

	<div> Universitas Negeri Surabaya  Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan  Program Studi S2 Manajemen Olahraga </div>										Kode Dokumen																																																																																																								
	<div>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</div>																																																																																																																		
MATA KULIAH (MK)	KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																										
Sumber Daya Manusia Industri Olahraga	8530303004		Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=2	P=1	ECTS=6.72	1	20 November 2024																																																																																																										
OTORISASI	Pengembang RPS				Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																											
	Prof. Dr. Himawan Wismanadi, M.Pd.				Prof. Dr. Himawan Wismanadi, M.Pd.			CATUR SUPRIYANTO																																																																																																											
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																		
	CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya																																																																																																																	
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan																																																																																																																	
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																																																	
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																																																																																	
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																		
	CPMK - 1	Menerapkan konsep manajemen sumber daya manusia dalam industri olahraga untuk meningkatkan efektivitas operasional (C3)																																																																																																																	
	CPMK - 2	Menganalisis kebutuhan pelatihan dan pengembangan bagi karyawan dalam industri olahraga untuk mencapai tujuan organisasi (C4)																																																																																																																	
	CPMK - 3	Mengevaluasi strategi perekrutan dan seleksi yang efektif dalam industri olahraga berdasarkan analisis kebutuhan organisasi (C5)																																																																																																																	
	CPMK - 4	Menganalisis kebutuhan pelatihan dan pengembangan bagi karyawan dalam industri olahraga untuk mencapai tujuan organisasi (C4)																																																																																																																	
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																		
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-1</th> <th>CPL-2</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-4</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> </tbody> </table>										CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPMK-1	✓				CPMK-2		✓			CPMK-3			✓		CPMK-4				✓																																																																															
	CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4																																																																																																														
	CPMK-1	✓																																																																																																																	
	CPMK-2		✓																																																																																																																
	CPMK-3			✓																																																																																																															
CPMK-4				✓																																																																																																															
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																			
	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> <th>9</th> <th>10</th> <th>11</th> <th>12</th> <th>13</th> <th>14</th> <th>15</th> <th>16</th> </tr> </thead> <tbody> <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> <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> <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> <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> <td></td> </tr> </tbody> </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	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																																																																																																																			
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah Sumber Daya Manusia Industri Olahraga ini adalah untuk memperdalam pemahaman mahasiswa mengenai strategi pengelolaan sumber daya manusia yang efektif dan efisien dalam konteks industri olahraga. Ruang lingkupnya mencakup analisis kebutuhan sumber daya manusia, rekrutmen, seleksi, pelatihan, evaluasi kinerja, pengembangan karir, serta isu-isu terkini dalam manajemen sumber daya manusia di industri olahraga.																																																																																																																		
Pustaka	Utama :																																																																																																																		

		<div>1. 1. Harsuki, M.A. 2012. Pengantar Manajemen Olahraga. Grafindo Persada: Jakarta.</div> <div>2. 2. International Olympic Committee. 2004. Olympic Chapter. IOC: Lausanne.</div> <div>3. 3. KOI.2010. Manual Administrasi Olahraga. KOI: Jakarta.</div> <div>4. 4. Nugroho, Sigit. 2019. Industri Olahraga. UNY Press: Yogyakarta.</div> <div>5. 5. Olympic Solidarity. 2001. Sport Administration Manual. IOC: Lausanne.</div> <div>6. 6. Richard, L.D. 2014. New Era Of Management. Penerjemah: Tita Maria Kanita; Era Baru Manajemen (Edisi 9). Salemba Empat: Jakarta.</div>					
		<div>Pendukung :</div> <div>1. Artikel pada jurnal-jurnal yang relevan.</div>					
Dosen Pengampu		Prof. Dr. Himawan Wismanadi, M.Pd. Dr. Aghus Sifaq, 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 manajemen sumber daya manusia dalam industri olahraga untuk meningkatkan efektivitas operasional.	1.manajemen sumber daya manusia 2.efektivitas operasional 3.industri olahraga	<b>Kriteria:</b> Nilai penuh apabila mampu menjawab soal dengan benar/kelengkapan laporan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran aktif melalui diskusi kelompok dan studi kasus. 3x50		<b>Materi:</b> 1. Harsuki, M.A. 2012. Pengantar Manajemen Olahraga. Grafindo Persada: Jakarta. <b>Pustaka:</b> undefined	5%
2	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan konsep manajemen sumber daya manusia dalam industri olahraga untuk meningkatkan efektivitas operasional.	1.Penerapan konsep manajemen sumber daya manusia 2.Analisis efektivitas operasional dalam industri olahraga	<b>Kriteria:</b> Nilai penuh apabila mampu menjawab soal dengan benar/kelengkapan laporan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran aktif melalui diskusi kelompok dan studi kasus. 3x50		<b>Materi:</b> Teori manajemen sumber daya manusia, Studi kasus industri olahraga, Strategi meningkatkan efektivitas operasional <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan	5%
3	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis kebutuhan pelatihan dan pengembangan karyawan dalam industri olahraga untuk mendukung pencapaian tujuan organisasi.	1.analisis kebutuhan pelatihan karyawan 2.pengembangan program pelatihan 3.hubungan antara pelatihan dan tujuan organisasi	<b>Kriteria:</b> Nilai penuh apabila mampu menjawab soal dengan benar  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Tes	Pembelajaran Berbasis Masalah. 3x50		<b>Materi:</b> Konsep Kebutuhan Pelatihan, Metode Analisis Kebutuhan Pelatihan, Perencanaan Program Pelatihan <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan	5%
4	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis kebutuhan pelatihan dan pengembangan karyawan dalam industri olahraga untuk mendukung pencapaian tujuan organisasi.	1.Analisis kebutuhan pelatihan karyawan 2.Pengembangan strategi pelatihan yang efektif 3.Menyusun rencana pelatihan berdasarkan analisis kebutuhan	<b>Kriteria:</b> Nilai penuh apabila mampu menjawab soal dengan benar/kelengkapan laporan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	Pembelajaran berbasis masalah, diskusi kelompok, studi kasus. 3x50		<b>Materi:</b> Konsep analisis kebutuhan pelatihan, Metode analisis kebutuhan pelatihan, Strategi pengembangan pelatihan, Penyusunan rencana pelatihan <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan	5%

5	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi strategi perekrutan dan seleksi yang efektif berdasarkan analisis kebutuhan organisasi dalam industri olahraga.	1. Analisis kebutuhan organisasi 2. Evaluasi strategi perekrutan dan seleksi	<b>Kriteria:</b> Nilai penuh apabila mampu menjawab soal dengan benar/kelengkapan laporan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	analisis kebutuhan organisasi dalam industri olahraga 3x50		<b>Materi:</b> Konsep strategi perekrutan, Metode seleksi karyawan, Analisis kebutuhan organisasi dalam industri olahraga <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
6	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi strategi perekrutan dan seleksi yang efektif dalam industri olahraga berdasarkan analisis kebutuhan organisasi.	1. Analisis kebutuhan organisasi 2. Evaluasi strategi perekrutan dan seleksi	<b>Kriteria:</b> Nilai penuh apabila mampu menjawab soal dengan benar/kelengkapan laporan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Diskusi kelompok dan studi kasus strategi perekrutan dan seleksi dalam industri olahraga 3x50		<b>Materi:</b> Analisis kebutuhan organisasi, Metode perekrutan dan seleksi, Evaluasi strategi perekrutan dan seleksi <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
7	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan program pengembangan karyawan yang inovatif dan adaptif sesuai dengan tren olahraga yang berkembang.	1. Kemampuan analisis tren olahraga 2. Kemampuan merancang program pengembangan karyawan 3. Kemampuan mengidentifikasi inovasi dalam program pengembangan karyawan	<b>Kriteria:</b> Nilai penuh apabila mampu menjawab soal dengan benar/kelengkapan laporan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran berbasis proyektentang tren olahraga terkini dan potensi inovasi dalam program pengembangan sumber daya manusia 3x50		<b>Materi:</b> Tren olahraga terkini, Konsep program pengembangan karyawan, Inovasi dalam pengembangan karyawan <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
8	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis peran teknologi informasi dalam meningkatkan manajemen sumber daya manusia di industri olahraga.	Kemampuan merancang program pengembangan pada sumber daya manusia bidang olahraga	<b>Kriteria:</b> Nilai penuh apabila mampu menjawab semua soal dengan benar  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Praktikum	Tes Tulis 3x50		<b>Materi:</b> Mampu menjelaskan tentang pemahaman manajemen ditinjau dari sumber daya manusia secara holistik. <b>Pustaka:</b> 6. Richard, L.D. 2014. <i>New Era Of Management</i> . Penerjemah: Tita Maria Kanita; Era Baru Manajemen (Edisi 9). Salemba Empat: Jakarta.	10%
9	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan program pengembangan karyawan yang inovatif dan adaptif terhadap perubahan tren olahraga.	1. Inovasi dalam program pengembangan karyawan 2. Ketepatan dalam merespons perubahan tren olahraga	<b>Kriteria:</b> Nilai penuh apabila mampu menjawab soal dengan benar/kelengkapan laporan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Pembelajaran Berbasis Proyek. 3x50		<b>Materi:</b> Mengkaji olahraga dari sudut pandang sumber daya manusia <b>Pustaka:</b> 4. Nugroho, Sigit. 2019. <i>Industri Olahraga</i> . UNY Press: Yogyakarta.	5%

10	Mahasiswa diharapkan mampu mengelola konflik dengan baik, menggunakan teknik negosiasi yang tepat, dan membangun kerjasama tim yang efektif dalam konteks industri olahraga.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kemampuan menerapkan teknik negosiasi</li> <li>2.Kemampuan berkomunikasi efektif dalam mengelola konflik</li> <li>3.Kemampuan membangun kerjasama tim</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Nilai penuh apabila mampu menjawab soal dengan benar/kelengkapan laporan</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio</p>	Pembelajaran aktif melalui diskusi, role play, dan studi kasus membuat video presentasi tentang teknik negosiasi dalam olahraga 3x50		<p><b>Materi:</b> Memahami dan mengkaji olahraga dari sudut pandang sumber daya manusia</p> <p><b>Pustaka:</b> 3. <i>KOI.2010. Manual Administrasi Olahraga. KOI: Jakarta.</i></p>	5%
11	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis hubungan antara kebijakan sumber daya manusia dengan kinerja dan motivasi karyawan dalam konteks sektor olahraga.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Analisis hubungan kebijakan SDM dengan kinerja karyawan</li> <li>2.Analisis hubungan kebijakan SDM dengan motivasi karyawan</li> <li>3.Kemampuan menyusun rekomendasi perbaikan kebijakan SDM</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Nilai penuh apabila mampu menjawab soal dengan benar/kelengkapan laporan</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Pembelajaran berbasis diskusi dan studi kasus kebijakan SDM di sektor olahraga 3x50		<p><b>Materi:</b> Memahami kedudukan industri dalam olahraga</p> <p><b>Pustaka:</b> 5. <i>Olympic Solidarity. 2001. Sport Administration Manual. IOC: Lausanne.</i></p>	5%
12	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi program orientasi dan induksi untuk karyawan baru dalam organisasi olahraga secara kritis dan analitis.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Analisis efektivitas program orientasi</li> <li>2.Evaluasi efisiensi program induksi</li> <li>3.Pengembangan rekomendasi perbaikan</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Nilai penuh apabila mampu menjawab soal dengan benar/kelengkapan laporan</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes</p>	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi. 3x50		<p><b>Materi:</b> Memahami kedudukan industri dalam olahraga</p> <p><b>Pustaka:</b> 3. <i>KOI.2010. Manual Administrasi Olahraga. KOI: Jakarta.</i></p>	5%
13	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan metode penilaian kinerja yang berbasis kompetensi yang dapat diterapkan dalam konteks industri olahraga.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kemampuan merumuskan kompetensi yang relevan</li> <li>2.Kemampuan merancang metode penilaian kinerja yang komprehensif</li> <li>3.Kemampuan menerapkan metode penilaian dalam konteks industri olahraga</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Nilai penuh apabila mampu menjawab soal dengan benar/kelengkapan laporan</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes</p>	Pembelajaran berbasis proyek penerapan metode penilaian kinerja dalam industri olahraga 3x50		<p><b>Materi:</b> Memahami kedudukan industri dalam olahraga</p> <p><b>Pustaka:</b> 5. <i>Olympic Solidarity. 2001. Sport Administration Manual. IOC: Lausanne.</i></p>	5%
14	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan prinsip-prinsip etika kerja dan tanggung jawab sosial dalam pengelolaan sumber daya manusia di industri olahraga.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Etika Kerja</li> <li>2.Tanggung Jawab Sosial</li> <li>3.Penerapan dalam Konteks Industri Olahraga</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Nilai penuh apabila mampu menjawab soal dengan benar/kelengkapan laporan</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio</p>	Diskusi kelompok dan studi kasus. 3x50		<p><b>Materi:</b> Pengertian Etika Kerja, Prinsip-prinsip Etika Kerja, Tanggung Jawab Sosial di Industri Olahraga, Studi Kasus Etika Kerja dalam Industri Olahraga</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%

15	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis peran teknologi informasi dalam meningkatkan manajemen sumber daya manusia di industri olahraga.	Analisis peran teknologi informasi dalam manajemen SDM industri olahraga	<b>Kriteria:</b> Nilai penuh apabila mampu menjawab soal dengan benar/kelengkapan laporan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Pembelajaran aktif, diskusi kelompok, studi kasus penerapan teknologi informasi dalam manajemen SDM industri olahraga 3x50		<b>Materi:</b> Konsep dasar teknologi informasi, Manajemen sumber daya manusia di industri olahraga, Penerapan teknologi informasi dalam manajemen SDM  <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
16	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis peran teknologi informasi dalam meningkatkan manajemen sumber daya manusia di industri olahraga.	Kemampuan merancang program pengembangan pada sumber daya manusia bidang olahraga	<b>Kriteria:</b> Nilai penuh apabila mampu menjawab soal dengan benar/kelengkapan laporan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Tes Tulis 3x50		<b>Materi:</b> Mengkaji olahraga dari sudut pandang sumber daya manusia  <b>Pustaka:</b> 6. Richard, L.D. 2014. <i>New Era Of Management</i> . Penerjemah: Tita Maria Kanita; Era Baru Manajemen (Edisi 9). Salemba Empat. Jakarta.	20%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	45.85%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	13.35%
3.	Penilaian Portofolio	7.5%
4.	Penilaian Praktikum	20%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	7.51%
6.	Tes	5.84%
		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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 23 Desember 2024

Koordinator Program Studi S2  
Manajemen Olahraga



CATUR SUPRIYANTO  
NIDN 0002038008

**UPM** Program Studi S2  
Manajemen Olahraga



NIDN 0731088605

File PDF ini digenerate pada tanggal 23 Januari 2026 Jam 20:57 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

