



BerAKHLAK #bangga
Indonesia

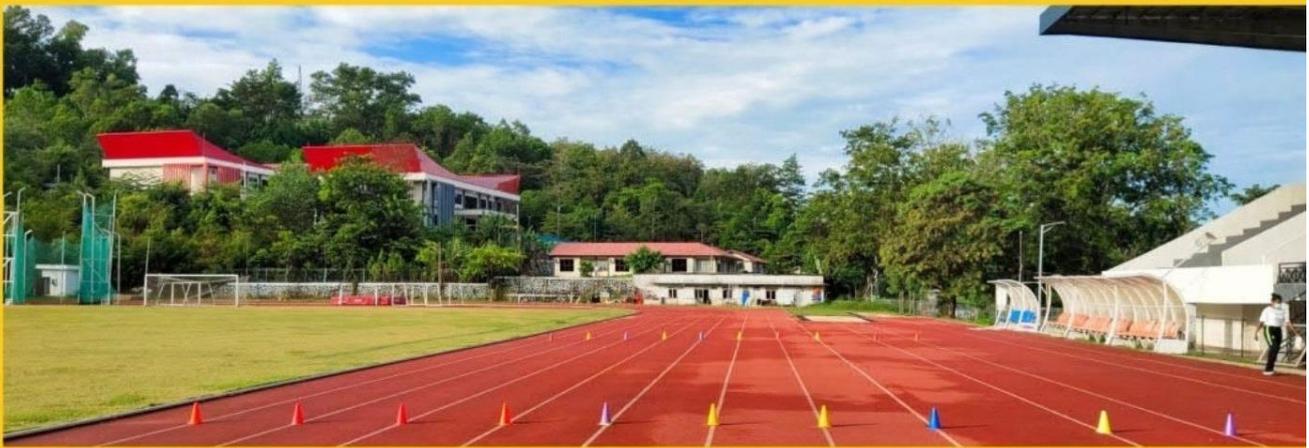


Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS CENDERAWASIH



**KONTRAK PERKULIAHAN, SISTEM PENILAIAN,
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS).**

INDUSTRI OLAHRAGA

TAHUN 2024

www.uncen.ac.id

**KONTRAK PERKULIAHAN, SISTEM PENILAIAN
RENCANA PEMBELAJARAN SEMSTER (RPS)**

MATA KULIAH

INDUSTRI OLAHRAGA



Oleh

**Ansar CS, S.Pd., M.Pd
NIP 19950525 202012 1 017**

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS CENDERAWASIH
2024**

KONTRAK PERKULIAHAN DAN SISTEM PENILAIAN

Nama Mata Kuliah : Industri Olahraga
Kode Mata Kuliah : IKR 4489
Dosen Pengampu : Ansar CS, S.Pd., M.Pd
Semester : IV (Empat)/ Genap

Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah ini membahas pengertian industri olahraga, peran, peluang dan kontribusi serta strategi pengembangan industri olahraga dengan cara menganalisis produksi, sasaran, harga, tempat dan promosi di bidang olahraga

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

Capaian Pembelajaran mata kuliah Industri Olahraga mencakup pemahaman mendalam tentang struktur dan dinamika industri olahraga. Mahasiswa akan dapat menganalisis kebijakan, ekonomi, dan dampak sosial dalam konteks olahraga. Mereka akan mengembangkan keterampilan manajemen pemasaran, acara, dan sumber daya yang relevan dengan industri ini. Selain itu, mahasiswa akan memahami implikasi etis dan hukum dalam pengelolaan industri olahraga. Dengan fokus pada studi kasus dan aplikasi praktis, capaian ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi profesional olahraga yang kompeten dan berkontribusi pada perkembangan positif industri olahraga.

Bentuk Pembelajaran

Mata kuliah Industri Olahraga mengadopsi pendekatan pembelajaran yang seimbang antara kuliah teori dan diskusi praktis. Fokusnya mencakup analisis konsep, kebijakan, dan ekonomi dalam industri olahraga. Dalam sesi teori, mahasiswa akan mendalami aspek konseptual dan kerangka kerja, mendapatkan wawasan mendalam tentang struktur industri olahraga. Selanjutnya, diskusi kelompok, studi kasus, dan presentasi memberikan platform untuk menerapkan teori ke dalam konteks nyata. Materi melibatkan pemahaman bisnis olahraga, manajemen acara, dan aspek hukum. Dengan pendekatan ini, mahasiswa dapat menggabungkan pemahaman teoritis dengan keterampilan praktis yang relevan dalam industri olahraga.

TUGAS DAN SISTEM PENILAIAN

1. Tugas

- a. Tugas Mandiri : Membuat rangkuman berdasarkan tema/topik yang disepakati dan ditetapkan oleh dosen-mahasiswa
- b. Tugas Kelompok : Membuat makalah dan mempresentasikan, tugas yang diselesaikan oleh kelompok berdasarkan tema/topik yang disepakati bersama dan ditetapkan.

2. Penilaian (Instrumen penilaian terlampir pada lampiran 2)

a. Aspek Penilaian

- 1) Aspek kognitif melalui tes lisan dan tertulis
- 2) Penilaian afektif: materi yang berdasarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi seperti penghargaan, nilai, perasaan, semangat, minat, dan sikap terhadap sesuatu hal.
- 3) Sikap dan perilaku selama mengikuti perkuliahan menjadi pertimbangan dalam penilaian.
- 4) Kehadiran mahasiswa dalam perkuliahan

b. Cara Menilai

Nilai akhir seorang mahasiswa adalah maksimum dari lima cara penilaian berikut :

- 1) Cara penilaian pertama melihat kehadiran mahasiswa :

Nilai kehadiran mahasiswa adalah jumlah total kehadiran mahasiswa selama 14 kali pertemuan (maksimum) dan dengan asumsi kehadiran dihitung 20 %. Misalnya : Mahasiswa A mengikuti kuliah selama 14 kali pertemuan maka si A mendapat nilai kehadiran (absen) $(14 / 14) * 20 = 20$. (jumlah kehadiran mahasiswa A dibagi jumlah pertemuan maksimum dikali 20)

- 2) Cara penilaian kedua adalah dengan nilai tugas :

Nilai tugas mahasiswa adalah jumlah total nilai tugas mahasiswa dengan mengerjakan tugas (maksimum 2 kali) dan dengan asumsi nilai tugas dihitung 10 %. Misalnya mahasiswa A Tugas 1 dan 2 mendapat nilai 100 maka si mahasiswa A mendapat nilai $(200 / 2) / 100 \times 10 = 10$ (Jumlah tugas 1,2,3 dibagi 3) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 10

- 3) Cara penilaian ketiga adalah dengan nilai kuis :

Nilai kuis mahasiswa adalah jumlah total nilai kuis mahasiswa dengan diberikan 3 kali kuis dan dengan asumsi nilai kuis dihitung 15 %. Misalnya mahasiswa A dengan nilai kuis 1, 2 dan 3 mendapat nilai 100 maka si mahasiswa A mendapat nilai $(300 / 3) / 100 \times 15 = 15$ (Jumlah nilai kuis 1, 2 dan 3 dibagi 3) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 15

- 4) Cara penilaian keempat adalah dengan nilai ujian tengah semester (UTS):

Nilai UTS mahasiswa adalah jumlah total nilai UTS mahasiswa dengan asumsi nilai UTS dihitung 25 %. Misalnya mahasiswa A dengan nilai UTS mendapat nilai 100 maka si mahasiswa A mendapat nilai $(100 / 100) \times 25 = 25$ (Jumlah nilai UTS) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 25

- 5) Cara penilaian kelima adalah dengan nilai ujian akhir semester (UAS):

Nilai UAS mahasiswa adalah jumlah total nilai UAS mahasiswa dengan asumsi nilai UAS dihitung 30 %. Misalnya mahasiswa A dengan nilai UAS mendapat nilai 100 maka si mahasiswa A mendapat nilai $(100 / 100) \times 30 = 30$ (Jumlah nilai UAS) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 30

➤ **Total Nilai Mahasiswa A = 100**

Dengan perincian - nilai kehadiran = 10, nilai tugas =15, nilai kuis, dan soft skill=15, nilai UTS=25 dan nilai UAS=30.

3. Pembobotan Penilaian

Pembobotan nilai untuk menentukan nilai akhir berdasarkan pada ketentuan berikut ini:

No	Dimensi/aspek yang dinilai	Bobot (%)
1	Penilaian Kehadiran	20
2	Penilaian Tugas	10
3	Penilaian Kuis	15
4	Penilaian UTS	25
5	Penilaian UAS	30
Jumlah		100

4. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian yang digunakan oleh dosen pengampu mengacu pada tabel Penilaian dibawah ini:

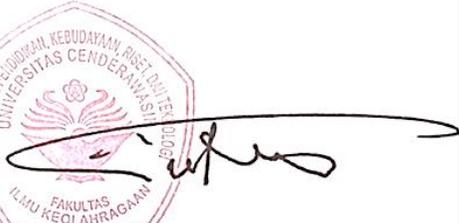
Nilai	Poin	Range
A	4,0	81,1-100
B+	3,5	74,6-81,0
B	3,0	68-74,5
C+	2,5	61,6-67,9
C	2,0	55,0-61,5
D	1,0	27,5-54,9
E	0	0-27,4



UNIVERSITAS CENDERAWASIH
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN

IKR
4489

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
INDUSTRI OLAHRAGA	IKR 4489	Mata Kuliah Keahlian dan Keterampilan (MKK)	TEORI 2 SKS	4	14 Februari 2024
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK	Ka PRODI	
 Prof. Dr. Tri Setyo Guntoro, M.Kes	 Ansar CS, S.Pd., M.Pd		 Junalia Muhammad, S.Pd., M.Or	Friska Sari Gracia Sinaga, S.Si., M.Or	
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) (Rumusan CPL terlampir pada Lampiran 1)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	CPL 1 Sikap	S1 : Bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius S3 : Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; S11: Menginternalisasi sikap apresiatif dan peduli dalam pelestarian lingkungan hidup, nilai-nilai olahraga dan social budaya yang berkembang di masyarakat;			
	CPL 2 Pengetahuan	P1 : Menguasai secara teoritis bidang ilmu keolahragaan secara mendalam serta memformulasikan masalah-masalah bidang keolahragaan secara sistematis dan procedural; P4 : Mengerti dan memahami prosedur alisis untuk merencanakan, menyusun dan menerapkan metode pembelajaran dan pendidikan penjas kepada peserta didik;			

CPL 3 Keterampilan Umum	KU2 : Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur; KU3: Mampumelakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri,
CPL 4 Keterampilan Khusus	KK2 : Mampu memberikan pelayanan jasa konsultasi olahraga kesehatan dan kebugaran untuk meningkatkan derajat kesehatan masyarakat menggunakan pendekatan inovatif, kreatif, dan teknologi mutakhir, KK6 : Mampu mengembangkan pusat-pusat kesehatan dan kebugaran,
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
CPMK-1	Mahasiswa mampu menguraikan strategi pemasaran, manajemen acara olahraga, dan perkembangan terkini teknologi olahraga dengan artikulasi istilah kunci.
CPMK-2	Mahasiswa dapat mengidentifikasi dan mengklasifikasikan berbagai industri olahraga berdasarkan ukuran, tujuan bisnis, dan peran pemangku kepentingan.
CPMK-3	Mahasiswa dapat merancang rencana bisnis fokus peningkatan pendapatan, teknologi, dan pemberdayaan masyarakat melalui pemahaman manajemen keuangan, pemasaran, dan pengembangan merek.
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
Sub-CPMK 1	Mampu menjelaskan Pengertian Industri Olahraga
Sub-CPMK 2	Mengidentifikasi jenis-jenis Industri Olahraga
Sub-CPMK 3	Memahami beberapa bidang industri olahraga yang berkembang
Sub-CPMK 4	Memahami wirausaha industri olahraga
Sub-CPMK 5	Mengetahui Pengaruh Ekonomi pada perkembangan industri olahraga
Sub-CPMK 6	Memahami beberapa faktor pemasaran
Sub-CPMK 7	Mengetahui perkembangan Industry Olahraga
Sub-CPMK 8	Mengetahui Pengelolaan industri olahraga di Indonesia
Sub-CPMK 9	Mengetahui cara mencari sponsor
Sub-CPMK 10	Memahami strategi pengemabangan industri olahraga
Sub-CPMK 11	Merencanakan berbisnis di bidang industri olahraga
Sub-CPMK 12	Mengetahui perusahaan di bidang industri olahraga

Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah ini membahas pengertian industri olahraga, peran, peluang dan kontribusi serta strategi pengembangan industri olahraga dengan cara menganalisis produksi, sasaran, harga, tempat dan promosi di bidang olahraga
Pustaka	<p>Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prof DR. H. Harsuki. (2011). Membangun Jaringan Pemasaran Peralatan Industri Olahraga ditengah Persaingan Gobal. Bahan yang disajikan dalam workshop Pengembangan Peralatan Industri Olahraga: Semarang 2. Firmanzah. (2011). Managing Sport Industry in Indonesia. Bahan yang disajikan dalam workshop Pengembangan Manajemen Industri Olahraga: Malang
Dosen Pengampu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dr. Rif'iy Qomarrullah, S.Pd., M.Or 2. Ansar CS, M.Pd
Matakuliah Syarat	-

Mgg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir diharapkan)	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Kontrak Perkuliahan Mampu menjelaskan Pengertian Industri Olahraga	1. Ketepatan Menjelaskan Kontrak Perkuliahan 2. Ketepatan Menjelaskan Pengertian Industri Olahraga	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi.	1. Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. 2. Tugas 1: Menyusun ringkasan tentang kontrak perkuliahan serta pengertian industri olahraga. [BT+BM:(1+1)x(2x6')]	1. Kontrak Perkuliahan 2. Pengertian industri Olahraga	5%
2	Mengidentifikasi jenis-jenis Industri Olahraga	Ketepatan menjelaskan jenis-jenis Industri Olahraga	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi.	1. Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. 2. Tugas 2: Menyusun ringkasan tentang jenis-jenis Industri Olahraga. [BT+BM:(1+1)x(2x6')]	Jenis-Jenis Industri Olahraga	5%
3	Memahami beberapa bidang industri olahraga yang berkembang	Ketepatan menjelaskan beberapa bidang industri olahraga yang berkembang	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi.	1. Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. 2. Tugas 3: Menyusun ringkasan tentang beberapa bidang industri olahraga yang berkembang. [BT+BM:(1+1)x(2x6')]	Bidang Industri Olahraga Yang Berkembang	5%
4	Memahami wirausaha industri olahraga	Ketepatan menjelaskan wirausaha industri olahraga	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi.	1. Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. 2. Tugas 4: Menyusun ringkasan tentang wirausaha industri olahraga. [BT+BM:(1+1)x(2x6')]	Wirausaha Industri Olahraga	5%
5	Mengetahui Pengaruh Ekonomi pada perkembangan industri olahraga	Ketepatan menjelaskan Pengaruh Ekonomi pada perkembangan industri olahraga	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi.	1. Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. 2. Tugas 5: Menyusun ringkasan tentang Pengaruh Ekonomi pada perkembangan industri olahraga. [BT+BM:(1+1)x(2x6')]	Pengaruh Ekonomi Pada Perkembangan Industri Olahraga	5%
6	Memahami beberapa faktor pemasaran	Ketepatan menjelaskan beberapa faktor pemasaran	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk non-test:	1. Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. 2. Tugas 6: Menyusun ringkasan tentang beberapa faktor pemasaran.	Faktor Pemasaran	5%

			Tulisan makalah. Presentasi.	[BT+BM:(1+1)x(2x6')]			
7	Mengetahui perkembangan Industry Olahraga	Ketepatan menjelaskan perkembangan Industry Olahraga	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi.	1. Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. 2. Tugas 7: Menyusun ringkasan tentang perkembangan Industry Olahraga. [BT+BM:(1+1)x(2x6')]	Perkembangan Industry Olahraga	5%	
8	Mengetahui Pengelolaan industri olahraga di Indonesia	Ketepatan menjelaskan Pengelolaan industri olahraga di Indonesia	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi.	1. Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. 2. Tugas 8: Menyusun ringkasan tentang Pengelolaan industri olahraga di Indonesia. [BT+BM:(1+1)x(2x6')]	Pengelolaan Industry Olahraga Di Indonesia	5%	
9	UTS						15%
10	Mengetahui cara mencari sponsor	Ketepatan menjelaskan cara mencari sponsor	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi.	1. Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. 2. Tugas 9: Menyusun ringkasan tentang cara mencari sponsor. [BT+BM:(1+1)x(2x6')]	Cara Mencari Sponsor	5%	
11-12	Memahami strategi pengemabangan industri olahraga	Ketepatan menjelaskan strategi pengemabangan industri olahraga	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi.	1. Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. 2. Tugas 10: Menyusun ringkasan tentang strategi pengemabangan industri olahraga. [BT+BM:(1+1)x(2x6')]	Strategi Pengemabangan Industry Olahraga	5%	
13-14	Merencanakan berbisnis di bidang industri olahraga	Ketepatan menjelaskan perencanaan berbisnis di bidang industri olahraga	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi.	1. Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. 2. Tugas 11: Menyusun ringkasan tentang perencanaan berbisnis di bidang industri olahraga. [BT+BM:(1+1)x(2x6')]	Perencanaan Berbisnis Di Bidang Industry Olahraga	10%	
15	Mengetahui perusahaan di bidang industri olahraga	Ketepatan menjelaskan perusahaan di bidang industri olahraga	1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi.	1. Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. 2. Tugas 12: Menyusun ringkasan tentang perusahaan di bidang industri olahraga. [BT+BM:(1+1)x(2x6')]	Perusahaan Di Bidang Industry Olahraga	5%	
16	UAS						20%

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Keolahragaan

Friska Sari Gracia Sinaga, S.Si., M.Or
NIP. 198702282018032001

Jayapura, 14 Februari 2024

Dosen Pengampu Mata Kuliah

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ansar CS', written over a horizontal line.

Ansar CS, S.Pd., M.Pd

NIP. 19950525 202012 1 017

LAMPIRAN 1

RUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN

No.	Capaian Pembelajaran Lulusan	SumberAcuan
I	Sikap (S)	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama,moral, danetika; 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; 4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada Negara dan bangsa; 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuanorisinal orang lain; 6. Bekerjasama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; 7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; 8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; 9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; 10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dankewirausahaan. 11. Menginternalisasi sikap apresiatif dan peduli dalam pelestarian lingkungan hidup, nilai-nilai olahraga dan social budaya yang berkembang di masyarakat. 	Lampiran Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
II	Pengetahuan (P)	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai secara teoritis bidang ilmu keolahragaan secara mendalam serta memformulasikan masalah-masalah bidang keolahragaan secara sistematis dan procedural, 2. Mampu melakukan kajian-kajian ilmiah terhadap permasalahan keolahragaan secara mendalam yang didukung dengan keterampilan menulis ilmiah, analisis, serta penguasaan tes dan pengukuran olahraga yang modern, 	Capaian Pembelajaran Perkumpulan Program Studi Ilmu Keolahragaan Indonesia (P2SIKI)

No.	Capaian Pembelajaran Lulusan	SumberAcuan
	3. Mampu menganalisis dan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan informasi dan data serta memberikan solusi pada setiap permasalahan secara mandiri dan atau kelompok, 4. Mengerti dan memahami prosedur analisis untuk merencanakan, menyusun dan menerapkan metode pembelajaran dan pendidikan penjas kepada peserta didik 5. Mampu menjadi penggerak dan pengelola keolahragaan diberbagai bidang pekerjaan yang didukung kemampuan menganalisa permasalahan keolahragaan berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan terkini,	
III	Keterampilan Umum (KU)	
	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya,	Lampiran Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
	2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur,	
	3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni,	
	4. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi,	
	5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data,	
	6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya,	

No.	Capaian Pembelajaran Lulusan	SumberAcuan
	7. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan super visi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya,	
	8. Mampumelakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri,	
	9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiarism.	
IV	Keterampilan Khusus (KK)	
	1. Mampu menciptakan, memandu, dan mengembangkan olahraga masyarakat, olahraga berkebutuhan khusus, olahraga kesehatan, olahraga kepariwisataan, dan olahraga rekreasi,	Capaian Pembelajaran Perkumpulan Program Studi Ilmu Keolahragaan Indonesia (P2SIKI)
	2. Mampu memberikan pelayanan jasa konsultasi olahraga kesehatan dan kebugaran untuk meningkatkan derajat kesehatan masyarakat menggunakan pendekatan inovatif, kreatif, dan teknologi mutakhir,	
	3. Mampu mengelola kegiatan bidang keolahragaan (event organizer/EO),	
	4. Mampu mengembangkan pusat-pusat kesehatan dan kebugaran,	
	5. Mampu mengaplikasikan pengetahuan ilmu keolahragaan dalam bidang komunikasi dan informasi,	
	6. Mampu menerapkan ilmu keolahragaan dalam rangka menyelesaikan permasalahan bidang keolahragaan serta memiliki kemampuan beradaptasi terhadap perubahan baru dalam bidang keolahragaan.	

LAMPIRAN 2

1. INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK PERTEMUAN 1-16

A. RANAH KOGNITIF (Anderson, L.W. dan Krathwohl, D.R. : 2001)

C1	C2	C3	C4	C5	C6
Mengingat (Remember)	Memahami (Understad)	Mengaplikasikan (Apply)	Menganalisis (Analyze)	Mengevaluasi (Evaluate)	Mencipta (Create)
Mengutip	Memperkirakan	Mengaskan	Memecahkan	Membandingkan	Mengumpulkan
Menebitkan	Menceritakan	Menentukan	Menegaskan	Menilai	Mengatur
Menjelaskan	Merinci	Menerapkan	Meganalisis	Mengarahkan	Merancang
Memasangkan	Megubah	Memodifikasi	Menyimpulkan	Mengukur	Membuat
Membaca	Memperluas	Membangun	Menjelajah	Merangkum	Merearasi
Menamai	Menjabarkan	Mencegah	Mengaitkan	Mendukung	Memperjelas
Meninjau	Mncontohkan	Melatih	Mentransfer	Memilih	Mengarang
Mentabulasi	Mengemukakan	Menyelidiki	Mengedit	Memproyeksikan	Menyusun
Memberi kode	Menggali	Memproses	Menemukan	Mengkritik	Mengkode
Menulis	Mengubah	Memecahkan	Menyeleksi	Mengarahkan	Mengkombinasikan
Menyatakan	Menghitung	Melakukan	Mengoreksi	Memutukan	Memfasilitasi
Menunjukkan	Menguraikan	Mensimulasikan	Mendeteksi	Memisahkan	Mengkonstruksi
Mendaftar	Mempertahankan	Mengurutkan	Menelaah	Menimbang	Merumuskan
Menggambar	Mengartikan	Membiasakan	Mengukur		Menghubungkan
Membilang	Menerangkan	Mengklasifikasi	Membangunkan		Menciptakan
Mengidentifikasi	Menafsirkan	Menyesuaikan	Merasionalkan		Menampilkan
Menghafal	Memprediksi	Menjalankan	Mendiagnosis		
Mencatat	Melaporkan	Mengoperasikan	Memfokuskan		
Meniru	Membedakan	Meramalkan	Memadukan		

**B. RANAH AFEKTIF : (A3)
KISI-KISI**

Aspek minat (Rubrik deskriptif), indikator situasi, A 3 (menyatakan pendapat)	
Indikator	Deksripsi
Perasaan senang	Merasa sangat senang mengikuti mata kuliah Industri Olahraga ini, mendorong untuk mau mempelajari
Keterlibatan siswa	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan Industri Olahraga sangat bagus , sebab mendorong untuk meneliti.
Ketertarikan	Mahasiswa sangat tertarik terhadap mata kuliah Industri Olahraga sebab mendorong rasa ingin tahu.
Perhatian	Perhatian mahasiswa pada matakuliah Industri Olahraga ini sangat tinggi , sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran.

INSTRUMEN PENILAIAN DOMAIN AFEKTIF, ASPEK MINAT DENGAN TEKNIK RUBRIK DISKRIPITIF

Aspek/kategori/kriteria	4	3	2	1
Perasaan senang	Merasa SANGAT SENANG mengikuti mata kuliah Industri Olahraga ini, mendorong untuk mau mempelajari	Merasa SENANG mengikuti mata kuliah Industri Olahraga ini, mendorong untuk mau mempelajari	Merasa KURANG SENANG mengikuti mata kuliah Industri Olahraga ini, mendorong untuk mau mempelajari	Merasa BOSAN mengikuti mata kuliah Industri Olahraga ini, mendorong untuk mau mempelajari
Keterlibatan siswa	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan Industri Olahraga SANGAT BAGUS , Sebab mendorong untuk meneliti.	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan Industri Olahraga BAGUS , sebab mendorong untuk meneliti.	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan Industri Olahraga KURANG BAGUS , sebab mendorong untuk meneliti.	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan Industri Olahraga JELEK , sebab mendorong untuk meneliti.

Ketertarikan	Mahasiswa SANGAT TERTARIK terhadap mata kuliah Industri Olahraga ini sebab mendorong rasa ingin tahu	Mahasiswa TERTARIK terhadap mata kuliah Industri Olahraga ini sebab mendorong rasa ingin tahu.	Mahasiswa KURANG TERTARIK terhadap mata kuliah Industri Olahraga ini sebab mendorong rasa ingin tahu.	Mahasiswa TIDAK TERTARIK terhadap mata kuliah Industri Olahraga ini sebab mendorong rasa ingin tahu
Perhatian	Perhatian mahasiswa pada matakuliah Industri Olahraga ini SANGAT TINGGI , sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran.	Perhatian mahasiswa pada matakuliah Industri Olahraga ini TINGGI , sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran.	Perhatian mahasiswa pada matakuliah Industri Olahraga ini RENDAH sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran.	Perhatian mahasiswa pada matakuliah Industri Olahraga ini SANGAT RENDAH , sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran.

C. RANAH PSIKOMOTOR

P1 Meniru	P2 Manipulasi	P3 Presisi	P4 Artikulasi	P5 Naturalisasi
Menyalin Mengikuti Mereplikasi Mengulangi Mematuhi Mengaktifkan Menyesuaikan Menggabungkan Melamar Mengatur Mengumpulkan Menimbang Memperkecil Membangun Mengubah Membersihkan	Kembali membuat Membangun Melakukan Melaksanakan Menerapkan Mengoreksi Mendemonstrasikan Merancang Memilah Melatih Memperbaiki Mengidentifikasikan Mengisi Menempatkan Membuat Memanipulasi Mereparasi Mencampur	Menunjukkan Melengapi Menyempurnakan Mengkalibrasi Mengendalikan Mengalihkan Menggantikan Memutar Mengirim Memindahkan Mendorong Menarik Memproduksi Mencampur Mengoperasikan Mengemas Membungkus	Membangun Mengatasi Menggabungkan Beradaptasi Memodifikasi Merumuskan Mengalihkan Mempertajam Membentuk Memadankan Menggunakan Memulai Menyetir Menjelaskan Menempel Mensketsa Mendengarkan Menimbang	Mendesain Menentukan Mengelola