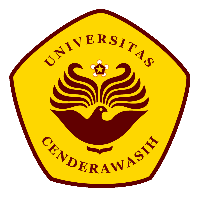
COVER

**KONTRAK PERKULIAHAN, SISTEM PENILAIAN DAN**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMSTER (RPS)**

**MATA KULIAH**

**SPORT ENTERTAINMENT AND EVENT ORGANIZERER**



**Oleh**

**Rodhi Rusdianto Hidayat, S.Pd., M.Pd**

**NIP. 199101242014041001**

**PROGRAM STUDI**

**ILMU KEOLAHRAGAAN**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

**UNIVERSITAS CENDERAWASIH**

**2024**

**KONTRAK PERKULIAHAN DAN SISTEM PENILAIAN**

**Nama Mata Kuliah : SPORT ENTERTAINMENT AND EVENT ORGANIZERER**

**Kode Mata Kuliah : IKR 4216**

**Dosen Pengampu : Rodhi Rusdianto Hidayat, S.Pd., M.Pd**

**Semester : VI**

**Deskripsi Mata Kuliah**

Mata Kuliah "Sport Entertainment and Event Organizer" dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam merencanakan, mengorganisir, dan mengelola acara olahraga yang tidak hanya kompetitif tetapi juga memberikan hiburan. Tujuan dari mata kuliah ini adalah untuk memahami prinsip-prinsip dasar pengelolaan acara olahraga, termasuk perencanaan, pemasaran, pengelolaan risiko, serta aspek hukum dan keuangan yang terlibat. Hasil pembelajaran yang diharapkan mencakup kemampuan mahasiswa untuk merancang dan melaksanakan sebuah event olahraga, mengembangkan strategi pemasaran yang efektif, serta mengelola sumber daya dan logistik acara secara efisien. Metode pembelajaran akan mencakup kuliah, studi kasus, proyek perencanaan acara nyata, dan kerja sama dengan penyelenggara acara olahraga profesional untuk mendapatkan pengalaman praktis yang relevan.

**Capaian Pembelajaran Mata Kuliah**

Capaian Pembelajaran Umum (CPU) untuk Mata Kuliah SPORT ENTERTAINMENT AND EVENT ORGANIZER di Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Cenderawasih dirancang untuk mengintegrasikan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif dalam pendidikan keolahragaan dan pengorganisasian acara. Secara kognitif, mahasiswa diharapkan dapat memahami konsep, teori, dan prinsip dasar dalam perencanaan, pengorganisasian, dan evaluasi event olahraga serta hiburan olahraga, termasuk aspek keamanan, pemasaran, dan manajemen risiko. Dari segi psikomotor, mahasiswa akan dilatih untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam praktik nyata melalui perencanaan dan pelaksanaan event olahraga, mulai dari skala kecil hingga besar. Secara afektif, kursus ini bertujuan untuk membentuk sikap profesional, etika kerja, dan kemampuan berkomunikasi serta bekerja sama dalam tim, yang sangat penting dalam industri hiburan dan penyelenggaraan event olahraga.

Untuk Capaian Pembelajaran Khusus (CPK), saya merekomendasikan beberapa poin utama:

1. Kemampuan untuk merancang dan mengimplementasikan konsep event olahraga yang inovatif, termasuk pemanfaatan teknologi terkini dalam promosi dan pelaksanaan event.
2. Keterampilan dalam melakukan analisis pasar dan penargetan audiens untuk event olahraga, termasuk strategi pemasaran digital.
3. Pengembangan dan penerapan strategi manajemen risiko untuk mengantisipasi dan mengatasi potensi masalah yang mungkin terjadi selama event.
4. Kemampuan untuk mengevaluasi secara kritis keberhasilan sebuah event olahraga berdasarkan metrik yang telah ditentukan, termasuk feedback dari peserta dan stakeholder.
5. Pemahaman mendalam tentang peraturan, hukum, dan etika yang berkaitan dengan penyelenggaraan event olahraga, serta kemampuan untuk menerapkannya dalam praktik.

**Bentuk Pembelajaran**

Dalam Mata Kuliah SPORT ENTERTAINMENT AND EVENT ORGANIZER di Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Cenderawasih, kami mengadopsi pendekatan pembelajaran yang komprehensif dan interaktif, memadukan teori dan praktik untuk memastikan pemahaman dan keterampilan yang mendalam. Metode pembelajaran mencakup kuliah interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, dan proyek nyata untuk merencanakan serta mengorganisir event olahraga. Media pembelajaran yang digunakan beragam, mulai dari presentasi PowerPoint, video, hingga platform pembelajaran online yang mendukung kolaborasi dan diskusi. Aktivitas pembelajaran dirancang untuk mendorong partisipasi aktif mahasiswa, termasuk penugasan individu dan kelompok, presentasi, serta simulasi pengorganisasian event. Penilaian terhadap mahasiswa dilakukan melalui berbagai cara, termasuk tes tertulis, penilaian proyek, partisipasi dalam diskusi, dan refleksi pribadi tentang pengalaman belajar. Hal ini bertujuan untuk mengukur tidak hanya pengetahuan teoretis mahasiswa, tetapi juga keterampilan praktis dan kemampuan berpikir kritis mereka dalam konteks sport entertainment dan event organizer.

**Tugas dan Sistem Penilaian**

1. **Tugas**

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

1. **Penilaian (Instrumen penilaian terlampir pada lampiran 2)**
2. **Aspek Penilaian**:
3. Aspek kognitif melalui tes lisan dan tertulis
4. Aspek keterampilan (psikomotor) meliputi perilaku gerakan dan koordinasi, keterampilan motorik dan kemampuan fisik mahamahasiswa.
5. Penilaian afektif: materi yang berdasarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi seperti penghargaan, nilai, perasaan, semangat, minat, dan sikap terhadap sesuatu hal.
6. Sikap dan perilaku selama mengikuti perkuliahan menjadi pertimbangan dalam penilaian.
7. Kehadiran mahamahasiswa dalam perkuliahan
8. **Cara Menilai**

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

1. Cara penilaian pertama melihat kehadiran mahamahasiswa :

yang dimaksudkan dengan nilai kehadiran mahamahasiswa di sini adalah jumlah total kehadiran mahamahasiswa selama 14 kali pertemuan (maksimum) dan dengan asumsi kehadiran dihitung 20 %. Misalnya : Mahamahasiswa A mengikuti kuliah selama 14 kali pertamuan maka si A mendapat nilai kehadiran (absen) (14 / 14)\*20 = 20. (jumlah kehadiran mahamahasiswa A dibagi jumlah pertemuan maksimum dikali 35)

1. Cara penilaian kedua adalah dengan nilai tugas :

yang dimaksudkan dengan nilai tugas mahamahasiswa di sini adalah jumlah total nilai tugas mahamahasiswa dengan mengerjakan tugas ( maksimum 2 kali ) dan dengan asumsi nilai tugas dihitung 10 %. Misalnya mahamahasiswa A Tugas 1 dan 2 mendapat nilai 100 maka si mahamahasiswa A mendapat nilai (200 / 2)/100 x 10 = 10 (Jumlah tugas 1,2,3 dibagi 3) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 20

1. Cara penilaian ketiga adalah dengan nilai kuis :

yang dimaksudkan dengan nilai kuis mahamahasiswa di sini adalah jumlah total nilai kuis mahamahasiswa dengan diberikan 3 kali kuis dan dengan asumsi nilai kuis dihitung 15 %. Misalnya mahamahasiswa A dengan nilai kuis 1, 2 dan 3 mendapat nilai 100 maka si mahamahasiswa A mendapat nilai (300 / 3)/100 x 15 = 15 (Jumlah nilai kuis 1, 2 dan 3 dibagi 3) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 15

1. Cara penilaian ketiga adalah dengan nilai ujian tengah semester (UTS):

yang dimaksudkan dengan nilai UTS mahamahasiswa di sini adalah jumlah total nilai UTS mahamahasiswa dengan asumsi nilai UTS dihitung 25 %. Misalnya mahamahasiswa A dengan nilai UTS mendapat nilai 100 maka si mahamahasiswa A mendapat nilai (100 / 100) x 20 = 25 (Jumlah nilai UTS) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 25

1. Cara penilaian ketiga adalah dengan nilai ujian akhir semester (UAS):

yang dimaksudkan dengan nilai UAS mahamahasiswa di sini adalah jumlah total nilai UAS mahamahasiswa dengan asumsi nilai UAS dihitung 30 %. Misalnya mahamahasiswa A dengan nilai UAS mendapat nilai 100 maka si mahamahasiswa A mendapat nilai (100 / 100) x 30 = 30 (Jumlah nilai UAS) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 30

• **Total Nilai Mahamahasiswa A = 100**

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

1. **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 |

1. **Kriteria Penilaian**

Kriteria peniilaian yang digunakan oleh dosen pngampu mengacu pada tabel penilaian di bawah 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 |



|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Image result for logo uncen" | IMG_256**UNIVERSITAS CENDERAWASIH FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  **PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN** | | | | | | | | | |
| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** | | | | | | | | | | |
| **MATA KULIAH** | | | | **KODE** | **RUMPUN MK** | | **BOBOT(SKS)** | **SEMESTER** | | **TGL PENYUSUNAN** |
| **XXX** | | | | **IKR 4216** |  | | **2** | **VI** | | **24 Januari 2023** |
| **OTORISASI** | | | | **Dosen Pengembang RPS** | | **Koordinator RMK** | | | **Ketua Jurusan** | |
|  | | | | 1. **Rodhi Rusdianto Hidayat, S.Pd., M.Pd** 2. **Dr. Daniel Womsiwor, S.Pd., M.Fis** | | **Junalia Muhammad, S.Pd, M.Or** | | | **Dr. Daniel Womsiwor, S.Pd., M.Fis** | |
| **Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi**  **(**Rumusan CPL terlampir pada **Lampiran 1)** | | **CPL Prodi** | |  | | | | | | |
| S5 | Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain, penting dalam penyelenggaraan event olahraga yang sering melibatkan partisipan dan audiens dari berbagai latar belakang. | | | | | | | |
|  | | S6 | Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan, sangat relevan dalam penyelenggaraan acara olahraga yang bertanggung jawab dan berkelanjutan. | | | | | | | |
|  | | S9 | Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri, termasuk dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi event olahraga. | | | | | | | |
|  | | S10 | Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan, esensial bagi penyelenggaraan event yang inovatif dan kreatif. | | | | | | | |
|  | | P11 | Mampu memberikan alternatif pemecahan masalah kepelatihan olahraga yang terjadi pada individu, kelompok, organisasi, dan masyarakat, relevan dalam menghadapi tantangan selama penyelenggaraan event olahraga. | | | | | | | |
|  | | P12 | Mampu menguasai prinsip-prinsip administrasi, instruktur olahraga manajerial/pengelolaan, penting untuk manajemen event olahraga yang efektif. | | | | | | | |
|  | | KU1 | Mampu merancang, melaksanakan dan menilai proses kepelatihan olahraga yang inspiratif, inovatif, dan memotivasi, yang dapat diterapkan dalam pengembangan dan penyelenggaraan event olahraga yang menarik. | | | | | | | |
|  | | KU2 | Mampu berkomunikasi secara lisan dan tertulis di bidang kepelatihan olahraga serta membangun hubungan interpersonal yang produktif, krusial untuk promosi, koordinasi, dan kerja sama selama penyelenggaraan event. | | | | | | | |
|  | | KU3 | Memiliki kreasi dan improvisasi yang inovatif dan terampil dalam pengembangan kepelatihan, strategi, dan metode pelatihan olahraga, termasuk dalam inovasi penyelenggaraan event olahraga. | | | | | | | |
|  | | KU4 | Terampil memanfaatkan perangkat teknologi dan komunikasi untuk mendukung pembelajaran kepelatihan olahraga, termasuk dalam pemanfaatan teknologi untuk promosi, pengelolaan, dan operasional event olahraga. | | | | | | | |
|  | | KK6 | Mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan jaringan kerja dengan stakeholder, user, dan sejawat baik dalam maupun di luar lembaga, esensial untuk penyelenggaraan event olahraga yang melibatkan banyak pihak. | | | | | | | |



|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **CP-MK** | |  | |
| CPMK1 | Mahasiswa dapat merencanakan dan mengorganisir event olahraga yang menghargai keanekaragaman budaya dan pandangan, sesuai dengan S5. | | |
| CPMK2 | Mahasiswa mampu bekerja sama dalam tim untuk merancang dan melaksanakan kegiatan olahraga yang berkelanjutan dan bertanggung jawab terhadap masyarakat dan lingkungan, mengacu pada S6. | | |
| CPMK3 | Mahasiswa dapat menerapkan prinsip-prinsip manajemen dan administrasi dalam penyelenggaraan event olahraga, berdasarkan P12. | | |
| CPMK4 | Mahasiswa memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis, dalam konteks penyelenggaraan dan promosi event olahraga, sebagaimana dijelaskan dalam KU2. | | |
| CPMK5 | Mahasiswa dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung penyelenggaraan dan promosi event olahraga, sesuai dengan KU4. | | |
| CPMK6 | Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang muncul selama penyelenggaraan event olahraga, dengan menerapkan logika berpikir ilmiah dan pemecahan masalah kreatif, merujuk pada P10 dan P11. | | |
| CPMK7 | Mahasiswa dapat merancang event olahraga yang inovatif dan inspiratif, yang memotivasi partisipasi dan peningkatan prestasi olahraga, mengacu pada KU1. | | |
| CPMK8 | Mahasiswa mampu mengembangkan jaringan kerja dengan stakeholder, user, dan sejawat untuk mendukung suksesnya penyelenggaraan event olahraga, berdasarkan KK6. | | |
| CPMK9 | Mahasiswa memiliki pemahaman yang kuat tentang pentingnya etika, nilai, dan norma dalam penyelenggaraan event olahraga, sesuai dengan S8. | | |
| CPMK10 | Mahasiswa dapat menerapkan konsep dan teori kepelatihan olahraga dalam pengembangan program dan aktivitas event olahraga yang bertujuan meningkatkan prestasi olahraga, berlandaskan pada P4 dan P6. | | |
| **Deskripsi Mata Kuliah** | Mata Kuliah "Sport Entertainment and Event Organizer" dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam merencanakan, mengorganisir, dan mengelola acara olahraga yang tidak hanya kompetitif tetapi juga memberikan hiburan. Tujuan dari mata kuliah ini adalah untuk memahami prinsip-prinsip dasar pengelolaan acara olahraga, termasuk perencanaan, pemasaran, pengelolaan risiko, serta aspek hukum dan keuangan yang terlibat. Hasil pembelajaran yang diharapkan mencakup kemampuan mahasiswa untuk merancang dan melaksanakan sebuah event olahraga, mengembangkan strategi pemasaran yang efektif, serta mengelola sumber daya dan logistik acara secara efisien. Metode pembelajaran akan mencakup kuliah, studi kasus, proyek perencanaan acara nyata, dan kerja sama dengan penyelenggara acara olahraga profesional untuk mendapatkan pengalaman praktis yang relevan. | | | |
| **Pustaka** | **Utama :** | |  | |
| 1. Event Management in Sport, Recreation and Tourism: Theoretical and Practical Dimensions by Cheryl Mallen and Lorne J. Adams (2015) | | | |
| **Pendukung :** | |  | |
| 1. Sports Marketing: A Strategic Perspective by Matthew D. Shank and Mark R. Lyberger (5th edition, 2019) 2. The Business of Sports Events: Management, Organisation and Operations by James Musgrave (2016) 3. Sport Facility and Event Management by Thomas J. Aicher, Amanda L. Paule-Koba, and Bri Newland (2018) 4. Global Sport Marketing: Sponsorship, Ambush Marketing and the Olympic Games by Michel Desbordes and André Richelieu (2017) 5. Digital Sports Marketing by Daniel C. Funk, Kostas Alexandris, and Heath McDonald (2022) 6. Sports Event Management: The Caribbean Experience by Leslie-Ann Jordan and Peter Downward (2014) 7. Strategic Sport Communication by Paul M. Pedersen, Pamela C. Laucella, Edward Kian, and Andrea Nicole Geurin (2nd edition, 2020) 8. Legal and Ethical Aspects of Sports Management and Event Organization by John O. Spengler, Paul M. Anderson, and Dan Connaughton (2023) 9. Innovations in Sport Management and Marketing by Vassil Girginov (2024) | | | |
| **Media Pembelajaran** | **Perangkat Lunak** | | | **Perangkat Keras dan Alat** |
| WPS Office | | | LCD & Projector, Laptop |
| **Team Teaching** | - | | | |

| **Matakuliah PraSyarat** | | - | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Mgg Ke-** | IMG_256**Sub CP Mata Kuliah** | | **Indikator** | **Kriteria dan Bentuk Penilaian** | **Metode Pembelajaran**  **(Estimasi Waktu)** | **Materi Pembelajaran (Pustaka)** | **Bobot Penilaian (%)** |
| 1 | Pertemuan 1: Pengantar ke Sport Entertainment dan Event Organizer   1. Memahami konsep dasar dan ruang lingkup sport entertainment dan event organizer. 2. Mengidentifikasi peran dan fungsi event organizer dalam industri olahraga. | | Memahami konsep dasar sport entertainment dan event organizer. | Kognitif: Kuis singkat. Afektif: Partisipasi diskusi. | Ceramah (30 menit), Diskusi (30 menit) | Mallen & Adams (2015) Ch. 1 | 5% |
| 2 | Pertemuan 2: Perencanaan Event Olahraga   1. Memahami langkah-langkah dalam merencanakan event olahraga. 2. Menyusun timeline dan checklist perencanaan event. | | Memahami dan menyusun timeline event olahraga. | Kognitif: Latihan menyusun timeline. Psikomotor: Presentasi timeline. | Workshop (60 menit) | Shank & Lyberger (2019) Ch. 3 | 7% |
| 3 | Pertemuan 3: Manajemen dan Organisasi Event   1. Memahami struktur organisasi dalam event olahraga. 2. Mengidentifikasi tugas dan tanggung jawab dalam tim event. | | Mengidentifikasi struktur organisasi event. | Kognitif: Ujian tertulis. Afektif: Keterlibatan dalam simulasi tim. | Simulasi (60 menit) | Musgrave (2016) Ch. 2 | 7% |
| 4 | Pertemuan 4: Pemasaran Event Olahraga   1. Memahami strategi pemasaran untuk event olahraga. 2. Mengaplikasikan teknik promosi dan sponsorship dalam event olahraga. | | Mengaplikasikan teknik pemasaran event. | Kognitif: Rancangan strategi pemasaran. Afektif: Diskusi kelompok. | Kelompok kerja (60 menit) | Aicher et al. (2018) Ch. 5 | 7% |
| 5 | Pertemuan 5: Aspek Hukum dalam Event Olahraga   1. Memahami aspek hukum dan perizinan yang berkaitan dengan penyelenggaraan event olahraga. 2. Mengidentifikasi risiko hukum dan cara mengatasinya. | | Memahami aspek hukum event olahraga. | Kognitif: Studi kasus analisis. Afektif: Refleksi pribadi. | Studi Kasus (60 menit) | Spengler et al. (2023) Ch. 4 | 7% |
| 6 | Pertemuan 6: Manajemen Risiko dan Keamanan Event   1. Memahami pentingnya manajemen risiko dan keamanan dalam event olahraga. 2. Menyusun rencana manajemen risiko untuk event olahraga. | | Menyusun rencana manajemen risiko. | Psikomotor: Proyek perencanaan. Kognitif: Presentasi proyek. | Proyek (60 menit) | Desbordes & Richelieu (2017) Ch. 6 | 7% |
| 7 | Pertemuan 7: Teknologi dalam Event Olahraga   1. Mengidentifikasi peran teknologi dalam penyelenggaraan dan promosi event olahraga. 2. Mengaplikasikan teknologi terkini dalam manajemen event. | | Mengidentifikasi peran teknologi. | Kognitif: Tes online. Psikomotor: Demonstrasi teknologi. | Demonstrasi (30 menit), Tes (30 menit) | Funk et al. (2022) Ch. 8 | 7% |
| 8 | UJIAN TENGAH SEMISTER | | | | | | 15% |
| 9 | Pertemuan 8: Sponsorship dalam Event Olahraga  Memahami strategi mendapatkan dan bekerja sama dengan sponsor.  Menyusun proposal sponsorship untuk event olahraga. | | Menyusun proposal sponsorship. | Psikomotor: Penulisan proposal. Kognitif: Analisis kasus sponsorship. | Workshop penulisan (60 menit) | Jordan & Downward (2014) Ch. 7 | 7% |
| 10 | Pertemuan 9: Penyiaran dan Hak Media dalam Event Olahraga   1. Memahami aspek penyiaran dan hak media dalam event olahraga. 2. Mengidentifikasi strategi distribusi konten event ke berbagai platform media. | | Menyusun strategi distribusi media. | Kognitif: Diskusi strategi. Afektif: Kritik dan saran. | Diskusi kelompok (60 menit) | Pedersen et al. (2020) Ch. 9 | 7% |
| 11 | Pertemuan 10: Volunteer dan Sumber Daya Manusia dalam Event   1. Memahami peran volunteer dalam event olahraga. 2. Mengelola sumber daya manusia dan volunteer dalam event. | | Mengelola volunteer dan SDM. | Afektif: Role-play. Kognitif: Wawancara simulasi. | Role-play (30 menit), Wawancara (30 menit) | Girginov (2024) Ch. 10 | 7% |
| 12 | Pertemuan 11: Evaluasi dan Penutupan Event   1. Memahami proses evaluasi pasca event. 2. Menyusun laporan penutupan dan feedback untuk penyempurnaan event berikutnya. | | Menyusun laporan penutupan event. | Psikomotor: Penulisan laporan. Kognitif: Presentasi laporan. | Penulisan laporan (30 menit), Presentasi (30 menit) | Mallen & Adams (2015) Ch. 11 | 7% |
| 13 | Pertemuan 12: Studi Kasus dan Diskusi   1. Menganalisis studi kasus penyelenggaraan event olahraga. 2. Diskusi dan presentasi kelompok mengenai studi kasus tersebut. | | Analisis studi kasus. | Kognitif: Analisis studi kasus. Afektif: Diskusi kelompok. | Studi Kasus (60 menit) | Shank & Lyberger (2019) Ch. 12 | 7% |
| 14 | Ujian Akhir Semester (UAS)  Evaluasi komprehensif meliputi semua aspek sport entertainment dan event organizer, termasuk studi kasus dan aplikasi praktis.  Setiap pertemuan dirancang untuk membangun pemahaman yang komprehensif dan aplikatif mengenai berbagai aspek dalam sport entertainment dan event organizer, dengan tujuan akhir adalah agar mahasiswa dapat merencanakan, mengorganisir, dan mengevaluasi event olahraga secara profesional. | |  |  |  |  | 20% |

Jayapura, XXX XXX 2023

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Keolahragaan Dosen Pengampu/Penanggungjawab MK

Dr. Daniel Womsiwor, S.Pd., M.Fis Rodhi Rusdianto Hidayat, S.Pd., M.Pd

NIP. 196912292003121001 NIP. 199101242014041001

**LAMPIRAN 1**

**RUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI ILMU KEOLAHRAGAAN**

| **No.** | **Capaian Pembelajaran Lulusan** | **SumberAcuan** |
| --- | --- | --- |
| **I** | **Sikap** | |
|  | * + - 1. Bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius | Lampiran Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi |
| * 1. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama,moral, danetika; |
| * 1. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; |
| * 1. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada Negara dan bangsa; |
| * 1. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuanorisinal orang lain; |
| * 1. Bekerjasama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; |
| * 1. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; |
| * 1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; |
| * 1. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; |
| * 1. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dankewirausahaan. |
| * 1. Menginternalisasi sikap apresiatif dan peduli dalam pelestarian lingkungan hidup, nilai-nilai olahraga dan social budaya yang berkembang di masyarakat. |
| **II** | **Pengetahuan** | |
|  | * + 1. Menguasai secara teoritis bidang ilmu keolahragaan secara mendalam serta memformulasikan masalah-masalah bidang keolahragaan secara sistematis dan procedural, | Capaian Pembelajaran Perkumpulan Program Studi Ilmu Keolahragaan Indonesia (P2SIKI) |
| * + 1. 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, |
| * + 1. Mampu menganalisis dan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan informasi dan data serta memberikan solusi pada setiap permasalahan secara mandiri dan atau kelompok, |
| * + 1. IMG_256Mengerti dan memahami proseduran alisis untuk merencanakan, menyusun dan menerapkan metode pembelajaran dan pendidikan penjas kepada peserta didik |
| * + 1. Mampu menjadi penggerak dan pengelola keolahragaan diberbagai bidang pekerjaan yang didukung kemampuan menganalisa permasalahan keolahragaan berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan terkini, |
| **III** | **KeterampilanUmum** | |
|  | * + - 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 |
|  | * + - 1. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur, |
|  | * + - 1. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmupengetahuan 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, |
|  | * + - 1. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengungga hnya dalam laman perguruan tinggi, |
|  | * + - 1. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data, |
|  | * + 1. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya, |
|  | * + 1. 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, |
|  | * + 1. Mampumelakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri, |
|  | * + 1. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiarism. |  |
| **IV** | IMG_256**Keterampilan khusus** | |
|  | * + - 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) |
| * + - 1. Mampu memberikan pelayanan jasa konsultasi olahraga kesehatan dan kebugaran untuk meningkatkan derajat kesehatan masyarakat menggunakan pendekatan inovatif, kreatif, dan teknologi mutakhir, |
| * + - 1. Mampu mengelola kegiatan bidang keolahragaan (event organizer/EO), |
| * + - 1. Mampu mengembangkan pusat-pusat kesehatan dan kebugaran, |
| * + - 1. Mampu mengaplikasikan pengetahuan ilmu keolahragaan dalam bidang komunikasi dan informasi, |
| * + - 1. Mampu menerapkan ilmu keolahragaan dalam rangka menyelesaikan permasalahan bidang keolahragaan serta memiliki kemampuan beradaptasi terhadap perubahan baru dalam bidang keolahragaan. |

**LAMPIRAN 2**

**INSTRUMEN PENILAIAN (C2, A3) UNTUK PERTEMUAN 1-16**

**KISI-KISI KOGNITIF (C2: Menguraikan, Memberi Contoh, Menyimpulkan).**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SUB BAHASAN** | **TAKSONOMI BLOOM C2** | | |
| **Menguraikan** | **Memberikan contoh** | **menyimpulkan** |
| IMG_256Pertemuan | Dapat **menjelaskan** setiap sub bab dengan   1. Benar berdasarkan konsep atau teori yang ada. 2. Jelas, dibuktikan dengan adanya informasi tambahan yang mendukung teori. 3. Mudah dipahami karena disertai ilustrasi . 4. Terperinci karena dikembangkan menggunakan kombinasi berbagai litelatur sebagai pengayaan. | Dapat **memberikan contoh** pada topic yang dibahas:   1. Benar berdasarkan konsep atau teori yang ada. 2. Jelas karena sesuai dengan topic dalam pembahasan. 3. Mudah dipahami karena disertai ilustrasi. 4. Terperinci sebab dikembangkan menggunakan kombinasi berbagai litelatur sebagai pengayaan. | Dapat **menyimpulkan** terjait topic yang dibahas:   1. Ada kesesuaian dengan topic yang dibahas. 2. Simpulan padat karena isinya lengkap sesuai dengan topik. 3. Terperinci sebab isinya runtut. 4. Mengerucut dari umum ke khusus/khusus ke umum. |

**INSTRUMEN RUBRIK KOGNITIF (C2)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aspek/kategori/kriteria** | **4** | **3** | **2** | **1** |
| Menguraikan | Dapat **menjelaskan** setiap sub bab dengan   1. Benar berdasarkan konsep atau teori yang ada. 2. Jelas, dibuktikan dengan adanya informasi tambahan yang mendukung teori. 3. Mudah dipahami karena disertai ilustrasi . 4. Terperinci karena dikembangkan menggunakan kombinasi berbagai litelatur sebagai pengayaan | TIGA dari kriteria **dapat menjelaskan** setiap sub bab terpenuhi, sementara salah satu kriteria tidak terpenuhi. | DUA dari kriteria **dapat menjelaskan** setiap sub bab terpenuhi, sementara DUA kriteria tidak terpenuhi. | SATU dari kriteria **dapat menjelaskan** setiap sub bab terpenuhi, sementara TIGA kriteria tidak terpenuhi. |
| Memberikan contoh | Dapat **memberikan contoh** pada topic yang dibahas:   1. Benar berdasarkan konsep atau teori yang ada. 2. Jelas karena sesuai dengan topic dalam pembahasan. 3. Mudah dipahami karena disertai ilustrasi. 4. Terperinci sebab dikembangkan menggunakan kombinasi berbagai litelatur sebagai pengayaan. | TIGA dari kriteria **memberikan contoh** setiap sub bab terpenuhi, sementara salah satu kriteria tidak terpenuhi. | DUA dari kriteria **memberikan contoh** setiap sub bab terpenuhi, sementara DUA kriteria tidak terpenuhi. | SATU dari kriteria **memberikan contoh** setiap sub bab terpenuhi, sementara TIGA kriteria tidak terpenuhi. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aspek/kategori/kriteria** | **4** | **3** | **2** | **1** |
| IMG_256menyimpulkan | Dapat **menyimpulkan** terjait topic yang dibahas:   1. Ada kesesuaian dengan topic yang dibahas. 2. Simpulan padat karena isinya lengkap sesuai dengan topic. 3. Terperinci sebab isinya runtut. 4. Mengerucut dari umum ke khusus/khusus ke umum. | TIGA dari kriteria **memberikan contoh** setiap sub bab terpenuhi, sementara salah satu kriteria tidak terpenuhi. | DUA dari kriteria **memberikan contoh** setiap sub bab terpenuhi, sementara DUA kriteria tidak terpenuhi. | SATU dari kriteria **memberikan contoh** setiap sub bab terpenuhi, sementara TIGA kriteria tidak terpenuhi. |

**PENILAIAN AFEKTIF: (A3)**

**KISI-KISI**

|  |  |
| --- | --- |
| Aspek minat (Rubrik deskriptif), indicator situasi, A 3 (menyatakan pendapat) | |
| Indikator | Deksripsi |
| Perasaan senang | Merasa **sangat senang** mengikuti mata kuliah TP Petanque ini,  mendorong untuk mau mempelajari |
| Keterlibatan mahasiswa | Keterilabatan mahamahasiswa dalam perkuliahan TP Petanque **sangat bagus**,  sebab mendorong untuk meneliti. |
| Ketertarikan | Mahamahasiswa **sangat tertarik** terhadap mata kuliah TP Petanque sebab mendorong rasa ingin tahu. |
| Perhatian | Perhatian mahamahasiswa pada matakuliah TP Petanque ini **sangat tinggi,** sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran. |

**INSTRUMEN PENILAIAN DOMAIN AFEKTIF, ASPEK MINAT DENGAN TEKNIK RUBRIK DISKRIPTIF**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aspek/kategori/kriteria** | 4 | 3 | 2 | 1 |
| **Perasaan senang** | Merasa **SANGAT SENANG** mengikuti mata kuliah TP Petanque ini, mendorong untuk mau mempelajari | Merasa **SENANG** mengikuti mata kuliah TP Petanque ini, mendorong untuk mau mempelajari | Merasa **KURANG SENANG** mengikuti mata kuliah TP Petanque ini, mendorong untuk mau mempelajari | Merasa **BOSAN** mengikuti mata kuliah TP Petanque ini, mendorong untuk mau mempelajari |
| **Keterlibata**  **n mahasiswa** | Keterilabatan mahamahasiswa dalam perkuliahan TP Petanque **SANGAT BAGUS**,  Sebab mendorong untuk meneliti. | Keterilabatan mahamahasiswa dalam perkuliahan TP Petanque **BAGUS**, sebab mendorong untuk meneliti. | Keterilabatan mahamahasiswa dalam perkuliahan TP Petanque **KURANG BAGUS**, sebab mendorong untuk  meneliti. | Keterilabatan mahamahasiswa dalam perkuliahan TP Petanque **JELEK**, sebab mendorong untuk meneliti. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aspek/kategori/kriteria** | 4 | 3 | 2 | 1 |
| IMG_256**Ketertarika** | Mahamahasiswa **SANGAT TERTARIK**  terhadap mata kuliah TP Petanque ini sebab mendorong rasa  ingin tahu | Mahamahasiswa **TERTARIK**  terhadap mata kuliah TP Petanque ini sebab mendorong rasa ingin tahu. | Mahamahasiswa **KURANG TERTARIK** terhadap mata uliah TP Petanque ini sebab mendorong  rasa ingin tahu. | Mahamahasiswa **TIDAK TERTARIK** terhadap mata kuliah TP Petanque ini sebab mendorong  rasa ingin tahu |
| Perhatian | Perhatian mahamahasiswa pada matakuliah TP Petanque ini SANGAT TINGGI, sebab  mendorong  kesungguhan  menyimak  pembelajaran. | Perhatian  mahamahasiswa pada  matakuliah TP Petanque ini TINGGI, sebab  mendorong  kesungguhan  menyimat  pembelajaran. | Perhatian  mahamahasiswa pada  matakuliah TP Petanque ini RENDAH  sebab mendorong  kesungguhan  menyimat  pembelajaran. | Perhatian  mahamahasiswa pada  matakuliah TP Petanque ini SANGAT  RENDAH, sebab  mendorong  kesungguhan  menyimat  pembelajaran. |

**DOMAIN PSIKOMOTORMELALUI RUBRIK DESKRIPTIF: UNTUK PERTEMUAN 9-16**

**KISI-KISI**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| POKOK BAHASAN | **DOMAIN PSIKOMOTOR (Dave 1967), pada P3 (Presisi)** | | |
| **ASPEK** | | |
| **Menunjukkan** | **Mengoperasikan** | **Mendorong** |
| PERTEMUAN 2-13 | Mahamahasiswa mendapat pemahaman yang:   1. lengkap 2. terperinci. 3. Mudah dipahami 4. jelas ditangkap | Mahamahasiswa dapat melakukan aktivitas:   1. dengan lancer mengulas yang disampaikan dosen 2. dengan baik menyimpulkan yang telah dipahami dengan teliti menganalisis sesuai topik yang dikaji. 3. Dengan benar menetapkan pilihan desain penelitian   sesuai topik yang dibahas | Mahamahasiswa terampil:   1. Untuk melakukan rancangan sesuai topik yang dibahas. 2. Untuk membuat rumusan desain penelitian sesuai topik yang dibahas. 3. Terdorong untuk melakukan akttivitas yang lebih tinggi lagi dari apa yang disampaikan oleh dosen 4. Terdorong untuk mengkombinasikan berbagai informasi yang telah dipahami agar dapat pemhaman yang semakin baik. |

**instumen**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aspek/kategori/ kriteria** | **4** | **3** | **2** | **1** |
| IMG_256Menunjukkan | Mahamahasiswa dapat melakukan aktivitas yang:   1. lengkap 2. terperinci. 3. Mudah dipahami 4. jelas ditangkap | TIGA dari kriteria **aktivitas yang dilakukan ahamahasiswa,** yang baik dipenuhi, sementara salah SATU kriteria tidak dipenuhi | DUA dari kriteria **aktivitas yang dilakukan mahamahasiswa** yang baik dipenuhi, sementara salah DUA kriteria tidak dipenuhi | SATU dari kriteria **aktivitas yang dilakukan mahamahasiswa** yang baik dipenuhi, sementara salah TIGA kriteria tidak dipenuhi |
| Mengoprasikan | Mahamahasiswa dapat melakukan aktivitas:   1. dengan lancer   mengulas yang disampaikan dosen   1. dengan baik menyimpulkan yang telah dipahami 2. dengan teliti menganalisis sesuai topik yang dikaji. 3. Dengan benar menetapkan pilihan desain penelitian sesuai topik yang   dibahas | TIGA dari kriteria **menunjukkan** yang baik dipenuhi, sementara salah SATU kriteria tidak dipenuhi | DUA dari kriteria **menunjukkan** yang baik dipenuhi, sementara salah DUA kriteria tidak dipenuhi | SATU dari kriteria **menunjukkan** yang baik dipenuhi, sementara salah TIGA kriteria tidak dipenuhi |
| Mmendorong | Mahamahasiswa terampil:   1. Untuk melakukan rancangan sesuai topik yang dibahas. 2. Untuk membuat rumusan desain penelitian sesuai topic yang dibahas. 3. Terdorong untuk melakukan akttivitas yang lebih tinggi lagi dari apa yang disampaikan oleh dosen 4. Terdorong untuk mengkombinasik an berbagai informasi yang telah dipahami   Agar dapat pemhaman yang semakin baik. | TIGA dari kriteria **menunjukkan** yang baik dipenuhi, sementara salah SATU kriteria tidak dipenuhi | DUA dari kriteria **menunjukkan** yang baik dipenuhi, sementara salah DUA kriteria tidak dipenuhi | SATU dari kriteria **menunjukkan** yang baik dipenuhi, sementara salah TIGA kriteria tidak dipenuhi |