustaka: <i>Frontiers Editorial Team. (2025). Emerging digital technologies as a game changer in the sports industry. Frontiers in Sports and Active Living, 7, 1605138. https://doi.org/...</i>	4%
16	UAS	Mampu Menganalisis Startup dan Kewirausahaan Digital dalam Olahraga	Kriteria: Sesuai pedoman Penskoran Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Membuat Essay terkait Ekonomi Digital Dalam Olah Raga 150 menit	Materi: Startup dan Kewirausahaan Digital dalam Olahraga Pustaka: <i>Frontiers Editorial Team. (2025). Emerging digital technologies as a game changer in the sports industry. Frontiers in Sports and Active Living, 7, 1605138. https://doi.org/...</i>	30%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	50%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
		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 prodinya 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.

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 09:35 menggunakan aplikasi RPS OBE SiDia Unesa

