



DOKUMEN KURIKULUM OBE

(OUTCOME BASED EDUCATION)

PROGRAM STUDI
S2 ILMU KEOLAHRAGAAN



UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

KATA PENGANTAR

Pada Tahun Akademik 2024/2025 Universitas Negeri Medan (UNIMED) akan menerapkan Kurikulum OBE disamping kurikulum regular yang ada pada Program Studi di masing-masing Fakultas.

Berdasarkan Permen no 53 tahun 2024 maka telah disusun Buku Panduan OBE Tahun 2024. Buku ini disusun oleh Prodi S-2 Ilmu Keolahragaan.

Untuk kesempurnaan Buku Panduan ini kami mohon masukan, kritik dan saran dari para pembaca yang budiman agar Buku Panduan ini bisa dengan mudah diimplementasikan sehingga bisa mencapai tujuan dan sasaran yang diharapkan. Kami mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tinggi kepada Tim Penyusun Buku Panduan ini yang telah bekerja keras dengan penuh dedikasi.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan masukan yang berharga sehingga memperkaya buku panduan ini. Semoga buku ini bermanfaat bagi Program Studi S2 Ilmu Keolahragaan serta Para Pihak terkait dan semoga dapat dipergunakan sebagai inspirasi pelaksanaan Kurikulum OBE.

Medan, 25 November 2024
Ketua,

Prof. Dr. Rahma Dewi, M.Pd.

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	<i>i</i>
KATA PENGANTAR	<i>ii</i>
DAFTAR ISI	<i>iii</i>
DAFTAR TABEL	<i>v</i>
DAFTAR GAMBAR	<i>vi</i>
BAB I PENDAHULUAN	
A. Rasional	1
B. Tujuan	3
C. Manfaat	4
BAB II ANALISIS INTERNAL DAN EKSTERNAL	
A. Analisis Internal	6
1. Hasil Review Evaluasi Kurikulum Oleh Tim Pengembang Kurikulum	6
B. Analisis Eksternal	7
1. Hasil Evaluasi <i>Forum Group Discussion</i> (FGD)	7
2. Hasil Evaluasi <i>Banchmarking</i> Kurikulum Dengan Prodi Sejenis	8
3. Hasil Analisis Berdasarkan <i>Tracer Study</i>	9
4. Hasil Evaluasi Berdasarkan Analisis SWOT	12
5. Meninjau dan Merumuskan Kebutuhan Masyarakat	14
BAB III LANDASAN PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM BERBASIS OBE	
A. Landasan Filosofis	16
B. Landasan Sosiologis	17
C. Landasan Historis	18
D. Landasan IPTEKS	18
E. Landasan Hukum	19
BAB IV VISI, MISI, TUJUAN, STRATEGI PROGRAM STUDI dan UNIVERSITAS VALUE	
A. Visi dan Misi Universitas, FIK UNIMED dan Program Studi	21
1. Keselarasan Visi dan Misi Universitas, FIK UNIMED dan Program Studi	21
B. Tujuan Prodi S2 IKOR	22
C. Strategi Prodi S2 IKOR	23
D. Universitas Value	23

BAB V STANDAR KOMPETENSI LULUSAN

A. Model Penyusunan Kurikulum OBE.....	25
B. Deskripsi Generik KKNI.....	25
C. Kompetensi Lulusan Program Studi	26
D. Profil Lulusan.....	28
E. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	28
1. Capaian Pembelajaran Sikap.....	32
2. Capaian Pembelajaran Pengetahuan.....	33
3. Capaian Pembelajaran Keterampilan Umum	33
4. Capaian Pembelajaran Keterampilan Khusus	34
5. Kompetensi Pendukung.....	34
6. Kompetensi Lain	34

BAB VI PENETAPAN BAHAN KAJIAN

A. Berdasarkan CPL	35
B. Body Of Knowledge Program Studi	41
C. Pembentukan Mata Kuliah	43
D. Pembentukan Bahan Kajian dan Deskripsi MK.....	48

BAB VII PEMBENTUKAN MATA KULIAH DAN PENENTUAN BOBOT SKS

A. Mekanisme Pembentukan Mata Kuliah Berdasarkan CPL	136
B. Sebaran Mata Kuliah.....	136

BAB VIII MATRIKS DAN PETA KURIKULUM

A. Matriks Kurikulum	138
B. Sebaran Mata Kuliah Setiap Semester	138

BAB IX MODALITAS PEMBELAJARAN DALAM PERENCANAAN PROSES PEMBELAJARAN

A. Rencana Pembelajaran Semester.....	140
B. Model Pembelajaran Dengan Daya Dukung 6 Jenis Tugas	161
C. Asessment Otentik.....	169
1. Evaluasi Hasil Belajar	169
D. Penilaian Mata Kuliah (Pengetahuan dan Keterampilan).....	173
E. Penilaian Sikap.....	173

BAB X IMPLEMENTASI HAK BELAJAR DI LUAR PRODI

A. Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka	175
B. Pembelajaran Daring Untuk Memfasilitasi Merdeka Belajar-Kampus Merdeka.....	176
C. Model Implementasi MBKM	178

BAB XI MANAJEMEN DAN MEKANISME PELAKSANAAN KURIKULUM

- A. Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI).....179
- B. Pengelolaan dan Mekanisme Pelaksanaan Kurikulum.....180

BAB XII TATA CARA PENERIMAAN MAHASISWA PADA BERBAGAI TAHAPAN KURIKULUM

- A. Kebijakan Rekrutmen Mahasiswa Baru181
- B. Prosedur Penerimaan182
- C. Mahasiswa Rekognisi Pembelajaran Masa Lampau183

BAB XIII PENUTUP185

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Formulir Masukan Kebutuhan Mahasiswa	10
Tabel 2.2. Kepuasan Pengguna	11
Tabel 2.3. Identifikasi SWOT	12
Tabel 2.4. Hasil Analisis SWOT	13
Tabel 2.5. Formulir Masukan Kebutuhan Masyarakat	15
Tabel 4.1. Visi dan Misi Universitas, FIK UNIMED dan Prodi S2 IKOR	21
Tabel 5.1. Program Educational Objectives (PEO)/Profil Lulusan	28
Tabel 5.2. Capaian Pembelajaran Lulusan PS Magister IKOR	29
Tabel 5.3. Matriks Kesesuaian CPL, Profil Lulusan Merujuk CP PT	31
Tabel 6.1. Kode CPL, Bahan Kajian dan Deskripsi Bahan Kajian	35
Tabel 6.2. Bahan Kajian (BK)	41
Tabel 7.1. Sebaran Mata Kuliah Prodi S2 Ilmu Keolahragaan	136
Tabel 7.2. Mata Kuliah Matrikulasi	137
Tabel 8.1. Kelompok Mata Kuliah dan Bobot SKS Kurikulum	138
Tabel 8.2. Sebaran Mata Kuliah Setiap Semester	138
Tabel 9.1. Rubrik 6 Jenis Tugas	163
Tabel 12.1. Penerapan Kriteria, Prosedur, Instrumen dan System Pengambilan Keputusan Penerimaan Mahasiswa Baru	182

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1. Acuan dalam Mengembangkan Kurikulum OBE.....	1
Gambar 2.1. Kerja Sama Antara Prodi S2 IKOR UNIMED dengan Prodi S2 IKOR UNJ.....	10
Gambar 2.2. Diagram Alir Perumusan Kebutuhan Mahasiswa dan Alumni.....	9
Gambar 2.3. Diagram Alir Perumusan Kebutuhan Masyarakat.....	14
Gambar 5.1. Model Penyusunan Kurikulum Berbasis KKNI.....	25
Gambar 5.2. Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)	26
Gambar 5.1. Ilustrasi dalam Merumuskan Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi.....	32
Gambar 5.2. Ilustrasi Perumusan Sub CPMK/LLO/MLO	29
Gambar 9.1. Struktur Enam Penugasan	162
Gambar 10.1. Proses Pembelajaran dalam Satu Semester	177
Gambar 11.1. Mekanisme Evaluasi Kurikulum	180

BAB I

PENDAHULUAN

A. Rasional

Rasional pengembangan kurikulum Outcome Based Education (OBE) adalah untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi yang menyatakan bahwa penyusunan kurikulum adalah hak perguruan tinggi, tetapi selanjutnya dinyatakan harus mengacu kepada standar nasional (Pasal 35 ayat 1). Selain dua kebijakan yang menjadi payung penyusunan panduan ini, juga dilandasi Perpres No. 8 Tahun 2012 tentang KKNI. Hal ini mendorong semua perguruan tinggi untuk menyesuaikan diri dengan ketentuan tersebut.

Aturan Yang Digunakan Sebagai Acuan Dalam Penyusunan Kurikulum Merdeka Belajar Pendidikan Tinggi



Gambar 1.1. Acuan dalam Mengembangkan Kurikulum OBE

Kurikulum memegang kedudukan kunci suatu lembaga pendidikan, sebab berkaitan dengan penentuan arah, isi, dan proses pendidikan, yang pada akhirnya menentukan macam dan kualitas lulusan suatu lembaga. Oleh karena itu panduan kurikulum Merdeka belajar menjadi

sangat penting karena akan membimbing praktisi penyusun kurikulum di tingkat program studi untuk merancang dokumen kurikulum. Berawal dari dokumen kurikulum inilah kualitas suatu program studi, kualitas fakultas, dan akhirnya kualitas Universitas Negeri Medan dapat diwujudkan. Secara garis besar kurikulum, sebagai sebuah rancangan, terdiri dari empat unsur, yakni capaian pembelajaran, bahan kajian yang harus dikuasai, strategi pembelajaran untuk mencapai, dan sistem penilaian ketercapaiannya. Panduan ringkas ini juga dilengkapi dengan delapan Petunjuk Teknis (Juknis) model perkuliahan yang tercantum dalam lampiran.

Panduan Kurikulum merdeka belajar berisi tahapan penyusunan kurikulum mulai dari yang bersifat strategis seperti merumuskan profil sampai hal teknis seperti merancang Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan mengukur keberhasilan muatannya. Hal ini harus difahami terlebih dahulu oleh semua praktisi pendidikan di tingkat program studi, sebelum mereka menuangkan ide kurikulumnya ke dalam wujud dokumen kurikulum. Harapannya agar semua program studi dapat menghasilkan dokumen kurikulum yang menjadi dasar penyusunan program dan pengembangan pembelajaran secara lebih operasional.

Tantangan pendidikan abad 21 adalah peran dan strategi dalam menjembatani kesenjangan antara proses pendidikan di Perguruan Tinggi dengan dunia kerja dan kebutuhan inovasi. Salah satu pendekatan yang digunakan untuk mewadahi pendidikan abad 21 adalah *Outcome-Based Education* (OBE). OBE (*Outcome Based Education*) adalah pendekatan dalam sistem pendidikan dengan fokus yang jelas dan mengatur segala sesuatu dalam sistem pendidikan sehingga kemampuan apa yang penting bagi mahasiswa dapat dilakukan pada akhir pengalaman belajar. Prinsip pada OBE menjadi dasar tercapainya kualitas pendidikan tinggi diantaranya; (1) pendidikan direncanakan sebelumnya (kurikulum, sistem pembelajaran, asesmen) dikaitkan dengan tujuan program dan *outcome* lulusan (pengetahuan, kemampuan, sikap/perilaku) yang ingin dicapai. (2) pendekatan tidak pada apa yang diajarkan tetapi apa yang dibekalkan yaitu memastikan bahwa pengembangan SDM dilakukan. (3) keberhasilan didasarkan pada indikator ‘kemampuan’ yang dikuasai mahasiswa, bukan penilaian struktural, yaitu menilai hasil kerja mahasiswa hanya berdasarkan penguasaan pengetahuan (kognisi) saja. Mengimplemetasikan penyusunan kurikulum yang sistematis dan terarah membutuhkan *benchmarking* sebagai panutan dan tolak ukur. Kegiatan *benchmarking* dilakukan dengan Universitas dengan dianggap lebih baik dan mampu menjadi panutan dalam penyusunan kurikulum. Dengan adanya kegiatan *benchmarking* maka penyusunan kurikulum OBE memiliki patokan sebagai tolak ukur yang akan dicapai.

Dengan adanya penyusunan kurikulum OBE berbasis RI 4.0 yang dihasilkan dari kalangan Perguruan Tinggi dan Non Perguruan Tinggi dalam perkuliahan akan menambah kualitas pembelajaran pada mahasiswa maupun dosen dalam pembelajaran bahasa Prancis. Berdasarkan pertimbangan hal-hal tersebut diatas, maka penyusunan kurikulum OBE (*Outcome Based Education*) berbasis RI 4.0 dalam melaksanakan pembelajaran baik dalam bidang Pengajaran, Penelitian, Publikasi dan lain-lain dipandang perlu untuk dilaksanakan. Kegiatan ini dilaksanakan dalam waktu yang disepakati. Hasil kegiatan ini memberikan manfaat yang besar dalam pengembangan dan peningkatan kualitas SDM dosen dan peningkatan pembelajaran pada mahasiswa.

Berikut adalah beberapa alasan mengapa kurikulum OBE perlu dikembangkan:

a. Menyiapkan lulusan untuk dunia kerja

Kurikulum OBE berfokus pada persiapan lulusan agar memiliki kemampuan yang siap diaplikasikan dalam dunia kerja.

b. Memenuhi kebutuhan Masyarakat

Kurikulum OBE menekankan pada pengembangan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.

c. Menyesuaikan dengan perkembangan zaman

Kurikulum OBE dirancang untuk fleksibel sehingga dapat merespons perubahan dalam tuntutan industri dan kebutuhan masyarakat.

d. Memberikan pengalaman belajar yang kompleks

Kurikulum OBE menghasilkan pengalaman belajar yang ringkas tetapi tetap kompleks.

e. Memastikan lulusan siap bersaing secara global

Kurikulum OBE dapat membantu perguruan tinggi memastikan bahwa lulusannya memiliki kemampuan untuk bersaing dalam skala global.

B. Tujuan

Tujuan pengembangan kurikulum Outcome-Based Education (OBE) adalah untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan mampu bersaing secara global. Berikut adalah beberapa tujuan pengembangan kurikulum OBE:

a. Fleksibel dan responsive

Kurikulum OBE dirancang untuk dapat merespons perubahan dalam tuntutan industri dan kebutuhan masyarakat. Materi, metode, dan penilaian dapat disesuaikan dengan perkembangan terkini dalam bidang studi.

b. Fokus pada kompetensi

Kurikulum OBE berfokus pada kompetensi yang relevan dengan dunia kerja.

c. Penilaian yang jelas dan transparan

Kurikulum OBE menetapkan secara jelas dan terukur hasil pembelajaran yang diinginkan untuk setiap program atau mata pelajaran.

d. Dorong peran aktif mahasiswa

Kurikulum OBE mendorong mahasiswa untuk aktif membangun pemahamannya sendiri untuk mencapai kompetensi yang ditargetkan.

C. Manfaat

Pengembangan kurikulum Outcome Based Education (OBE) memiliki banyak manfaat, di antaranya:

- Fokus pada kompetensi relevan: Kurikulum OBE berfokus pada kompetensi yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat.
- Fleksibilitas: Kurikulum OBE dapat disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan industri.
- Penilaian transparan: Kurikulum OBE memiliki penilaian yang lebih jelas dan transparan.
- Motivasi belajar: Kurikulum OBE dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.
- Persiapan dunia nyata: Kurikulum OBE dapat mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi dunia nyata.
- Pengembangan keterampilan: Kurikulum OBE dapat mengembangkan keterampilan baru yang mempersiapkan mahasiswa di level lebih global.
- Pembelajaran berpusat pada mahasiswa: Kurikulum OBE mendorong peran aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran.
- Ekosistem pendidikan berdampak positif: Kurikulum OBE dapat berdampak positif di luar kampus, misalnya melalui kegiatan sosial.

OBE adalah pendekatan kurikulum yang berfokus pada hasil pembelajaran yang konkret dan dapat diukur. Dalam penerapan OBE, bukan hanya pemaparan materi di kelas, tetapi juga berfokus pada persiapan lulusan agar memiliki kemampuan yang siap diaplikasikan dalam dunia kerja.

BAB II

Analisis Internal dan Eksternal

A. Analisis Internal

1. Hasil Review Evaluasi Kurikulum Oleh Tim Pengembang Kurikulum

Kurikulum Prodi S2 IKOR dirancang atas dasar kesesuaian dengan tujuan, cakupan dan kedalaman materi, pengorganisasian yang mendorong terbentuknya *hard skills* dan *soft skills* yang dapat diterapkan sesuai kebutuhan pengguna lulusan. Kurikulum Prodi S2 IKOR terus dikembangkan, mulai dari Kurikulum Nasional dikembangkan menjadi Kurikulum Berbasis Kompetensi pada tahun 2005, pada tahun 2011 dikembangkan dan diberlakukan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) sistem Blok terintegrasi dengan softskill hal ini sesuai dengan **SK Rektor No. 35/J39/KEP/PP/2016. Dalam 2 tahun terakhir pada Tahun 2018 dikembangkan dan dilaksanakan kurikulum berbasis KKNI di S2 IKOR PPs** sebagai perwujudan keputusan Rektor No.0149/UN33/LL/2016 dengan pengintegrasian *Learning Revolution* dan *Softskill* dilakukan secara terintegrasi melalui konsep *Learning Revolution (critical book report, mini riset, rekayasa ide dan project)*.

Dalam periode 5 (lima) tahun terakhir, S2 IKOR telah melakukan 2 (dua) kali pengembangan kurikulum yaitu tahun 2021 dan 2022. Tahun 2021 menekankan pada perbaikan *content knowledge* dinamakan **kurikulum Merdeka belajar** sedangkan pada tahun 2022, penekanan pada perubahan jumlah SKS dari **52 menjadi 42 dengan fokus pada bagaimana lulusan menghadapi perubahan masa depan yang sangat cepat**. Muatan kurikulum ini dikembangkan berbasis hasil analisis internal dengan melibatkan dosen tetap program studi dan dosen pemangku mata kuliah yang ada di prodi S2 IKOR dengan menjawab kebutuhan jaman terhadap kurikulum OBE yang memuat luaran mata kuliah, tujuan mata kuliah hingga struktur mata kuliah.

Prodi S2 IKOR terus berupaya melaksanakan penilaian dan pemutakhiran kurikulum dan dilaksanakan dengan kontinu tiap tahunnya untuk dengan menerima masukan dan saran dari pemangku kepentingan internal bersama dosen tetap program studi, dosen pemangku mata kuliah dan tim pengembangan kurikulum prodi yang disusun berdasarkan kebutuhan jaman **.Peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi Republik Indonesia Nomor 53 tahun 2023 Tentang Penjaminan mutu pendidikan tinggi**, pada program magister/magister terapan, beban belajar berada pada rentang 54 (lima puluh empat) satuan kredit semester sampai dengan 72 (tujuh puluh dua) satuan kredit semester yang dirancang

dengan Masa Tempuh Kurikulum 3 (tiga) semester sampai dengan 4 (empat) semester. Mahasiswa pada program magister/magister terapan wajib diberikan tugas akhir dalam bentuk tesis, prototipe, proyek, atau bentuk tugas akhir lainnya yang sejenis. **Tujuan dilakukannya** evaluasi dan pemutakhiran oleh tim dosen pengembang kurikulum ini adalah untuk memperoleh gambaran dan kebutuhan pengembangan kurikulum yang sesuai dengan perkembangan jaman.

B. Analisis Eksternal

1. Hasil Evaluasi *Forum Group Discussion* (FGD)

Muatan kurikulum ini dikembangkan berbasis hasil analisis internal dan eksternal yang melibatkan para ahli, pemangku kepentingan dan *benchmarking* beberapa Prodi Ilmu Keolahragaan di Perguruan Tinggi lain. Dengan mengundang untuk melakukan FGD pakar/praktisi olahraga Prof. Dr. Sukendro, M.Kes. (Universitas Jambi), Dr. Fahmi Fahrezi, M.Pd. (UNJ) dan Dr. Hikmad Hakim, M.Kes. (UNM) yang dilaksanakan secara daring. Pimpinan Prodi S2&S3 dalam lingkup Ilmu Keolahragaan Se-Indonesia yang diwakili oleh Prodi S2 IKOR UNY. Ditingkat Sumatera Utara mengundang Sekolah Tinggi Olahraga (STOK) Bina Guna Medan (S1), pengguna lulusan Disporasu, Stakeholder Olahraga, Pelaku Industri Bidang Peralatan Olahraga, Industri Online (MOI), R & G Gym Fitness, KONISU, K.UPT PPLP Sumut dan Ikatan Alumni IKA IKOR Unimed, MGMP Kota Medan.

Prodi S2 IKOR PPs Unimed terus berupaya melaksanakan penilaian dan pemutakhiran kurikulum dan dilaksanakan dengan kontinu tiap tahunnya untuk dengan menerima masukan dan saran dari pemangku kepentingan internal dan eksternal, dan dinialai oleh pakar keilmuan yang relevan sehingga sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pengguna lulusan. Karena itu Semenjak dikeluarkannya **Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 753/P/2020** terkait dengan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dan Indikator Kerja Utama (IKU) yang dituangkan yaitu peningkatan kualitas kurikulum dan pembelajaran yaitu kemitraan program studi dan metode pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (*team based project*) mendorong Unimed, UPPS dan Prodi S2 IKOR PPs Unimed untuk ikut melakukan penyesuaian dengan kebijakan-kebijakan tersebut dan Unimed sejak tahun 2021 telah mengimplementasikan proses pembelajaran berbasis *case method* dan *team based project* pada beberapa mata kuliah terpilih. Kebijakan MBKM telah mentransformasi dan membuka peluang yang besar bagi perguruan tinggi untuk menyesuaikan kurikulum secara cepat dengan berbagai perubahan paradigma pembelajaran yang terjadi di era industri 4.0. Menyahuti hal ini

pada akhir tahun 2022 Unimed telah mensosialisaikan pengembangan kurikulum **MBKM berbasis outcome (OBE)**. Karena itu pada tahun 2022 Prodi S2 IKOR PPs Unimed telah mulai menginisiasi perubahan Kurikulum berbasis *Outcome Base Education (OBE)* yang berorientasi pada peta okupasi/profesi dalam Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)

Tujuan dilakukannya evaluasi dan pemutakhiran pertemuan ini adalah untuk memperoleh gambaran dan kebutuhan pengembangan kurikulum yang diinginkan stakeholder guna disesuaikan dengan VMTS Prodi S2 IKOR yang telah ditetapkan serta mempertimbangkan adanya umpan balik yang diperoleh melalui *tracer study*. Hasil *tracer study* terhadap eksternal stakeholder dan melakukan *benchmarking* pada Prodi S2 IKOR PPs Unimed lain di FORPIMPAS Indonesia ditemukan perlunya pengintegrasian IT pada setiap mata kuliah. Selain itu, perlu pembentukan kompetensi lulusan mampu menerapkan berbagai model-model pembelajaran inovatif berbasis konstruktivistik, seperti model *problem based learning*, pembelajaran tematik terpadu, *discovery learning*, pengembangan media pembelajaran, dan pelibatan IT/ICT dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Evaluasi *Banchmarking* Kurikulum Dengan Prodi Sejenis

Program kerja sama antara Prodi dan Lembaga/Forum Asosiasi Ilmiah Prodi dapat Meningkatkan Kualitas Akademik mahasiswa dan dosen dalam kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi di Prodi Magister Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan, Prodi Magister Ilmu Keolahragaan Univerisitas Negeri Jakarta. Setelah melaksanakan proses kesepakatan kerja sama Prodi Magister Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan, Prodi Magister Ilmu Keolahragaan Univerisitas Negeri Jakarta diharapkan pada tahun 2024 implementasi kesepakatan dapat dilaksanakan di antara Prodi-prodi yang melakukan kesepakatan kerja sama dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas mahasiswa dan dosen dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi pada masing-masing prodi.

Program kerja sama bagi suatu instansi, termasuk Prodi S2 Ilmu Keolahragaan, merupakan suatu keharusan. Program studi, di bawah naungan Program Pascasarjana dan Universitas (Unimed) melakukan upaya peningkatan kerja sama terhadap Prodi sejenis yakni Prodi Magister Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan, Prodi Magister Ilmu Keolahragaan Univerisitas Negeri Jakarta.

Kegiatan ini menghasilkan dokumen kerja sama (MoA) Prodi S2 Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan, Prodi Magister Ilmu Keolahragaan Univerisitas Negeri Jakarta. Adapun kesepakatan kerja sama yang telah dirumuskan meliputi kerja sama peningkatan kualitas mahasiswa dan dosen dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi.



Gambar 2.1. Kerja Sama Antara Prodi S2 IKOR UNIMED dengan Prodi S2 IKOR UNJ

Setelah melaksanakan proses Kerjasama dari kegiatan ini yang berdampak positif pada kualitas di masing-masing prodi, diharapkan kegiatan-kegiatan sejenis dapat terus dilaksanakan dan dikembangkan dengan prodi-prodi sejenis lainnya.

3. Hasil Analisis Berdasarkan *Tracer Study*

Beberapa aktivitas yang dilakukan bersama mahasiswa dan alumni dapat digunakan sebagai masukan di dalam program maupun proses pembelajaran. Masukan mahasiswa dapat dilihat dari hasil survei Indeks Pengajaran Dosen (IPD) maupun saat *open talk* yang dilakukan di awal semester ganjil. Masukan dari alumni terutama yang baru lulus dalam masa 1-3 tahun, dapat diperoleh melalui survei yang dilakukan oleh Tim *Tracer Study* GPM FIK UNIMED Negeri Medan maupun dilakukan secara mandiri oleh Program Studi S2 IKOR. Batasan waktu bagi lulusan yang digunakan adalah 1-3 tahun, sebagai refleksi dari hasil kurikulum secara langsung. Hasil tinjauan terhadap masukan mahasiswa dan alumni ini dapat dilakukan melalui tahapan seperti pada diagram alir di bawah ini.



Gambar 2.2. Diagram Alir Perumusan Kebutuhan Mahasiswa dan Alumni

Penanggung jawab terhadap isian di dalam formulir tersebut, dituliskan seperti tabel di bawah ini.

Tabel 2.1. Formulir Masukan Kebutuhan Mahasiswa

No	Kegiatan	Penanggung Jawab
1	Mendata masukan dari mahasiswa dan lulusan. Masukan saat <i>open talk</i> , survei, hasil laporan <i>Tim Tracer</i> dan lain sebagainya	Ketua Program Studi
2	Menentukan faktor bobot pada setiap masukan	Koordinator RMK (Rumpun Mata Kuliah)
3	Memutuskan untuk menerima/tidaknya setiap masukan dan melakukan tindak lanjut	Ketua TPM

Tracer Study adalah suatu metode yang digunakan oleh beberapa perguruan tinggi negeri maupun swasta di Indonesia, yang berguna untuk memperoleh umpan balik dari alumni. Umpan balik yang diperoleh dari alumni ini dibutuhkan oleh perguruan tinggi untuk evaluasi dalam rangka pengembangan kualitas dan sistem pendidikan. Umpan balik dapat dimanfaatkan pula bagi perguruan tinggi untuk memetakan dunia industri dan usaha agar jeda menganggur saat setelah wisuda dengan bekerja dapat diperkecil.

Tim Tracer FIK UNIMED menggunakan metodologi yang telah disusun dengan baik, guna pengambilan data dari alumni secara tepat dan akurat yang dapat dilihat melalui [Tracer study](#) yang dilaksanakan mencakup aspek-aspek antara lain:

- 1) Keandalan (reliability): kemampuan dosen, tenaga kependidikan, dan pengelola dalam memberikan pelayanan.
- 2) Daya tanggap (responsiveness): kemauan dari dosen, tenaga kependidikan, dan pengelola dalam membantu mahasiswa dan memberikan jasa dengan cepat.
- 3) Kepastian (assurance): kemampuan dosen, tenaga kependidikan, dan pengelola untuk memberi keyakinan kepada mahasiswa bahwa pelayanan yang diberikan telah sesuai dengan ketentuan.
- 4) Empati (empathy): kesediaan/kepedulian dosen, tenaga kependidikan, dan pengelola untuk memberi perhatian kepada mahasiswa.
- 5) Tangible: penilaian mahasiswa terhadap kecukupan, aksesibilitas, kualitas sarana dan prasarana

Berdasarkan hasil pengukuran kepuasan yang telah dilaksanakan telah diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2.2. Kepuasan Pengguna

No.	Aspek yang Diukur	Tingkat Kepuasan Mahasiswa (%)				Rencana Tindak Lanjut oleh UPPS/PS
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	
1	2	3	4	5	6	7
1	Keandalan (<i>reliability</i>): kemampuan dosen, tenaga kependidikan, dan pengelola dalam memberikan pelayanan.	47,6	38	14,2		Workshop pengembangan kapasitas dosen dalam memberikan pelayanan akademik setiap semester
2	Daya tanggap (<i>responsiveness</i>): kemauan dari dosen, tenaga kependidikan, dan pengelola dalam membantu mahasiswa dan memberikan jasa dengan cepat.	45,2	35,7	19		Focus Group Discussion (FGD) pembimbingan tesis agar sesuai dengan Visi Misi dan Roadmap Penelitian
3	Kepastian (<i>assurance</i>): kemampuan dosen, tenaga kependidikan, dan pengelola untuk memberi keyakinan kepada mahasiswa bahwa pelayanan yang diberikan telah sesuai dengan ketentuan.	47,6	35,7	16,6		Sosialisasi standart operasional prosedur (SOP) tentang pelayanan terhadap mahasiswa Pascasarjana Prodi S2 IKOR
4	Empati (<i>empathy</i>): kesediaan/kepedulian dosen, tenaga kependidikan, dan pengelola untuk memberi perhatian kepada mahasiswa.	50	35,7	14,2		Melaksanakan study tour bagi dosen dan mahasiswa yang akan dilaksanakan persemester
5	<i>Tangible</i> : penilaian mahasiswa terhadap kecukupan, aksesibilitas, kualitas sarana dan prasarana.	46,2	37,7	12,1		Penambahan sarana dan prasaran berbasis IT seperti ruang audiovisual lengkap dengan jaringan internet

No.	Aspek yang Diukur	Tingkat Kepuasan Mahasiswa (%)				Rencana Tindak Lanjut oleh UPPS/PS
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	
	Jumlah	50	38	19	0	

Hasil pengukuran kepuasan mahasiswa terhadap proses pendidikan dapat diambil dari hasil studi penelusuran yang dilakukan pada Tahun 2024.

4. Hasil Evaluasi Berdasarkan Analisis SWOT

Dari hasil analisis capaian kinerja di atas, dilakukan analisis kekuatan dan kelemahan dari internal FIK UNIMED dan Prodi S2 IKOR dan analisis peluang dan tantangan dari eksternal PPs Unimed dan Prodi S2 IKOR yang dikaji berdasarkan komponen utama, yakni: (1) Kurikulum Pembelajaran, dan (2) Suasana Akademik dapat di lihat pada tabel dibawah ini:

a. Identifikasi SWOT

Tabel 2.3. Identifikasi SWOT

<p>Kekuatan (S)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prodi telah mengimplementasikan Jurikukum berbasis kompetensi yang merujuk pada KKNi 2. Ketersediaan sumberdaya pembelajaran yang elektronik seperti banch witch yang sangat memadai 3. Menerapkan 6 bentuk penugasan yang membangun kemandirian mahasiswa dalam belajar. 4. Suasana akademik yang sangat kondusif sehingga terciptanya interaksi antara dosen dan mahasiswa. 5. Ketersediaan sumber belajar yang memadai seperti jurnal, buku dan perpustakaan digital 	<p>Kelemahan (W)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan pemanfaatan e learning masih terbatas 2. Masih minimnya keterampilan mahasiswa dalam memanfaatkan ICT 3. Periode penyelesaian tesis belum optimal
<p>Peluang (O)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kebijakan tentang otonomi perguruan tinggi memberikan keleluasaan dalam mendesain kurikulum berbasis KKNi yang diselarakan dengan ksbutuhan masyarakat 2. Pengembangan keilmuan melalui inter dan antar disiplin ilmu 3. Ketersediaan bancwith sebagai fasilitas <i>e-learning (Blendeed Learning)</i> 	<p>Ancaman (T)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Revolusi Industri 4.0 menuntut perubahan dalam proses belajar mengajar online 2. Perguruan Tinggi lain berusaha meningkatkan kompetensi lulusan secara terus menerus 3. Tuntutan dunia kerja berbasis digitalisasi mengancam keterampilan lulusan

b. Analisis SWOT:

Tabel 2.4. Hasil Analisis SWOT

<p>Evaluasi Internal</p> <p>Evaluasi Eksternal</p>	<p>Strength (S)</p>	<p>Weakness (W)</p>
	<p>1. Prodi telah mengimplementasikan kurikulum berbasis kompetensi yang merujuk pada KKNI</p> <p>2. Ketersediaan sumberdaya pembelajaran yang elektronik seperti banch witch yang sangat memadai</p> <p>3. Menerapkan 6 bentuk penugasan yang membangun kemandirian mahasiswa dalam belajar.</p> <p>4. Suasana akademik yang sangat kondusif sehingga terciptanya interaksi antara dosen dan mahasiswa.</p> <p>5. Ketersediaan sumber belajar yang memadai seperti jurnal, buku dan perpustakaan digital Terdapat pedoman baku yang diterapkan dalam penilaian</p>	<p>1. Kemampuan pemanfaatan e-learning masih terbatas</p> <p>2. Masih minimnya keterampilan mahasiswa dalam memanfaatkan ICT</p> <p>3. Periode penyelesaian tesis belum optimal</p>
<p>Opportunity (O)</p>	<p>Strategi (S – O)</p>	<p>Strategi (W – O)</p>
<p>1. Kebijakan tentang otonomi perguruan tinggi memberikan keleluasaan dalam mendesain kurikulum berbasis KKNI yang diselarkan dengan ksbutuhan masyarakat</p> <p>2. Pengembangan keilmuan melalui inter dan antar disiplin ilmu</p> <p>3. Ketersediaan bancwith sebagai fasilitas e-learning (<i>Blendeed Learning</i>)</p>	<p>1. Menguatkan imolementasi kurikulum KKNI melalui kajian terhadap kebutuhan pengguina lulusan.</p> <p>2. Mengimplementasikan dan Pengoptimalisasian fungsi ICT dalam pembelajaran melalui blended learning</p>	<p>1. Mengoptimalkan kondisi kurikulum yang menekankan pada aktivitas mahasiswa dengan menyetarakan pembelajaran dengan dunia kerja</p> <p>2. Melakukan pelatihan pemanfaatan ICT dalam pembelajaran bagi dosen dan mahasiswa</p>
<p>Threat (T)</p>	<p>Strategi (S – T)</p>	<p>Strategi (W – T)</p>

<ul style="list-style-type: none"> i. Revolusi Industri 4.0 menuntut perubahan dalam proses belajar mengajar online i. Perguruan Tinggi lain berusaha meningkatkan kompetensi lulusan secara terus menerus i. Tuntutan dunia kerja berbasis digitalisasi mengancam keterampilan lulusan 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mengkaji dan melakukan revisi kurikulum setiap 2 tahun sekali dengan menyesuaikan tuntutan kebutuhan <i>stakeholder</i>. 2. Peningkatan kualitas 6 penugasan dengan merujuk pada tema kebutuhan pasar kerja 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Penguatan system monev pembelajaran yang didasarkan pada standar mutu pembelajaran 2. Memanggil ahli bidang ICT untuk meningkatkan keterampilan dosen dan mahasiswa dalam memanfaatkan ICT .
--	---	--

5. Meninjau dan Merumuskan Kebutuhan Masyarakat

Program studi S2 IKOR sering melakukan kegiatan dengan masyarakat, diantaranya adalah saat kegiatan pengabdian kepada masyarakat, pelaksanaan kerja praktek lapangan, aktivitas dengan pengguna lulusan, diskusi dengan program studi sejenis, pelaksanaan seminar dan/atau *conference* dan yang lain. Kegiatan tersebut memberikan masukan atau bisa saja dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan. Sebagai contoh di dalam riset yang dibuat oleh mahasiswa S2 IKOR atas kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan alat tes dan pengukuran atau membuat suatu aplikasi yang memudahkan pengguna lulusan dalam menjalankan tupoksi, atas kesesuaian pengetahuan mahasiswa saat dicoba untuk diaplikasikan, atau kesesuaian keilmuan dosen dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, atas kesesuaian pengembangan keilmuan dosen dalam mengembangkan aplikasi di masyarakat dan/atau di industri. Apa yang disebutkan di atas merupakan informasi yang sangat berguna dalam tahapan dalam tinjauan dan perumusan masukan dari masyarakat.

Adapun tahapan ini dapat dilakukan melalui tahapan seperti pada diagram alir di bawah ini.



Gambar 2.3. Diagram Alir Perumusan Kebutuhan Masyarakat

Masukan dari *society* ada yang bersifat sangat berharga dan harus segera ditindak lanjuti, atau bisa juga memerlukan waktu di dalam memutuskan untuk dapat dilakukan. Beberapa hasil dapat dituangkan dalam bentuk format berikut ini. Di dalam formulir di bawah ini merupakan salah satu contoh bagaimana melakukan pendataan dan kemudian mengevaluasi

beberapa masukan dari masyarakat. Setiap masukan dituliskan, dan kemudian diberi faktor bobot tentang sifat kepentingan dengan peningkatan kemampuan lulusan. Faktor bobot diberi nilai skala 1 sampai dengan 5, mulai sangat tidak penting-sangat penting. Untuk jawaban yang menghasilkan 1 atau 2, tidak akan dijadikan sebagai masukan, sedangkan untuk tingkatan 4 atau 5 akan dijadikan masukan. Bila faktor bobot terhadap masukan tersebut bernilai 3 maka memerlukan waktu untuk memutuskan diterima atau tidak. Untuk masukan seperti ini maka sebaiknya di arsip terlebih dahulu, kemudian untuk dibahas pada waktu yang lain. Penanggung jawab terhadap isian yang ada di dalam formulir tersebut, dituliskan seperti tabel di bawah ini.

Tabel 2.5. Formulir Masukan Kebutuhan Masyarakat

No	Kegiatan	Penanggung Jawab
1	Mendata masukan dari society	Ketua Program Studi
2	Menentukan factor bobot pada setiap masukan	Koordinator RMK (Rumpun Mata Kuliah)
3	Memutuskan untuk menerima/tidaknya setiap masukan	Ketua TPM

BAB III
LANDASAN PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM
BERBASIS OBE

A. Landasan Filosofis

Sistem nilai pandangan hidup yang dianut oleh suatu masyarakat pancasila adalah pandangan dan falsafah hidup bangsa Indonesia. Nilai-nilai tercantum dalam sila-sila Pancasila harus dapat menjiwai setiap arah pengembangan kurikulum. Landasan filosofis ini kemudian diterjemahkan lebih rinci dalam landasan yuridis sebagai termuat dalam UU no. 20 tahun 2003 sebagaimana mencerminkan beberapa konsepsi isi kurikulum (1) Pendidikan itu adalah suatu upaya, usaha atau kegiatan yang bertujuan, (2) dalam kegiatan pendidikan itu terdapat suatu rencana yang disusun atau diatur, (3) rencana tersebut dilaksanakan di sekolah melalui cara-cara yang telah ditetapkan.

Kurikulum atau lebih dikenal dengan sistem pembelajaran memiliki sebuah aspek yang berguna dalam membantu perkembangan dari kurikulum itu sendiri, sebut saja pengembangan kurikulum. Pengembangan kurikulum itu sendiri adalah merupakan sebuah proses yang melibatkan perencanaan sehingga menghasilkan sebuah sarana baru yang lebih baik sehingga memberikan sebuah kondisi pembelajaran yang lebih baik. Dalam pengembangan kurikulum, yang perlu diperhatikan adalah prinsip itu sendiri, agar perkembangan tetap terarah dan dapat diterima oleh para pengguna kurikulum itu sendiri. Prinsip kurikulum harus berorientasi terhadap tujuan, merupakan hal diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu, dimana hal tersebut tetap memiliki arti yang sama yaitu mengandung aspek – aspek pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan. Dari hal tersebut, maka selanjutnya akan ada pertumbuhan yang memunculkan perubahan tingkah laku sehingga mencakup dari tiga aspek tersebut dan tetap mempertahankannya. Pengembangan kurikulum harus fleksibel, dalam arti luwes, atau mudah disesuaikan. Maksudnya adalah pengembangan tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Jadi tidak kaku atau monoton, dan pengembangannya juga melibatkan penambahan pengetahuan yang sesuai dengan kebutuhan tidak hanya pada lingkungan sekitar namun juga tuntutan dari perubahan zaman. Relevansi juga dibutuhkan dalam pengembangan kurikulum terjaga dalam tujuan, baik secara konten atau materi maupun sistemnya. Aspek efektifitas dikaitkan dengan ketepatan pencapaian kurikulum yaitu kesesuaian antara pemanfaatan kurikulum, optimalisasi penggunaan anggaran, sumber daya

yang ada, waktu yang tersedia sehingga perkembangan dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

B. Landasan Sosiologis

Dengan menjadikan karakteristik masyarakat Indonesia sebagai landasan dalam pengembangan kurikulum, pembelajaran yang diajar nantinya tidak terealisasi dari lingkungan sosialnya. Secara sosiologis, lembaga pendidikan sebenarnya dibentuk oleh masyarakat, dihidup oleh masyarakat dan oleh karena itu harus member kemanfaatan kepada masyarakat. Kurikulum yang dikembangkan tidak boleh tidak harus sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

C. Landasan Historis

Program Studi (Prodi) S2 IKOR merupakan program studi Magister masih relatif baru yang berada pada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan (Unimed). Prodi S2 IKOR berdiri sejak tahun 2016 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 50/KPT/I/2016. Lahirnya Prodi S2 IKOR dengan konsentrasi Manajemen Olahraga didasarkan pada berbagai isu aktual tentang perubahan global bidang olahraga telah menembus ranah industri olahraga dan masih rendahnya tata kelola organisasi olahraga nasional. Selain itu semangat berdirinya Prodi S2 IKOR adalah kebutuhan Unimed untuk mengembangkan rekayasa industri sesuai visi Unimed menjadi *universitas yang unggul dibidang pendidikan, rekayasa industri dan budaya*. Dalam rangka mewujudkan penyelenggaraan Prodi yang baik maka ditetapkan VMTS sebagai arah pengembangan Prodi kedepan. Menindaklanjuti niat tersebut maka dibentuk penyelenggara penyusunan VMTS berdasarkan surat keputusan direktur pascasarjana Nomor **0042A/UN33.27/KEP/LL/2024 Per Tanggal 22 Januari 2024** tentang perumusan VMTS dan pengangkatan tim personalia penyusunan VMTS Prodi IKOR PPs Unimed. Surat keputusan tersebut menjadi dasar tim personalia dalam melakukan kegiatan perumusan VMTS Prodi IKOR beberapa tahun ke depan.

Berdasarkan surat keputusan direktur PPs Unimed selanjutnya dilakukan penyusunan VMTS dengan beberapa dasar pertimbangan. **Dasar pertama** penyusunan VMTS Prodi IKOR adalah visi PPs Unimed dan visi Unimed 2011-2025 yang tertuang pada renstra Unimed 2020-2024 yang berorientasi pada penguatan layanan akademik berbasis penelitian, daya saing, dan menghasilkan produk berbasis *research* dengan membangun jejaring lokal, nasional, regional dan internasional. **Dasar kedua** penyusunan VMTS Prodi IKOR tuntutan **perubahan kebijakan nasional** yaitu; (1) Permendikbud Nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional

Pendidikan Tinggi, (2) Undang-Undang No. 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional dan (3) Grand design pembangunan olahraga Kementerian Pemuda dan Olahraga 2018-2030. **Dasar ketiga** penyusunan Visi Prodi IKOR program magister adalah **faktor internal** dengan mempertimbangkan kondisi sumber daya baik sarana dan prasarana maupun manusia, Sumber daya sarana dan prasarana meliputi gedung, ruang kuliah, alat bantu pembelajaran, keberadaan kurikulum, ruang kelas, jaringan internet, sumber belajar, laboratorium, dan perangkat pedoman praktikum. Sedangkan ketersediaan sumber daya manusia seperti jenjang dan spesifikasi pendidikan dan keahlian dan berbagai produk hasil riset dosen yang dipublikasikan dan dimanfaatkan oleh masyarakat. Perumusan visi, misi, sasaran, dan tujuan Prodi S2 IKOR dilakukan melalui proses kajian terhadap internal maupun kajian eksternal. Hasil **Kajian internal** meliputi: (a) Rencana Induk Pengembangan (RIP) Unimed (b) Rencana Strategis, (c) Proses akademik, (d) Kontribusi stakeholder, (e) proses managerial (f) budaya organisasi dari *civitas akademika*, dan (g) kondisi sumber daya serta (h) hasil penelitian dan pengabdian. Sedangkan hasil **kajian eksternal** meliputi: (a) Perspektif perubahan ilmu dan teknologi bidang manajemen dan industri olahraga, (b) kondisi organisasi olahraga nasional dan provinsi Sumut, (3) Perubahan isu-isu aktual terkini bidang olahraga, (d) perkembangan industri olahraga era digitalisasi (e) kemajuan manajemen event olahraga dan (f) persaingan global bidang jasa dan produk olahraga serta perubahan kebijakan olahraga nasional.

D. Landasan IPTEKS

Saat ini kita berada pada era Revolusi Industri 4.0. Era Revolusi Industri 4.0 disebut juga era globalisasi. Revolusi industri 4.0 dicirikan dengan adanya literasi baru (big data, teknologi, dan sumberdaya manusia), *artificial intelligence*, *internet of things*, dan *robotic*. Bagi Indonesia khususnya, masyarakat pendidikan harus prediktif dan responsif terhadap perubahan dan membekali diri dengan keterampilan terkini. Di lain sisi, fenomena sosial kultural bangsa akibat disrupsi revolusi industri 4.0 adalah hal yang tidak boleh dikesampingkan. Globalisasi akan menyebabkan lahirnya dan masuknya pola hidup, nilai- nilai baru ataupun pergeseran budaya yang anomali dan belum tentu selaras/sesuai dengan budaya kita. Dampak negatif ini kian membesar apabila budaya yang masuk diserap dan dijadikan sebagai salah satu nilai dalam kebudayaan kita. Nilai sosial kultural bangsa seharusnya menjadi kekuatan utama bagi masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan pendidikan Ilmu Keolahragaan (IKOR) berbasis riset agar penyelenggaraan pendidikan berdasarkan atas kebutuhan masyarakat dan perkembangan IPTEKS-OR. Pendidikan yang dimaksud di sini adalah

pendidikan yang dibangun di atas nilai budaya bangsa Indonesia.

FIK UNIMED adalah salah satu dari aset penting bangsa Indonesia yang telah tumbuh dan berkembang atas kepercayaan yang diberikan oleh bangsa dengan investasi yang sangat mahal. Membangun Sumberdaya Manusia Indonesia yang berkarakter, berbudaya, dan adaptif terhadap perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni (IPTEKS) adalah cita-cita dan tanggung jawab Unimed sebagai lembaga pendidikan tinggi di Sumatera Utara. Tantangan yang akan dihadapi Unimed di era revolusi industri 4.0 saat ini sangat kompleks dan penuh resiko. Untuk itu, Unimed perlu menyelenggarakan dan mengembangkan Program Pascasarjana dengan berbagai program studi, khususnya Prodi S2 IKOR PPs Unimed yang menghasilkan lulusan yang mampu menghadapi tantangan *society* 5.0 di era revolusi industri 4.0 berbasis kajian keilmuan Prodi S2 IKOR PPs Unimed dan hasil- hasil risetnya.

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan memiliki sumberdaya yang “besar” namun “terbatas”. Sumberdaya yang besar dapat dimaknai keterpaduan seluruh energi keahlian sumber daya manusia (dosen dan staf pegawai), perencanaan terpadu dan berkesinambungan, keterandalan program, efektif dan efisien dalam pemanfaatan fasilitas, dan sistem informasi yang terpadu. Sumberdaya yang terbatas dapat dimaknai PPs Unimed membutuhkan kinerja kepemimpinan yang efektif dalam pengelolaan sumberdaya yang tersedia. Secara keseluruhan dapat dimaknai PPs Unimed sinergis dalam mewujudkan visi, melaksanakan misi dan mencapai tujuan melalui pencapaian sasaran strategis yang ditetapkan pada Renstra PPs Unimed 2020-2024.

E. Landasan Hukum

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586);
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;

6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 59 tahun 2018, tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Sertifikat Profesi, Gelar dan Tata Cara Penulisan Gelar di Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 78/PMK.02/2019 tentang Standar Biaya Masukan Tahun Anggaran 2020.;
8. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 141/O/2001 tentang Statuta Universitas Negeri Medan.;
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
10. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 5 tahun 2020, tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi;
11. Keputusan Menteri Keuangan Republik Indonesia Nomor 362/KMK.05/2018 tentang Penetapan Umum Universitas Negeri Medan pada Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pola Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum.;
12. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 tahun 2020, tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
13. Permendikbudristek No. 53 Tahun 2023 Tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.

BAB IV

Visi, Misi, Tujuan, Strategi Program Studi dan Universitas Value

A. Visi dan Misi Universitas, FIK UNIMED, dan Program Studi

1. Keselarasan Visi dan Misi Universitas, FIK UNIMED dan Program Studi

Rumusan visi Prodi S2 IKOR selaras dengan visi FIK UNIMED yang dirumuskan secara runtut. Seluruh VMTS Program Studi termasuk Prodi S2 IKOR disiapkan mengacu pada VMTS FIK UNIMED yang diturunkan dari Visi dan Misi Unimed. Dapat dipastikan bahwa Visi Prodi S2 IKOR merupakan turunan yang mencerminkan dan selaras dengan kesesuaian rumusan visi Universitas, FIK UNIMED dan Prodi S2 IKOR dapat dibandingkan sebagai berikut

Tabel 4.1. Visi dan Misi Universitas, FIK UNIMED dan Prodi S2 IKOR

Visi Universitas	Visi FIK UNIMED	Visi Program Studi
Menjadi Universitas yang Unggul di Bidang Pendidikan, Rekayasa Industri dan Budaya	Menjadi Fakultas yang unggul bidang Pendidikan Jasmani, rekayasa industri dan budaya olahraga, Kesehatan ditingkat Nasional dan berpengaruh di tingkat global”.	Menjadi program studi yang unggul bidang akademik dan rekayasa industri bidang manajemen olahraga di tingkat Nasional dan kawasan Asean tahun 2025
Misi Universitas	Misi FIK UNIMED	Misi Program Studi
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyelenggarakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat serta kerjasama dengan berbagai instansi dalam dan luar negeri. 2. Mengembangkan Unimed menjadi <i>teaching and research institution</i> yang unggul. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyelenggarakan tridharma perguruan tinggi yang bereputasi nasional dan internasional. 2. Mengembangkan reputasi kelembagaan dan sistem tata kelola fakultas yang berintegritas menuju akreditasi internasional. 3. Mengembangkan reputasi dosen melalui karya hasil-hasil penelitian yang kreatif, dan inovatif berdaya saing nasional 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyelenggarakan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat bidang manajemen dan industri olahraga dalam kerangka sistem akademik yang bermutu. 2. Menyelenggarakan tata kelola program studi Magister (strata 2) Ilmu Keolahragaan konsentrasi manajemen olahraga yang bermutu dengan mengedepankan kaidah-

<p>3. Mengembangkan rekayasa industri dan teknologi yang kreatif.</p> <p>4. Mengembangkan budaya ilmiah dan budaya etnik, kewirausahaan.</p> <p>5. Membina iklim organisasi dan suasana akademik yang sehat.</p>	<p>dan berpengaruh secara global.</p> <p>4. Mengembangkan jiwa wirausaha bagi mahasiswa yang antisipatif pada era disruptif.</p> <p>5. Menjalinkan kerjasama yang sinergi dan harmonis dengan <i>stakeholders</i> Perguruan Tinggi sejenis dan Dunia Usaha dan Industri dalam negeri maupun luar negeri.</p>	<p>kaidah akademisi, moral, etika, tanggung jawab sosial maupun praktis manajerial yang bermanfaat bagi masyarakat.</p> <p>3. Mengembangkan karya kreatif, inovatif dan produktif berbasis penelitian yang dapat dimanfaatkan oleh institusi dan masyarakat.</p> <p>4. Menyelenggarakan kegiatan ilmiah pada bidang manajemen olahraga yang berskala lokal, nasional dan internasional.</p> <p>5. Menjalinkan kerjasama yang sinergi dan harmonis dengan <i>stakeholders</i> dalam pembangunan keolahragaan, baik di tingkat lokal, nasional maupun internasional.</p>
--	--	--

B. Tujuan Prodi S2 IKOR

Tujuan Prodi S2 IKOR

1. Menghasilkan Magister olahraga yang unggul dan profesional serta memiliki kecerdasan dan keterampilan bidang kewirausahaan, Tata kelola organisasi olahraga, industri kreatif dan penyelenggaraan even bidang olahraga.
2. Mengimplementasikan tata kelola dan penyelenggaraan Prodi berbasis standar mutu pendidikan tinggi yang mengedepankan kaidah akademik dan jiwa berkarakter dalam kerangka manajerial profesional guna terciptanya iklim organisasi yang sehat.
3. Menghasilkan penelitian, karya ilmiah kreatif, inovatif dan produktif yang dapat dipergunakan oleh institusi, masyarakat luas dan dunia usaha (DUDI) pada bidang manajemen dan industri olahraga.
4. Menghasilkan rekomendasi pada berbagai isu-isu strategis bidang manajemen olahraga di tingkat lokal, nasional maupun internasional.
5. Menghasilkan dan meningkatkan kerjasama dengan *stakeholders*, serta partisipasi akademisi terhadap tata kelola organisasi keolahragaan lokal, nasional dan internasional.

C. Strategi Prodi S2 IKOR

1. Meningkatkan tenaga keolahragaan yang siap pakai pada lembaga olahraga pemerintah dan swasta secara profesional.
2. Meningkatkan lulusan yang memiliki keterampilan mengembangkan industri kreatif bidang olahraga yang berkolaborasi dengan dunia industri (DUDI).
3. Meningkatkan lulusan mampu merancang dan menyelenggarakan event olahraga baik single maupun multi event bertaraf daerah, wilayah maupun nasional.
4. Meningkatkan lulusan yang memiliki kompetensi *entrepreneurship* tangguh dan berkarakter.
5. Meningkatkan lulusan memiliki budaya mutu, kerja keras, mampu beradaptasi pada perubahan, tangguh, jujur, kompetitif, santun dan kooperatif
6. Terselenggaranya tata kelola Prodi yang berkualitas, efisien, efektif sesuai Standar Nasional Pendidikan Tinggi dengan implementasi kurikulum mengacu KKNI.
7. Dihasilkan karya inovatif dan produktif melalui kegiatan penelitian guna menyelesaikan permasalahan keolahragaan
8. Dihasilkan berbagai kebijakan bidang olahraga sebagai solusi pemecahan masalah praktis bidang olahraga.
9. Terselenggaranya berbagai pertemuan ilmiah seperti seminar, lokakarya, pelatihan *coaching clinic*, diskusi publik dan simposium tingkat daerah, nasional, regional maupun internasional.
10. Terjalinnnya kerjasama kelembagaan dalam dan luar negeri yang berkualitas guna mengembangkan keilmuan bidang manajemen dan industri olahraga.

D. Universitas Value

Universitas Negeri Medan (Unimed) menanamkan nilai-nilai utama dalam budaya akademiknya, yang meliputi:

1. Kejujuran: Menjunjung tinggi integritas dan kepercayaan dalam setiap tindakan.
2. Rasa Hormat: Menghargai perbedaan dan memperlakukan semua individu dengan sopan.
3. Tanggung Jawab: Bertanggung jawab atas tugas dan kewajiban yang diemban.
4. Keadilan: Berlaku adil dalam pengambilan keputusan dan perlakuan terhadap orang lain.
5. Kepedulian: Menunjukkan empati dan perhatian terhadap kesejahteraan sesama.
6. Kewargaan: Berpartisipasi aktif dalam kehidupan kampus dan masyarakat.
7. Toleransi: Menghormati perbedaan pendapat, budaya, dan keyakinan.
8. Ketangguhan: Mampu menghadapi tantangan dengan semangat dan ketekunan.
9. Martabat Diri: Menjaga harga diri dan menghormati diri sendiri serta orang lain.
10. Religiusitas: Menjalankan nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari.

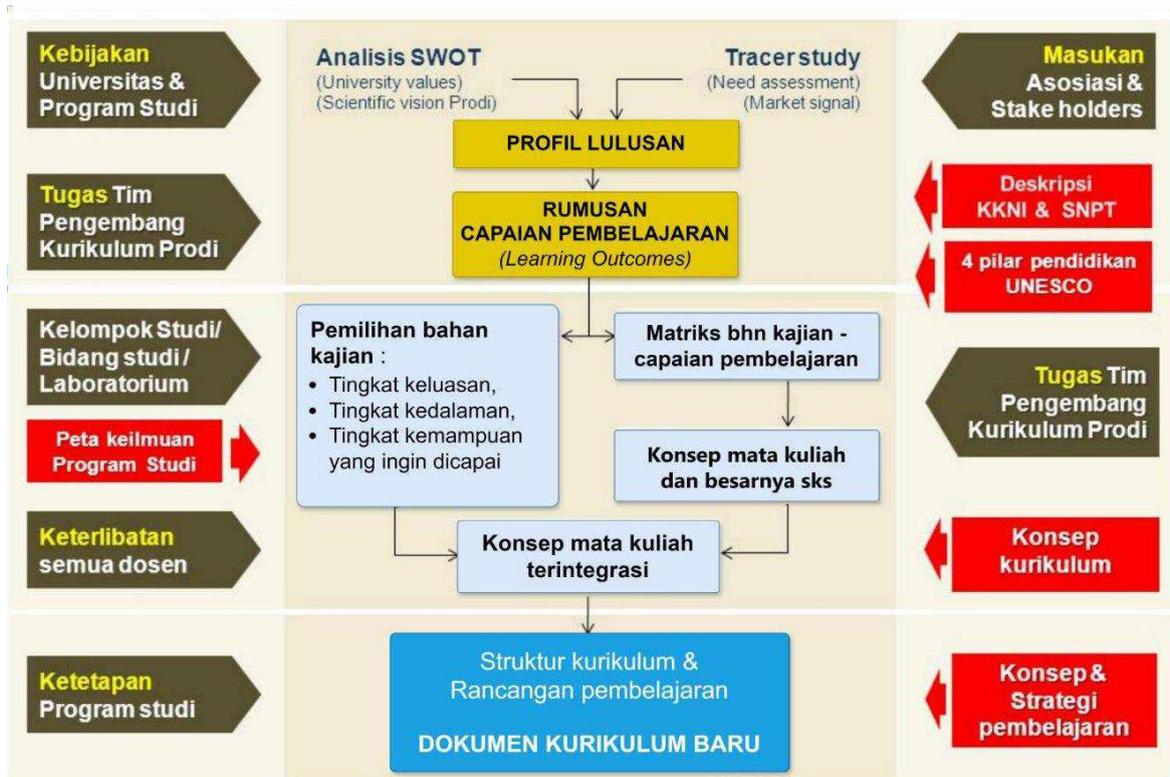
Nilai-nilai ini sejalan dengan visi Unimed untuk menjadi universitas yang unggul dalam bidang pendidikan, ilmu ekonomi, dan bisnis, serta berperan aktif dalam pengembangan karakter dan budaya akademik yang positif

BAB V

STANDAR KOMPETENSI LULUSAN

A. Model Penyusunan Kurikulum OBE

Model penyusunan kurikulum Outcome Based Education Program Studi S2 Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan (FIK UNIMED) didasarkan pada analisis lingkungan internal dan eksternal dalam bentuk analisis SWOT dan komparatif tracer study dan analisis situasional pembelajaran. Kurikulum disusun dengan mempertimbangkan visi, misi, tujuan, dan sasaran program studi, serta masukan dari stakeholder dan kebutuhan pasar kerja. Kurikulum juga diselaraskan dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) untuk memastikan capaian pembelajaran yang sesuai dengan level dan jenjang pendidikan.



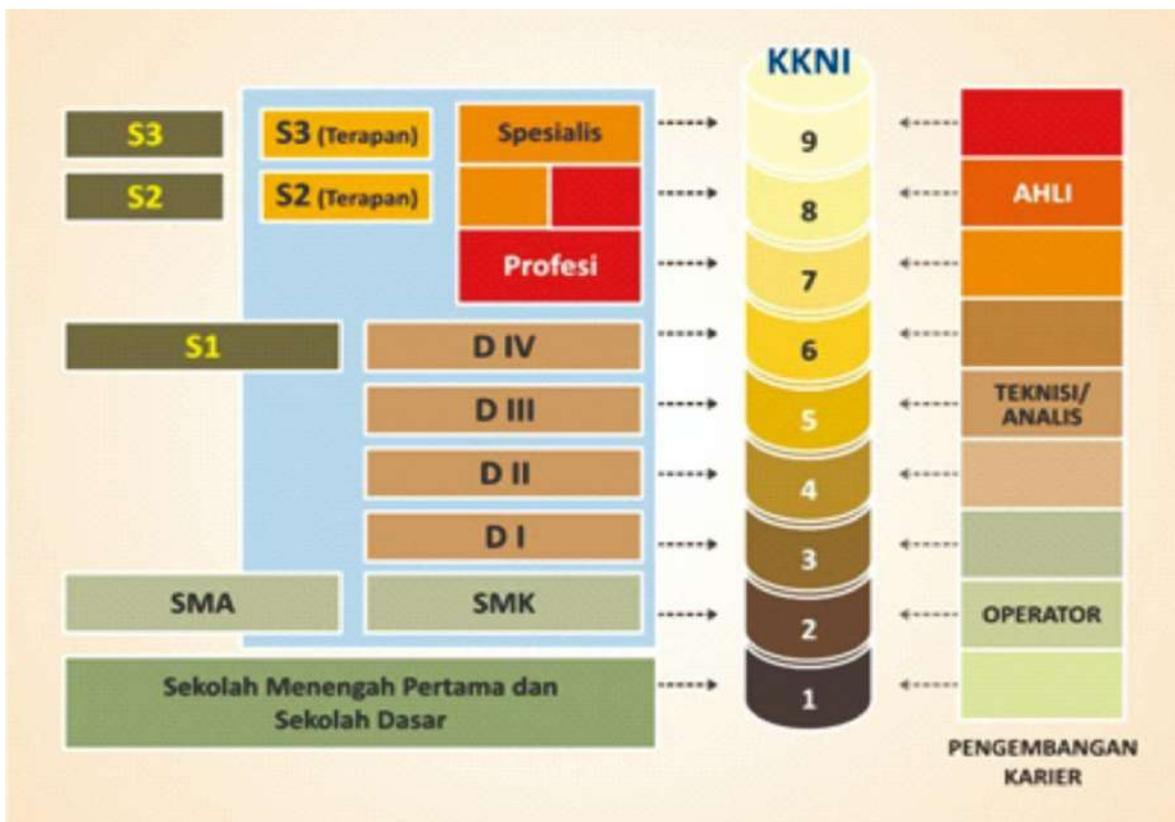
Gambar 5.1. Model Penyusunan Kurikulum Berbasis KKNI

B. Deskripsi Generik KKNI

Deskripsi generik kualifikasi yang harus dicapai pada semua jenjang strata 2 (S2) tertera pada Lampiran Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), yang terdiri dari deskripsi kompetensi yang harus dimiliki oleh semua level dan deskripsi kompetensi yang terkait dengan level/jenjang

pendidikan yang disandang oleh lulusan strata 2. Uraian deskripsi umum yang harus ada pada semua tingkatan dalam KKNI adalah sebagai berikut:

1. Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
2. Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
3. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
4. Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan orisinal orang lain;
6. Menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas.



Gambar 5.2. Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)

C. Kompetensi Lulusan Program Studi

Dalam perspektif Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), lulusan Strata 2 (S-2) diharapkan mencapai kualifikasi sebagai berikut:

1. Mampu mengembangkan pengetahuan, teknologi, dan seni di bidang keilmuannya atau praktek profesionalnya
2. Mampu memecahkan permasalahan sains, teknologi, dan seni di bidang keilmuannya

3. Mampu mengelola riset dan pengembangan yang bermanfaat bagi masyarakat dan keilmuan

Program Studi S2 IKOR PPs Unimed memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Menghasilkan Magister olahraga yang unggul dan profesional serta memiliki kecerdasan dan keterampilan bidang kewirausahaan, tata kelola organisasi olahraga, industri kreatif dan penyelenggaraan even bidang olahraga.
- b. Mengimplementasikan tata kelola dan penyelenggaraan prodi berbasis standar mutu pendidikan tinggi yang mengedepankan kaidah akademik dan jiwa berkarakter dalam kerangka menajerial profesional guna terciptanya iklim organisasi yang sehat.
- c. Menghasilkan penelitian, karya ilmiah kreatif, inovatif dan produktif yang dapat dipergunakan oleh institusi, masyarakat luas dan dunia usaha (DUDI) pada bidang manajemen dan industri olahraga.
- d. Menghasilkan rekomendasi pada berbagai isu-isu strategis bidang manajemen olahraga ditingkat lokal, nasional maupun internasional.
- e. Menghasilkan dan meningkatkan kerjasama dengan *stakeholders*, serta partisipasi akademisi terhadap tata kelola organisasi keolahragaan lokal, nasional dan internasional.

Lulusan Program Studi Magister Manajemen Olahraga umumnya memiliki kompetensi sebagai manajer atau administrator bidang keolahragaan di lingkungan pemerintahan atau swasta. Selain itu, lulusan juga memiliki kompetensi penunjang lain, seperti: Peneliti bidang keolahragaan, Konsultan keolahragaan, Analis kebijakan publik, Kewirausahaan di bidang keolahragaan.

Beberapa kompetensi lain yang dimiliki lulusan Program Studi Magister Manajemen Olahraga adalah:

1. Mampu mengelola manajemen dan praktik berbagai cabang olahraga
2. Mampu mengaplikasikan media Teknologi dan Informasi Komunikasi (TIK)
3. Mampu mengaplikasikan pengetahuan ilmu keolahragaan dalam bidang jurnalistik keolahragaan

D. Profil Lulusan

Profil lulusan Prodi S2 IKOR PPs Unimed dengan spesifikasi manajemen olahraga merupakan kompetensi yang harus dimiliki calon lulusan. Lulusan program studi Ilmu Keolahragaan (IKOR) berhak memakai gelar Magister Olahraga (M.Or). Lulusan memiliki peluang kerja yang disesuaikan dengan konsentrasi keahlian yang dipilih, dengan memadukan keterampilan, sikap dan pengetahuan dalam memecahkan permasalahan dan memberikan solusi bidang manajemen olahraga, seperti manajemen even, organisasi olahraga dan industri olahraga secara kreatif dan inovatif. Pemecahan masalah dilakukan melalui pendekatan multidisiplin ilmu baik inter, antar bahkan transdisiplin ilmu yaitu ilmu keolahragaan dan manajemen dan mampu mengelola, memimpin dan mengembangkan penelitian yang bermanfaat bagi masyarakat. Gambaran ketercapaian kompetensi lulusan prodi S2 IKOR PPs Unimed diuraikan dan dijabarkan pada struktur kurikulum prodi. Berikut adalah tabel Program Objectives (PEO)/Profil Lulusan (PL) yang dirancang mencerminkan capaian lulusan dalam jangka waktu yang ditetapkan.

Tabel 5.1. Tabel Program Educational Objectives (PEO)/Profil Lulusan (PL)

Kode PEO	Program Educational Objectives (PEO)/Profil Lulusan (PL)
PEO1	Meningkatkan kemampuan pengetahuan di bidang Manajemen Olahraga, sport industry dan rekayasa industri, untuk membangun citra Program Studi S2 Ilmu Keolahragaan di tingkat nasional dan kawasan Asean
PEO2	Meningkatkan kompetensi pengetahuan terapan dan teoritis yang diperlukan untuk melaksanakan program-program kebijakan dan pengembangan olahraga, serta mengelola SDM dan organisasi dalam konteks nasional dan internasional
PEO3	Menghasilkan dan mentransformasikan informasi-informasi kebijakan agar dapat digunakan secara politis untuk menyelesaikan masalah kebijakan di bidang keolahragaan
PEO4	Mengembangkan prinsip pengelolaan bisnis dan memiliki jiwa inovatif dan kreatif
PEO5	Meningkatkan kompetensi di bidang penelitian dan menerapkan hasilnya di bidang manajemen olahraga

E. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kompetensi lulusan yang dibentuk oleh prodi merujuk pada level 8 Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dengan komponen capaian pembelajaran: (a) sikap dan tata nilai, (b) kemampuan bidang kerja, (c) pengetahuan yang dikuasai, dan (d) hak dan tanggungjawab. Profil lulusan prodi S2 IKOR PPs Unimed sebagai berikut; (1) Peneliti di

bidang manajemen olahraga, (2) Manajer olahraga, (3) Analis kebijakan olahraga, (4) Konsultan bidang manajemen Keolahragaan dan bisnis olahraga, dan (5) Wirausaha olahraga.

Kompetensi lulusan prodi S2 IKOR merujuk pada Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 045/U/2002 Tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi, Pasal 1 yang berbunyi, Kompetensi adalah tindakan cerdas, penuh tanggungjawab yang dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas di bidang pekerjaan tertentu. Kompetensi lulusan prodi S2 IKOR meliputi kompetensi utama, kompetensi pendukung, dan kompetensi lain yang bersifat khusus yang berhubungan dengan kompetensi utama. Dengan demikian masing-masing profil lulusan memiliki kompetensi utama sesuai dengan KKNI dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi, dan dapat dijelaskan pada matriks di bawah ini.

Tabel 5.2. Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi Magister Ilmu Keolahragaan

Kode	CPL	Literasi Data	Literasi Bahasa	Literasi Teknologi	Literasi Manusia
CPL1	Lulusan diharapkan memiliki pemahaman yang mendalam mengenai teori-teori dasar ilmu keolahragaan, termasuk di dalamnya ilmu olahraga, serta manajemen olahraga	✓	✓	✓	✓
CPL2	Lulusan program magister diharapkan mampu melakukan penelitian ilmiah di bidang keolahragaan, Mengembangkan inovasi atau solusi dalam bidang keolahragaan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan teknologi.	✓	✓	✓	✓
CPL3	Lulusan harus mampu mengelola dan menganalisis data terkait keolahragaan, seperti data tentang atlet, prestasi olahraga, serta faktor-faktor yang mempengaruhi performa olahraga.	✓	✓	✓	✓
CPL4	Lulusan diharapkan memiliki kemampuan dalam memimpin	✓	✓	✓	✓

Kode	CPL	Literasi Data	Literasi Bahasa	Literasi Teknologi	Literasi Manusia
	dan mengelola organisasi atau program keolahragaan				
CPL5	Lulusan diharapkan mampu berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan, kepada berbagai pihak, termasuk atlet, pelatih, manajer olahraga, pengambil kebijakan, serta masyarakat luas	✓	✓	✓	✓
CPL6	Lulusan program ini diharapkan mampu melakukan inovasi dalam berbagai aspek olahraga, baik dalam hal teknik, metode pelatihan, penggunaan teknologi, maupun dalam pengelolaan event olahraga	✓	✓	✓	✓
CPL7	Lulusan diharapkan memiliki keterampilan dalam memulai dan mengelola usaha di bidang keolahragaan, seperti pendirian sekolah olahraga, penyelenggaraan event olahraga, atau pengembangan produk olahraga	✓	✓	✓	✓
CPL8	Lulusan diharapkan dapat mengintegrasikan pengetahuan teoritis dengan praktik lapangan dalam berbagai konteks keolahragaan, termasuk di dalamnya pengelolaan organisasi olahraga, penelitian, pendidikan fisik, serta kebijakan olahraga.	✓	✓	✓	✓

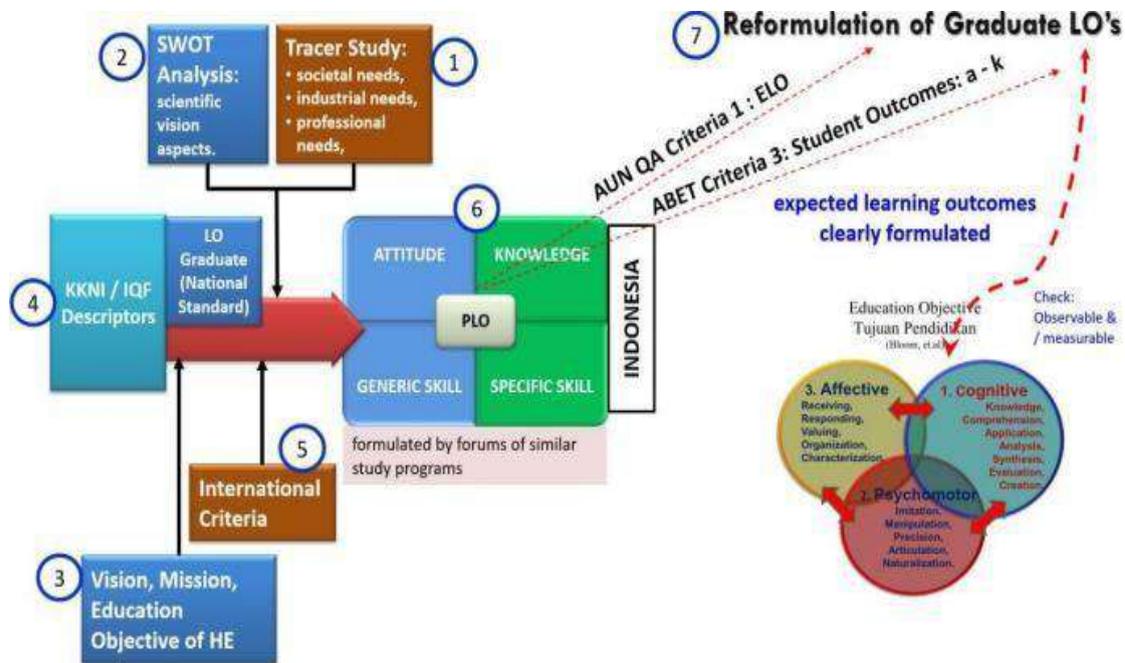
Dari profil lulusan dan CPL diatas selanjutnya disusun matrik kesesuaian CPL dengan profil lulusan Program Studi Magister Ilmu Keolahragaan

Tabel 5.3. Matriks Kesesuaian CPL, Profil Lulusan Lulusan Merujuk CP PT

Profil Lulusan Prodi S2 IKOR PPs Unimed	Kompetensi Utama (Capaian Pembelajaran)	Capaian Pembelajaran Ciri Lulusan PT
1. Peneliti di bidang manajemen olahraga	Mampu melakukan penelitian dan menerapkan hasilnya di bidang manajemen olahraga	1. Menghasilkan lulusan yang unggul dan profesional. 2. Menghasilkan, mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/ atau seni. 3. Menghasilkan dan mengembangkan karya - karya inovatif dan produktif.
2. Manajer Olahraga	Mampu mengembangkan pengetahuan terapan dan teoritis yang diperlukan untuk melaksanakan program-program kebijakan dan pengembangan olahraga, serta mengelola SDM dan organisasi dalam konteks nasional dan internasional	
3. Analis kebijakan olahraga	Mampu menghasilkan dan mentransformasikan informasi-informasi kebijakan agar dapat digunakan secara politis untuk menyelesaikan masalah kebijakan di bidang keolahragaan	
4. konsultan bidang manajemen Keolahragaan dan bisnis olahraga	mampu memberikan masukan untuk mengatasi permasalahan manajemen keolahragaan dan mampu memberikan masukan pengelolaan usaha bisnis	
5. Enterpreneur/ wirausaha olahraga	Mampu memahami prinsip pengelolaan bisnis dan memiliki jiwa inovatif dan kreatif	

Kompetensi lulusan dideskripsikan dalam bentuk Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), yang dikelompokkan ke dalam 4 aspek, yaitu: sikap, pengetahuan, ketrampilan umum dan ketrampilan khusus. Adanya perbedaan istilah antara kriteria internasional dengan standar nasional, sedangkan hampir seluruh perguruan tinggi di Indonesia telah merumuskan tentang CP lulusan sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh pemerintah. Gambar berikut ini merupakan ilustrasi untuk memudahkan Program Studi dalam merumuskan Capaian Pembelajaran Program (CPP). Disini dilakukan kegiatan

“reformulasi”, karena memang harus menyesuaikan dengan regulasi dari pemerintah dalam hal merancang kompetensi lulusan. Beberapa tahapan dalam melakukan reformulasi tentang CPP. Tahapan tersebut dinyatakan dalam bentuk diagram alir berikut ini:



Gambar 5.1. Ilustrasi dalam Merumuskan Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi

Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan memiliki rumusan Standar Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan Kompetensi Tambahan. Adapun CPL Prodi S2 Ilmu Keolahragaan adalah sebagai berikut:

1. CAPAIAN PEMBELAJARAN SIKAP

- Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius
- Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika
- Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila
- Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa
- Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
- Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
- Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
- Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik

- i) Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
- j) Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan
- k) Beradaptasi, bekerjasama, berkreasi, berkontribusi, dan berinovasi dalam menerapkan ilmu pengetahuan pada kehidupan bermasyarakat serta memiliki wawasan global dalam perannya sebagai warga dunia
- l) Memiliki integritas akademik, antara lain kemampuan memahami arti plagiarisme, jenis-jenisnya, dan upaya pencegahannya, serta konsekuensinya apabila melakukan plagiarisme
- m) Menjadi pembelajar sepanjang hayat (*life long learners*)

2. CAPAIAN PEMBELAJARAN PENGETAHUAN

- a) Menguasai secara konsep teoritis ilmu keolahragaan terutama bidang olahraga adaptif, kebugaran jasmani, terapi fisik, serta manajemen olahraga secara mendalam.
- b) Mampu melakukan kajian-kajian ilmiah terhadap permasalahan keolahragaan secara mendalam terutama bidang olahraga adaptif, kebugaran jasmani, terapi fisik, serta manajemen olahraga yang didukung dengan keterampilan menulis ilmiah, analisis, serta penguasaan tes dan pengukuran olahraga berbasis sains dan teknologi.
- c) Mampu berpikir kritis dan visioner dalam mengembangkan dan mengimplementasikan ilmu keolahragaan terutama bidang olahraga adaptif, kebugaran jasmani, terapi fisik, serta manajemen olahraga berbasis sains dan teknologi terkini
- d) Mampu menjadi penggerak dan pengelola keolahragaan diberbagai bidang pekerjaan yang didukung kemampuan menganalisa permasalahan keolahragaan berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan terkini

3. CAPAIAN PEMBELAJARAN KETRAMPILAN UMUM

- a) 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
- b) Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
- c) 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, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
- d) Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian dibidang keahliannya dengan tepat berdasarkan analisis informasi dan data.
- e) Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
- f) Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
- g) Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya

- h) Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
- i) Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiarisme
- j) Mampu menunjukkan kepemimpinan yang kreatif, inovatif, dan demokratis

4. CAPAIAN PEMBELAJARAN KETERAMPILAN KHUSUS

- a) Mampu menjadi praktisi keolahragaan diberbagai bidang terutama dalam bidang Olahraga Adaptif, Kebugaran jasmani, Terapi dan Rehabilitasi Fisik, serta Manajemen Olahraga yang didukung kemampuan menganalisa berbasis ilmu keolahragaan serta peka terhadap permasalahan keolahragaan
- b) Mampu memberikan pelayanan jasa konsultasi olahraga sesuai dengan bidang keahliannya (olahraga adaptif, kebugaran jasmani, terapi fisik, manajemen olahraga) untuk meningkatkan derajat kebugaran/kesehatan masyarakat menggunakan pendekatan inovatif, kreatif, dan teknologi keolahragaan
- c) Mampu merancang, memandu, menciptakan, dan mengembangkan olahraga berkebutuhan khusus, olahraga kebugaran, olahraga kesehatan dan olahraga rekreasi melalui kajian ilmiah dan didukung dengan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi olahraga.
- d) Mampu mengelola kegiatan bidang keolahragaan (event organizer/EO) baik olahragaa berkebutuhan khusus, olahraga kebugaran, olahraga kesehatan, olahraga rekreasi dan olahraga prestasi secara profesional dan didukung kemampuan manajemen dan teknologi terkini.

5. KOMPETENSI PENDUKUNG

- a) Mampu mengembangkan pusat-pusat kebugaran, terapi fisik, rehabilitasi adaptif serta sarana rekreasi dan fasilitas olahraga masyarakat berdasarkan prinsip-prinsip **nasionalisme** dan **tanggungjawab**.
- b) Mampu memandu dan berkreasi menciptakan olahraga kepariwisataan, olahraga rekreasi, olahraga amatir, olahraga masyarakat dan olahraga berkebutuhan khusus menjadi sumber lapangan pekerjaan secara **jujur** dan **bertanggungjawab**.

6. KOMPETENSI LAIN

- a) Mampu melakukan praktik berbagai cabang olahraga serta manajemen pengelolaannya berdasarkan prinsip **kepedulian** dan **kejujuran** pada sesama
- b) Mampu mengaplikasikan media Teknologi dan Informasi Komunikasi (TIK) untuk mendukung kelancaran pelaksanaan tugas/peranannya.
- c) Mampu mengaplikasikan pengetahuan ilmu keolahragaan dalam bidang jurnalistik keolahragaan.

BAB VI
PENETAPAN BAHAN KAJIAN

A. Berdasarkan CPL

Penetapan bahan kajian dilakukan dengan cermat berdasarkan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang telah dirumuskan. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap komponen CPL didukung oleh materi pembelajaran yang relevan, up-to-date, dan selaras dengan kebutuhan industri di era digital. Bahan kajian yang ditetapkan mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk membentuk lulusan yang kompeten, adaptif terhadap perubahan teknologi, dan memiliki wawasan global dalam bidang ilmu keolahragaan. Integrasi empat literasi utama - data, teknologi, manusia, dan bahasa menjadi fokus utama dalam pemilihan dan pengembangan bahan kajian ini.

Tabel 6.1. Kode CPL, Bahan Kajian dan Deskripsi Bahan Kajian

Kode CPL	Bahan Kajian	Deskripsi Bahan Kajian
Capaian Pembelajaran Sikap		
S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius	Rumpun mata kuliah yang khusus mempelajari dan mengkaji agama secara mendalam yang diakui di Indonesia sebagai dasar pembentukan pondasi sikap
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika	Rumpun mata kuliah yang khusus mempelajari nilai-nilai kemanusiaan, rasa tanggung jawab, sopan santun, saling menghargai dan tolong menolong antar manusia.
S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila	Rumpun mata kuliah yang mempelajari sikap bertanggung jawab sebagai warga negara yang baik serta mampu memaknai peristiwa sejarahsejarah dan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia.
S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa	Rumpun mata kuliah yang mempelajari tentang persoalan-persoalan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara serta mematuhi dan menaati segala aturan bernegara.
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain	Rumpun mata kuliah yang mempelajari keberanekaragaman budaya, pandangan, agama dan

Kode CPL	Bahan Kajian	Deskripsi Bahan Kajian
		kepercayaan serta menumbuhkan jiwa sosial dan toleransi terhadap perbedaan.
S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan	Rumpun ilmu yang mempelajari dan mengkaji ilmu sosial secara mendasar sebagai pembentukan rasa kepedulian, menghargai sesama masyarakat di lingkungan.
S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara	Rumpun mata kuliah yang mempelajari ilmu terapan terkait dengan dasar pengetahuan dan mengkaji/mendalami ilmu bagi manusia untuk menjalani kehidupan dalam bermasyarakat dan bernegara
S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik	Rumpun mata kuliah yang mempelajari cara berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila serta bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial/kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
S9	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri	Rumpun mata kuliah yang mempelajari ilmu keterampilan umum menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora serta dapat mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang yang sesuai dengan keahliannya berdasarkan hasil analisis data/informasi yang kredibel.
S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan	Rumpun mata kuliah yang mempelajari ilmu keterampilan umum untuk mampu mengambil keputusan dalam konteks

Kode CPL	Bahan Kajian	Deskripsi Bahan Kajian
		menyelesaikan masalah pengembangan ilmu pengetahuan/teknologi dan menerapkan nilai humaniora berdasarkan kajian/analisis/informasi/data yang kredibel. Dan dapat/bisa mengembangkan jaringan kerja dengan kolega dalam lembaga
S11	Beradaptasi, bekerjasama, berkreasi, berkontribusi, dan berinovasi dalam menerapkan ilmu pengetahuan pada kehidupan bermasyarakat serta memiliki wawasan global dalam perannya sebagai warga dunia	Rumpun mata kuliah yang mempelajari ilmu sosial dan alam bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan perubahan sikap kepedulian tentang hubungan manusia dengan alam terhadap lingkungan hidup
S12	Memiliki integritas akademik, antara lain kemampuan memahami arti plagiarisme, jenis-jenisnya, dan upaya pencegahannya, serta konsekuensinya apabila melakukan plagiarisme	Rumpun mata kuliah yang mempelajari kemampuan memahami arti plagiarisme, jenis-jenisnya, dan upaya pencegahannya, serta konsekuensinya apabila melakukan plagiarisme
S13	Menjadi pembelajar sepanjang hayat (<i>life long learners</i>)	Rumpun mata kuliah yang dapat digunakan sepanjang hayat (<i>life long learners</i>)
Capaian Pembelajaran Pengetahuan		
P1	Menguasai secara konsep teoritis ilmu keolahragaan terutama bidang olahraga adaptif, kebugaran jasmani, terapi fisik, serta manajemen olahraga secara mendalam.	Rumpun mata kuliah yang mempelajari terkait dengan dasar dasar teori paedagogi, pengembangan kurikulum dan desain pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, interkasi dan manajemen kelas, refleksi dan pengembangan profesional.
P2	Mampu melakukan kajian-kajian ilmiah terhadap permasalahan keolahragaan secara mendalam terutama bidang olahraga adaptif, kebugaran jasmani, terapi fisik, serta manajemen olahraga yang didukung dengan keterampilan menulis ilmiah, analisis, serta penguasaan tes dan	Rumpun mata kuliah yang mempelajari terkait dengan pemahaman potensi peserta didik, pemahaman karakteristik peserta didik, pengembangan karir peserta didik, pendekatan individual dalam pengembangan karir, kolaborasi dengan orang tua dan pihak lain,

Kode CPL	Bahan Kajian	Deskripsi Bahan Kajian
	pengukuran olahraga berbasis sains dan teknologi.	serta peningkatan diri dan pengetahuan terkait karir
P3	Mampu berpikir kritis dan visioner dalam mengembangkan dan mengimplementasikan ilmu keolahragaan terutama bidang olahraga adaptif, kebugaran jasmani, terapi fisik, serta manajemen olahraga berbasis sains dan teknologi terkini	Rumpun mata kuliah yang mempelajari terkait dengan mengembangkan dan mengimplementasikan ilmu keolahragaan terutama bidang olahraga adaptif, kebugaran jasmani, terapi fisik, serta manajemen olahraga berbasis sains dan teknologi terkini
P4	Mampu menjadi penggerak dan pengelola keolahragaan diberbagai bidang pekerjaan yang didukung kemampuan menganalisa permasalahan keolahragaan berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan terkini	Rumpun mata kuliah yang mempelajari terkait dengan pengelola keolahragaan diberbagai bidang pekerjaan yang didukung kemampuan menganalisa permasalahan keolahragaan berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan terkini
Capaian Pembelajaran Keterampilan Umum		
KU1	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	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode dan aplikasi ilmu keolahragaan di instansi mitra kerja 2. Praktik lapangan
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur	Praktik lapangan dan kerja lapangan
KU3	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, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode ilmiah 2. Etika ilmiah 3. Ensiklopedia olahraga 4. Statistik 5. Penyajian data uji statistik
KU4	Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian dibidang keahliannya dengan tepat berdasarkan analisis informasi dan data.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendahuluan 2. Landasan teori 3. Hipotesis 4. Metode penelitian

Kode CPL	Bahan Kajian	Deskripsi Bahan Kajian
		5. Penyajian hasil 6. Pembahasan 7. Simpulan 8. Pustaka
KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data	1. Metode dan aplikasi ilmu keolahragaan pada mitra kerja 2. Parktik kerja di fitness center/kebugaran 3. Parktik kerja di Dispora 4. Parktik kerja di KONI 5. Parktik kerja di KEMENPORA
KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya	1. Metode dan aplikasi ilmu keolahragaan pada mitra kerja 2. Parktik kerja di fitness center/kebugaran 3. Parktik kerja di Dispora 4. Parktik kerja di KONI 5. Parktik kerja di KEMENPORA
KU7	Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya	1. Metode dan aplikasi ilmu keolahragaan pada mitra kerja 2. Parktik kerja di fitness center/kebugaran 3. Parktik kerja di Dispora 4. Parktik kerja di KONI 5. Parktik kerja di KEMENPORA
KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri	1. Manajemen Olahraga 2. Manajemen SDM 3. Analisis Kebijakan Pengambilan Keputusan Bidang Olahraga 4. Perencanaan Strategis bidang Keolahragaan
KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiarisme	1. Pendahuluan 2. Landasan Teori 3. Hipotesis 4. Metode Penelitian 5. Pemyajian Hasil 6. Pembahasan 7. Simpulan 8. Pustaka

Kode CPL	Bahan Kajian	Deskripsi Bahan Kajian
KU10	Mampu menunjukkan kepemimpinan yang kreatif, inovatif, dan demokratis	<i>Leadership</i> berbasis kreatifitas, inovatif dan demokratis
Capaian Pembelajaran Keterampilan Khusus		
KK1	Mampu menjadi praktisi keolahragaan diberbagai bidang terutama dalam bidang Olahraga Adaptif, Kebugaran jasmani, Terapi dan Rehabilitasi Fisik, serta Manajemen Olahraga yang didukung kemampuan menganalisa berbasis ilmu keolahragaan serta peka terhadap permasalahan keolahragaan	Rumpun Mata kuliah yang mempelajari terkait perencanaan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.
KK2	Mampu memberikan pelayanan jasa konsultasi olahraga sesuai dengan bidang keahliannya (olahraga adaptif, kebugaran jasmani, terapi fisik, manajemen olahraga) untuk meningkatkan derajat kebugaran/kesehatan masyarakat menggunakan pendekatan inovatif, kreatif, dan teknologi keolahragaan	Rumpun mata kuliah yang mempelajari terkait dengan merencanakan sumber daya, mengelola sumber daya dan mengevaluasi aktivitas secara komprehensif.
KK3	Mampu merancang, memandu, menciptakan, dan mengembangkan olahraga berkebutuhan khusus, olahraga kebugaran, olahraga kesehatan dan olahraga rekreasi melalui kajian ilmiah dan didukung dengan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi olahraga.	1. Isu-Isu Kritis Dalam Keolahragaan
KK4	Mampu mengelola kegiatan bidang keolahragaan (event organizer/EO) baik olahragaa berkebutuhan khusus, olahraga kebugaran, olahraga kesehatan, olahraga rekreasi dan olahraga prestasi secara profesional dan didukung kemampuan manajemen dan teknologi terkini.	1. Manajemen event keolahragaan 2. Manajemen SDM 3. Manajemen Olahraga
Kompetensi Pendukung		
KP1	Mampu mengembangkan pusat-pusat kebugaran, terapi fisik, rehabilitasi adaptif serta sarana rekreasi dan fasilitas olahraga masyarakat berdasarkan prinsip-prinsip nasionalisme dan tanggungjawab.	Parktik kerja di fitness center/kebugaran

Kode CPL	Bahan Kajian	Deskripsi Bahan Kajian
KP2	Mampu memandu dan berkreasi menciptakan olahraga kepariwisataan, olahraga rekreasi, olahraga amatir, olahraga masyarakat dan olahraga berkebutuhan khusus menjadi sumber lapangan pekerjaan secara jujur dan bertanggungjawab .	Menejermn Pariwisata Keolahragaan
Kompetensi Lain		
KL1	Mampu melakukan praktik berbagai cabang olahraga serta manajemen pengelolaannya berdasarkan prinsip kepedulian dan kejujuran pada sesama	1. Manajemen event keolahragaan 2. Manajemen SDM Manajemen Olahraga
KL2	Mampu mengaplikasikan media Teknologi dan Informasi Komunikasi (TIK) untuk mendukung kelancaran pelaksanaan tugas/peranannya.	ICT dalam Manajemen Keolahragaan
KL3	Mampu mengaplikasikan pengetahuan ilmu keolahragaan dalam bidang jurnalistik keolahragaan.	Jurnalistik keolahragaan

B. Body Of Knowledge Program Studi

Body of Knowledge (BOK) S2 Ilmu Keolahragaan dapat didefinisikan sebagai cakupan kedalaman dan keluasan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan oleh seorang lulusan untuk jenjang professional bidang kerja. *Body of Knowledge* S2 Ilmu Keolahragaan yang diatur melalui disiplin ilmu yang mapan Adapun Bidang Kajian dari Program Studi S2 Ilmu Keolahragaan adalah sebagai berikut :

Tabel 5.2. Bahan Kajian (BK)

Kode	Bahan Kajian (BK)	Deskripsi Bahan Kajian
BK1	Kelompok Pengembangan Kepribadian	Rumpun keilmuan yang khusus mengkaji pengembangan kepribadian yang diharapkan sebagai pendukung bahan kajian rumpun ilmu keolahragaan terkhusus manajemen olahraga 1. Kepemimpinan 2. Metode Penulisan Karya Ilmiah

BK2	Kelompok Keilmuan dan Keterampilan	Rumpun keilmuan yang khusus mengkaji kelompok keilmuan dan keterampilan program studi yang diharapkan sebagai pendukung bahan kajian rumpun ilmu keolahragaan <ol style="list-style-type: none"> 1. Manajemen Olahraga 2. Isu-Isu Kritis Dalam Olahraga 3. Azas dan Filsafat Ilmu Keolahragaan
BK3	Kelompok Keahlian Berkarya	Rumpun keilmuan yang khusus mengkaji kelompok keahlian berkarya program studi yang diharapkan sebagai pendukung bahan kajian rumpun ilmu keolahragaan <ol style="list-style-type: none"> 1. Statistik 2. Penjaminan Mutu dan Pengawasan dalam Keolahragaan 3. Manajemen Organisasi Keolahragaan 4. Perencanaan Strategis Organisasi Keolahragaan 5. Metodologi Penelitian 6. Manajemen Sumber Daya Manusia 7. Manajemen Event Olahraga 8. Kewirausahaan Bidang Olahraga 9. Analisis Kebijakan dan Pengambilan Keputusan Bidang Keolahragaan 10. Teknologi Keolahragaan 11. Komunikasi dalam Olahraga
BK4	Kelompok Perilaku Berkarya	Rumpun keilmuan yang khusus mengkaji kelompok perilaku berkarya program studi yang diharapkan sebagai pendukung bahan kajian rumpun ilmu keolahragaan <ol style="list-style-type: none"> 1. Bisnis dan Industri Olahraga 2. Sport Tourism (Pariwisata Olahraga)
BK5	Kelompok Berkehidupan Bermasyarakat	Rumpun keilmuan yang khusus mengkaji kelompok berkehidupan bermasyarakat program studi yang diharapkan sebagai pendukung bahan kajian rumpun ilmu keolahragaan <ol style="list-style-type: none"> 1. ICT Manajemen Olahraga

C. Pembentukan Mata Kuliah

No	MK	Sikap												Pengetahuan				Keterampilan Umum										Keterampilan Khusus				KP		KL								
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	P1	P2	P3	P4	KU1	KU2	KU3	KU4	KU5	KU6	KU7	KU8	KU9	KU10	KK1	KK2	KK3	KK4	KP1	KP2	KL1	KL2	KL3	KL4			
Semester I																																										
	Kepemimpinan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√													
	Isu-Isu Kritis Dalam Olahraga	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√																								
	Statistik	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√													
	Bisnis dan Industri Olahraga * Sport Tourism (Pariwisata Olahraga)*	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√												√	√	√	√									
	ICT Manajemen Olahraga	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√												√	√	√	√									
Semester II																																										

No	MK	Sikap												Pengetahuan				Keterampilan Umum										Keterampilan Khusus				KP		KL					
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	P1	P2	P3	P4	KU1	KU2	KU3	KU4	KU5	KU6	KU7	KU8	KU9	KU10	KK1	KK2	KK3	KK4	KP1	KP2	KL1	KL2	KL3	KL4	
	Manajemen Olahraga	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√													√	√	√	√						
	Azas dan Filsafat Ilmu Keolahragaan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√										
	Manajemen Organisasi Keolahragaan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√													√	√	√	√						
	Manajemen Sumber Daya Manusia	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√													√	√	√	√						

No	MK	Sikap												Pengetahuan				Keterampilan Umum										Keterampilan Khusus				KP		KL					
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	P1	P2	P3	P4	KU1	KU2	KU3	KU4	KU5	KU6	KU7	KU8	KU9	KU10	KK1	KK2	KK3	KK4	KP1	KP2	KL1	KL2	KL3	KL4	
	Manajemen Event Olahraga * Kewirausahaan Bidang Olahraga	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√													√	√	√	√						
	Teknologi Keolahragaan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√													√	√	√	√						
Semester III																																							
	Metode Penulisan Karya Ilmiah	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√										
	Penjamina	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√											

No	MK	Sikap												Pengetahuan				Keterampilan Umum										Keterampilan Khusus				KP		KL						
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	P1	P2	P3	P4	KU1	KU2	KU3	KU4	KU5	KU6	KU7	KU8	KU9	KU10	KK1	KK2	KK3	KK4	KP1	KP2	KL1	KL2	KL3	KL4		
	n Mutu dan Penguasaan dalam Keolahragaan																																							
	Perencanaan Strategis Organisasi Keolahragaan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√												√	√	√	√								
	Metodologi Penelitian	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√													
	Analisis	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√											√	√	√	√									

D. Pembentukan Bahan Kajian dan Deskripsi MK

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
1	Manajemen Organisasi Olahraga.	Mata kuliah Manajemen Organisasi Olahraga membahas berbagai konsep, prinsip, dan praktik yang terkait dengan pengelolaan dan pengorganisasian dalam dunia olahraga. Fokus utama dari mata kuliah ini adalah pengembangan keterampilan dalam merancang dan menjalankan organisasi olahraga, baik itu di tingkat profesional, amatir, atau organisasi yang mendukung kegiatan olahraga seperti federasi, asosiasi, dan klub olahraga. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa akan diajarkan untuk mengembangkan keterampilan kepemimpinan, perencanaan, dan komunikasi yang sangat dibutuhkan dalam pengelolaan dan pengorganisasian kegiatan olahraga, serta mempersiapkan mereka untuk bekerja di berbagai bidang terkait olahraga.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dasar-Dasar Manajemen Olahraga: Pemahaman tentang manajemen umum dan bagaimana prinsip-prinsip manajemen diterapkan dalam konteks organisasi olahraga. 2. Struktur dan Fungsi Organisasi Olahraga: Menjelaskan berbagai struktur organisasi yang ada dalam dunia olahraga, seperti struktur organisasi klub olahraga, federasi olahraga, dan event olahraga besar. 3. Perencanaan dan Pengembangan Organisasi Olahraga: Proses merencanakan kegiatan olahraga, termasuk pembuatan 	<p>Metode Perkuliahan: Manajemen Organisasi Olahraga. Mata kuliah Manajemen Organisasi Olahraga membutuhkan pendekatan yang interaktif dan praktis agar mahasiswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan konsep-konsep manajemen dalam konteks nyata organisasi olahraga. Berikut adalah metode pembelajaran yang dapat diterapkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah Interaktif Format: Penyampaian konsep dan teori oleh dosen dengan melibatkan diskusi interaktif di kelas. Tujuan: Memberikan dasar teori yang kuat sekaligus melibatkan mahasiswa untuk berpikir kritis. Contoh Kegiatan : Diskusi mengenai struktur organisasi olahraga atau fungsi manajemen dalam klub olahraga. 2. Studi Kasus (Case Studies) Format: Analisis dan pemecahan masalah berdasarkan kasus nyata atau simulasi. Tujuan: Melatih mahasiswa dalam menerapkan teori manajemen pada situasi nyata. Contoh Kegiatan: Studi kasus

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>Referensi:</p> <p>Buku:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. "Manajemen Olahraga: Definisi, Fungsi, dan Peranannya dalam Induk Organisasi Olahraga" oleh [Penulis Tidak Diketahui]. UNJA Repository 2. "Manajemen Olahraga" oleh Gede Doddy Tisna MS, S.Or., I. Perpusnas 3. "Manajemen Olahraga: Dimensi-Dimensi Organisasi, Administrasi, dan Manajemen pada Keolahragaan" oleh Dr. Badaruddin, S.Pd., M.Pd., AIFO.; Prof. Dr. Adnan Hakim, SE., M.Si; Dr. Muhammad Idrus, S.Pd., M.Pd. Kubuku 4. "Manajemen Penjas dan Olahraga" oleh Irfandi, M.Or dan M. Zikrur Rahmat, M. BBG Repository <p>Jurnal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. "Analisis Fungsi Manajemen Organisasi Olahraga (Studi Kualitatif pada Pengurus 	<p>program, tujuan jangka pendek dan jangka panjang, serta strategi pengembangan organisasi olahraga.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Sumber Daya Manusia dalam Olahraga: Fokus pada manajemen personel yang terlibat dalam organisasi olahraga, seperti pelatih, atlet, dan staf administrasi, serta pengembangan sumber daya manusia dalam olahraga. 5. Manajemen Keuangan dalam Organisasi Olahraga: Pembahasan mengenai pengelolaan anggaran, pendanaan, dan sponsor dalam organisasi olahraga, serta bagaimana organisasi olahraga dapat mendayagunakan sumber daya keuangan untuk mencapai tujuannya. 6. Pemasaran dan Pengelolaan Event Olahraga: Bagaimana cara memasarkan klub 	<p>mengenai pengelolaan keuangan klub olahraga kecil atau penyelesaian konflik antar anggota organisasi olahraga.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Simulasi dan Role-Playing Format: Mahasiswa berperan sebagai pengelola, pelatih, atau anggota organisasi olahraga dalam simulasi tertentu. Tujuan*: Memberikan pengalaman praktis dan pemahaman langsung mengenai dinamika manajemen organisasi olahraga. Contoh Kegiatan: Simulasi rapat manajemen untuk perencanaan musim kompetisi atau evaluasi performa organisasi. 4. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) Format: Mahasiswa bekerja dalam kelompok untuk menyusun proyek atau rencana manajemen organisasi olahraga. Tujuan: Mengembangkan keterampilan manajemen proyek, kolaborasi, dan kreativitas. Contoh Kegiatan: Membuat rancangan struktur organisasi klub olahraga atau proposal pengelolaan event olahraga. 5. Presentasi Kelompok Format: Mahasiswa menyusun dan mempresentasikan materi tentang aspek tertentu dalam manajemen organisasi olahraga. Tujuan: Melatih keterampilan komunikasi, analisis, dan penguasaan topik.

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>Daerah Ikatan Sport Sepeda Indonesia Jawa Barat)" oleh Alam Kautsar, Sumardiyanto, dan Yati Ruhayati. E-Journal UPI</p> <p>2. "Peran Manajemen Olahraga dalam Meningkatkan Prestasi Atlet: Studi Kasus pada Klub Sepak Bola di Indonesia" oleh Gebrin Lumbantungkup, Qisty Azzahra, Gemilang Pasaribu, Daniel Perangin Angin, Imran Akhmad, dan Amirsyah Putra Lubis. Artikel ini membahas peran manajemen olahraga dalam meningkatkan prestasi atlet melalui studi kasus pada klub sepak bola di Indonesia.</p> <p>JPTAM</p> <p>3. "Studi Tentang Manajemen Organisasi Olahraga Bulutangkis Pada Klub PB Jaya Raya Solo" Jurnal UNS</p> <p>4. "Manajemen Organisasi Cabang Olahraga Bola Tangan ABTI Kota Semarang Tahun 2021" oleh Nanda Putri.</p>	<p>olahraga, atlet, serta event olahraga, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk mengorganisir event olahraga yang sukses.</p> <p>7. Etika dan Hukum dalam Organisasi Olahraga: Menangani masalah etika, aturan, dan regulasi yang berkaitan dengan organisasi olahraga, baik itu pada tingkat nasional maupun internasional.</p> <p>8. Pengembangan dan Manajemen Fasilitas Olahraga: Fokus pada pengelolaan fasilitas olahraga, baik yang bersifat publik maupun pribadi, termasuk perawatan, pemeliharaan, dan penyusunan fasilitas olahraga untuk mendukung aktivitas.</p>	<p>Contoh Kegiatan: Presentasi tentang strategi pemasaran olahraga atau inovasi dalam manajemen sumber daya manusia di organisasi olahraga.</p> <p>6. Kuliah Tamu dan Webinar Format: Mengundang praktisi olahraga, pengelola klub, atau akademisi untuk berbagi pengalaman dan wawasan. Tujuan: Memberikan wawasan praktis dan aplikasi nyata dari teori yang dipelajari. Contoh Kegiatan: Kuliah tamu oleh manajer klub olahraga profesional tentang tantangan manajemen dalam dunia olahraga.</p> <p>7. Diskusi Kelas Format: Diskusi kelompok kecil atau diskusi panel yang difasilitasi oleh dosen. Tujuan: Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan eksplorasi ide. Contoh Kegiatan: Diskusi mengenai tantangan globalisasi dalam manajemen organisasi olahraga.</p> <p>8. Simulasi Event Olahraga Format: Mahasiswa merencanakan dan mengelola simulasi event olahraga, termasuk aspek keuangan, logistik, dan pemasaran. Tujuan: Memberikan pengalaman langsung dalam mengelola kegiatan olahraga. Contoh Kegiatan**: Merancang dan melaksanakan turnamen olahraga di lingkungan kampus.</p> <p>9. Observasi dan Kunjungan Lapangan</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
				<p>Format: Mahasiswa mengunjungi organisasi olahraga atau event olahraga untuk mengamati praktik manajemen langsung. Tujuan: Memberikan pengalaman langsung dan wawasan mengenai penerapan teori dalam dunia nyata. Contoh Kegiatan: Kunjungan ke klub olahraga profesional atau observasi pengelolaan fasilitas olahraga.</p> <p>Metode pembelajaran ini bertujuan untuk memastikan bahwa mahasiswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkan keterampilan manajemen secara praktis dalam berbagai konteks organisasi olahraga. Hal ini akan membekali mereka untuk menjadi pengelola organisasi olahraga yang kompeten dan profesional.</p>
2	Teknologi keolahragaan	Mata kuliah ini dirancang untuk memberikan pemahaman komprehensif mengenai penerapan inovasi dan teknologi dalam berbagai aspek industri olahraga. Mata kuliah ini akan membahas topik-topik seperti pemanfaatan perangkat keras dan lunak dalam olahraga, penggunaan teknologi untuk pemantauan dan analisis performa, aplikasi teknologi dalam manajemen klub atau organisasi olahraga, serta dampak dan prospek teknologi baru dalam industri olahraga.	Berikut adalah kerangka materi yang dapat dijadikan acuan untuk pembelajaran: 1. Pendahuluan Teknologi dalam Industri Olahraga a. Pengantar: Definisi, ruang lingkup, dan peran teknologi dalam olahraga. b. Evolusi teknologi dalam olahraga: Dari tradisional ke modern. c. Dampak teknologi terhadap industri	Mata kuliah Teknologi Keolahragaan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis praktik, teori, dan inovasi untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman mendalam tentang penerapan teknologi dalam olahraga. Metode pembelajaran dirancang untuk menggabungkan teori keilmuan dengan keterampilan praktis yang relevan dalam mendukung pengelolaan, performa, dan inovasi teknologi di bidang olahraga. 1. Kuliah Tatap Muka dan Diskusi Interaktif a. Penjelasan Teori: Dosen memberikan materi tentang prinsip dasar teknologi keolahragaan, seperti biomekanika,

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>Buku:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. "Inovasi Teknologi Terapan Keolahragaan" oleh Agus Rusdiana, Iman Imanudin, Angga M Syahid, Tono Haryono, Iwa Ikhwan Hidayat, Dede Rohmat Nurjaya, Yopi Kusdinar, Salman, dan Herman Subarjah.. Penerbit Madza 2. "Teknologi Olahraga (Perkembangan Olahraga Era Milenial 4.0)" oleh Bayu Agung Pramono, S.Pd., M.Kes., Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes., Hijrin Fithroni, S.Or., M.Pd. Penerbit Zifatama Jawa 3. "Wawasan Teknologi dalam Pendidikan Jasmani, Ilmu Keolahragaan, dan Kesehatan" oleh Eka Fitri Novita Sari dan Ari Subarkah, M.Pd.. Akademia Pustaka 	<p>olahraga secara global.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Teknologi Performa Atlet <ol style="list-style-type: none"> a. Wearable Devices: Teknologi pemantau kesehatan dan performa atlet (fitness trackers, smartwatches, HR monitors). b. Analisis Data Atlet: Penggunaan software untuk analisis performa dan strategi (GPS tracking, motion analysis). c. Inovasi Peralatan Olahraga: Teknologi dalam pengembangan sepatu, raket, bola, dll. d. Studi kasus: Pemanfaatan teknologi dalam olahraga profesional (seperti VAR di sepak bola atau Hawk-Eye di tenis). 3. Teknologi dalam Pelatihan dan Pemulihan Atlet 	<p>wearable technology, dan teknologi pelacakan performa atlet.</p> <ol style="list-style-type: none"> b. Diskusi Kelompok: Mahasiswa berdiskusi tentang tren terkini dalam teknologi keolahragaan, seperti penggunaan AI dalam analisis pertandingan atau aplikasi big data untuk performa atlet. <ol style="list-style-type: none"> 2. Latihan dan Praktik Laboratorium <ol style="list-style-type: none"> a. Penggunaan Peralatan Teknologi: Mahasiswa dilatih untuk menggunakan teknologi olahraga modern seperti GPS tracker, alat analisis biomekanika, dan teknologi monitoring fisiologis. b. Simulasi Analisis Performansi: Mahasiswa mempraktikkan analisis data yang dihasilkan oleh perangkat teknologi keolahragaan, seperti aplikasi untuk mengukur kecepatan, detak jantung, atau tingkat kebugaran atlet. 3. Studi Kasus <ol style="list-style-type: none"> a. Analisis Implementasi Teknologi:** Mahasiswa menganalisis kasus nyata tentang penerapan teknologi dalam olahraga profesional, seperti penggunaan VAR dalam sepak bola atau Hawk-Eye di tenis. b. Diskusi Solusi: Mahasiswa mengusulkan perbaikan atau inovasi berdasarkan analisis studi kasus.

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<ul style="list-style-type: none"> a. Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) untuk pelatihan simulasi. b. Teknologi rehabilitasi dan pemulihan cedera: Cryotherapy, stimulator otot, dan aplikasi medis olahraga. c. Biomekanik dalam olahraga: Analisis gerak untuk meningkatkan efisiensi. <p>4. Digitalisasi dalam Manajemen Olahraga</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sistem Manajemen Klub Olahraga: Penggunaan perangkat lunak untuk pengelolaan organisasi olahraga. b. Teknologi dalam Event Olahraga: Pemanfaatan ticketing online, sistem registrasi, dan aplikasi pemantauan acara. 	<p>4. Workshop dan Pelatihan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pengelolaan Data Olahraga: Workshop untuk melatih mahasiswa mengelola dan menganalisis data olahraga menggunakan perangkat lunak seperti Excel, SPSS, atau perangkat khusus analisis olahraga. b. Teknologi VR/AR: Pelatihan menggunakan virtual reality atau augmented reality untuk simulasi pelatihan atlet atau pengalaman penggemar olahraga. <p>5. Simulasi dan Role Play</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Simulasi Pelatihan Berbasis Teknologi:** Mahasiswa menjalankan simulasi pelatihan atlet dengan memanfaatkan wearable technology atau alat analisis performa. b. Manajemen Event Olahraga Digital: Mahasiswa mensimulasikan perencanaan dan pengelolaan event olahraga yang memanfaatkan teknologi, seperti sistem ticketing online atau aplikasi pengelolaan penonton. <p>6. Kuliah Tamu dan Seminar</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kuliah Tamu: Mengundang ahli teknologi olahraga, pelatih profesional, atau penyedia perangkat teknologi olahraga untuk berbagi pengalaman dan wawasan. b. Seminar Tren Teknologi Keolahragaan: Diskusi mendalam tentang tren dan masa

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<p>c. Cloud Computing: Penyimpanan data olahraga dan manajemen aksesibilitas.</p> <p>5. Teknologi dalam Pemasaran dan Media Olahraga</p> <p>a. E-Sports dan Streaming Olahraga: Pertumbuhan e-sports dan pengaruhnya terhadap dunia olahraga.</p> <p>b. Digital marketing dalam industri olahraga: Media sosial, platform video, dan strategi pemasaran digital.</p> <p>c. Penggunaan data besar (big data) untuk memahami audiens dan personalisasi pengalaman penggemar.</p> <p>6. Inovasi Teknologi dalam Fasilitas Olahraga</p>	<p>depan teknologi olahraga, seperti IoT dalam kebugaran atau blockchain dalam manajemen tiket.</p> <p>7. Kunjungan Lapangan</p> <p>a. Observasi Teknologi di Lapangan: Kunjungan ke fasilitas olahraga profesional atau laboratorium olahraga untuk melihat langsung implementasi teknologi keolahragaan.</p> <p>b. Wawancara dengan Praktisi: Mahasiswa berdiskusi dengan atlet, pelatih, atau teknisi yang menggunakan teknologi olahraga dalam keseharian mereka.</p> <p>8. Proyek Berbasis Teknologi</p> <p>a. Pengembangan Proyek: Mahasiswa bekerja secara individu atau kelompok untuk mengembangkan solusi teknologi yang dapat diterapkan dalam bidang keolahragaan.</p> <p>b. Prototipe dan Uji Coba: Mahasiswa menciptakan prototipe teknologi sederhana, seperti aplikasi monitoring kebugaran atau sistem analisis video olahraga.</p> <p>Metode-metode ini dirancang untuk memastikan mahasiswa mendapatkan kombinasi yang seimbang antara teori dan keterampilan praktis, sehingga mampu berkontribusi secara profesional</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<ul style="list-style-type: none"> a. Desain stadion pintar (smart stadiums): IoT (Internet of Things), pembayaran digital, dan kenyamanan penonton. b. Manajemen energi dan keberlanjutan dalam fasilitas olahraga. c. Keamanan berbasis teknologi: Pengawasan, pemindai biometrik, dan kontrol akses. <p>7. Teknologi dalam Wasit dan Penjurian</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Teknologi untuk keadilan kompetisi: VAR, goal-line technology, dan instant replay. b. Sensor otomatis untuk olahraga seperti renang dan atletik. c. Keandalan teknologi dalam pengambilan keputusan. <p>8. Inovasi untuk Kesehatan dan Kebugaran</p>	<p>dalam pengembangan dan penerapan teknologi keolahragaan.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<ul style="list-style-type: none"> a. Aplikasi kebugaran berbasis teknologi: Pelatihan virtual, pelacakan nutrisi, dan gamifikasi. b. Peran teknologi dalam mempromosikan olahraga bagi masyarakat umum. c. Wearable dan AI untuk kebugaran personal. <p>9. Tren Masa Depan dalam Teknologi Olahraga</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kecerdasan buatan (AI) dan pembelajaran mesin (machine learning) untuk prediksi performa. b. Blockchain dalam pengelolaan data atlet dan transparansi organisasi olahraga. c. Teknologi metaverse untuk interaksi dan pengalaman baru dalam olahraga. <p>10. Tantangan dan Etika dalam Teknologi Olahraga</p>	

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<ul style="list-style-type: none"> a. Privasi data dan keamanan informasi atlet. b. Ketimpangan teknologi antara negara maju dan berkembang. c. Dampak negatif penggunaan teknologi secara berlebihan dalam olahraga. 	
3	Isu-Isu Kritis Dalam Olahraga	<p>Mata kuliah Isu-Isu Kritis Dalam Olahraga membahas berbagai permasalahan kontemporer yang memengaruhi dunia olahraga dari perspektif sosial, budaya, ekonomi, dan politik. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai tantangan dan kontroversi yang dihadapi oleh para pelaku dan pengelola olahraga, baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional</p> <p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan 	<p>Cakupan Materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Dampak Sosial dan Budaya Olahraga: <ul style="list-style-type: none"> a. Olahraga sebagai alat pembentukan identitas dan integrasi sosial. b. Peran olahraga dalam memerangi diskriminasi (gender, ras, etnis, dan agama). c. Budaya hooliganisme dan fanatisme berlebihan dalam olahraga. 2. Etika dan Fair Play dalam Olahraga: 	<p>Metode Pembelajaran untuk Mata Kuliah: Isu-Isu Kritis Dalam Olahraga memerlukan pendekatan pembelajaran yang interaktif, kritis, dan analitis untuk mendorong mahasiswa memahami dan memecahkan isu-isu kompleks dalam dunia olahraga. Berikut adalah metode pembelajaran yang dapat diterapkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Diskusi Kelas Interaktif. Format: Diskusi kelompok atau plenary discussions untuk mengeksplorasi isu-isu terkini dalam olahraga. <p>Tujuan: Mendorong mahasiswa berpikir kritis, menyampaikan pendapat, dan menghormati perspektif yang berbeda. Contoh Kegiatan: Diskusi mengenai doping dalam olahraga atau kontroversi gender dalam kompetisi olahraga.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>menganalisis isu-isu kritis yang relevan dalam dunia olahraga.</p> <p>2. Mahasiswa mampu memberikan solusi berbasis teori dan pendekatan multidisiplin terhadap permasalahan olahraga.</p> <p>3. Mahasiswa memiliki pemahaman mendalam tentang peran olahraga dalam masyarakat dan bagaimana isu-isu kritis tersebut dapat memengaruhi perkembangan olahraga di masa depan.</p> <p>Melalui mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan tidak hanya memahami kompleksitas dunia olahraga, tetapi juga mampu memberikan kontribusi positif dalam menangani berbagai tantangan di bidang olahraga secara profesional dan etis.</p> <p>Referensi:</p> <p>Buku</p> <p>1. Manajemen olahraga : isu-isu kritis dalam manajemen olahraga. pengarang, Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd. ; editor, Diah</p>	<p>a. Penyalahgunaan doping dan implikasinya terhadap integritas olahraga.</p> <p>b. Korupsi dalam pengelolaan organisasi olahraga.</p> <p>c. Kontroversi pengaturan pertandingan (match-fixing).</p> <p>3. Isu Gender dalam Olahraga:</p> <p>a. Ketimpangan gender dalam kesempatan dan pengakuan atlet.</p> <p>b. Peran olahraga dalam pemberdayaan perempuan.</p> <p>c. Kontroversi mengenai atlet transgender dalam kompetisi olahraga.</p> <p>4. Politik dalam Olahraga:</p> <p>a. Olahraga sebagai alat diplomasi internasional (sports diplomacy).</p> <p>b. Pengaruh konflik politik terhadap partisipasi dalam ajang olahraga.</p> <p>c. Boikot dan protes dalam event olahraga global.</p>	<p>2. Studi Kasus (Case Studies) Format: Analisis kasus nyata atau fiktif yang terkait dengan isu kritis olahraga. Tujuan: Melatih mahasiswa dalam mengidentifikasi masalah, mengevaluasi bukti, dan menyarankan solusi berdasarkan data. Contoh Kegiatan: Studi kasus tentang pengaturan pertandingan (match-fixing) atau dampak politik terhadap Olimpiade.</p> <p>3. Presentasi Mahasiswa Format: Mahasiswa diberi tugas untuk menyusun dan mempresentasikan materi terkait isu tertentu. Tujuan: Melatih keterampilan komunikasi, riset, dan pemahaman mendalam terhadap topik yang dipilih. Contoh Kegiatan: Presentasi tentang peran olahraga dalam diplomasi internasional atau dampak komersialisasi olahraga.</p> <p>4. Debat Format: Mahasiswa dibagi menjadi dua kelompok untuk memperdebatkan isu yang kontroversial. Tujuan: Mengasah kemampuan argumentasi, mendukung pendapat dengan bukti, dan berpikir logis. Contoh Kegiatan: Debat tentang keabsahan penggunaan teknologi dalam keputusan wasit (seperti VAR) atau dampak esports terhadap olahraga tradisional.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>Safitri.Penerbit Rajawali Pers pada Desember 2019.</p> <p>2. Sosiologi Olahraga.Aisah R. Pomatahu dan Ella H. Tumuloto - Penerbit Deepublish</p> <p>Jurnal</p> <p>1. Stimulasi Kemampuan Berpikir Kritis melalui Pembelajaran Berbasis Masalah pada Pendidikan Jasmani" Penulis: M.R. Stephani. Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Vol. 2, No. 1, 2017, hlm. 16-27.</p> <p>2. Pengaruh Olahraga dan Model Latihan Fisik terhadap Kebugaran Jasmani"Penulis: Tim Peneliti. Jurnal Kesehatan Olahraga, Vol. 10, No. 2, Juni 2022, hlm. 107-116.</p> <p>3. Biomekanika Olahraga untuk Pengurangan Risiko Cedera dan Peningkatan Performa Atlet. Penulis: Tim Peneliti. Jurnal SMARTSPORT, Universitas Sebelas Maret</p> <p>4. Sosiologi Olahraga: Analisis Kritis terhadap Budaya dan Struktur Sosial dalam Olahraga Penulis: Tim Peneliti. Jurnal</p>	<p>5. Komersialisasi dan Kapitalisme Olahraga:</p> <p>a. Dampak komersialisasi pada nilai-nilai tradisional olahraga.</p> <p>b. Peran sponsor dan hak siar dalam perkembangan olahraga modern.</p> <p>c. Ketimpangan ekonomi dalam pengelolaan olahraga.</p> <p>6. Teknologi dan Perubahan Lanskap Olahraga:</p> <p>a. Tantangan teknologi dalam menjaga keadilan kompetisi (VAR, goal-line technology).</p> <p>b. Privasi data atlet dan pengaruh media sosial terhadap karier atlet.</p> <p>c. Esports: Olahraga masa depan atau ancaman bagi olahraga tradisional?</p> <p>7. Kesehatan dan Kebugaran Masyarakat:</p> <p>a. Peran olahraga dalam meningkatkan kesehatan masyarakat.</p>	<p>5. Simulasi dan Role-Playing Format : Mahasiswa berperan sebagai tokoh dalam dunia olahraga, seperti atlet, pelatih, pengelola organisasi, atau jurnalis olahraga. Tujuan: Memahami perspektif yang berbeda dalam menangani isu-isu kritis. Contoh Kegiatan: Simulasi konferensi pers terkait kontroversi dalam olahraga atau peran badan olahraga dalam mengatasi doping.</p> <p>6. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) Format: Mahasiswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek yang berkaitan dengan isu kritis olahraga.Tujuan.Meningkatkanketerampilan kolaborasi, pemecahan masalah, dan kreativitas. Contoh Kegiatan: Proyek pengembangan strategi pemasaran ramah lingkungan untuk event olahraga atau rencana edukasi untuk memerangi diskriminasi dalam olahraga.</p> <p>7. Kuliah Tamu dan Webinar Format : Mengundang praktisi, ahli, atau akademisi yang relevan dengan topik yang dibahas. Tujuan: Memberikan wawasan praktis dan pengalaman nyata kepada mahasiswa. Contoh Kegiatan: Kuliah tamu dari mantan atlet profesional tentang pengalaman menghadapi media atau dari</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		Sosiologi Olahraga, Universitas Negeri Yogyakarta..	<ul style="list-style-type: none"> b. Dampak olahraga ekstrem terhadap kesehatan. c. Penyalahgunaan tubuh atlet muda dalam sistem pelatihan intensif. 8. Keberlanjutan dalam Olahraga: <ul style="list-style-type: none"> a. Dampak lingkungan dari event olahraga besar. b. Upaya pengelolaan fasilitas olahraga yang ramah lingkungan. c. Keberlanjutan finansial klub olahraga kecil di era modern. 	<p>pengelola klub tentang keberlanjutan finansial.</p> <p>8. Diskusi Panel Format: Diskusi dengan menghadirkan beberapa narasumber (mahasiswa atau dosen) yang membahas satu isu dari berbagai perspektif. Tujuan : Meningkatkan pemahaman multidisiplin terhadap isu tertentu. Contoh Kegiatan: Panel diskusi tentang etika penggunaan teknologi dalam olahraga.</p> <p>9. Penulisan Reflektif Format: Mahasiswa diminta untuk menulis refleksi setelah mempelajari suatu isu atau menghadiri kegiatan pembelajaran. Tujuan : Melatih kemampuan analisis kritis dan memperdalam pemahaman. Contoh Kegiatan: Penulisan reflektif tentang dampak media sosial terhadap mental atlet.</p> <p>10. Evaluasi Mandiri dan Peer Review Format: Mahasiswa menilai tugas atau proyek teman sejawat. Tujuan: Mengembangkan keterampilan evaluasi dan penghargaan terhadap karya akademik. Contoh Kegiatan: Peer review terhadap presentasi kelompok lain tentang isu diskriminasi dalam olahraga. Metode ini dirancang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, mendorong keterlibatan aktif mahasiswa, dan</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
				memperkuat kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi isu-isu kritis yang dihadapi industri olahraga.
4	Azas dan Filsafat Ilmu Keolahragaan	<p>Mata kuliah Azas dan Filsafat Ilmu Keolahragaan merupakan fondasi utama dalam memahami prinsip-prinsip dasar, konsep filosofis, dan nilai-nilai yang mendasari ilmu keolahragaan. Mata kuliah ini dirancang untuk memberikan wawasan komprehensif mengenai hubungan antara olahraga, ilmu pengetahuan, dan filsafat sebagai landasan pengembangan disiplin keolahragaan secara ilmiah dan praktis.</p> <p>Referensi Buku</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Asas-Asas Ilmu Filsafat dalam Perspektif Olahraga Modern. Penulis: Hikmat Kodrat dan Firmansyah Dlis. 2. Asas, Sejarah, dan Falsafah Olahraga. Penulis: Prof. Dr. Achmad Sofyan Hanif, M.Pd., dan Iwan Setiawan 3. Filsafat Ilmu dalam Perspektif Pendidikan Jasmani dan Olahraga. 	<p>Mata kuliah Azas dan Filsafat Ilmu Keolahragaan merupakan fondasi utama dalam memahami prinsip-prinsip dasar, konsep filosofis, dan nilai-nilai yang mendasari ilmu keolahragaan. Mata kuliah ini dirancang untuk memberikan wawasan komprehensif mengenai hubungan antara olahraga, ilmu pengetahuan, dan filsafat sebagai landasan pengembangan disiplin keolahragaan secara ilmiah dan praktis.</p> <p>Cakupan Materi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Ilmu Keolahragaan <ol style="list-style-type: none"> a. Definisi, ruang lingkup, dan perkembangan ilmu keolahragaan. 	<p>Metode Perkuliahan: Azas dan Filsafat Ilmu Keolahragaan</p> <p>Mata kuliah Azas dan Filsafat Ilmu Keolahragaan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mendorong pemahaman mendalam terhadap konsep teoritis dan kemampuan berpikir filosofis yang analitis. Berikut metode pembelajaran yang dapat diterapkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah Interaktif Format: Dosen menyampaikan materi secara sistematis, diselingi dengan diskusi interaktif untuk mendorong pemahaman kritis. Tujuan: Memberikan landasan teori yang kuat sekaligus melibatkan mahasiswa dalam eksplorasi konsep-konsep mendalam. Contoh Kegiatan: Diskusi tentang hubungan antara filsafat olahraga dan pengembangan karakter. 2. Diskusi Kelompok Format: Mahasiswa dibagi menjadi kelompok untuk membahas topik tertentu, kemudian mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Tujuan: Mengembangkan kemampuan kolaborasi, berpikir kritis, dan pemahaman terhadap berbagai sudut pandang. Contoh Kegiatan: Diskusi tentang nilai etika dalam olahraga atau peran olahraga dalam pembentukan budaya.

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>Penulis: Firdaus Hendry Prabowo Yudho.</p> <p>4. Dasar-Dasar Filosofis Ilmu Keolahragaan. Penulis: Made Pramono..</p> <p>Jurnal</p> <p>1. Dasar-Dasar Filosofis Ilmu Olahraga. Penulis: Made Pramono. Jurnal Filsafat, Universitas Gadjah Mada.</p> <p>2. Perspektif Filsafat Olahraga dalam Mewujudkan Masyarakat Sehat. Penulis: Sumaryanto. Jurnal: MEDIKORA, Universitas Negeri Yogyakarta .</p> <p>3. Analisis Hubungan Filsafat dengan Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Penulis: Alwi Fahruzy Nasution dan Nurhalimah Sibuea. Jurnal: All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society.</p> <p>4. Pandangan Filsafat terhadap Ilmu Keolahragaan pada Pendidikan Zaman Now. Penulis: Elsa</p>	<p>b. Hubungan ilmu keolahragaan dengan ilmu lain (kesehatan, pendidikan, dan sosial).</p> <p>c. Sejarah keolahragaan sebagai disiplin ilmu.</p> <p>2. Azas-Azas Dasar Keolahragaan</p> <p>a. Prinsip fisiologis dalam olahraga.</p> <p>b. Azas biomekanik, psikologi, dan sosiologi dalam aktivitas olahraga.</p> <p>c. Nilai-nilai edukasi, moral, dan sosial dalam olahraga.</p> <p>3. Filsafat Keolahragaan</p> <p>a. Pengantar filsafat olahraga: Konsep ontologi, epistemologi, dan aksiologi dalam keolahragaan</p> <p>b. Nilai etika dan estetika dalam olahraga.</p> <p>c. Filsafat olahraga dalam perspektif</p>	<p>3. Studi Kasus Format: Mahasiswa menganalisis kasus nyata atau hipotetis terkait filsafat atau azas dalam olahraga. Tujuan: Meningkatkan kemampuan analitis dalam memahami penerapan azas dan filsafat keolahragaan dalam situasi nyata. Contoh Kegiatan: Analisis kasus tentang dilema etis dalam kompetisi olahraga atau penerapan nilai kejujuran dalam olahraga profesional.</p> <p>4. Penulisan Reflektif Format: Mahasiswa diminta untuk menulis esai atau refleksi tentang topik tertentu yang berhubungan dengan filsafat olahraga. Tujuan: Mengembangkan kemampuan berpikir mendalam dan mengekspresikan ide secara tertulis. Contoh Kegiatan: Penulisan refleksi tentang bagaimana olahraga dapat mencerminkan nilai-nilai kemanusiaan.</p> <p>5. Debat Format: Mahasiswa dibagi menjadi dua kelompok untuk memperdebatkan isu filosofis tertentu dalam olahraga. Tujuan: Mengasah kemampuan argumentasi logis dan mendukung opini dengan bukti atau teori. Contoh Kegiatan: Debat tentang apakah olahraga lebih berfungsi sebagai alat kompetisi atau alat pendidikan moral.</p> <p>6. Studi Literatur</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>Ariestika, I Putu Agus Dharma Hita, dan Septadi Hanif Pambayu Jurnal: Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga</p>	<p>budaya dan kemanusiaan.</p> <p>4. Olahraga sebagai Aktivitas Ilmiah dan Budaya</p> <p>a. Olahraga sebagai wahana pengembangan fisik, mental, dan sosial.</p> <p>b. Peran olahraga dalam membangun karakter dan disiplin.</p> <p>c. Analisis olahraga sebagai bagian dari budaya masyarakat.</p> <p>5. Kebijakan dan Perkembangan Keolahragaan:</p> <p>a. Prinsip keolahragaan dalam kebijakan publik.</p> <p>b. Peran olahraga dalam pembangunan nasional.</p> <p>c. Perspektif global dalam pengembangan ilmu keolahragaan.</p> <p>6. Metodologi Pemikiran Ilmiah dalam Keolahragaan</p>	<p>Format: Mahasiswa membaca artikel, jurnal, atau buku terkait filsafat dan azas olahraga, kemudian mendiskusikannya di kelas. Tujuan: Memperdalam wawasan melalui sumber literatur akademik dan mengasah kemampuan analisis teks. Contoh Kegiatan**:</p> <p>Membaca artikel tentang nilai estetika dalam olahraga dan membahasnya dalam diskusi kelompok.</p> <p>7. Kuliah Tamu Format: Mengundang praktisi atau ahli filsafat olahraga untuk berbagi pengalaman dan wawasan. Tujuan: Memberikan perspektif praktis tentang penerapan azas dan filsafat dalam dunia olahraga. Contoh Kegiatan: Kuliah tamu tentang hubungan antara filsafat olahraga dan pengambilan kebijakan olahraga.</p> <p>8. Proyek Kelompok Format: Mahasiswa bekerja dalam kelompok untuk membuat proyek yang relevan dengan azas dan filsafat keolahragaan. Tujuan: Melatih keterampilan kolaborasi dan pemahaman aplikatif. Contoh Kegiatan: Membuat poster atau video edukasi tentang nilai-nilai moral dalam olahraga.</p> <p>9. Simulasi dan Role-Playing Format: Mahasiswa berperan sebagai tokoh yang terlibat dalam filsafat keolahragaan (misalnya, pengambil kebijakan, pelatih, atau atlet) dalam skenario tertentu. Tujuan:</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<p>a. Pendekatan ilmiah dalam mempelajari olahraga.</p> <p>b. Prinsip penelitian keolahragaan.</p> <p>c. Tantangan dan peluang pengembangan ilmu keolahragaan.</p> <p>Tujuan Pembelajaran:*</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami azas dan konsep filsafat yang menjadi dasar ilmu keolahragaan. 2. Mampu mengintegrasikan nilai-nilai filosofis ke dalam aktivitas dan pengembangan olahraga. 3. Mengembangkan cara berpikir kritis, sistematis, dan filosofis untuk menjawab tantangan dalam ilmu keolahragaan. 4. Membangun kesadaran akan pentingnya nilai-nilai moral, etika, dan estetika dalam dunia olahraga. 	<p>Memberikan pengalaman praktis tentang penerapan nilai-nilai filosofis. Contoh Kegiatan: Simulasi pengambilan keputusan etis dalam sebuah turnamen olahraga.</p> <p>Metode ini dirancang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan mendalam, sehingga mahasiswa dapat memahami, menganalisis, dan menerapkan azas serta filsafat dalam ilmu keolahragaan secara kritis dan reflektif.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			Melalui mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat membangun fondasi pemahaman yang kuat terhadap ilmu keolahragaan, baik dari segi teoritis maupun aplikatif, untuk mendukung pengembangan olahraga sebagai disiplin ilmu dan aktivitas kemasyarakatan yang bermanfaat.	
5	Statistik	Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman teori dan aplikasi statistik dalam konteks penelitian dan pengembangan ilmu keolahragaan. Fokus mata kuliah ini adalah pada metode pengolahan, analisis, dan interpretasi data yang relevan dengan berbagai aspek olahraga, seperti performa atlet, program pelatihan, rehabilitasi, fisiologi olahraga, dan biomekanik. Melalui pendekatan berbasis data, mahasiswa akan menguasai teknik statistik deskriptif dan inferensial, analisis multivariat, serta penggunaan perangkat lunak statistik untuk mendukung pengambilan keputusan berbasis penelitian. Mata kuliah ini	<ol style="list-style-type: none"> 1. Statistik Deskriptif: Ringkasan data dan visualisasi hasil untuk penelitian olahraga. 2. Statistik Inferensial: Uji hipotesis, analisis varians (ANOVA), dan analisis regresi. 3. Statistik Multivariat: Analisis faktor, analisis kluster, dan analisis diskriminan dalam penelitian olahraga. 4. Pengukuran dan Evaluasi: Validitas dan reliabilitas data pengukuran olahraga. 	<p>Dalam perkuliahan statistik di bidang ilmu keolahragaan, berbagai metode pembelajaran diterapkan untuk memastikan mahasiswa tidak hanya memahami teori statistik, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks keolahragaan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah Teori Interaktif Format: Penyampaian materi oleh dosen dengan menggunakan presentasi interaktif, disertai sesi tanya jawab. Tujuan: Memahami konsep dasar statistik seperti distribusi data, probabilitas, regresi, dan uji hipotesis. Contoh: Dosen menjelaskan konsep regresi linier dan menunjukkan bagaimana hubungan antara variabel independen dan dependen dapat dianalisis dalam penelitian keolahragaan. 2. Studi Kasus dan Simulasi

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>dirancang untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam mengevaluasi data ilmiah secara kritis dan menyusun laporan hasil analisis untuk kemajuan keilmuan dan praktik di bidang keolahragaan.</p> <p>Berikut adalah beberapa referensi buku dan artikel yang relevan dengan mata kuliah Statistik:</p> <p>Buku:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Ajar Statistika Penulis Richasanty Septima S, S.Si, M.Mat Penerbit: Eureka Media Aksara 2. Statistik. Penulis:Dr. Yuliana, S.E., M.Si., Malik, M.E., Ari Yopi Ispa, S.E., M.Ak., Astuti Prihatiningsih, S.E., M.Si. Penerbit: Azka Pustaka <p>Artikel</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis Sitiran dan Pola Produktivitas Penulis Jurnal Pustakawan Indonesia Periode 2016-2020" 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Analisis Data Time Series: Tren performa dan pola data jangka panjang dalam olahraga. 6. Biomekanik dan Statistik: Pengolahan data biomekanik dan pengukuran kinematik. 7. Aplikasi Software Statistik: Praktik penggunaan perangkat lunak untuk mengolah data keolahragaan. <p>Mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan analisis data yang aplikatif, mendukung penelitian berbasis keolahragaan, dan memberikan solusi berbasis bukti untuk meningkatkan performa, kesehatan, dan efisiensi program olahraga.ahami konsep statistik deskriptif dan inferensial serta penerapannya dalam ilmu keolahragaan.</p>	<p>Format: Analisis kasus nyata atau simulasi yang relevan dengan keolahragaan.</p> <p>Tujuan: Menerapkan teori statistik pada situasi praktis di bidang olahraga.</p> <p>Contoh: Mahasiswa menganalisis data performa atlet sebelum dan sesudah program latihan tertentu untuk menentukan efektivitas program tersebut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Praktikum Komputer Format : Sesi laboratorium komputer di mana mahasiswa menggunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS atau R. Tujuan: Mengembangkan keterampilan dalam mengolah dan menganalisis data menggunakan alat statistik. Contoh: Mahasiswa menginput data hasil tes kebugaran ke dalam SPSS dan melakukan analisis deskriptif serta inferensial. 4. Proyek Kelompok Format: Kerja kolaboratif dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan proyek penelitian sederhana. Tujuan: Mengembangkan kemampuan kerja tim dan penerapan statistik dalam penelitian keolahragaan. Contoh: Kelompok mahasiswa merancang dan melaksanakan survei tentang kebiasaan aktivitas fisik di kalangan mahasiswa, kemudian menganalisis data yang diperoleh. 5. Praktikum Lapangan

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
				<p>Format: Pengumpulan data langsung di lapangan terkait aktivitas fisik atau performa atlet.</p> <p>Tujuan: Memahami proses pengumpulan data dan penerapan statistik dalam konteks nyata.</p> <p>Contoh: Mahasiswa mengukur waktu reaksi atlet dalam berbagai kondisi dan menganalisis data untuk melihat pengaruh faktor tertentu.</p> <p>6. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning)</p> <p>Format: Mahasiswa diberikan masalah nyata yang memerlukan solusi berbasis analisis statistik.</p> <p>Tujuan: Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.</p> <p>Contoh : Mahasiswa diminta menganalisis data cedera atlet untuk mengidentifikasi faktor risiko utama dan memberikan rekomendasi pencegahan.</p> <p>7. Presentasi dan Diskusi</p> <p>Format: Mahasiswa mempresentasikan hasil analisis atau proyek mereka di depan kelas, diikuti dengan sesi diskusi.</p> <p>Tujuan: Mengasah kemampuan komunikasi dan interpretasi data statistik. Contoh: Setelah menganalisis data survei kebugaran, mahasiswa mempresentasikan temuan mereka dan mendiskusikan implikasinya terhadap program latihan.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
				Penerapan metode-metode tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa mahasiswa tidak hanya memahami teori statistik, tetapi juga mampu menerapkannya secara efektif dalam konteks keolahragaan, baik untuk keperluan penelitian maupun praktik profesional.
6	Penjaminan Mutu dan Pengawasan dalam Keolahragaan	<p>Mata kuliah "Penjaminan Mutu dan Pengawasan dalam Keolahragaan" dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman mendalam mengenai konsep, prinsip, dan praktik penjaminan mutu serta pengawasan dalam konteks keolahragaan. Fokus utama mata kuliah ini adalah memastikan bahwa program, layanan, dan kegiatan olahraga memenuhi standar kualitas yang ditetapkan dan berkelanjutan.</p> <p>Tujuan Mata Kuliah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami konsep dasar penjaminan mutu dan pengawasan dalam bidang keolahragaan. • Mampu menerapkan prinsip-prinsip penjaminan mutu dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program olahraga. • Mengembangkan keterampilan dalam melakukan pengawasan 	<p>Mata kuliah "Penjaminan Mutu dan Pengawasan dalam Keolahragaan" dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman mendalam mengenai konsep, prinsip, dan praktik penjaminan mutu serta pengawasan dalam konteks keolahragaan. Berikut adalah gambaran umum materi yang biasanya dibahas dalam perkuliahan ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Dasar Penjaminan Mutu dalam Keolahragaan <ol style="list-style-type: none"> a. Definisi dan pentingnya penjaminan mutu dalam bidang olahraga. b. Komponen dan indikator mutu dalam 	<p>Mata kuliah "Penjaminan Mutu dan Pengawasan dalam Keolahragaan" dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman mendalam mengenai konsep, prinsip, dan praktik penjaminan mutu serta pengawasan dalam konteks keolahragaan. Berikut adalah metode perkuliahan yang dapat diterapkan, lengkap dengan format, tujuan, dan contohnya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah Teori Interaktif <p>Format: Penyampaian materi oleh dosen melalui presentasi interaktif, dilengkapi dengan sesi tanya jawab dan diskusi.</p> <p>Tujuan: Memahami konsep dasar penjaminan mutu dan pengawasan dalam keolahragaan.</p> <p>Contoh: Dosen menjelaskan standar penjaminan mutu dalam program olahraga dan mengajak mahasiswa berdiskusi tentang penerapannya di berbagai organisasi olahraga.</p> 2. Studi Kasus <p>Format: Analisis kasus nyata terkait penjaminan mutu dan pengawasan dalam keolahragaan, diikuti dengan diskusi kelompok.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>dan evaluasi terhadap program dan kegiatan olahraga.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengenal standar dan regulasi yang berlaku dalam penjaminan mutu keolahragaan, baik di tingkat nasional maupun internasional. <p>Referensi Buku</p> <ol style="list-style-type: none"> Manajemen Olahraga: Isu-Isu Kritis dalam Manajemen Olahraga. Penulis:Harsuk, Penerbit: Rajawali Pers . Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan.Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.Penerbit.Kemdikbud Panduan Gugus Kendali Mutu.Pusat Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan <p>Artikel:</p> <ol style="list-style-type: none"> Penjaminan Mutu: Penerapan, Pemenuhan, dan Pengendalian Standar Mutu serta Implementasinya dalam Dunia Pendidikan. Penulis:Apriyanti 	<p>program keolahragaan.</p> <ol style="list-style-type: none"> Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) dan Eksternal (SPME) <ol style="list-style-type: none"> Kerangka kerja SPMI dan SPME sesuai dengan regulasi pendidikan tinggi. Implementasi SPMI dan SPME dalam organisasi keolahragaan. Standar dan Regulasi dalam Keolahragaan <ol style="list-style-type: none"> Standar nasional dan internasional terkait penjaminan mutu keolahragaan Regulasi pemerintah mengenai penjaminan mutu pendidikan tinggi, seperti yang diatur dalam Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 62 Tahun 2016 tentang Sistem 	<p>Tujuan: Menerapkan teori ke dalam situasi praktis dan mengembangkan kemampuan analisis kritis. Contoh: Mahasiswa menganalisis kasus kegagalan program pelatihan atlet akibat kurangnya pengawasan mutu, kemudian mendiskusikan solusi yang tepat.</p> <ol style="list-style-type: none"> Praktikum Lapangan Format: Kunjungan ke organisasi atau fasilitas olahraga untuk mengamati langsung penerapan penjaminan mutu dan pengawasan. Tujuan: Mengamati dan memahami praktik penjaminan mutu dan pengawasan di lapangan. Contoh: Mahasiswa mengunjungi pusat pelatihan atlet dan mengamati proses evaluasi program latihan yang diterapkan. Proyek Kelompok Format: Kerja sama dalam kelompok untuk merancang dan mengimplementasikan sistem penjaminan mutu pada program olahraga tertentu. Tujuan: Mengembangkan keterampilan kolaboratif dan penerapan praktis konsep penjaminan mutu. Contoh: Kelompok mahasiswa merancang sistem penjaminan mutu untuk klub sepak bola lokal, mencakup standar pelatihan, evaluasi kinerja, dan mekanisme umpan balik. Simulasi dan Role Play

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>Widiansyah.Jurnal: Cakrawala - Jurnal Humaniora.</p> <p>2. Sistem Penjaminan Mutu Internal dan Eksternal pada Lembaga Pendidikan.Penulis.Tim Penulis Jurnal:Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam</p> <p>3. Penjaminan Mutu Pendidikan dan Pengawasan. Penulis:William Iskandar.Jurnal: IJSRSET</p>	<p>Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi .</p> <p>4. Proses Pengawasan dalam Keolahragaan</p> <p>a. Prinsip dan teknik pengawasan program dan kegiatan olahraga.</p> <p>b. Peran pengawasan dalam meningkatkan kualitas dan akuntabilitas program keolahragaan.</p> <p>5. Evaluasi Program dan Hasil Belajar dalam Keolahragaan</p> <p>a. Metode dan alat evaluasi program olahraga.</p> <p>b. Analisis hasil evaluasi untuk perbaikan berkelanjutan.</p> <p>6. Manajemen Risiko dalam Keolahragaan</p> <p>a. Identifikasi dan mitigasi risiko dalam program dan kegiatan olahraga.</p> <p>b. Strategi pengendalian mutu untuk meminimalkan risiko.</p>	<p>Format: Simulasi situasi terkait pengawasan mutu, di mana mahasiswa memainkan peran tertentu untuk memahami dinamika dan tantangan yang ada.</p> <p>Tujuan: Mengembangkan kemampuan problem-solving dan pengambilan keputusan dalam konteks penjaminan mutu.</p> <p>Contoh: Mahasiswa mensimulasikan rapat evaluasi mutu di sebuah organisasi olahraga, dengan peran sebagai manajer, pelatih, dan auditor mutu.</p> <p>6. Presentasi dan Diskusi</p> <p>Format: Mahasiswa mempresentasikan hasil analisis atau proyek mereka, diikuti dengan sesi tanya jawab dan diskusi kelas.</p> <p>Tujuan: Mengasah kemampuan komunikasi dan memperdalam pemahaman melalui interaksi.</p> <p>Contoh: Setelah menyelesaikan proyek kelompok, mahasiswa mempresentasikan temuan mereka tentang implementasi penjaminan mutu di organisasi olahraga tertentu.</p> <p>Penerapan metode-metode tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa mahasiswa tidak hanya memahami teori penjaminan mutu dan pengawasan, tetapi juga mampu menerapkannya secara efektif dalam konteks keolahragaan, baik</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<p>7. Studi Kasus dan Praktik Terbaik</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Analisis kasus nyata penerapan penjaminan mutu dan pengawasan dalam organisasi keolahragaan. b. Pembelajaran dari praktik terbaik di industri olahraga. <p>8. Pengembangan Budaya Mutu dalam Organisasi Keolahragaan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Strategi membangun budaya mutu di lingkungan keolahragaan. b. Peran kepemimpinan dan partisipasi seluruh pemangku kepentingan dalam penjaminan mutu. 	<p>untuk keperluan penelitian maupun praktik profesional.</p>
7	Manajemen Olahraga	Mata kuliah "Manajemen Olahraga" pada program magister dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman mendalam mengenai konsep, prinsip, dan praktik manajemen dalam konteks	Mata kuliah "Manajemen Olahraga" pada program magister dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman mendalam mengenai konsep, prinsip, dan	1. Kuliah Teori Interaktif Format: Penyampaian materi oleh dosen dengan bantuan media visual seperti slide atau video.Sesi diskusi interaktif untuk memperdalam pemahaman konsep.

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>keolahragaan. Fokus utama mata kuliah ini adalah mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam merencanakan, mengorganisir, memimpin, dan mengendalikan berbagai aspek organisasi dan kegiatan olahraga.</p> <p>Tujuan Mata Kuliah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami konsep dasar dan teori manajemen yang diterapkan dalam bidang olahraga. 2. Mampu menerapkan fungsi-fungsi manajemen—perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian—dalam konteks organisasi olahraga. 3. Mengembangkan keterampilan analitis dalam memecahkan masalah manajerial yang dihadapi oleh organisasi keolahragaan. 4. Mengetahui dinamika industri olahraga, termasuk aspek pemasaran, keuangan, sumber daya manusia, dan hukum yang relevan. <p>Referensi</p>	<p>praktik manajemen dalam konteks keolahragaan. Berikut adalah gambaran umum materi yang biasanya dibahas dalam perkuliahan ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dan Teori Manajemen Olahraga <ol style="list-style-type: none"> a. Definisi dan ruang lingkup manajemen olahraga. b. Peran dan tanggung jawab manajer dalam organisasi olahraga. c. Evolusi dan perkembangan manajemen olahraga sebagai disiplin ilmu. 2. Fungsi-Fungsi Manajemen dalam Olahraga <ol style="list-style-type: none"> a. Perencanaan strategis dan operasional dalam organisasi olahraga. b. Pengorganisasian struktur organisasi dan sumber daya manusia. c. Kepemimpinan dan motivasi dalam tim 	<p>Tujuan:Memahami dasar-dasar manajemen olahraga, termasuk fungsi perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengendalian. Contoh: Dosen menjelaskan konsep manajemen operasional dalam klub olahraga dan memberikan contoh pengelolaan tim sepak bola profesional.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Studi Kasus Format: Mahasiswa diberikan kasus nyata terkait pengelolaan organisasi olahraga. Analisis dilakukan secara individu atau kelompok, diikuti presentasi hasil. Tujuan: Menerapkan teori manajemen olahraga pada situasi praktis dan meningkatkan kemampuan analitis. Contoh: Kasus tentang strategi pemasaran klub olahraga yang berusaha meningkatkan jumlah penonton di stadion. 3. Simulasi Manajemen Format: Simulasi berbasis skenario, di mana mahasiswa memegang peran sebagai pengelola organisasi olahraga. Mahasiswa membuat keputusan manajerial berdasarkan situasi yang diberikan. Tujuan: Melatih keterampilan pengambilan keputusan dan pemecahan masalah. Contoh: Simulasi pengelolaan turnamen olahraga, termasuk pengelolaan anggaran dan alokasi sumber daya.

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>Buku:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Manajemen Olahraga. Penulis: Gede Doddy Tisna MS., S.Or., M.Or. dan I Nyoman Sudarmada, S.Or., M.Or. Penerbit: Graha Ilmu dan Undiksha Press.2015. 2. Manajemen Olahraga. Penulis: Heny Widyaningsih. Penerbit: UNJ Press .2018 . 3. Manajemen Olahraga: Pengelolaan Administrasi Keolahragaan Berbasis Big Data. Penulis: Rices Jatra, S.Pd., M.Pd. Penerbit:Eureka Media Aksara Tahunv2024 <p>Artikel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis Fungsi Manajemen Organisasi Olahraga (Studi Kualitatif pada Pengurus Daerah Ikatan Sport Sepeda Indonesia Jawa Barat).Penulis:Alam Kautsar, Sumardiyanto, Yati Ruhayati.Jurnal:Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan, Vol. 3 No. 2 Tahun 2018, hlm. 41-45 . 2. Peran Manajemen Olahraga dalam Meningkatkan Prestasi 	<p>dan organisasi olahraga.</p> <ol style="list-style-type: none"> d. Pengendalian dan evaluasi kinerja organisasi olahraga. 3. Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Olahraga <ol style="list-style-type: none"> a. Rekrutmen, seleksi, dan pengembangan staf serta atlet. b. Manajemen kinerja dan evaluasi. c. Hubungan industrial dan manajemen konflik dalam organisasi olahraga. 4. Pemasaran Olahraga <ol style="list-style-type: none"> a. Konsep dasar pemasaran dalam konteks olahraga. b. Strategi pemasaran dan promosi untuk produk dan layanan olahraga. c. Manajemen hubungan dengan sponsor, media, dan komunitas. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Proyek Kelompok Format: Mahasiswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek berbasis manajemen olahraga. Proyek melibatkan analisis data, penyusunan strategi, dan laporan tertulis. Tujuan: Meningkatkan kemampuan kerja sama tim dan menerapkan teori dalam proyek nyata. Contoh:Membuat rencana strategis untuk meningkatkan pendapatan sebuah klub olahraga lokal melalui sponsorship dan merchandise. 5. Kunjungan Lapangan Format: Mahasiswa mengunjungi organisasi olahraga, fasilitas olahraga, atau acara olahraga besar. Diskusi dengan manajer atau pengelola tentang tantangan dan solusi dalam manajemen olahraga Tujuan: Memberikan wawasan langsung tentang pengelolaan organisasi olahraga. Contoh:Kunjungan ke stadion untuk mempelajari manajemen operasional selama pertandingan. 6. Diskusi Kelompok Format: Diskusi kelompok kecil untuk membahas topik tertentu terkait manajemen olahraga. Kelompok mempresentasikan hasil diskusi kepada kelas.

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>Atlet: Studi Kasus pada Klub Sepak Bola di Indonesia. Penulis: Gebrin Lumbantungkup, Qisty Azzahra, Gemilang Pasaribu, Daniel Perangin Angin, Imran Akhmad, Amirsyah Putra Lubis. Jurnal: Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 8 No. 2 Tahun 2024, hlm. 24452-24459.</p> <p>3. Pengembangan Manajemen Kelas Olahraga: Pokok-Pokok Pikiran tentang Pengembangan Pembinaan Olahraga bagi Pelajar. Agus Mahendra. Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan, Vol. 2 No. 2 Tahun 2017, hlm. 96-105</p>	<p>d. Branding dan manajemen citra organisasi olahraga.</p> <p>5. Manajemen Keuangan dalam Olahraga</p> <p>a. Perencanaan anggaran dan pengelolaan keuangan organisasi olahraga.</p> <p>b. Sumber pendanaan dan manajemen pendapatan.</p> <p>c. Analisis laporan keuangan dan pengambilan keputusan finansial.</p> <p>6. Aspek Hukum dan Etika dalam Olahraga</p> <p>a. Hukum kontrak, hak cipta, dan isu-isu hukum lainnya yang relevan dengan olahraga.</p> <p>b. Etika profesional dalam manajemen olahraga.</p> <p>c. Isu-isu hukum terkait doping, hak siar, dan perlindungan atlet.</p>	<p>Tujuan: Mendorong pemikiran kritis dan kolaborasi dalam memecahkan masalah manajerial.</p> <p>Contoh: Diskusi tentang peran media sosial dalam membangun citra klub olahraga.</p> <p>7. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning).</p> <p>Format: Dosen memberikan masalah nyata yang harus diselesaikan oleh mahasiswa. Mahasiswa bekerja secara mandiri atau dalam kelompok untuk mencari solusi. Tujuan: Mengasah kemampuan analitis dan berpikir kritis.</p> <p>Contoh: Masalah: Bagaimana mengelola konflik antara sponsor dan klub olahraga terkait branding?</p> <p>8. Evaluasi Proyek Akhir</p> <p>Format: Mahasiswa menyusun laporan manajemen untuk organisasi olahraga simulasi atau nyata.</p> <p>Tujuan: Mengintegrasikan semua materi yang telah dipelajari untuk menghasilkan solusi manajerial yang konkret.</p> <p>Contoh: Mahasiswa menyusun rencana strategis 5 tahun untuk meningkatkan kehadiran penggemar dalam pertandingan liga lokal.</p> <p>Metode ini dirancang agar mahasiswa mampu:</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<p>7. Manajemen Acara dan Fasilitas Olahraga</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Perencanaan, organisasi, dan pelaksanaan acara olahraga. b. Pengelolaan fasilitas dan infrastruktur olahraga. c. Manajemen risiko dan keselamatan dalam acara olahraga. <p>8. Isu Kontemporer dalam Manajemen Olahraga</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Globalisasi dan dampaknya terhadap industri olahraga. b. Teknologi dan inovasi dalam manajemen olahraga. c. Isu-isu sosial, seperti inklusi, keberagaman, dan tanggung jawab sosial dalam olahraga. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami konsep manajemen olahraga secara teori dan praktik. 2. Menganalisis masalah manajerial dalam organisasi olahraga. 3. Mengembangkan solusi inovatif yang relevan dengan dunia olahraga. 4. Meningkatkan keterampilan kerja sama, komunikasi, dan pengambilan keputusan. <p>Dengan pendekatan ini, mahasiswa dipersiapkan untuk menjadi manajer olahraga yang kompeten dan siap menghadapi tantangan industri olahraga.</p>
8	Perencanaan Strategis Organisasi Keolahragaan	Mata kuliah ini membahas konsep, prinsip, dan teknik dalam perencanaan strategis untuk organisasi keolahragaan. Fokus utama adalah bagaimana merancang strategi jangka panjang yang efektif dan	Materi perkuliahan untuk mata kuliah "Perencanaan Strategis Organisasi Keolahragaan" yang dirancang untuk memberikan pemahaman komprehensif tentang	Metode pembelajaran untuk mata kuliah Perencanaan Strategis Organisasi Keolahragaan 1. Kuliah Teori Interaktif Format:Dosen menyampaikan materi dengan presentasi interaktif menggunakan media

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>berkelanjutan dalam menghadapi dinamika dan tantangan di sektor olahraga. Mahasiswa akan belajar mengidentifikasi peluang dan ancaman eksternal, menganalisis kekuatan dan kelemahan internal, serta merancang rencana strategis yang sesuai dengan visi, misi, dan tujuan organisasi</p> <p>Tujuan Mata Kuliah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan pemahaman tentang pentingnya perencanaan strategis dalam keberhasilan organisasi olahraga. 2. Membekali mahasiswa dengan keterampilan untuk menganalisis lingkungan internal dan eksternal organisasi. 3. Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam merancang dan mengevaluasi strategi yang mendukung keberlanjutan organisasi olahraga. 4. Mengajarkan mahasiswa tentang implementasi dan pengendalian strategi untuk mencapai tujuan organisasi secara efektif. 	<p>perencanaan strategis dalam konteks organisasi olahraga.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pengantar Perencanaan Strategis <ol style="list-style-type: none"> a. Definisi dan konsep dasar perencanaan strategis. b. Tujuan dan manfaat perencanaan strategis dalam organisasi olahraga. c. Perbedaan antara perencanaan operasional dan strategis. 2. Analisis Lingkungan Ekstern <ol style="list-style-type: none"> a. Metode PESTEL (Political, Economic, Social, Technological, Environmental, Legal) untuk memahami faktor eksternal. b. Identifikasi peluang dan ancaman dalam lingkungan eksternal. 	<p>visual seperti slide atau video. Diskusi kelas untuk memperdalam konsep.</p> <p>Tujuan : Memahami dasar-dasar teori perencanaan strategis dalam organisasi olahraga.</p> <p>Contoh: Dosen menjelaskan analisis SWOT dan memberikan contoh nyata dari organisasi olahraga profesional.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Studi Kasus <p>Format: Mahasiswa diberikan kasus nyata tentang perencanaan strategis di organisasi olahraga nasional atau internasional. Analisis kasus dilakukan secara individu atau kelompok.</p> <p>Tujuan: Menerapkan teori ke dalam situasi nyata dan meningkatkan kemampuan analitis mahasiswa.</p> <p>Contoh: Mahasiswa diminta menganalisis strategi pemasaran sebuah klub olahraga yang ingin memperluas basis penggemarnya.</p> 3. Simulasi Perencanaan Strategis <p>Format: Mahasiswa bermain peran sebagai tim manajemen dalam organisasi olahraga. Mereka merancang strategi berdasarkan data simulasi yang diberikan.</p> <p>Tujuan: Meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan strategis dalam situasi simulasi.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>Referensi</p> <p>Buku:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Manajemen Event Olahraga Penulis:Sulistiyono Penerbit: UNY Press.2020. 2. Manajemen Olahraga: Definisi, Fungsi, dan Peranannya dalam Induk Organisasi Olahraga. Penulis:Tim Penulis. Penerbit:Universitas Jambi,2020. 3. Manajemen Olahraga Prestasi dan Rekreasi. Penulis Untung Nugroho.Penerbit CV. SARNU <p>Artikel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis Fungsi Manajemen Organisasi Olahraga (Studi Kualitatif pada Pengurus Daerah Ikatan Sport Sepeda Indonesia Jawa Barat). Penulis:Alam Kautsar, Sumardiyanto, Yati Ruhayati.Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan, Vol. 3 No. 2 Tahun 2018, hlm. 41-45. 	<ol style="list-style-type: none"> c. Tren global dan nasional yang memengaruhi industri olahraga. d. Studi Kasus: Analisis tren teknologi olahraga (wearable devices, data analytics). <p>3. Analisis Lingkungan Internal</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Penggunaan analisis sumber daya (resources-based view). b. Kapabilitas organisasi olahraga: sumber daya manusia, keuangan, teknologi. <p>5. Penyusunan Visi, Misi, dan Tujuan Strategis</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Peran visi dan misi dalam organisasi olahraga. b. Kriteria penyusunan visi, misi, dan tujuan yang efektif. 	<p>Contoh: Mahasiswa diminta membuat visi, misi, dan strategi untuk sebuah organisasi olahraga startup.</p> <p>4. Diskusi Kelompok Format: Kelompok kecil mendiskusikan topik tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil diskusi dipresentasikan ke kelas untuk memperoleh umpan balik. Tujuan: Mengembangkan kemampuan kerja sama tim dan berpikir kritis. Contoh: Diskusi tentang tren global yang memengaruhi perencanaan strategis dalam olahraga, seperti teknologi wearable atau e-sports.</p> <p>5. Latihan Analisis Lingkungan Format: Mahasiswa melakukan analisis SWOT dan PESTEL pada organisasi olahraga simulasi atau nyata. Diskusi hasil analisis dilakukan secara kelas atau kelompok. Tujuan: Melatih kemampuan menganalisis lingkungan internal dan eksternal organisasi olahraga. Contoh: Mahasiswa melakukan analisis SWOT pada federasi olahraga nasional dan menyajikan peluang serta ancaman utama yang dihadapi.</p> <p>6. Proyek Kelompok Format: Kelompok mahasiswa merancang rencana strategis untuk organisasi olahraga simulasi. Proyek melibatkan semua tahapan</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>2. Manajemen Perencanaan dan Pengorganisasian Cabang Olahraga Unggulan KONI Kabupaten Sinjai. Penulis: Andi Baso Husain, Moh. Ifkhal Sianto, Muhammad Hidayat Cakrawijaya. Jurnal Humaniora dan Sains, Vol. 6 No. 2 Tahun 2024, hlm. 1-10</p> <p>3. Implementasi Fungsi Manajemen Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Sleman. Penulis: Asyfha Azkia Universitas Negeri Yogyakarta, 2022</p>	<p>c. Hubungan antara visi, misi, dan strategi organisasi. Latihan: Membuat draft visi dan misi untuk organisasi olahraga simulasi.</p> <p>5. Formulasi Strategi</p> <p>a. Proses formulasi strategi berbasis analisis SWOT.</p> <p>b. Penggunaan model matriks TOWS untuk mengembangkan strategi.</p> <p>c. Strategi generik Porter (cost leadership, differentiation, focus).</p> <p>6. Implementasi Strategi</p> <p>a. Pentingnya alokasi sumber daya dalam implementasi strategi.</p> <p>b. Peran budaya organisasi dan kepemimpinan dalam mendukung strategi.</p>	<p>perencanaan strategis: analisis, formulasi, implementasi, dan evaluasi.</p> <p>Tujuan: Memberikan pengalaman praktis dalam perencanaan strategis secara kolaboratif.</p> <p>Contoh: Kelompok membuat rencana strategis untuk meningkatkan kehadiran penonton di stadion untuk sebuah klub olahraga lokal.</p> <p>Metode ini dirancang untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan strategis yang dapat diterapkan dalam konteks nyata, mendukung kompetensi mereka di sektor keolahragaan.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<ul style="list-style-type: none"> c. Keterkaitan antara perencanaan strategi dan operasional. d. Studi Kasus: Implementasi strategi sukses dalam organisasi olahraga internasional. 7. Pengendalian dan Evaluasi Strategi <ul style="list-style-type: none"> a. Indikator Kinerja Utama (Key Performance Indicators/KPI) dalam evaluasi strategi. b. Teknik pengendalian strategi: balanced scorecard, benchmarking. c. Proses revisi strategi berdasarkan hasil evaluasi. <p>Output: Mahasiswa mampu mengevaluasi strategi organisasi olahraga secara komprehensif</p>	

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<p>8. Teknologi dan Inovasi dalam Perencanaan Strategis</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Penggunaan teknologi dalam proses analisis dan perencanaan. b. Pemanfaatan data analytics untuk mendukung pengambilan keputusan strategis. c. Tren inovasi dalam manajemen organisasi olahraga. d. Latihan: Simulasi perencanaan strategis berbasis data. <p>9. Studi Kasus dan Proyek Perencanaan Strategis</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Studi kasus organisasi olahraga lokal dan internasional. b. Faktor keberhasilan dan kegagalan strategi organisasi olahraga. c. Proyek Akhir: Menyusun rencana strategis untuk 	

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			organisasi olahraga simulasi.	
9	Metodologi Penelitian	<p>Mata kuliah Metodologi Penelitian Ilmu Keolahragaan bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan etika dalam melaksanakan penelitian ilmiah yang berfokus pada pengembangan teori dan aplikasi di bidang akademik serta rekayasa industri manajemen olahraga. Fokus mata kuliah ini adalah mempersiapkan mahasiswa untuk menghasilkan penelitian yang relevan dan berdampak nyata dalam mendukung inovasi, pengambilan keputusan strategis, dan pengembangan industri olahraga.</p> <p>Tujuan Mata Kuliah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami konsep, pendekatan, dan prinsip dasar penelitian ilmiah yang sesuai dengan kebutuhan akademik, manajemen dan industri olahraga. 2. Mampu merancang penelitian yang relevan untuk menyelesaikan masalah atau 	<p>Berikut adalah materi perkuliahan untuk mata kuliah "Metodologi Penelitian Ilmu Keolahragaan" pada program magister, yang dirancang untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan penerapan metode ilmiah dalam riset di bidang keolahragaan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Metodologi Penelitian <ol style="list-style-type: none"> a. Definisi, tujuan, dan pentingnya penelitian dalam ilmu keolahragaan. b. Peran penelitian dalam pengembangan ilmu dan praktik keolahragaan. c. Keterkaitan antara teori dan praktek dalam penelitian keolahragaan. 	<p>Mata kuliah "Metodologi Penelitian Ilmu Keolahragaan" pada program magister yang bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan penelitian ilmiah yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang keolahragaan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah Teori Interaktif <p>Format: Penyampaian materi oleh dosen dengan menggunakan media presentasi seperti slide atau video.</p> <p>Diskusi interaktif antara dosen dan mahasiswa untuk mendalami konsep-konsep metodologi penelitian.</p> <p>Tujuan: Memberikan pemahaman dasar mengenai metodologi penelitian ilmiah, serta teknik-teknik yang digunakan dalam penelitian keolahragaan.</p> <p>Contoh: Dosen menjelaskan berbagai jenis penelitian (kuantitatif, kualitatif, dan campuran) dengan contoh kasus dalam keolahragaan seperti penelitian performa atlet atau pengelolaan fasilitas olahraga.</p> 2. Studi Kasus. <p>Format: Mahasiswa diberikan studi kasus dari dunia nyata yang relevan dengan penelitian keolahragaan. Analisis kasus dilakukan secara</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>memberikan solusi inovatif dalam manajemen olahraga.</p> <p>3. Menguasai metode kuantitatif, kualitatif, dan campuran dengan pendekatan berbasis data untuk rekayasa industri olahraga.</p> <p>4. Mahasiswa dapat menggunakan teknologi dan perangkat lunak analisis data untuk menghasilkan temuan yang akurat dan dapat diterapkan.</p> <p>5. Membekali mahasiswa dengan kemampuan menyusun laporan ilmiah untuk dipublikasikan dan mendukung pengembangan manajemen dan industri olahraga secara nasional.</p> <p>Referensi</p> <p>1. Metodologi Penelitian. Penulis: Dr. Sri Rochani Mulyani, SE., M.Si. Penerbit: Widina Bhakti Persada Bandung Tahun Terbit: 2021.</p> <p>2. Metodologi Penelitian. Penulis: Prof. Dra. Indah Susilowati, M.Sc., Ph.D Penerbit: Penerbit UNDIP 2023 .</p>	<p>2. Jenis dan Pendekatan Penelitian dalam Keolahragaan</p> <p>a. Penelitian kuantitatif: eksperimen, survei, korelasional.</p> <p>b. Penelitian kualitatif: studi kasus, fenomenologi, etnografi.</p> <p>c. Penelitian campuran: integrasi</p> <p>3. Identifikasi Masalah Penelitian dan Penyusunan Hipotesis</p> <p>a. Teknik identifikasi masalah penelitian dalam bidang olahraga dan keolahragaan.</p> <p>b. Penyusunan rumusan masalah yang jelas dan terarah.</p> <p>c. Pengembangan hipotesis dalam penelitian eksperimen atau korelasional.</p> <p>4. Desain Penelitian dan Metode Pengumpulan Data</p>	<p>kelompok atau individu, lalu dipresentasikan di depan kelas.</p> <p>Tujuan: Menerapkan teori-teori penelitian pada kasus nyata dan mengasah kemampuan analitis mahasiswa.</p> <p>Contoh: Mahasiswa menganalisis studi kasus terkait evaluasi program kebugaran di pusat pelatihan atau penelitian performa atlet profesional menggunakan desain penelitian kuantitatif.</p> <p>3. Simulasi Penelitian</p> <p>Format: Mahasiswa diminta untuk merancang dan melaksanakan simulasi penelitian berdasarkan topik yang telah dipilih. Mahasiswa menggunakan data simulasi untuk menguji hipotesis atau analisis statistik yang sesuai.</p> <p>Tujuan: Memberikan pengalaman praktis dalam merancang penelitian, mengumpulkan data, serta melakukan analisis.</p> <p>Contoh: Mahasiswa merancang penelitian untuk mengukur efek suatu program pelatihan terhadap performa atlet, lalu menganalisis hasilnya menggunakan SPSS atau R.</p> <p>4. Praktikum Pengolahan Data.</p> <p>Format : Mahasiswa belajar mengolah data menggunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS, R, atau Python. Praktikum mencakup penggunaan teknik analisis statistik seperti regresi, ANOVA, atau analisis multivariat.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>3. Metodologi Penelitian: Panduan Menulis Artikel. Penulis:Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd. .Penerbit:Penerbit KBM Indonesia. 2024</p> <p>Artikel</p> <p>1. Metode Penulisan Artikel Jurnal: Pilihan Teknik dan Pendekatan.Penulis:Tim Ruang Jurnal .Jurnal: Ruang Jurnal .2024</p> <p>2. Format Penulisan Artikel Jurnal: Pedoman Struktur dan Penyajian Data. Penulis:Tim Ruang Jurnal .Jurnal:Ruang Jurnal. 2024.</p> <p>3. Sistematika Penulisan Artikel Jurnal: Rinci dan Terperinci. Penulis: Tim Ruang Jurnal .Ruang Jurnal Tahun Terbit: 2024</p>	<p>a. Perancangan penelitian eksperimen dan non-eksperimen di bidang keolahragaan.</p> <p>b. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan tes performa.</p> <p>c. Teknologi dalam pengumpulan data: wearable devices, motion tracking, dan aplikasi lainnya.</p> <p>5. Teknik Analisis Data Kuantitatif</p> <p>a. Analisis statistik dasar dan lanjutan: uji t, ANOVA, regresi, dan analisis multivariat.</p> <p>b. Penggunaan perangkat lunak analisis statistik (SPSS, R, Python).</p> <p>c. Interpretasi hasil analisis dan penerapannya dalam konteks keolahragaan.</p> <p>6. Teknik Analisis Data Kualitatif</p>	<p>Tujuan: Mengembangkan keterampilan praktis dalam analisis data kuantitatif dan kualitatif. Contoh:Mahasiswa menggunakan data survei untuk melakukan analisis regresi untuk mempelajari hubungan antara kebiasaan latihan dan tingkat kebugaran atlet.</p> <p>5. Pembelajaran Berdasarkan Proyek (Project-Based Learning). Format: Mahasiswa bekerja dalam kelompok untuk merancang dan menyelesaikan proyek penelitian berbasis masalah di bidang keolahragaan. Proyek ini mencakup seluruh tahapan penelitian, mulai dari identifikasi masalah, desain penelitian, pengumpulan data, analisis, hingga penyusunan laporan. Meningkatkan keterampilan kerja sama tim, komunikasi, dan implementasi pengetahuan yang telah dipelajari. Contoh: Mahasiswa mengembangkan proposal penelitian untuk mengevaluasi dampak teknologi wearable pada performa atlet, melakukan survei atau eksperimen, dan menyusun laporan hasil penelitian.</p> <p>6. Diskusi dan Presentasi Format: Mahasiswa mempresentasikan hasil analisis atau proyek penelitian mereka di depan kelas.Diskusi kelompok dan umpan balik dari dosen serta teman sekelas untuk memperbaiki dan memperdalam pemahaman.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<ul style="list-style-type: none"> a. Penggunaan teknik analisis kualitatif: coding, tematik, dan analisis naratif. b. Alat dan perangkat lunak untuk analisis kualitatif (NVivo, Atlas.ti). c. Integrasi analisis kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian campuran. <p>7. Validitas dan Reliabilitas Penelitian</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen penelitian dalam keolahragaan. b. Teknik pengujian validitas isi, konstruk, dan eksternal. c. Strategi untuk meningkatkan keandalan dan keakuratan data. <p>8. Etika dalam Penelitian Keolahragaan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Prinsip-prinsip etika dalam penelitian: hak partisipan, 	<p>Tujuan: Mengembangkan kemampuan komunikasi akademik dan memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap penelitian yang dilakukan.</p> <p>Contoh: Mahasiswa mempresentasikan proposal atau temuan penelitian mereka, kemudian mendapat umpan balik mengenai metodologi yang digunakan, kesesuaian instrumen, serta analisis data.</p> <p>7. Penyusunan Proposal dan Laporan Penelitian. Format: Mahasiswa menyusun proposal penelitian lengkap dengan latar belakang, tujuan, metodologi, dan analisis yang sesuai dengan topik penelitian mereka. Penulisan laporan ilmiah yang sistematis sesuai dengan format standar publikasi akademik.</p> <p>Tujuan: Membekali mahasiswa dengan keterampilan menulis proposal dan laporan penelitian yang berkualitas tinggi.</p> <p>Contoh: Mahasiswa menulis proposal penelitian untuk menguji pengaruh program latihan interval terhadap kekuatan otot atlet, yang kemudian dipresentasikan dan diperbaiki sebelum diserahkan sebagai laporan akhir.</p> <p>Melalui berbagai metode pembelajaran ini, mahasiswa akan siap menghadapi tantangan dalam penelitian keolahragaan dan memberikan</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<p>persetujuan yang diinformasikan, dan pengelolaan data pribadi.</p> <p>b. Tanggung jawab peneliti dalam penelitian keolahragaan.</p> <p>c. Isu etika dalam penelitian dengan atlet atau populasi rentan.</p> <p>9. Penyusunan Proposal dan Laporan Penelitian</p> <p>a. Struktur proposal penelitian ilmiah dalam bidang keolahragaan.</p> <p>b. Penulisan laporan penelitian dengan format yang sesuai standar ilmiah.</p> <p>c. Persiapan hasil penelitian untuk publikasi dalam jurnal ilmiah.</p> <p>10. Penyajian Hasil Penelitian dan Publikasi</p> <p>a. Strategi penyajian hasil penelitian secara</p>	<p>kontribusi signifikan terhadap pengembangan ilmu dan praktik manajemen olahraga.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<p>efektif (presentasi, poster, artikel ilmiah).</p> <p>b. Proses publikasi hasil penelitian dalam jurnal ilmiah internasional.</p> <p>c. Penggunaan platform akademik dan konferensi untuk diseminasi - Analisis studi kasus nyata dari dunia penelitian keolahragaan.</p>	
10	Manajemen Sumber Daya Manusia	<p>Deskripsi Mata Kuliah: Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Bidang Olahraga bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang pengelolaan tenaga kerja yang efektif dan efisien dalam organisasi keolahragaan. Mata kuliah ini fokus pada penerapan prinsip-prinsip manajemen SDM yang mencakup perekrutan, pelatihan, pengembangan, dan pemeliharaan karyawan, atlet, serta tim olahraga, untuk mendukung keberhasilan organisasi olahraga secara keseluruhan. Mahasiswa akan mempelajari bagaimana strategi</p>	<p>Materi perkuliahan untuk Mata Kuliah: Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Bidang Olahraga yang dirancang untuk memberikan mahasiswa pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola sumber daya manusia di sektor keolahragaan.</p> <p>1. Pengenalan Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Olahraga</p>	<p>Metode perkuliahan Mata Kuliah: Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Bidang Olahraga</p> <p>1. Kuliah Teori Interaktif</p> <p>Format: Penyampaian materi oleh dosen menggunakan presentasi (slide, video) yang interaktif, dilengkapi dengan diskusi dan tanya jawab. Dosen mengajukan pertanyaan kepada mahasiswa untuk memastikan pemahaman dan mendorong partisipasi aktif. Tujuan: Memberikan pemahaman dasar mengenai prinsip-prinsip manajemen sumber daya manusia (SDM) di organisasi olahraga. Contoh: Dosen menjelaskan konsep-konsep dasar manajemen SDM, seperti perekrutan, pelatihan, dan evaluasi, dengan menggunakan</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>manajemen SDM dapat meningkatkan kinerja individu dan organisasi dalam konteks olahraga.</p> <p>Tujuan Mata Kuliah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membekali mahasiswa dengan pengetahuan tentang teori dan praktik manajemen sumber daya manusia dalam konteks keolahragaan. 2. Mahasiswa akan mempelajari cara mengelola berbagai jenis sumber daya manusia dalam organisasi olahraga, termasuk atlet, pelatih, dan staf pendukung. 3. Memberikan keterampilan dalam merancang program pengembangan SDM yang efektif untuk meningkatkan kinerja individu dan tim olahraga. 4. Menerapkan Etika dalam Manajemen SDM di dunia olahraga. <p>Mata kuliah ini penting bagi mahasiswa yang berencana berkarir di manajemen olahraga, baik di klub olahraga, federasi, atau lembaga terkait lainnya. Ini akan</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Definisi dan ruang lingkup manajemen SDM dalam olahraga. b. Perbedaan manajemen SDM di sektor olahraga dan sektor lainnya. c. Fungsi utama manajemen SDM dalam organisasi olahraga (perekrutan, pelatihan, evaluasi). d. Tujuan: Memberikan dasar pemahaman mengenai pentingnya manajemen SDM dalam kesuksesan organisasi olahraga. <ol style="list-style-type: none"> 2. Proses Perekrutan dan Seleksi Atlet dan Staf <ol style="list-style-type: none"> a. Proses perekrutan dan seleksi yang efisien untuk atlet dan staf. b. Teknik-teknik seleksi seperti wawancara, tes kemampuan fisik, dan penilaian psikologis. c. Peran manajer SDM dalam menentukan kriteria seleksi 	<p>contoh dari klub olahraga ternama, seperti Barcelona atau Manchester United, untuk menggambarkan proses pengelolaan staf dan atlet.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Studi Kasus <p>Format: Mahasiswa diberikan kasus nyata dari dunia olahraga yang berhubungan dengan pengelolaan SDM. Analisis dilakukan secara kelompok, dan hasilnya dipresentasikan di depan kelas.</p> <p>Tujuan: Membantu mahasiswa untuk menerapkan teori manajemen SDM dalam situasi praktis yang dihadapi oleh organisasi olahraga.</p> <p>Contoh: Mahasiswa menganalisis studi kasus tentang bagaimana sebuah klub olahraga menangani perbedaan gaji antara atlet dan staf pelatih, serta bagaimana pengelolaan kompensasi ini dapat mempengaruhi kinerja tim.</p> 3. Simulasi Pengelolaan SDM <p>Format: Mahasiswa berperan sebagai manajer SDM dalam organisasi olahraga dan harus membuat keputusan terkait rekrutmen, pengelolaan kinerja, dan kebijakan kompensasi. Simulasi menggunakan data simulasi atau peran yang dipilih.</p> <p>Tujuan: Mengasah keterampilan pengambilan keputusan dalam situasi dunia nyata di mana</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>mempersiapkan mahasiswa untuk mengelola tenaga kerja di sektor yang penuh dinamika dan kebutuhan untuk meningkatkan performa baik individu maupun tim olahraga.</p> <p>Referensi:</p> <p>Buku:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Manajemen Sumber Daya Manusia. Penulis: Dr. H. Sugianto, S.Pd., M.M. dan Rahayu Sri Waskitoningtyas, S.Pd., M.Pd. Penerbit: CV. KBM Indonesia . 2. Manajemen Sumber Daya Manusia: Membangun Tim yang Produktif. Penulis: Dr. Yosandi Yulius, M.M. Penerbit: Penerbit KBM Indonesia. 3. Manajemen Sumber Daya Manusia. Tim Penulis. Penerbit: Penerbit Widina <p>Artikel:</p>	<p>berdasarkan kebutuhan organisasi.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia <ol style="list-style-type: none"> a. Program pelatihan dan pengembangan untuk atlet, pelatih, dan staf pendukung. b. Model pelatihan yang efektif untuk meningkatkan performa fisik dan mental. c. Pengelolaan karier atlet dan staf dalam organisasi olahraga. 4. Evaluasi Kinerja dan Pengelolaan Feedback <ol style="list-style-type: none"> a. Teknik-teknik penilaian kinerja atlet dan staf. b. Penerapan umpan balik dalam meningkatkan kinerja individu dan tim olahraga. c. Penyusunan sistem evaluasi yang objektif dan adil. 	<p>SDM harus dikelola untuk mencapai tujuan organisasi.</p> <p>Contoh: Mahasiswa diminta untuk merancang strategi pengelolaan kinerja untuk klub olahraga yang mengalami krisis, termasuk menilai kinerja atlet, memberikan umpan balik, dan menentukan kebijakan penghargaan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Diskusi Kelompok <p>Format: Mahasiswa bekerja dalam kelompok kecil untuk membahas topik-topik terkait manajemen SDM di bidang olahraga. Setiap kelompok diberikan waktu untuk merancang solusi atau rencana dan kemudian mempresentasikannya di depan kelas.</p> <p>Tujuan: Meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama tim, dan kemampuan analisis dalam mengelola SDM di dunia olahraga.</p> <p>Contoh: Diskusi tentang bagaimana sebuah organisasi olahraga dapat mengembangkan sistem kompensasi yang adil dan motivasional untuk staf pelatih, serta dampaknya terhadap kinerja tim.</p> 5. Praktikum dan Kunjungan Lapangan <p>Format: Kunjungan lapangan ke klub olahraga, federasi, atau pusat pelatihan untuk melihat langsung penerapan manajemen SDM dalam dunia olahraga. Mahasiswa mengamati dan mendiskusikan bagaimana organisasi</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>1. Manajemen Sumber Daya Manusia: Unggul, Kreatif, dan Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0. Penulis: R. Sabrina. Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis, Vol. 22 No. 2, Oktober 2021, hlm. 216-222 .</p> <p>2. Meningkatkan Kinerja Perusahaan dengan Menerapkan Konsep Manajemen Sumber Daya Manusia Strategik dalam Menyongsong Persaingan Global. Penulis: Kadar Nurjaman, Ajam Mustajam, Syaifuddin, Yusniar Lubis, Yusuf Abadi. Jurnal: KOMITMEN: Jurnal Ilmiah Manajemen, Vol. 1 No. 2, Oktober 2020, hlm. 73-82.</p> <p>3. Manajemen Sumber Daya Manusia: Membangun Tim yang Produktif. Penulis: Dr. Yosandi Yulius, M.M. Jurnal: Penerbit KBM Indonesia</p>	<p>5. Manajemen Kompensasi dan Penghargaan.</p> <p>a. Struktur kompensasi untuk atlet dan staf olahraga.</p> <p>b. Kebijakan penggajian, bonus, insentif, dan penghargaan berdasarkan kinerja.</p> <p>c. Menerapkan sistem penghargaan untuk meningkatkan motivasi dan loyalitas.</p> <p>6. Manajemen Konflik dan Hubungan Industrial dalam Olahraga</p> <p>a. Teknik penyelesaian konflik antara atlet, pelatih, dan manajer.</p> <p>b. Pengelolaan hubungan antara manajemen, atlet, dan staf dalam organisasi olahraga.</p> <p>c. Aspek hukum dalam manajemen SDM olahraga (kontrak kerja, hak atlet, dsb.).</p> <p>7. Etika dan Tanggung Jawab Sosial dalam</p>	<p>mengelola staf dan atlet, serta tantangan yang mereka hadapi.</p> <p>Tujuan: Memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa mengenai penerapan teori di lapangan, serta memahami dinamika manajemen SDM dalam dunia nyata. Contoh: Mahasiswa mengunjungi pusat pelatihan klub sepak bola dan mengamati bagaimana pelatih, atlet, dan staf pendukung bekerja sama. Diskusi dilakukan setelah kunjungan untuk menggali wawasan terkait pengelolaan SDM.</p> <p>6. Penulisan Rencana SDM untuk Organisasi Olahraga.</p> <p>Format: Mahasiswa diberikan tugas untuk menyusun rencana manajemen SDM untuk organisasi olahraga simulasi atau nyata. Penulisan meliputi perencanaan pengelolaan atlet, pelatih, staf pendukung, dan pengelolaan kinerja.</p> <p>Tujuan: Mengembangkan keterampilan dalam merancang strategi SDM yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan organisasi olahraga. Contoh: Mahasiswa menyusun rencana SDM untuk klub olahraga fiktif yang ingin memperkenalkan program pengembangan atlet muda, mencakup rekrutmen pelatih, pengembangan keterampilan atlet, dan evaluasi kinerja.</p> <p>7. Presentasi dan Umpan Balik</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<p>Manajemen SDM Olahraga</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Prinsip-prinsip etika dalam pengelolaan SDM di dunia olahraga. b. Menangani isu etika seperti doping, perilaku tidak sportif, dan masalah moral lainnya. c. Tanggung jawab sosial organisasi olahraga terhadap komunitas dan staf. <p>8. Studi Kasus dan Praktik Terbaik dalam Manajemen SDM Olahraga</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Analisis studi kasus nyata tentang manajemen SDM dalam organisasi olahraga internasional dan nasional. b. Praktik terbaik dalam manajemen SDM di klub olahraga 	<p>Format: Mahasiswa mempresentasikan hasil analisis studi kasus, proyek kelompok, atau rencana SDM di depan kelas. Umpan balik diberikan oleh dosen dan rekan mahasiswa untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan manajerial.</p> <p>Tujuan: Meningkatkan keterampilan komunikasi dan memberikan kesempatan untuk mempresentasikan ide-ide serta mendiskusikan hasil penelitian.</p> <p>Contoh: Mahasiswa mempresentasikan analisis kebijakan kompensasi yang diterapkan oleh organisasi olahraga besar, seperti NBA atau EPL, dan mendiskusikan dampaknya terhadap motivasi dan kinerja.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<p>profesional dan federasi olahraga.</p> <p>Mata kuliah ini sangat relevan bagi mahasiswa yang ingin berkarir di manajemen olahraga, baik di level profesional, federasi, atau organisasi olahraga lainnya, karena memberikan keterampilan yang diperlukan untuk mengelola sumber daya manusia dalam lingkungan yang dinamis dan penuh tantangan.</p>	
11	Analisis Kebijakan dan Pengambilan Keputusan Bidang Keolahragaan	<p>Mata kuliah ini dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam kepada mahasiswa tentang proses analisis kebijakan serta teknik pengambilan keputusan yang relevan dalam konteks keolahragaan</p> <p>Tujuan matakuliah</p> <p>1. Pemahaman Kebijakan Keolahragaan:</p>	<p>1. Pendahuluan dan Konsep Kebijakan Keputusan Dasar dan</p> <p>a. Definisi dan ruang lingkup kebijakan keolahragaan.</p> <p>b. Proses kebijakan publik: formulasi,</p>	<p>Metode Pembelajaran Mata Kuliah Analisis Kebijakan dan Pengambilan Keputusan Bidang Keolahragaan Mata kuliah ini dirancang menggunakan metode pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan keterampilan analisis kebijakan dan pengambilan keputusan strategis. Metode pembelajaran ini mencakup pendekatan teoritis, praktis, dan berbasis aplikasi untuk memastikan mahasiswa dapat memahami</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>a. Membekali mahasiswa dengan pengetahuan teoritis dan praktis mengenai proses perumusan kebijakan keolahragaan pada tingkat lokal, nasional, dan internasional.</p> <p>b. Mengembangkan wawasan kritis terhadap berbagai tantangan dan dinamika dalam kebijakan olahraga.</p> <p>2. Penguasaan Metode Analisis:</p> <p>a. Membekali mahasiswa dengan alat dan teknik analisis kebijakan seperti SWOT, cost-benefit analysis, dan metode evaluasi berbasis data.</p> <p>b. Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengevaluasi dampak kebijakan terhadap masyarakat dan industri olahraga.</p> <p>3. Pengambilan Keputusan yang Efektif:</p> <p>a. Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam merancang strategi keputusan berbasis bukti untuk menyelesaikan</p>	<p>implementasi, evaluasi.</p> <p>c. Konsep dasar pengambilan keputusan.</p> <p>d. Hubungan antara kebijakan, strategi, dan keputusan dalam organisasi</p> <p>2. Teori dan Pendekatan Kebijakan</p> <p>a. Pendekatan rasional dalam kebijakan.</p> <p>b. Teori Incrementalism dan Mixed-Scanning.</p> <p>c. Kebijakan berbasis bukti (Evidence-Based Policy).</p> <p>d. Studi perbandingan kebijakan olahraga di berbagai negara</p> <p>3. Analisis Kebijakan Keolahragaan</p> <p>a. Identifikasi masalah dalam kebijakan olahraga.</p> <p>b. Pengumpulan dan analisis data kebijakan.</p>	<p>konsep sekaligus menerapkannya dalam konteks nyata.</p> <p>1. Kuliah Teoritis (Lecture): Penyampaian materi tentang teori kebijakan publik, pendekatan pengambilan keputusan, dan prinsip-prinsip manajemen dalam keolahragaan. Tujuan: Memberikan pemahaman dasar tentang konsep dan kerangka kerja analisis kebijakan.</p> <p>2. Diskusi Kelompok (Group Discussion) Mahasiswa dibagi dalam kelompok untuk mendiskusikan isu kebijakan olahraga seperti peraturan doping, pengelolaan event besar, atau pengembangan fasilitas olahraga. Tujuan: Mengembangkan keterampilan analisis kritis dan kolaborasi.</p> <p>3. Studi Kasus (Case Study Analysis): Mahasiswa diberikan kasus nyata untuk dianalisis, seperti kebijakan inklusivitas olahraga atau strategi pengelolaan konflik dalam organisasi olahraga. Tujuan: Melatih penerapan teori pada situasi praktis. Contoh : Kebijakan pengelolaan dana olahraga nasional.</p> <p>4. Simulasi dan Role Play</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>permasalahan organisasi olahraga.</p> <p>b. Membiasakan mahasiswa untuk mempertimbangkan aspek sosial, ekonomi, hukum, dan politik dalam proses pengambilan keputusan.</p> <p>4. Keterampilan Praktis:</p> <p>a. Melatih mahasiswa untuk menyusun rekomendasi kebijakan dan rencana implementasi yang realistis dan berkelanjutan.</p> <p>b. Mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan dalam konteks nyata melalui simulasi dan studi kasus.</p> <p>5. Etika dan Tanggung Jawab Profesional:</p> <p>a. Menanamkan kesadaran akan pentingnya etika dan transparansi dalam perumusan kebijakan dan pengambilan keputusan di bidang keolahragaan.</p> <p>b. Membentuk profesional yang mampu bekerja dengan tanggung jawab sosial dalam</p>	<p>c. Metode analisis kebijakan: SWOT, cost-benefit analysis, analisis risiko.</p> <p>d. Evaluasi kebijakan keolahragaan berdasarkan dampaknya terhadap masyarakat dan industri.</p> <p>5. Kebijakan Olahraga dan Tantangan Global</p> <p>a. Kebijakan olahraga untuk pengembangan masyarakat.</p> <p>b. Tantangan global: doping, diskriminasi, keberlanjutan.</p> <p>c. Kebijakan olahraga dalam pengelolaan event besar (Olimpiade, Piala Dunia).</p> <p>d. Strategi mendukung inklusivitas dan keberlanjutan dalam kebijakan olahraga.</p> <p>6. Pendekatan rasional dalam kebijakan.</p>	<p>Simulasi situasi pengambilan keputusan, misalnya perencanaan penyelenggaraan event olahraga.</p> <p>Tujuan: Melatih keterampilan pengambilan keputusan di bawah tekanan atau konflik.</p> <p>Contoh : Pengambilan keputusan dalam konflik kepentingan sponsor olahraga</p> <p>5. Proyek Akhir (Final Project)</p> <p>Mahasiswa menyusun rancangan kebijakan yang mencakup analisis mendalam, rekomendasi, dan strategi implementasi.</p> <p>Tujuan: Mengasah kemampuan mahasiswa dalam merancang solusi inovatif untuk permasalahan kebijakan olahraga.</p> <p>Contoh: Penyusunan kebijakan strategis untuk mendukung inklusivitas dalam olahraga komunitas.</p> <p>6. Tugas Mandiri</p> <p>Membuat laporan analisis kebijakan individu berdasarkan data literatur atau penelitian lapangan.</p> <p>Tujuan: Melatih kemampuan riset dan pemahaman mandiri.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>menciptakan kebijakan olahraga yang inklusif dan berorientasi pada Masyarakat Berikut adalah beberapa referensi buku dan artikel yang relevan dengan mata kuliah "Analisis Kebijakan dan Pengambilan Keputusan Bidang Keolahragaan":</p> <p>Buku:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Era Baru Keolahragaan Nasional: Kumpulan Opini seputar Peristiwa dan Kebijakan Olahraga Nasional. Penulis: Agung Widodo Penerbit: Bukunesia .2023 2. Implementasi Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional. Penulis: Setiyawan. Penerbit: Neliti.2020. 3. Tata Kelola Olahraga Nasional: Perspektif Hukum dan Administrasi Negara. Penulis: Ali Maksum Penerbit: ResearchGate Tahun Terbit: 2023 <p>Artikel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis Kebijakan Olahraga terhadap Pembinaan Olahraga 	<ol style="list-style-type: none"> a. Teori Incrementalism dan Mixed-Scanning. b. Kebijakan berbasis bukti (Evidence-Based Policy). c. Studi perbandingan kebijakan olahraga di berbagai negara. <p>7. Etika dan Tanggung Jawab dalam Kebijakan dan Keputusan.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Etika dalam perumusan kebijakan dan pengambilan keputusan. b. Transparansi dan akuntabilitas dalam kebijakan olahraga. c. Tanggung jawab sosial <p>8. Proyek Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa diminta membuat laporan analisis kebijakan olahraga. b. Simulasi pengambilan keputusan strategis berdasarkan studi kasus 	

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>Prestasi di Masa Pandemi COVID-19 di KONI Kota Magelang. Penulis:Gigih Satria .Jurnal:Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta. 2021.</p> <p>2. Implementasi Kebijakan Keolahragaan dan Peran Pemangku Kepentingan dalam Peningkatan Prestasi Atlet.Penulis:Tim Penulis Jurnal: Jurnal Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.2020.</p> <p>3. Analisis Kebijakan Sistem Pembinaan dan Pengembangan Olahraga Pendidikan.Penulis: Tim Penulis Jurnal:Repository UPI.2023</p>		
12	Komunikasi Dalam Olahraga	Mata kuliah ini dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip komunikasi yang relevan dalam konteks olahraga, baik pada tingkat individu, tim, maupun organisasi. Mahasiswa akan mempelajari teori dan aplikasi komunikasi untuk membangun hubungan yang efektif, menyelesaikan konflik, dan mendukung pengelolaan serta promosi kegiatan olahraga.	Mata kuliah ini mengintegrasikan teori komunikasi dengan praktik nyata dalam konteks olahraga. Materi dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam tentang berbagai aspek komunikasi yang relevan di tingkat individu, tim, organisasi, dan masyarakat.	Metode pembelajaran/perkuliahan komunikasi dalam olahraga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi efektif yang relevan dengan konteks olahraga. Berikut adalah beberapa metode yang dapat diterapkan: 1. Diskusi Kelompok Format:Mahasiswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan studi kasus atau topik tertentu, seperti konflik dalam tim olahraga atau strategi komunikasi dengan media.

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>Tujuan Mata Kuliah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami konsep, teori, dan model komunikasi dalam konteks olahraga. 2. Mengembangkan keterampilan komunikasi verbal dan non-verbal yang efektif dalam berbagai situasi olahraga. 3. Menguasai teknik membangun hubungan yang positif antara pelatih, atlet, manajemen tim, media, dan pemangku kepentingan lainnya. 4. Mengidentifikasi dan mengatasi hambatan komunikasi dalam organisasi olahraga. 5. Menerapkan strategi komunikasi untuk mendukung manajemen, pemasaran, dan promosi olahraga <p>REferensi</p> <p>Buku</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dasar-Dasar Komunikasi Olahraga. Penulis: Eskar T. Denatara. Penerbit: Penerbit CV. SARNU UNTUNG. 2019. 	<ol style="list-style-type: none"> a. Pendahuluan dan Dasar-Dasar Komunikasi <ol style="list-style-type: none"> a. Definisi dan elemen komunikasi. b. Peran komunikasi dalam olahraga modern. c. Teori komunikasi yang relevan dalam konteks olahraga (misalnya, model Shannon-Weaver, komunikasi antarpribadi, komunikasi kelompok). b. Komunikasi Interpersonal dalam Olahraga <ol style="list-style-type: none"> a. Hubungan antara pelatih dan atlet. b. Keterampilan mendengar aktif dan memberikan umpan balik. c. Dampak komunikasi terhadap motivasi dan kinerja atlet. 	<p>Tujuan: Mendorong interaksi aktif, berbagi ide, dan mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal. Contoh : Diskusikan topik seperti "Bagaimana cara pelatih menghadapi pemain yang tidak disiplin?" atau "Strategi komunikasi efektif dalam olahraga tim."</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Studi Kasus <p>Format: Mahasiswa menganalisis situasi nyata yang melibatkan komunikasi dalam olahraga, seperti konferensi pers atlet, krisis PR dalam tim olahraga, atau motivasi tim sebelum pertandingan.</p> <p>Tujuan : Meningkatkan keterampilan analitis dan kemampuan mengambil keputusan.</p> <p>Contoh studi kasus: Analisis komunikasi pelatih Tim Nasional dalam konferensi pers pasca-pertandingan.</p> 3. Simulasi dan Role Play <ul style="list-style-type: none"> - Format: Mahasiswa memainkan peran, seperti pelatih, atlet, jurnalis olahraga, atau manajer, untuk mempraktikkan situasi komunikasi nyata. - Tujuan: Mengasah keterampilan komunikasi verbal, nonverbal, dan negosiasi dalam lingkungan yang terkendali. - Contoh: Simulasi wawancara pasca-pertandingan. Role play: Atlet menjelaskan kekalahan kepada wartawan. 4. Analisis Video

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>2. Komunikasi Olahraga: Sudut Pandang Multidimensi. Penulis: Dr. Meistra Budiasa, MA Penerbit: Surya Pustaka Ilmu Grup. 2023</p> <p>3. Psikologi Olahraga. Penulis: Tim Penulis Universitas Islam Riau Penerbit: Universitas Islam Riau .2023</p> <p>Artikel</p> <p>1. Komunikasi Olahraga: Promosi dan Pemasaran Olahraga di Era Digital. Penulis: Andi Widya Warsa Syadzwin, Hafied Cangara, Andi Alimuddin Unde, Tuti Bahfiarti .Jurnal: Audiens: Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 3 No. 3, September 2024 .</p> <p>2. Interpersonal Communication Between Athletes and Coaches of Student Sports Education and Training Center. Penulis: Tim Penulis. Jurnal Pendidikan Jasmani, Vol. 10 No. 2, 2023 .</p> <p>3. Komunikasi Antar Pribadi Atlet dalam Pemeliharaan Hubungan pada Tim Olahraga Basket PON Jawa Tengah. Penulis: Topo Adi</p>	<p>d. Pengelolaan konflik interpersonal dalam tim.</p> <p>c. Komunikasi Tim dan Dinamika Kelompok</p> <p>a. Teori dinamika kelompok dalam olahraga.</p> <p>b. Komunikasi untuk membangun kerja sama dan kepercayaan dalam tim.</p> <p>c. Teknik memotivasi tim melalui pesan yang efektif.</p> <p>d. Studi kasus: Komunikasi dalam situasi kompetisi tinggi.</p> <p>d. Komunikasi Non-Verbal dalam Olahraga.</p> <p>a. Bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan simbol komunikasi non-verbal lainnya.</p> <p>b. Analisis komunikasi non-verbal pelatih dan atlet dalam pertandingan.</p>	<p>- Format: Mahasiswa menonton dan menganalisis video dari pertandingan, wawancara, atau momen olahraga untuk mempelajari strategi komunikasi yang digunakan.</p> <p>- Tujuan: Memberikan contoh nyata tentang apa yang berhasil dan tidak berhasil dalam komunikasi olahraga.</p> <p>- Contoh: Analisis video wawancara atlet terkenal untuk mengevaluasi bagaimana mereka menyampaikan pesan.</p> <p>5. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning)</p> <p>- Format: Mahasiswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek yang berhubungan dengan komunikasi dalam olahraga, seperti membuat strategi komunikasi untuk tim olahraga lokal.</p> <p>- Tujuan: Mengintegrasikan teori dan praktik.</p> <p>- Contoh : Rancang rencana komunikasi untuk meningkatkan citra sebuah klub olahraga di media sosial.</p> <p>6. Ceramah Interaktif</p> <p>- Format : Dosen memberikan penjelasan teori komunikasi dalam olahraga dengan melibatkan mahasiswa melalui sesi tanya-jawab dan diskusi.</p> <p>- Tujuan: Menggabungkan penjelasan teori dengan interaksi langsung.</p> <p>- Contoh : Bahas teori komunikasi seperti model Shannon-Weaver dalam konteks olahraga.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		Saputro, Agus Naryoso, Turnomo Rahardjo Jurnal: Interaksi Online, Vol. 7 No. 2, 2023	<ul style="list-style-type: none"> c. Peran isyarat non-verbal dalam meningkatkan kinerja dan hubungan tim. e. Komunikasi dengan Media dan Public Relations <ul style="list-style-type: none"> a. Peran media dalam membentuk citra olahraga. b. Teknik wawancara media untuk atlet dan pelatih. c. Strategi pengelolaan hubungan dengan media. d. Pengelolaan reputasi organisasi olahraga melalui komunikasi efektif. f. Komunikasi Krisis dalam Olahraga <ul style="list-style-type: none"> a. Komunikasi dalam situasi darurat atau kontroversi (misalnya, insiden doping, kekerasan, atau kegagalan tim). 	<p>7. Observasi Lapangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Format: Mahasiswa diajak mengamati secara langsung kegiatan komunikasi di lingkungan olahraga, seperti latihan tim atau pertandingan. - Tujuan: Memberikan pengalaman nyata dan konteks langsung untuk memahami teori. - Contoh : Observasi interaksi pelatih dan atlet selama latihan. Analisis komunikasi antar pemain selama pertandingan. <p>8. Debat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Format: Mahasiswa dibagi menjadi dua tim untuk mendebatkan isu terkait komunikasi dalam olahraga, seperti etika dalam komunikasi atlet atau pengaruh media terhadap tim olahraga. -Tujuan: Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan menyampaikan argumen secara efektif. - Format: Debat: "Apakah media sosial membantu atau merusak citra atlet?" <p>9. Kegiatan Praktik Komunikasi**</p> <ul style="list-style-type: none"> -Format:Mahasiswa diminta mempraktikkan komunikasi dalam berbagai situasi, seperti berbicara di depan umum, memberikan instruksi sebagai pelatih, atau membuat pernyataan pers sebagai manajer. -Tujuan: Membiasakan mahasiswa dengan keterampilan komunikasi yang relevan. - Contoh: Praktik: Latihan konferensi pers atau pidato motivasi kepada tim. <p>10. Penggunaan Teknologi dan Media Digital</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<ul style="list-style-type: none"> b. Strategi mengelola komunikasi untuk meredakan konflik. c. Studi kasus: Penanganan krisis dalam organisasi olahraga besar. g. Komunikasi Pemasaran dan Promosi Olahraga. <ul style="list-style-type: none"> a. Prinsip komunikasi pemasaran olahraga. b. Teknik menciptakan pesan yang menarik untuk kampanye olahraga. c. Penggunaan media sosial sebagai alat komunikasi pemasaran olahraga. d. Studi kasus: Kampanye promosi event olahraga internasional. h. Teknologi dalam Komunikasi Olahraga. <ul style="list-style-type: none"> a. Pengaruh teknologi terhadap komunikasi dalam olahraga modern. 	<ul style="list-style-type: none"> - Format: Mahasiswa menggunakan media digital, seperti membuat podcast olahraga, mengelola akun media sosial untuk tim olahraga, atau menyusun vlog motivasi. -Tujuan: Menghubungkan teori komunikasi dengan teknologi modern. - Contoh: Tugas membuat konten digital untuk mempromosikan acara olahraga lokal. <p>Metode-metode ini dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tingkat pemahaman mahasiswa untuk memberikan pengalaman yang menarik, relevan, dan aplikatif.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<ul style="list-style-type: none"> b. Penggunaan platform digital untuk interaksi antara tim, fans, dan media. c. Analisis komunikasi berbasis data melalui aplikasi dan perangkat olahraga. i. Komunikasi Multikultural dalam Olahraga. <ul style="list-style-type: none"> a. Mengelola komunikasi dalam tim olahraga yang multikultural. b. Perbedaan budaya dalam komunikasi olahraga c. Studi kasus: Komunikasi dalam tim olahraga internasional. j. Etika dalam Komunikasi Olahraga. <ul style="list-style-type: none"> a. Prinsip etika dalam hubungan komunikasi antar-pihak. b. Komunikasi yang bertanggung jawab dalam mengelola isu sosial dalam olahraga 	

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<p>(misalnya, inklusi gender, anti-diskriminasi),</p> <p>k. Proyek Akhir Mahasiswa diminta untuk menyusun strategi komunikasi untuk sebuah organisasi olahraga atau kampanye promosi acara olahraga. Proyek ini mencakup analisis situasi, perencanaan pesan, dan implementasi strategi.</p> <p>Materi ini memastikan mahasiswa tidak hanya memahami teori komunikasi tetapi juga mampu menerapkannya secara efektif dalam berbagai konteks olahraga, mulai dari hubungan interpersonal hingga strategi pemasaran olahraga.</p>	
13	Bisnis dan Industri Olahraga	Mata kuliah Bisnis dan Industri Olahraga dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam kepada mahasiswa program magister tentang aspek-aspek manajemen, ekonomi, dan strategi dalam mengelola bisnis dan industri	Mata kuliah Bisnis dan Industri Olahragabertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan teoritis dan praktis dalam mengelola sektor olahraga sebagai bagian dari ekonomi global. Berikut	Metode Perkuliahan Mata Kuliah Bisnis dan Industri Olahraga (Program Magister) Mata kuliah Bisnis dan Industri Olahraga mengintegrasikan teori dan praktik dengan pendekatan multidisiplin. Berikut adalah metode perkuliahan yang relevan untuk program magister:

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>olahraga. Mata kuliah ini mengintegrasikan teori dan praktik dalam konteks olahraga untuk membangun kompetensi yang diperlukan dalam mengelola organisasi olahraga, merancang strategi pemasaran, dan mengoptimalkan potensi industri olahraga sebagai bagian dari sektor ekonomi global.</p> <p>Tujuan Mata Kuliah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan pemahaman tentang konsep dasar bisnis olahraga, termasuk manajemen organisasi, pemasaran, dan keuangan dalam konteks olahraga. 2. Membekali mahasiswa dengan keterampilan analisis untuk memahami dinamika industri olahraga, termasuk hubungan antara olahraga, media, sponsor, dan pemerintah. 3. Meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk merancang dan mengelola strategi bisnis yang berkelanjutan dalam organisasi olahraga. 	<p>adalah rincian materi untuk program magister:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendahuluan Bisnis dan Industri Olahraga <ol style="list-style-type: none"> a. Konsep dasar bisnis dalam olahraga. b. Ekosistem industri olahraga: hubungan antara olahraga, bisnis, media, dan masyarakat. c. Peran olahraga dalam ekonomi global dan nasional. d. Tren dan perkembangan terbaru di industri olahraga. 2. Ekonomi Olahraga <ol style="list-style-type: none"> a. Ekonomi mikro dan makro dalam olahraga. b. Analisis dampak ekonomi dari acara olahraga (economic impact analysis). c. Pendapatan dalam olahraga: tiket, sponsor, 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah Interaktif Format: Dosen memberikan penjelasan teoritis tentang bisnis dan industri olahraga dengan mengaitkan topik ke tren terkini. Tujuan: Menyampaikan landasan teori yang kuat dengan melibatkan mahasiswa melalui diskusi. Contoh: Konsep bisnis olahraga, pemasaran, atau manajemen keuangan. Diskusi: Pengaruh media sosial terhadap pemasaran olahraga. 2. Studi Kasus Format: Mahasiswa menganalisis kasus nyata dalam industri olahraga, seperti pengelolaan klub, acara olahraga, atau strategi pemasaran tim olahraga. Tujuan: Melatih kemampuan analisis dan pengambilan keputusan berbasis data. Contoh kasus: Analisis keberhasilan strategi pemasaran klub sepak bola Eropa. Diskusi tentang kesuksesan IPL (Indian Premier League) sebagai model bisnis olahraga. 3. Diskusi Kelompok. Format: Mahasiswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk membahas topik spesifik, seperti peluang dan tantangan bisnis olahraga di tingkat nasional atau global. Tujuan: Meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi.

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>4. Membekali mahasiswa dengan wawasan tentang perkembangan terkini di sektor industri olahraga global dan nasional.</p> <p>Referensi</p> <p>Buku:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Industri Olahraga .Penulis: Sigit Nugroho.Penerbit:Universitas Negeri Yogyakarta Press (UNY Press).2019 . 2. Wirausaha Olahraga: Memulai dan Mengembangkan Bisnis di Industri Olahraga.Penulis:Anggrawan Janur Putra Penerbit: Deepublish 2024. 3. Industri Olahraga: Optimalisasi Potensi Olahraga Daerah dalam Mengembangkan Perekonomian Masyarakat.Penulis:Tim Penulis Penerbit:Deepublish .2024 <p>Artikel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan Industri Berdasarkan Pembangunan Keolahragaan Pendekatan 	<p>merchandising, dan hak siar.</p> <ol style="list-style-type: none"> d. Peran investasi dalam pengembangan industri olahraga. <ol style="list-style-type: none"> 3. Manajemen Organisasi Olahraga <ol style="list-style-type: none"> a. Struktur organisasi olahraga: profesional vs amatir. b. Model manajemen klub olahraga, federasi, dan liga. c. Peran kepemimpinan dan pengambilan keputusan dalam organisasi olahraga. d. Pengelolaan konflik dalam organisasi olahraga. 4. Pemasaran Olahraga <ol style="list-style-type: none"> a. Konsep dasar pemasaran olahraga. b. Strategi branding dalam olahraga. c. Sponsorship dan hubungan dengan perusahaan. d. Manajemen hubungan media dalam 	<p>Contoh: Diskusi: Bagaimana meningkatkan pendapatan tim olahraga lokal melalui inovasi digital.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) <p>Format: Mahasiswa bekerja dalam kelompok untuk merancang proyek bisnis olahraga, seperti rencana pemasaran, manajemen acara, atau strategi pengembangan klub. Tujuan: Mengintegrasikan teori dengan praktik melalui kerja tim.</p> <p>Contoh Proyek: Rancang strategi sponsorship untuk acara olahraga lokal..Buat rencana bisnis untuk pengembangan akademi olahraga.</p> 5. Simulasi dan Role Play. <p>Format: Mahasiswa memainkan peran tertentu, seperti pengelola tim, sponsor, atau penyelenggara acara olahraga.</p> <p>Tujuan: Melatih keterampilan manajemen, komunikasi, dan pengambilan keputusan. Contoh: Simulasi negosiasi antara klub olahraga dan sponsor. Role play konferensi pers tim olahraga setelah event besar.</p> 6. Observasi Lapangan <p>Format: Mahasiswa mengunjungi klub olahraga, stadion, atau event olahraga untuk memahami operasi bisnis secara langsung.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>Manajemen Even Industri Olahraga.Penulis: Tim Penulis Jurnal:Media Ilmu Keolahragaan Indonesia. 2018</p> <p>2. Strategi Pemasaran pada Bisnis Industri Olahraga.Penulis:Agung Nugroho.Jurnal Keolahragaan 2010 .</p> <p>3. Eksplorasi Peluang Bisnis di Industri Olahraga Melalui Program JAPRI pada Mahasiswa Olahraga. Penulis:Didin Budiman, Ricky Wibowo Jurnal:Laksana Olahraga: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat .2023</p>	<p>mempromosikan acara olahraga.</p> <p>e. Pemasaran digital dalam olahraga (media sosial, platform streaming).</p> <p>5. Keuangan dalam Olahraga</p> <p>a. Dasar-dasar manajemen keuangan untuk organisasi olahraga.</p> <p>b. Sumber pendapatan utama: sponsor, tiket, dan merchandise.</p> <p>c. Penyusunan anggaran dan pengelolaan keuangan dalam klub olahraga.</p> <p>d. Pengelolaan risiko keuangan dalam industri olahraga.</p> <p>6. Industri Olahraga dan Teknologi</p> <p>a. Peran teknologi dalam transformasi bisnis olahraga.</p> <p>b. E-sports sebagai cabang baru dalam industri olahraga.</p>	<p>Tujuan: Memberikan pengalaman nyata terkait operasional dan manajemen industri olahraga.</p> <p>Contoh:Observasi pengelolaan pertandingan di stadion. Diskusi dengan pengelola tim olahraga profesional.</p> <p>7. Analisis Video</p> <p>Format: Mahasiswa menonton video yang relevan, seperti strategi pemasaran klub olahraga, wawancara manajer, atau dokumentasi acara olahraga besar.</p> <p>Tujuan: Menyoroti teknik yang sukses dan belajar dari pengalaman nyata.</p> <p>Contoh: Analisis video dokumenter bisnis klub olahraga besar seperti Manchester United atau Barcelona.</p> <p>8. Kolaborasi Interdisipliner</p> <p>Format: Mahasiswa berkolaborasi dengan program studi lain, seperti teknologi, media, atau hukum, untuk mengeksplorasi aspek bisnis olahraga dari berbagai perspektif.</p> <p>Tujuan: Memberikan pemahaman lintas disiplin.</p> <p>Contoh: Proyek bersama tentang dampak regulasi terhadap bisnis olahraga.</p> <p>-</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<ul style="list-style-type: none"> c. Data analitik untuk meningkatkan performa tim dan pengalaman penggemar. d. Teknologi wearable dan hubungannya dengan industri olahraga. <p>7. Hubungan Media dan Olahraga.</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Hak siar televisi dan media digital dalam olahraga. b. Strategi komunikasi untuk menjaga reputasi organisasi olahraga. c. Peran media dalam membentuk opini publik tentang industri olahraga. d. Manajemen krisis media di industri olahraga. <p>8. Manajemen Event Olahraga</p>	

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<ul style="list-style-type: none"> a. Perencanaan dan pengelolaan event olahraga (turnamen, kompetisi, dan pameran). b. Logistik dan operasi dalam penyelenggaraan acara olahraga. c. Strategi meningkatkan pengalaman penggemar di stadion dan online. d. Dampak sosial dan ekonomi dari event olahraga. <p>9. Regulasi nasional dan internasional dalam industri olahraga.</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Etika dan keberlanjutan dalam olahraga (misalnya: doping, diskriminasi, korupsi). b. Hubungan antara pemerintah, federasi olahraga, dan bisnis olahraga. 	

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<p>c. Kebijakan pajak dan pendanaan dalam olahraga.</p> <p>10. Studi Kasus dan Tren Global.</p> <p>a. Studi kasus organisasi olahraga sukses (contoh: klub Eropa, NBA, IPL).</p> <p>b. Analisis tren global dalam olahraga: diversifikasi pendapatan, teknologi VR/AR, dan inklusi gender.</p> <p>c. Isu kontemporer: perubahan iklim dan keberlanjutan dalam olahraga.</p> <p>Materi ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan program dan fokus mahasiswa, baik untuk konteks nasional maupun internasional.</p>	

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
14	Sport Tourism (Pariwisata Olahraga)	<p>Mata kuliah Sport Tourism pada program magister membahas secara mendalam hubungan antara olahraga dan pariwisata, termasuk pengelolaan, pengembangan, serta dampaknya terhadap masyarakat, ekonomi, dan lingkungan. Fokus utama mata kuliah ini adalah mengeksplorasi peran olahraga sebagai daya tarik wisata serta strategi untuk memanfaatkan potensi tersebut guna mendukung pembangunan berkelanjutan</p> <p>Tujuan mata kuliah</p> <p>Tujuan Mata Kuliah Sport Tourism (Pariwisata Olahraga)</p> <p>Mata kuliah Sport Tourism bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan wawasan mendalam tentang pengelolaan dan pengembangan sektor pariwisata olahraga secara profesional, berkelanjutan, dan inovatif. Secara khusus, tujuan mata kuliah ini meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> Memahami Konsep Dasar Sport Tourism: Mahasiswa mampu 	<p>Mata kuliah Sport Tourism pada program magister dirancang untuk memberikan pemahaman komprehensif mengenai konsep, implementasi, dan dampak pariwisata olahraga. Berikut adalah materi utama yang biasanya diajarkan dalam perkuliahan ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pendahuluan Sport Tourism <ol style="list-style-type: none"> Definisi dan ruang lingkup sport tourism. Jenis-jenis pariwisata olahraga: event-based tourism, active participation tourism, dan nostalgia tourism. Peran olahraga dalam industri pariwisata global. Manajemen Destinasi Sport Tourism <ol style="list-style-type: none"> Strategi pengelolaan destinasi berbasis olahraga. 	<p>Metode Perkuliahan Sport Tourism (Pariwisata Olahraga) pada Program Magister</p> <p>Untuk memastikan pembelajaran yang efektif dan aplikatif, mata kuliah Sport Tourism pada program magister menggunakan berbagai metode pembelajaran yang interaktif dan berorientasi praktik. Berikut adalah metode perkuliahan yang umum digunakan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Kuliah Tatap Muka dan Diskusi Interaktif <ol style="list-style-type: none"> Penjelasan Teori: Dosen memberikan paparan teoritis mengenai konsep dan isu-isu terkait sport tourism. Diskusi Kelas: Mahasiswa didorong untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan menganalisis kasus aktual tentang sport tourism. Tanya Jawab: Sesi untuk memperdalam pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan. Studi Kasus <ol style="list-style-type: none"> Analisis kasus nyata mengenai pengelolaan destinasi sport tourism. Diskusi kelompok untuk menyelesaikan masalah atau mengembangkan strategi berbasis kasus tertentu. Presentasi hasil analisis sebagai latihan komunikasi profesional. Proyek Berbasis Masalah (Problem-Based Learning)

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>mengidentifikasi dan menjelaskan konsep, jenis, serta peran pariwisata olahraga dalam industri pariwisata dan pembangunan ekonomi.</p> <p>2. Menganalisis Dampak Sport Tourism: Mahasiswa dapat mengevaluasi dampak sosial, budaya, ekonomi, dan lingkungan dari kegiatan sport tourism pada destinasi dan komunitas lokal.</p> <p>3. Mengembangkan Strategi Pengelolaan Destinasi: Mahasiswa mampu merancang dan mengimplementasikan strategi inovatif untuk mengelola dan mempromosikan destinasi pariwisata olahraga secara efektif.</p> <p>4. Mengintegrasikan Prinsip Keberlanjutan: Mahasiswa dapat menerapkan prinsip keberlanjutan dalam perencanaan dan pengelolaan sport tourism untuk memastikan manfaat jangka panjang bagi masyarakat dan lingkungan.</p> <p>5. Mengaplikasikan Best Practices Global: Mahasiswa mampu mengadaptasi praktik terbaik dalam sport tourism dari berbagai</p>	<p>b. Branding dan pemasaran destinasi sport tourism.</p> <p>c. Perencanaan infrastruktur untuk mendukung sport tourism.</p> <p>3. Dampak Sport Tourism</p> <p>a. Dampak ekonomi: kontribusi terhadap PDB, lapangan kerja, dan investasi.</p> <p>b. Dampak sosial dan budaya: interaksi antarbudaya, promosi identitas lokal.</p> <p>c. Dampak lingkungan: analisis risiko dan strategi mitigasi.</p> <p>4. Penyelenggaraan Event Olahraga</p> <p>a. Manajemen event olahraga berskala lokal, nasional, dan internasional.</p> <p>b. Peran event olahraga dalam meningkatkan daya tarik pariwisata.</p> <p>c. Studi kasus event olahraga sukses</p>	<p>a. Mahasiswa bekerja dalam kelompok untuk merancang solusi inovatif atas tantangan di sektor pariwisata olahraga.</p> <p>b. Contoh proyek: membuat strategi pemasaran sport tourism untuk destinasi tertentu.</p> <p>4. Simulasi dan Role Play</p> <p>a. Simulasi manajemen event olahraga, termasuk perencanaan, promosi, dan evaluasi.</p> <p>b. Role play sebagai pengelola destinasi atau wisatawan untuk memahami berbagai perspektif dalam sport tourism.</p> <p>5. Kunjungan Lapangan (Field Trip)</p> <p>a. Kunjungan ke destinasi sport tourism atau event olahraga untuk melihat langsung implementasi teori.</p> <p>b. Observasi dan wawancara dengan pengelola, wisatawan, atau pihak terkait.</p> <p>6. Pembelajaran Berbasis Teknologi</p> <p>a. Pemanfaatan software manajemen destinasi atau pemasaran digital untuk pariwisata olahraga.</p> <p>b. Diskusi online melalui platform pembelajaran untuk berbagi ide dan sumber daya.</p> <p>7. Seminar dan Kuliah Tamu</p> <p>a. Mengundang praktisi atau ahli di bidang sport tourism untuk berbagi pengalaman dan wawasan.</p> <p>b. Seminar tematik tentang tren dan inovasi terbaru dalam sport tourism.</p> <p>8. Penelitian dan Publikasi</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>destinasi dunia ke dalam konteks lokal dan nasional.</p> <p>6. Mendorong Kreativitas dan Inovasi: Mahasiswa didorong untuk menciptakan solusi kreatif dan inovatif dalam mengembangkan sport tourism yang menarik, inklusif, dan kompetitif.</p> <p>Dengan tujuan-tujuan tersebut, mata kuliah ini diharapkan dapat mencetak lulusan yang mampu menjadi pemimpin, perencana, dan praktisi unggul di bidang pariwisata olahraga, serta berkontribusi pada kemajuan industri pariwisata di tingkat lokal, nasional, dan global.</p> <p>Referensi</p> <p>Buku</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sport Tourism Development. Penulis:Dr. Khairul Amar, M.Or., dkk.Penerbit Universitas Negeri Semarang.2020. 2. Buku Ajar Pengantar Wisata Olahraga.Penulis: Rahmat Darmawan, S.Pd., M.M.Par., dkk. 	<p>(misalnya, Olimpiade, Piala Dunia, Maraton Internasional).</p> <p>5. Keberlanjutan dalam Sport Tourism</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Integrasi prinsip keberlanjutan dalam sport tourism. b. Konsep "green tourism" dan pengelolaan lingkungan di destinasi sport tourism. c. Penerapan teknologi ramah lingkungan dalam fasilitas olahraga. <p>6. Analisis Pasar dan Perilaku Wisatawan Olahraga</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Profil wisatawan olahraga dan motivasi mereka. b. Analisis tren pasar dalam sport tourism. c. Studi kasus perilaku wisatawan olahraga di berbagai negara. 	<ol style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa melakukan penelitian kecil terkait isu atau topik tertentu dalam sport tourism. b. Hasil penelitian dapat dipresentasikan atau dipublikasikan dalam jurnal kampus. <p>9. Tugas dan Esai</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Penulisan esai analitis tentang dampak, peluang, atau tantangan sport tourism. b. Tugas individu atau kelompok untuk merancang strategi inovatif dalam pengelolaan sport tourism. <p>10. Proyek Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa menyusun proposal atau laporan pengembangan sport tourism untuk destinasi tertentu. b. Presentasi proyek di akhir semester sebagai bagian dari evaluasi. <p>Metode-metode ini dirancang untuk memastikan bahwa mahasiswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata dan berkontribusi secara profesional di bidang pariwisata olahraga.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>Penerbit:Deepublish Tahun Terbit:2024.</p> <p>3. Mengembangkan Pariwisata Berbasis Olahraga di Kawasan Perdesaan. Penulis:Dilla Pratiyudha Sayangbatti, dkk. Penerbit:Deepublish. 2024</p> <p>Artikel:</p> <p>1. Kajian Strategi Pengembangan Pariwisata Olahraga Paralayang di Kabupaten Wonosobo. Penulis: Zam Zam Masrurun Sari Jurnal: Jurnal Pariwisata, Vol. 7 No. 1, 2020.</p> <p>2. Sport Tourism di Pantai Lovina Singaraja Bali.Penulis:Susanto Jurnal:Jendela Olahraga</p> <p>3. Peluang Potensi Wisata Olahraga dalam Meningkatkan Kunjungan Wisatawan.Penulis:Yukiko Mantu. Jurnal:Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training), Vol. 3 No. 2, 2019</p>	<p>7. Inovasi dan Tren Terkini dalam Sport Tourism</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Digitalisasi dalam sport tourism (aplikasi dan platform digital untuk wisatawan olahraga). b. Pengembangan wisata olahraga berbasis komunitas. c. Tren pariwisata olahraga masa depan (misalnya, e-sport tourism). <p>8. Studi Kasus dan Best Practices</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Studi kasus destinasi sport tourism di dunia (misalnya, Barcelona, Tokyo, Bali). b. Analisis program sukses dalam pariwisata olahraga di tingkat lokal dan internasional. c. Pembelajaran dari kegagalan destinasi sport tourism. <p>9. Proyek Akhir</p>	

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<ul style="list-style-type: none"> a. Perencanaan dan pengelolaan sport tourism berbasis kasus nyata. b. Proposal inovasi sport tourism untuk destinasi tertentu. c. Simulasi pelaksanaan strategi sport tourism secara terintegrasi. <p>Materi ini dirancang untuk memberikan pemahaman teoritis dan keterampilan praktis kepada mahasiswa, sehingga mereka mampu berkontribusi secara profesional dalam pengembangan pariwisata olahraga yang inovatif dan berkelanjutan.</p>	
15	ICT Manajemen Olahraga	Mata kuliah ICT Manajemen Olahraga pada program magister berfokus pada penerapan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam pengelolaan berbagai aspek olahraga, baik pada tingkat individu, organisasi, maupun industri olahraga secara keseluruhan. Mata kuliah ini dirancang untuk memberikan	<p>1. Konsep Dasar ICT dalam Manajemen Olahraga</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peran ICT dalam mendukung aktivitas olahraga dan manajemennya. 	<p>Metode Pembelajaran Mata Kuliah ICT Manajemen Olahraga pada Program Magister</p> <p>Mata kuliah ICT Manajemen Olahraga menggunakan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi untuk memastikan mahasiswa memahami dan mampu menerapkan ICT dalam pengelolaan olahraga.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>pemahaman teoretis dan keterampilan praktis kepada mahasiswa tentang bagaimana memanfaatkan teknologi untuk mendukung manajemen, operasional, dan inovasi di bidang olahrag</p> <p>Tujuan Mata Kuliah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan pemahaman tentang bagaimana ICT dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan transparansi dalam pengelolaan olahraga. 2. Membekali mahasiswa dengan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi digital dan analitik dalam memecahkan masalah di sektor olahraga. 3. Mengembangkan kemampuan untuk merancang dan mengimplementasikan solusi berbasis ICT dalam organisasi olahraga. <p>Mata kuliah ini menggabungkan pembelajaran teoritis, studi kasus, dan proyek praktis, sehingga lulusan dapat berkontribusi secara inovatif dalam pengembangan dan pengelolaan</p>	<ol style="list-style-type: none"> b. Evolusi teknologi dalam dunia olahraga, termasuk aplikasi digital, data analytics, dan artificial intelligence. <ol style="list-style-type: none"> 2. Teknologi Manajemen Data Olahraga <ol style="list-style-type: none"> a. Sistem pengelolaan data atlet, tim, dan event olahraga. b. Analisis big data untuk meningkatkan performa atlet dan efisiensi organisasi. 3. Aplikasi Digital untuk Olahraga <ol style="list-style-type: none"> a. Platform manajemen event olahraga. b. Penggunaan wearable devices untuk memantau performa atlet. 	<p>Berikut adalah metode pembelajaran yang biasanya diterapkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah Tatap Muka dan Diskusi Interaktif <ol style="list-style-type: none"> a. Paparan Teori: Dosen menjelaskan konsep dasar, tren, dan inovasi ICT dalam manajemen olahraga. b. Diskusi Terpandu: Mahasiswa didorong untuk mendiskusikan topik terkini, seperti teknologi wearable, big data, atau e-sports, serta dampaknya terhadap pengelolaan olahraga. 2. Studi Kasus <ol style="list-style-type: none"> a. Analisis Kasus Nyata: Mahasiswa mempelajari implementasi ICT di organisasi olahraga, seperti penggunaan data analytics untuk performa atlet atau sistem ticketing digital dalam event olahraga. b. Penyelesaian Masalah: Mahasiswa bekerja secara kelompok untuk merancang solusi berbasis ICT berdasarkan studi kasus tertentu. 3. Proyek Berbasis Teknologi <ol style="list-style-type: none"> a. Proyek Individu atau Kelompok: Mahasiswa merancang aplikasi, platform, atau sistem berbasis ICT yang relevan dengan manajemen olahraga. b. Contoh: Simulasi sistem manajemen data atlet atau analisis media sosial untuk pemasaran olahraga.

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>olahraga yang berbasis teknologi modern.</p> <p>Referensi</p> <p>Buku:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Manajemen Olahraga: Pengelolaan Administrasi Keolahragaan Berbasis Big Data. Penulis: Irfandi, M.Or dan M. Zikrur Rahmat, M.Pd Penerbit: Universitas Bina Bangsa Getsempena. 2020. 2. Teknologi Olahraga: Perkembangan Olahraga Era Milenial 4.0. Tim Penulis Penerbit Deepublish .2020. 3. Manajemen Olahraga: Prinsip-Prinsip Praktis. Soedjatmiko Penerbit: Fastindo .2017 <p>Artikel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Olahraga dan Teknologi: Peran Sensor, Analisis Data, dan Perangkat Digital dalam Transformasi Industri Olahraga. Penulis: Tim Akademia .Jurnal: ** Akademia .2024 . 	<p>c. Sistem ticketing dan pemasaran digital untuk event olahraga.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Pengelolaan Informasi dan Komunikasi <ol style="list-style-type: none"> a. Strategi komunikasi berbasis ICT dalam promosi olahraga. b. Integrasi media sosial dan platform digital dalam memasarkan olahraga. 5. Keberlanjutan dalam ICT dan Olahraga <ol style="list-style-type: none"> a. Penerapan teknologi ramah lingkungan dalam manajemen fasilitas olahraga. b. Teknologi untuk mendukung keberlanjutan industri olahraga. 6. Keamanan dan Etika Digital 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Kunjungan Lapangan dan Studi Industri <ol style="list-style-type: none"> a. Kunjungan ke Organisasi Olahraga: Observasi langsung bagaimana ICT diterapkan dalam operasional organisasi olahraga profesional. b. Wawancara dengan Praktisi: Diskusi dengan manajer teknologi atau pelatih yang menggunakan ICT dalam pekerjaan mereka. <p>Metode ini memastikan bahwa mahasiswa tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu menerapkan teknologi secara praktis untuk memecahkan masalah nyata dalam manajemen olahraga.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>2. Kemajuan Teknologi dalam Dunia Olahraga: Mengoptimalkan Performa Atlet Zaman Sekarang .Penulis:Tim Rapidnet Jurnal:Rapidnet.Tahun Terbit: 2024.</p> <p>3. AI dalam Dunia Olahraga: Aplikasi Inovatif. Penulis: Julien Sardin .Jurnal:Sport Combine .2024.</p>	<p>a. Manajemen keamanan data atlet dan organisasi olahraga.</p> <p>b. Etika dalam penggunaan teknologi olahraga.</p> <p>7. Tren dan Inovasi ICT dalam Olahraga</p> <p>a. E-sports dan digital gaming sebagai cabang baru dalam industri olahraga.</p> <p>b. Virtual reality (VR) dan augmented reality (AR) dalam pelatihan dan event olahraga.</p> <p>c. Blockchain untuk transparansi dalam manajemen olahraga.</p>	
	Kepemimpinan	Mata kuliah Kepemimpinan pada program magister dirancang untuk	1. Konsep Dasar dan Teori Kepemimpinan	Mata kuliah Kepemimpinan menggunakan pendekatan pembelajaran yang beragam dan

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>memberikan pemahaman mendalam tentang teori, konsep, dan praktik kepemimpinan yang efektif dalam berbagai konteks organisasi, baik di sektor publik maupun swasta. Mata kuliah ini mengintegrasikan pendekatan teoritis dan praktis, dengan tujuan membentuk pemimpin yang visioner, adaptif, dan mampu mengelola tantangan dinamis dalam organisasi modern.</p> <p>Tujuan Mata Kuliah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membekali mahasiswa dengan kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan menerapkan berbagai teori dan praktik kepemimpinan. 2. Mengembangkan keterampilan dalam membangun hubungan interpersonal, memotivasi tim, dan mengelola perubahan organisasi. 3. Menanamkan pemahaman tentang pentingnya etika dan keberlanjutan dalam kepemimpinan. 4. Meningkatkan kemampuan untuk menghadapi tantangan dan 	<ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian kepemimpinan dan perbedaannya dengan manajemen. b. Teori-teori kepemimpinan klasik dan kontemporer (trait theory, situational leadership, transformational leadership). <ol style="list-style-type: none"> 2. Gaya dan Pendekatan Kepemimpinan <ol style="list-style-type: none"> a. Gaya kepemimpinan otokratis, demokratis, dan laissez-faire. b. Kepemimpinan adaptif dan kepemimpinan berbasis nilai. 3. Kepemimpinan dalam Organisasi <ol style="list-style-type: none"> a. Peran pemimpin dalam pengelolaan tim dan konflik. b. Pengambilan keputusan strategis dalam kepemimpinan. 	<p>interaktif untuk memastikan mahasiswa dapat memahami, menganalisis, dan menerapkan teori serta praktik kepemimpinan secara efektif. Berikut adalah metode perkuliahan yang umum diterapkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah Tatap Muka dan Diskusi Interaktif <ol style="list-style-type: none"> a. Paparan Konsep Teoretis: Dosen memberikan penjelasan mendalam tentang teori dan konsep kepemimpinan. b. Diskusi Terpandu: Mahasiswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi tentang isu-isu aktual terkait kepemimpinan di organisasi. 2. Studi Kasus <ol style="list-style-type: none"> a. Analisis Kepemimpinan: Mahasiswa menganalisis gaya kepemimpinan tokoh-tokoh terkenal atau situasi organisasi nyata. b. Penyelesaian Masalah: Diskusi kelompok untuk memecahkan tantangan kepemimpinan dalam kasus tertentu. c. Presentasi Hasil: Mahasiswa mempresentasikan analisis mereka di kelas. 3. Simulasi dan Role Play <ol style="list-style-type: none"> a. Simulasi Kepemimpinan:** Mahasiswa berperan sebagai pemimpin dalam situasi yang disimulasikan untuk mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan.

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>peluang dalam lingkungan organisasi yang kompleks dan global</p> <p>Referensi</p> <p>Buku:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kepemimpinan: Teori dan Praktik. Penulis: Benny Hutahayan, M.M., MPA Penerbit: Deepublish. 2020 . 2. Kepemimpinan Transformasional: Menginspirasi Perubahan Signifikan dalam Organisasi. Penulis Mohamad Fajri Mekka Putra, Ismaya Aji, Herovan Alfin Penerbit: CV. Karya Bakti Makmur Indonesia 2024. 3. Buku Ajar Kepemimpinan: Teori Dasar dalam Organisasi. Penulis: Edison Siregar. Penerbit Widina Media Utama .2024 <p>Artikel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gaya Kepemimpinan dan Karakteristik Pemimpin yang 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Kepemimpinan Transformasional dan Visioner <ol style="list-style-type: none"> a. Membentuk visi dan misi organisasi. b. Inspirasi dan pemberdayaan tim untuk mencapai tujuan bersama. 5. Etika dan Keberlanjutan dalam Kepemimpinan <ol style="list-style-type: none"> a. Kepemimpinan yang bertanggung jawab dan beretika. b. Membangun organisasi yang berkelanjutan melalui kepemimpinan visioner. 6. Kepemimpinan dalam Konteks Global <ol style="list-style-type: none"> a. Kepemimpinan lintas budaya dan di era globalisasi. b. Tantangan kepemimpinan di lingkungan yang multikultural dan dinamis. 	<ol style="list-style-type: none"> b. Role Play: Skenario konflik tim atau pengelolaan perubahan yang memerlukan pemecahan masalah berbasis kepemimpinan. 4. Proyek Kolaboratif <ol style="list-style-type: none"> a. Tugas Kelompok: Mahasiswa bekerja sama dalam kelompok untuk merancang dan menyelesaikan proyek yang melibatkan penerapan teori kepemimpinan. b. Evaluasi Dinamika Tim: Setiap kelompok mengevaluasi efektivitas gaya kepemimpinan yang digunakan selama proyek berlangsung. 5. Kuliah Tamu dan Seminar <ol style="list-style-type: none"> a. Kuliah Tamu: Mengundang pemimpin dari berbagai sektor (bisnis, pemerintahan, atau organisasi non-profit) untuk berbagi pengalaman dan wawasan. b. Seminar Kepemimpinan: Diskusi tematik tentang tren dan tantangan kepemimpinan modern. 6. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning) <ol style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa dihadapkan pada masalah kepemimpinan yang kompleks dan diminta untuk mencari solusi yang kreatif dan inovatif.

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>Efektif. Penulis:Husen Alting, Siti Aisyah, Siti Nurjanah Jurnal: Social Humanities Education Studies (SHES), Vol. 1 No. 1, 2021.</p> <p>2. Tinjauan Penelitian Gaya Kepemimpinan. Penulis:Sumarsid, Eka Giovana Asti, Rita Intan Permatasari. Jurnal Ilmiah M-Progress, Vol. 14 No. 1, Januari 2024 .</p> <p>3. Teori Kepemimpinan: Kajian dari Genetika sampai Skill.Penulis: Nasib Tua Lumban Gaol .Benefit: Jurnal Manajemen dan Bisnis, Vol. 4 No. 2, 2019</p>	<p>7. Kepemimpinan di Era Digital</p> <p>a. Transformasi digital dan pengaruhnya terhadap gaya kepemimpinan.</p> <p>b. Kepemimpinan dalam organisasi berbasis teknologi.</p> <p>8. Studi Kasus dan Best Practices</p> <p>a. Analisis gaya kepemimpinan dari tokoh-tokoh terkenal dan organisasi sukses.</p> <p>b. Studi kasus tentang keberhasilan dan kegagalan kepemimpinan.</p>	<p>b. Metode ini melatih mahasiswa untuk berpikir kritis dan mengambil keputusan strategis.</p> <p>7. Kunjungan Lapangan</p> <p>a. Studi Organisasi: Mahasiswa mengunjungi organisasi untuk mempelajari praktik kepemimpinan langsung dari para pemimpin di lapangan.</p> <p>b. Observasi dan Wawancara: Pengumpulan data tentang kepemimpinan yang efektif dan tantangan yang dihadapi pemimpin.</p> <p>8. Proyek Akhir</p> <p>a. Studi Kepemimpinan Pribadi: Mahasiswa melakukan penelitian kecil tentang gaya kepemimpinan mereka sendiri atau tokoh pilihan.</p> <p>b. Implementasi Strategi: Merancang dan mempresentasikan strategi kepemimpinan untuk menyelesaikan tantangan nyata dalam organisasi.</p> <p>Metode-metode ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman teoretis dan mengembangkan keterampilan praktis mahasiswa, sehingga mereka dapat menjadi pemimpin yang kompeten, adaptif, dan beretika dalam berbagai konteks organisasi.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
	Metode penulisan Karya Ilmiah	<p>Mata kuliah Metode Penulisan Karya Ilmiah pada program magister dirancang untuk membekali mahasiswa dengan kemampuan menulis karya ilmiah yang sesuai dengan standar akademik. Mata kuliah ini memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam menyusun tulisan ilmiah seperti artikel jurnal, makalah konferensi, tesis, atau publikasi lainnya. Fokusnya adalah pada struktur, metode, gaya bahasa, dan etika dalam penulisan ilmiah.</p> <p>Tujuan Mata Kuliah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan pemahaman tentang konsep dasar dan prinsip penulisan karya ilmiah. 2. Membekali mahasiswa dengan kemampuan menyusun karya ilmiah yang memenuhi standar akademik. 3. Melatih mahasiswa dalam menerapkan etika penulisan dan pengutipan yang benar. 4. Meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mempersiapkan 	<p>Ruang Lingkup Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prinsip Dasar Penulisan Karya Ilmiah <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian dan karakteristik karya ilmiah. b. Peran karya ilmiah dalam pengembangan ilmu pengetahuan. c. Perbedaan antara karya ilmiah populer dan akademik. 2. Struktur dan Format Penulisan <ol style="list-style-type: none"> a. Penyusunan judul, abstrak, pendahuluan, metode, hasil, pembahasan, dan kesimpulan. b. Format penulisan sesuai dengan gaya tertentu (APA, MLA, Chicago, dll.). c. Teknik penyajian tabel, grafik, dan gambar. 3. Teknik Penulisan yang Efektif 	<p>Metode Pembelajaran Mata Kuliah Metode Penulisan Karya Ilmiah</p> <p>Mata kuliah Metode Penulisan Karya Ilmiah menggunakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi praktik dan interaktif untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan menulis karya ilmiah secara efektif. Berikut adalah metode pembelajaran yang diterapkan</p> <p>1. Kuliah Tatap Muka dan Diskusi Interaktif</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Penjelasan Teori: Dosen menjelaskan prinsip dasar, struktur, dan teknik penulisan karya ilmiah. b. Diskusi Terpandu: Mahasiswa didorong untuk mendiskusikan tantangan dalam penulisan ilmiah, seperti pengutipan, gaya bahasa akademik, dan plagiarisme. <p>2. Latihan dan Praktik Penulisan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Latihan Menulis: Mahasiswa diminta untuk menulis bagian-bagian spesifik dari karya ilmiah (judul, abstrak, pendahuluan, dll.) secara bertahap. b. Simulasi Penyusunan Naskah: Mahasiswa menyusun karya ilmiah lengkap berdasarkan penelitian mereka sendiri atau data yang diberikan dosen. c. Peer Review: Mahasiswa saling meninjau tulisan satu sama lain untuk memberikan masukan konstruktif. <p>3. Studi Kasus</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>dan mempublikasikan tulisan ilmiah di jurnal terindeks.</p> <p>Mata kuliah ini mencakup pembelajaran berbasis praktik, dengan penekanan pada penyusunan dan pengeditan draft karya ilmiah yang dapat langsung digunakan untuk publikasi akademik.</p> <p>Referensi</p> <p>Buku</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Metode Penulisan Karya Ilmiah. Penulis: Adib Sofia. Penerbit: Bursa Ilmu. 2017 2. Penulisan Karya Ilmiah. Penulis: Dra. Zulmiyetri, M.Pd., Safaruddin, M.Pd., Dr. H. Syaiful Rahman, M.Pd. Penerbit: Penerbit Widina. 2020. 3. Metodologi Penelitian: Panduan Lengkap Penulisan Karya Ilmiah. Tim Penulis. Penerbit: Sonpedia Publishing Indonesia. 2024 	<ol style="list-style-type: none"> a. Gaya bahasa akademik yang jelas dan ringkas. b. Penggunaan istilah ilmiah yang tepat. c. Teknik penyuntingan dan proofreading. <p>4. Metodologi Penelitian dalam Penulisan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Penyusunan masalah penelitian, tujuan, dan hipotesis. b. Pemilihan metode penelitian yang relevan. c. Penyajian data dan analisis hasil penelitian. <p>5. Etika Penulisan Ilmiah</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Plagiarisme dan cara menghindarinya. b. Teknik pengutipan dan penulisan daftar pustaka. c. Kepatuhan terhadap standar publikasi akademik. <p>6. Publikasi Ilmiah</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Persiapan naskah untuk jurnal 	<ol style="list-style-type: none"> a. Analisis Karya Ilmiah: Mahasiswa menganalisis karya ilmiah yang telah diterbitkan untuk memahami struktur, metode, dan gaya penulisan yang baik. b. Diskusi Kasus Plagiarisme: Pembahasan tentang kasus plagiarisme di akademik dan cara menghindarinya. <p>4. Workshop dan Pelatihan Teknikal</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Workshop Pengelolaan Referensi: Pelatihan penggunaan perangkat lunak manajemen referensi seperti Zotero, Mendeley, atau EndNote. b. Pelatihan Format: Tutorial praktis untuk menyusun naskah sesuai dengan format gaya tertentu (APA, MLA, atau Chicago). c. Proofreading dan Editing: Teknik menyunting karya ilmiah untuk meningkatkan kualitas tulisan. <p>5. Simulasi Pengajuan Karya Ilmiah</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Proses Publikasi: Mahasiswa mempelajari langkah-langkah dalam mengirimkan karya ilmiah ke jurnal, termasuk penyiapan cover letter, format naskah, dan respons terhadap reviewer. b. Simulasi Peer-Review: Mahasiswa menjalani proses simulasi peer-review untuk merasakan pengalaman sebagai penulis dan penelaah. <p>6. Penggunaan Teknologi</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>Artikel</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Metode Penulisan Artikel Jurnal: Pilihan Teknik dan Pendekatan. Penulis:Tim Ruang Jurnal Jurnal:Ruang Jurnal .2024. 2. Panduan Penulisan Artikel Ilmiah yang Tepat.Penulis:Tim Ruang Jurnal Ruang Jurnal.2024. 3. Panduan Langkah Menulis Artikel Ilmiah yang Tepat. Penulis Tim Ruang Jurnal .Jurnal Ruang Jurnal .2024. 	<p>terakreditasi nasional dan internasional.</p> <ol style="list-style-type: none"> b. Proses peer-review dan revisi naskah. c. Strategi untuk meningkatkan peluang diterima di jurnal ilmiah. <p>7. Studi Kasus dan Best Practices</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Analisis contoh karya ilmiah yang baik. b. Diskusi tentang kendala umum dalam penulisan dan cara mengatasinya. 	<ol style="list-style-type: none"> a. E-Learning dan Diskusi Online: Platform pembelajaran daring digunakan untuk berbagi materi, mengumpulkan tugas, dan berdiskusi. b. Plagiarism Checker: Mahasiswa diajarkan menggunakan alat pendeteksi plagiarisme untuk memastikan keaslian karya ilmiah mereka. <p>7. Tugas Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Penyusunan Karya Ilmiah Lengkap: Mahasiswa menyusun artikel ilmiah berdasarkan penelitian mereka untuk disiapkan sebagai naskah yang siap dipublikasikan. b. Presentasi Hasil: Mahasiswa mempresentasikan karya ilmiah mereka di depan kelas untuk mendapatkan masukan dari dosen dan rekan.

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
MATAKULIAH MATRIKULASI				
No	Matakuliah	Deskripsi Matakuliah	Materi	Metode pembelajaran
16	Filsafat ilmu	<p>Mata kuliah Filsafat Ilmu pada program magister dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam tentang landasan filosofis ilmu pengetahuan, termasuk asal-usul, struktur, metode, dan tujuan ilmu dalam kehidupan manusia. Mata kuliah ini mengeksplorasi hubungan antara filsafat dan ilmu, serta peran nilai-nilai etika, logika, dan epistemologi dalam pengembangan ilmu pengetahuan.</p> <p>Tujuan Mata Kuliah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan pemahaman tentang dasar-dasar filsafat ilmu sebagai kerangka berpikir dalam pengembangan pengetahuan. 2. Membekali mahasiswa dengan kemampuan berpikir kritis, logis, dan reflektif terhadap isu-isu ilmiah. 3. Menanamkan kesadaran tentang peran etika dan tanggung jawab 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian dan Ruang Lingkup Filsafat Ilmu <ol style="list-style-type: none"> a. Definisi filsafat ilmu dan hubungan antara filsafat, ilmu, dan teknologi. b. Fungsi filsafat ilmu dalam pengembangan ilmu pengetahuan. 2. Ontologi, Epistemologi, dan Aksiologi dalam Ilmu <ol style="list-style-type: none"> a. Ontologi: Kajian tentang realitas yang menjadi objek ilmu. b. Epistemologi: Cara memperoleh dan memvalidasi pengetahuan ilmiah. c. Aksiologi: Nilai dan etika dalam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah Tatap Muka dan Diskusi Interaktif <ol style="list-style-type: none"> a. Penjelasan Teoretis Dosen memberikan materi tentang konsep dasar filsafat ilmu, seperti ontologi, epistemologi, dan aksiologi, sebagai kerangka berpikir dalam pengembangan pengetahuan. b. Diskusi Kritis: Mahasiswa diajak berdiskusi tentang isu-isu ilmiah yang aktual, seperti etika dalam penelitian, batasan ilmu, atau dampak sosial teknologi. 2. Studi Kasus <ol style="list-style-type: none"> a. Analisis Kasus Nyata: Mahasiswa menganalisis studi kasus yang relevan, seperti tanggung jawab ilmuwan dalam penggunaan teknologi AI atau implikasi etika dalam penelitian genetika. b. Debat Akademik : Mahasiswa dibagi menjadi kelompok untuk mendiskusikan pandangan pro dan kontra terhadap suatu isu filsafat ilmu, misalnya peran sains dalam menentukan kebenaran.

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>ilmuwan dalam kehidupan masyarakat.</p> <p>4. Mengembangkan wawasan lintas disiplin untuk memahami implikasi ilmu pengetahuan dalam berbagai konteks.</p>	<p>penerapan ilmu pengetahuan.</p> <p>3. Sejarah Perkembangan Ilmu</p> <p>a. Perkembangan ilmu dari era kuno, modern, hingga postmodern.</p> <p>b. Tokoh-tokoh utama dalam filsafat ilmu, seperti Aristoteles, Descartes, Popper, dan Kuhn.</p> <p>4. Metode Ilmiah</p> <p>a. Prinsip-prinsip dasar metode ilmiah.</p> <p>b. Verifikasi dan falsifikasi dalam penelitian ilmiah.</p> <p>c. Hubungan antara metode ilmiah dan paradigma ilmu.</p> <p>5. Logika dan Argumentasi Ilmiah</p> <p>a. Prinsip-prinsip logika formal dan informal.</p> <p>b. Penyusunan argumentasi ilmiah</p>	<p>3. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning)</p> <p>a. Mahasiswa diberi masalah terkait filsafat ilmu, seperti dilema etika dalam pengembangan teknologi baru, dan diminta untuk mencari solusi berdasarkan prinsip-prinsip filsafat ilmu.</p> <p>4. Simulasi dan Role Play</p> <p>a. Simulasi Pengambilan Keputusan Etis: Mahasiswa memainkan peran sebagai ilmuwan, pemangku kebijakan, atau masyarakat yang menghadapi keputusan etis dalam penggunaan teknologi atau hasil penelitian.</p> <p>b. Role Play Debat Filsafat: Mahasiswa berperan sebagai tokoh filsuf (misalnya, Popper, Kuhn) untuk mendiskusikan perbedaan paradigma ilmu.</p> <p>Metode ini bertujuan untuk melibatkan mahasiswa secara aktif dan memastikan bahwa pemahaman mereka tidak hanya teoretis tetapi juga aplikatif dalam konteks kehidupan akademik dan profesional.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<p>yang valid dan koheren.</p> <p>6. Kritik terhadap Ilmu Pengetahuan</p> <p>a. Keterbatasan ilmu dalam menjawab pertanyaan mendasar manusia.</p> <p>b. Perspektif kritis terhadap dominasi sains dan teknologi dalam kehidupan modern.</p> <p>7. Etika dan Tanggung Jawab Ilmuwan</p> <p>a. Peran etika dalam penelitian dan aplikasi ilmu.</p> <p>b. Tanggung jawab ilmuwan terhadap masyarakat dan lingkungan.</p> <p>8. Relevansi Filsafat Ilmu dalam Multidisiplin</p> <p>a. Hubungan filsafat ilmu dengan bidang-bidang lain, seperti sosial, humaniora, dan sains.</p>	

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
17	Sejarah dan Filsafat Olahraga	<p>Mata kuliah Sejarah dan Filsafat Olahraga pada program magister bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang perkembangan olahraga dari perspektif historis dan filosofis. Mata kuliah ini mengeksplorasi evolusi olahraga sebagai fenomena budaya, sosial, dan politik, serta menggali nilai-nilai filosofis yang mendasari praktik dan prinsip olahraga. Selain itu, mahasiswa akan diajak untuk memahami hubungan antara olahraga, etika, dan moralitas, serta dampaknya terhadap masyarakat.</p> <p>Tujuan Mata Kuliah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan wawasan tentang perkembangan olahraga dari masa ke masa, termasuk faktor budaya, sosial, dan politik yang memengaruhinya. 2. Membekali mahasiswa dengan pemahaman filosofis tentang nilai, prinsip, dan makna olahraga dalam kehidupan manusia. 3. Mengembangkan kemampuan mahasiswa untuk menganalisis isu-isu etika dan moral dalam olahraga. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejarah Olahraga <ol style="list-style-type: none"> a. Asal-usul olahraga: olahraga di peradaban kuno (Mesir, Yunani, Romawi). b. Perkembangan olahraga di abad pertengahan hingga era modern. c. Olahraga dan kolonialisme: pengaruh budaya Barat dalam penyebaran olahraga global. d. Evolusi olahraga modern: munculnya olahraga kompetitif, profesionalisme, dan komersialisasi. 2. Olahraga dan Budaya <ol style="list-style-type: none"> a. Peran olahraga dalam membangun identitas budaya dan nasionalisme. b. Hubungan olahraga dengan gender, ras, dan kelas sosial. c. Dampak olahraga pada gerakan sosial dan perubahan masyarakat. 3. Filsafat Olahraga 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah Tatap Muka dan Diskusi Interaktif <ol style="list-style-type: none"> a. Penyampaian Materi Teoretis:Dosen menjelaskan konsep dasar sejarah dan filsafat olahraga, termasuk evolusi olahraga dari era kuno hingga modern. b. Diskusi Kelompok:Mahasiswa mendiskusikan isu-isu seperti peran olahraga dalam membangun identitas nasional atau relevansi nilai-nilai filosofis seperti fair play dalam kompetisi olahraga saat ini 2. Studi Kasus <ol style="list-style-type: none"> a. Analisis Peristiwa Bersejarah:Mahasiswa menganalisis peristiwa olahraga bersejarah, seperti Olimpiade kuno, Piala Dunia pertama, atau dampak olahraga pada gerakan hak asasi manusia. b. Diskusi Kritis:Mahasiswa mengkaji dilema etika atau moral dalam kasus olahraga, seperti doping, diskriminasi, atau profesionalisme. 3. Penulisan Esai dan Refleksi <ol style="list-style-type: none"> a. Tugas Esai:Mahasiswa menulis esai analisis tentang tema tertentu, seperti "Peran Filsafat Olahraga dalam Era Digital" atau "Pengaruh Sejarah Kolonialisme terhadap Perkembangan Olahraga di Asia." b. Jurnal Refleksi:Mahasiswa merefleksikan wawasan pribadi tentang isu etika atau pengalaman olahraga yang relevan dengan nilai-nilai filosofis.

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>4. Mendorong refleksi kritis tentang peran olahraga dalam membentuk masyarakat modern dan identitas global.</p> <p>Referensi: Buku:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Asas, Sejarah, dan Falsafah Olahraga. Penulis: Prof. Dr. Achmad Sofyan Hanif, M.Pd. Penerbit: PT RajaGrafindo Persada. 2021 2. Sejarah dan Filsafat Olahraga. Penulis: Tim Penulis Penerbit: UNCEN PRESS .2024 . 3. Dasar-Dasar Filosofis Ilmu Olahraga. Penulis: Made Pramono Penerbit: Jurnal Filsafat, Universitas Gadjah Mada .2003 <p>Artikel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perspektif Filsafat Olahraga dalam Mewujudkan Masyarakat Sehat. Penulis: Sumaryanto. Jurnal MEDIKORA, Vol. IX, No. 1, Oktober 2012 . 2. Analisis Hubungan Filsafat dengan Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Penulis: Alwi Fahruzy 	<ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian dan ruang lingkup filsafat olahraga. b. Nilai dan prinsip olahraga: fair play, etika, dan keadilan. c. Hubungan antara olahraga, estetika, dan pengalaman manusia. d. Perspektif filosofis tentang tubuh, kompetisi, dan performa. <p>4. Etika dan Moralitas dalam Olahraga</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Dilema etika dalam olahraga, seperti doping, kekerasan, dan diskriminasi. b. Prinsip-prinsip moral dalam kompetisi olahraga. c. Tanggung jawab sosial atlet, pelatih, dan organisasi olahraga. <p>5. Olahraga dalam Konteks Global</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Globalisasi olahraga dan dampaknya terhadap budaya lokal. 	<p>4. Seminar dan Kuliah Tamu</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Kuliah Tamu: Mengundang pakar sejarah olahraga, filsuf, atau atlet untuk berbagi pengalaman dan pandangan tentang relevansi sejarah dan filsafat dalam olahraga. b. Seminar Tematik: Mahasiswa mempresentasikan analisis mereka terhadap isu tertentu, seperti globalisasi olahraga atau estetika dalam performa atletik. <p>5. Proyek Berbasis Penelitian</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Studi Penelitian: Mahasiswa melakukan penelitian tentang tema yang relevan, seperti "Evolusi Prinsip Fair Play dalam Olahraga Profesional" atau "Peran Olahraga dalam Perubahan Sosial." b. Presentasi Hasil Penelitian: Mahasiswa mempresentasikan hasil penelitian mereka kepada kelas untuk mendapatkan masukan dan kritik <p>6. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning)</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa diberi situasi atau masalah nyata terkait sejarah atau filsafat olahraga, seperti penyalahgunaan teknologi dalam olahraga atau dilema etis dalam kompetisi internasional, dan diminta untuk merumuskan solusi <p>7. Kunjungan Lapangan dan Observasi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi Situs Bersejarah Olahraga: Mahasiswa mengunjungi lokasi

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>Nasution, Nurhalimah Sibuea Jurnal:J-LAS (Journal of Learning and Applied Sport), Vol. 2, No. 2.</p> <p>3. Sudut Pandang Filsafat terhadap Kesehatan Olahraga Penulis: Tim Penulis.Jurnal:MAJORA, Universitas Negeri Yogyakarta 2022</p>	<p>b. Peran organisasi internasional dalam mempromosikan olahraga (IOC, FIFA, dll.).</p> <p>c. Tantangan kontemporer dalam olahraga global, seperti korupsi, hak asasi manusia, dan keberlanjutan.</p> <p>6. Relevansi Sejarah dan Filsafat dalam Praktik Olahraga</p> <p>a. Penerapan nilai-nilai sejarah dan filsafat olahraga dalam manajemen, pelatihan, dan kebijakan olahraga.</p> <p>b. Studi kasus: peristiwa olahraga bersejarah dan dampaknya terhadap dunia.</p>	<p>yang memiliki nilai sejarah olahraga, seperti stadion atau museum olahraga.</p> <p>b. Wawancara dengan Praktisi:Mahasiswa melakukan wawancara dengan atlet, pelatih, atau pengelola olahraga untuk memahami penerapan nilai-nilai filosofis dalam dunia nyata</p> <p>8. Analisis Literatur dan Teks</p> <p>a. Kajian Literatur Klasik:Mahasiswa membaca dan menganalisis karya klasik yang membahas olahraga dalam konteks filsafat, seperti karya Aristoteles tentang tubuh dan jiwa.</p> <p>b. Diskusi Literatur Kontemporer:Mahasiswa mendiskusikan artikel atau buku modern tentang sejarah dan nilai-nilai olahraga.</p> <p>9. Simulasi dan Role Play</p> <p>a. Simulasi Debat Filosofis:Mahasiswa berperan sebagai tokoh-tokoh filsafat atau pemimpin olahraga bersejarah untuk mendiskusikan pandangan mereka tentang peran olahraga dalam masyarakat.</p> <p>b. Rekonstruksi Peristiwa Bersejarah:Mahasiswa mensimulasikan peristiwa olahraga bersejarah untuk memahami konteks sosial dan budaya di baliknya.</p>
18	Sosiologi Olahraga	Mata kuliah Sosiologi Olahraga pada program magister membahas	1. Pengantar Sosiologi Olahraga	Mata kuliah Sosiologi Olahraga pada program magister menggunakan pendekatan pembelajaran

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>hubungan antara olahraga dan masyarakat, serta bagaimana olahraga mencerminkan, memengaruhi, dan dipengaruhi oleh dinamika sosial, budaya, politik, dan ekonomi. Mata kuliah ini memberikan wawasan teoritis dan praktis tentang peran olahraga sebagai fenomena sosial yang kompleks, mencakup isu-isu seperti identitas, gender, ras, kelas sosial, globalisasi, dan kekuasaan.</p> <p>Tujuan Mata Kuliah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan wawasan tentang perkembangan olahraga dari masa ke masa, termasuk faktor budaya, sosial, dan politik yang memengaruhinya. 2. Membekali mahasiswa dengan pemahaman filosofis tentang nilai, prinsip, dan makna olahraga dalam kehidupan manusia. 3. Mengembangkan kemampuan mahasiswa untuk menganalisis isu-isu etika dan moral dalam olahraga. 4. Mendorong refleksi kritis tentang peran olahraga dalam membentuk 	<ol style="list-style-type: none"> a. Definisi dan ruang lingkup sosiologi olahraga. b. Hubungan antara olahraga dan masyarakat dalam perspektif sosiologi. c. Teori-teori sosiologi yang relevan untuk memahami olahraga, seperti teori konflik, fungsionalisme, interaksionisme simbolik. <ol style="list-style-type: none"> 2. Olahraga dan Identitas Sosial <ol style="list-style-type: none"> a. Peran olahraga dalam pembentukan identitas individu dan kolektif. b. Hubungan olahraga dengan gender, ras, dan etnis. c. Olahraga sebagai alat penguatan atau pengurangan kesenjangan sosial. 3. Olahraga, Budaya, dan Media 	<p>yang interaktif, analitis, dan berbasis penelitian. Metode ini dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam tentang hubungan antara olahraga dan masyarakat serta mengembangkan kemampuan mahasiswa untuk menganalisis fenomena olahraga dari perspektif sosiologis.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah Tatap Muka dan Diskusi Interaktif <ol style="list-style-type: none"> a. Penyampaian Teori: Dosen menjelaskan konsep dasar dan teori sosiologi yang relevan dengan olahraga, seperti teori konflik, fungsionalisme, dan interaksionisme simbolik. b. Diskusi Kelompok: Mahasiswa mendiskusikan isu-isu seperti pengaruh olahraga terhadap gender, ras, dan mobilitas sosial dalam konteks lokal dan global. c. Studi Kasus Interaktif: Diskusi berbasis studi kasus terkini, seperti kontroversi doping, diskriminasi rasial, atau komersialisasi olahraga. 2. Studi Kasus <ol style="list-style-type: none"> a. Analisis Fenomena Sosial dalam Olahraga: Mahasiswa menganalisis kasus nyata, seperti pengaruh Piala Dunia terhadap identitas nasional atau gerakan sosial berbasis olahraga (contoh: Colin Kaepernick dan protes Black Lives Matter).

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		masyarakat modern dan identitas global.	<ul style="list-style-type: none"> a. Representasi olahraga dalam media massa dan media sosial. b. Budaya populer dan pengaruhnya terhadap persepsi masyarakat tentang olahraga. c. Komersialisasi dan estetika dalam olahraga. 4. Olahraga dan Kekuasaan <ul style="list-style-type: none"> a. Pengaruh politik dan ekonomi dalam pengelolaan olahraga. b. Olahraga sebagai alat diplomasi dan propaganda. c. Hubungan kekuasaan, institusi, dan kontrol dalam olahraga profesional. 5. Globalisasi Olahraga <ul style="list-style-type: none"> a. Dampak globalisasi terhadap penyebaran olahraga dan budaya olahraga global. b. Pengaruh olahraga internasional terhadap masyarakat lokal. 	<ul style="list-style-type: none"> b. Diskusi Solusi: Mahasiswa mengusulkan solusi terhadap isu sosiologis, seperti kesenjangan gender dalam akses olahraga. 3. Penelitian Lapangan <ul style="list-style-type: none"> a. Observasi Partisipatoris: Mahasiswa melakukan observasi langsung di klub olahraga, acara olahraga, atau komunitas atlet untuk memahami dinamika sosial yang terjadi. b. Wawancara: Mahasiswa melakukan wawancara dengan atlet, pelatih, atau manajer untuk menggali perspektif mereka tentang isu sosial dalam olahraga. 4. Penulisan Esai dan Refleksi <ul style="list-style-type: none"> a. Tugas Esai: Mahasiswa menulis esai analisis sosiologis tentang tema tertentu, seperti "Olahraga sebagai Alat Diplomasi Budaya" atau "Komersialisasi Olahraga dan Dampaknya terhadap Komunitas Lokal." b. Refleksi Pribadi: Mahasiswa merefleksikan pengalaman mereka dalam melihat hubungan antara olahraga dan masyarakat. 5. Simulasi dan Role Play <ul style="list-style-type: none"> a. Simulasi Kebijakan Sosial dalam Olahraga: Mahasiswa mensimulasikan peran sebagai pembuat kebijakan yang merancang program olahraga untuk mengatasi kesenjangan sosial.

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<p>c. Tantangan yang muncul akibat globalisasi, seperti komersialisasi, nasionalisme, dan homogenisasi budaya.</p> <p>6. Isu-Isu Kontemporer dalam Sosiologi Olahraga</p> <p>a. Dilema etika dalam olahraga, seperti doping, diskriminasi, dan kekerasan.</p> <p>b. Isu keberlanjutan dalam pembangunan infrastruktur olahraga.</p> <p>c. Peran olahraga dalam gerakan sosial dan perubahan masyarakat.</p> <p>7. Olahraga dan Mobilitas Sosial</p> <p>a. Olahraga sebagai alat untuk meningkatkan status sosial dan ekonomi.</p> <p>b. Hubungan olahraga dengan pendidikan dan peluang karier.</p> <p>8. Metodologi Penelitian dalam Sosiologi Olahraga</p>	<p>b. Role Play Gerakan Sosial: Mahasiswa berperan sebagai aktivis olahraga untuk menyuarakan isu-isu sosial tertentu melalui olahraga.</p> <p>6. Diskusi Media: Mahasiswa membahas dampak media terhadap persepsi masyarakat tentang olahraga.</p> <p>7. Pembelajaran Berbasis Proyek</p> <p>a. Proyek Penelitian: Mahasiswa menyusun proyek penelitian tentang tema tertentu, seperti peran olahraga dalam pemberdayaan masyarakat atau pengaruh globalisasi terhadap budaya olahraga lokal.</p> <p>b. Presentasi Proyek: Mahasiswa mempresentasikan hasil penelitian mereka untuk mendapatkan umpan balik dari dosen dan rekan.</p> <p>Metode ini memastikan mahasiswa mampu memahami dan menganalisis isu-isu sosial dalam olahraga secara mendalam dan aplikatif dalam konteks akademik maupun profesional.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<ul style="list-style-type: none"> a. Pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam menganalisis fenomena olahraga. b. Studi kasus dan observasi partisipatoris dalam penelitian olahraga. 	
19	Tes pengukuran dan evaluasi olahraga	<p>Mata kuliah Tes, Pengukuran, dan Evaluasi Olahraga pada program magister dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan berbagai instrumen untuk mengukur dan mengevaluasi aspek fisik, teknis, dan psikologis dalam dunia olahraga. Mata kuliah ini membahas teori, metode, serta aplikasi praktis dalam merancang tes, mengumpulkan data, dan menganalisis hasil evaluasi untuk meningkatkan performa atlet, efektivitas pelatihan, dan pengelolaan olahraga secara keseluruhan.</p> <p>Tujuan Mata Kuliah</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Memberikan pemahaman tentang dasar teori tes, pengukuran, dan evaluasi yang relevan dengan dunia olahraga. 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Konsep Dasar Tes dan Pengukuran dalam Olahraga <ul style="list-style-type: none"> a. Pengertian dan perbedaan antara tes, pengukuran, dan evaluasi. b. Tujuan dan pentingnya tes dan pengukuran dalam konteks olahraga. c. Jenis-jenis tes yang digunakan dalam olahraga (tes fisik, tes teknis, tes psikologis, tes kinerja). 2. Instrumen Pengukuran dalam Olahraga <ul style="list-style-type: none"> a. Alat dan teknik yang digunakan untuk mengukur parameter fisik, seperti kekuatan, 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Kuliah Tatap Muka dan Diskusi Interaktif <ul style="list-style-type: none"> a. Penyampaian Teori:Dosen memberikan materi tentang konsep dasar tes, pengukuran, dan evaluasi dalam konteks olahraga, serta berbagai metode dan instrumen yang digunakan untuk mengukur performa atlet. b. Diskusi Kasus:Mahasiswa mendiskusikan studi kasus tentang bagaimana evaluasi dan pengukuran digunakan dalam program pelatihan atau dalam kompetisi olahraga. c. Pemahaman Validitas dan Reliabilitas:Diskusi tentang pentingnya validitas dan reliabilitas dalam tes olahraga dan bagaimana memastikan tes yang digunakan memiliki kualitas tersebut. 2. Latihan Praktik <ul style="list-style-type: none"> a. Simulasi Tes dan Pengukuran: Mahasiswa melakukan tes fisik dan teknis terhadap diri mereka sendiri atau rekan

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>2. Membekali mahasiswa dengan keterampilan untuk merancang, menerapkan, dan menganalisis tes serta evaluasi dalam konteks olahraga.</p> <p>3. Mengembangkan kemampuan untuk menggunakan hasil tes dan evaluasi untuk meningkatkan performa atlet dan efektivitas program pelatihan.</p> <p>4. Mengajarkan mahasiswa untuk mengaplikasikan teknologi dalam pengukuran dan evaluasi olahraga.</p> <p>Referensi :</p> <p>Buku:</p> <p>1. Tes dan Pengukuran Olahraga Penulis:Ahmad Muchlisin Natas Pasaribu Penerbit: Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju (YPSIM) Banten. 2020</p> <p>2. Evaluasi Pengajaran Pendidikan dan Pengukuran dalam Olahraga Penulis: Tim Penulis Penerbit: Universitas Lambung Mangkurat 2020.</p>	<p>daya tahan, kelincahan, dan fleksibilitas.</p> <p>b. Pengukuran teknik, strategi, dan keterampilan dalam olahraga.</p> <p>c. Pengukuran aspek psikologis dalam olahraga (misalnya, tes motivasi, kecemasan, dan kepercayaan diri atlet).</p> <p>3. Metode Evaluasi dalam Olahraga</p> <p>a. Evaluasi kinerja atlet dan tim selama latihan dan kompetisi.</p> <p>b. Analisis evaluasi untuk menentukan program pelatihan yang efektif.</p> <p>c. Evaluasi efektivitas program kebugaran dan rehabilitasi.</p> <p>4. Validitas dan Reliabilitas Tes dalam Olahraga</p> <p>a. Pengertian validitas dan reliabilitas dalam pengukuran olahraga.</p> <p>b. Teknik untuk memastikan validitas dan</p>	<p>mereka untuk memahami bagaimana tes dilakukan dan dievaluasi.</p> <p>b. Praktik Pengukuran:Menggunakan alat ukur olahraga, seperti alat ukur kekuatan, daya tahan, atau fleksibilitas untuk mempraktikkan pengumpulan data fisik secara langsung.</p> <p>c. Evaluasi Kinerja Atlet:Mahasiswa mengevaluasi kinerja atlet berdasarkan data yang dikumpulkan dari tes dan memberikan rekomendasi perbaikan.</p> <p>3. Workshop dan Pelatihan</p> <p>a. Penggunaan Perangkat Lunak Analisis Data:Workshop untuk menggunakan perangkat lunak statistik, seperti SPSS atau Excel, untuk menganalisis data hasil tes.</p> <p>b. Penggunaan Teknologi Olahraga:Pelatihan tentang penggunaan teknologi wearable devices dan perangkat pelacakan performa untuk mengukur dan memantau kondisi fisik atlet.</p> <p>c. Desain Tes Olahraga:Mahasiswa merancang tes olahraga yang sesuai dengan tujuan tertentu, misalnya untuk mengukur kekuatan, kecepatan, atau ketahanan tubuh atlet.</p> <p>4. Proyek Berbasis Penelitian</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
		<p>3. Evaluasi dalam Pendidikan Jasmani dan Keolahragaan. Penulis: M. Winarno Penerbit Universitas Negeri Malang .2018</p> <p>Artikel:</p> <p>1. Peranan Tes dan Pengukuran Olahraga sebagai dalam Bidang Jasa Evaluasi. Penulis: Ardyansyah. Jurnal: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Olahraga .2019</p> <p>2. Evaluasi Program Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Penulis: ** Didin Budiman. Jurnal: Pedagogi Olahraga Tahun Terbit:2019 .</p> <p>3. Tes dan Pengukuran Pendidikan Olahraga. Penulis: Drs. Nurhasan, M.Pd. 2017</p>	<p>reliabilitas tes yang digunakan.</p> <p>c. Pengaruh hasil tes terhadap keputusan dalam pembinaan atlet.</p> <p>5. Analisis Data Pengukuran</p> <p>a. Teknik statistik untuk menganalisis data hasil tes (deskriptif, inferensial).</p> <p>b. Penggunaan perangkat lunak statistik (misalnya SPSS, Excel) untuk analisis data olahraga.</p> <p>c. Interpretasi hasil pengukuran dan pengambilan keputusan berdasarkan data.</p> <p>6. Penerapan Tes dan Evaluasi dalam Program Pelatihan</p> <p>a. Desain tes dan evaluasi untuk program pelatihan khusus, baik untuk pemula, atlet amatir, atau atlet profesional.</p> <p>b. Pemantauan kemajuan atlet melalui tes berkala dan evaluasi hasil.</p>	<p>a. Penelitian Lapangan: Mahasiswa melakukan penelitian untuk mengumpulkan data tes, mengukur performa atlet, dan menganalisis hasil evaluasi untuk meningkatkan efektivitas pelatihan.</p> <p>b. Proyek Pengembangan Tes: Mahasiswa merancang tes pengukuran atau evaluasi untuk program pelatihan atlet atau untuk penelitian di bidang olahraga.</p> <p>5. Analisis Data dan Interpretasi Hasil</p> <p>a. Analisis Statistik: Mahasiswa mempelajari teknik-teknik statistik dasar untuk menganalisis data yang dikumpulkan dari tes, seperti analisis deskriptif, korelasi, dan regresi.</p> <p>b. Diskusi Interpretasi Hasil: Mahasiswa mendiskusikan cara menginterpretasikan hasil tes dan evaluasi untuk mengambil keputusan yang berdasarkan data dalam mengembangkan program pelatihan.</p> <p>6. Kuliah Tamu dan Seminar</p> <p>a. Pemateri Praktisi Olahraga: Mengundang ahli dalam bidang pengukuran dan evaluasi olahraga untuk memberikan wawasan praktis tentang penerapan tes dan evaluasi dalam olahraga profesional.</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
			<p>7. Penggunaan Teknologi dalam Pengukuran dan Evaluasi Olahraga.</p> <p>a. Teknologi modern dalam pengukuran olahraga, seperti wearable devices, sensor, dan perangkat pelacakan performa.</p> <p>b. Aplikasi analisis video dan perangkat lunak untuk mengevaluasi teknik dan strategi atlet.</p> <p>8. Etika dalam Tes dan Evaluasi Olahraga</p> <p>a. Masalah etika terkait pengukuran dan evaluasi dalam olahraga, seperti privasi data atlet dan penggunaan tes yang tidak adil.</p> <p>b. Kepatuhan terhadap standar profesional dalam administrasi tes.</p>	<p>b. Seminar Tren Terbaru:Seminar tentang tren terbaru dalam teknologi pengukuran dan evaluasi olahraga, seperti penggunaan perangkat pelacakan data real-time atau aplikasi analisis video dalam olahraga.</p> <p>7. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning)</p> <p>a. Penyelesaian Masalah Riil:Mahasiswa diberi studi kasus masalah nyata dalam evaluasi olahraga, misalnya menentukan alat ukur yang paling tepat untuk kondisi tertentu atau menganalisis ketepatan program evaluasi yang ada.</p> <p>8. Kunjungan Lapangan dan Observasi</p> <p>a. Observasi di Lapangan:Mahasiswa mengunjungi fasilitas pelatihan atau kompetisi olahraga untuk mengamati bagaimana tes dan evaluasi diterapkan dalam lingkungan nyata.</p> <p>b. Wawancara dengan Praktisi:Mahasiswa berbicara dengan pelatih atau pengelola olahraga untuk memahami praktik evaluasi dan pengukuran dalam organisasi olahraga.</p> <p>Dengan metode pembelajaran ini, mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk</p>

NO	MATAKULIAH	DESKRIPSI MATA KULIAH	MATERI	METODE PEMBELAJARAN
				melakukan tes, pengukuran, dan evaluasi yang efektif dalam dunia olahraga.

BAB VII

PEMBENTUKAN MATA KULIAH DAN PENENTUAN BOBOT SKS

A. Mekanisme Pembentukan Mata Kuliah Berdasarkan CPL

Mekanisme pembentukan mata kuliah berdasarkan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) program studi (prodi) melibatkan beberapa langkah, yaitu:

1. Memilih butir CPL yang sesuai sebagai dasar pembentukan mata kuliah
2. Memilah bahan kajian yang terdapat dalam butir CPL tersebut
3. Menjabarkan bahan kajian menjadi materi pembelajaran
4. Menentukan bobot SKS
5. Membuat pemetaan antara CPL dan mata kuliah
6. Membuat pemetaan antara bahan kajian, CPL, dan mata kuliah

B. Sebaran Mata Kuliah

Sebaran mata kuliah selanjutnya dijabarkan melalui penentuan metode pembelajaran dan evaluasi yang sesuai dengan bahan ajar dan kompetensi yang hendak dicapai dari setiap mata kuliah. Semua hasil kerja ini didokumentasikan dalam bentuk dokumen kurikulum yang berisi pernyataan profil lulusan, capaian pembelajaran, struktur mata kuliah, isi, metode pembelajaran, dan metode evaluasi (dalam bentuk GBPP dan RPP), aturan masa transisi kurikulum, serta laporan proses pengembangan kurikulum.

Tabel 7.1. Sebaran Mata Kuliah Prodi S2 Ilmu Keolahragaan Tahun 2025				
No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	SKS	Semester
Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK)				
1	1UMD58101	Kepemimpinan	2	I
2	1UMD58102	Metode Penulisan Karya Ilmiah	2	III
JUMLAH			4	
Mata Kuliah Keilmuan dan Keterampilan (MKK)				
3	3IKR58101	Manajemen Olahraga	4	II
4	3IKR58102	Isu-Isu Kritis Dalam Olahraga	2	I
5	3IKR58104	Azas dan Filsafat Ilmu Keolahragaan	3	II

JUMLAH			9	
Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB)				
6	3IKR58103	Statistik	3	I
7	3IKR58109	Penjaminan Mutu dan Pengawasan dalam Keolahragaan	3	III
8	3IKR58105	Manajemen Organisasi Keolahragaan	3	II
9	3IKR58110	Perencanaan Strategis Organisasi Keolahragaan	3	III
10	3IKR58111	Metodologi Penelitian	4	III
11	3IKR58106	Manajemen Sumber Daya Manusia	3	II
12	3IKR58107	Manajemen Event Olahraga * Kewirausahaan Bidang Olahraga	3	II
13	3IKR58112	Analisis Kebijakan dan Pengambilan Keputusan Bidang Keolahragaan	3	III
14	3IKR58114	Teknologi Keolahragaan	2	II
15	3IKR58115	Komunikasi dalam Olahraga	2	III
16	3IKR58113	Tesis	10	IV
JUMLAH			39	
Mata Kuliah Perilaku Berkarya (MPB)				
17	3IKR58108	Bisnis dan Industri Olahraga * Sport Tourism (Pariwisata Olahraga)*	3	I
JUMLAH			3	
Mata Kuliah Keahlian Berkehidupan Bermasyarakat (MKBB)				
18	3IKR57804	ICT Manajemen Olahraga	3	I
JUMLAH			3	
JUMLAH BEBAN SKS			58	

Tabel 7.2. Mata Kuliah Matrikulasi

Mata Kuliah Matrikulasi				
No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Semester
1	-	Filsafat Ilmu	2	-
2	-	Sejarah dan Filsafat Olahraga	3	-
3	-	Sosiologi Olahraga	2	-
4	-	Tes Pengukuran dan Evaluasi	4	-

NB. Mata Kuliah Matrikulasi yang berada diluar Program Studi dilakukan berdasarkan kebutuhan proses pembelajaran.

BAB VIII
MATRIKS DAN PETA KURIKULUM

A. Matriks Kurikulum

Tabel 8.1. Kelompok Mata Kuliah dan Bobot SKS Kurikulum

No	Kelompok Mata Kuliah	SKS
1	Mata Kuliah Pengembang Kepribadian (MPK)	4
2	Mata Kuliah Keilmuan dan Keterampilan (MKK)	9
3	Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB)	39
4	Mata Kuliah Perilaku Berkarya (MPB)	3
5	Mata Kuliah Keahlian Berkehidupan Bermasyarakat (MKBB)	3

B. Sebaran Mata Kuliah Setiap Semester

Tabel 8.2. Sebaran Mata Kuliah Setiap Semester

SEMESTER I						
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot SKS			
			Teori	Praktikum	Praktik	Jumlah
1	1UMD58101	Kepemimpinan				2
2	3IKR58102	Isu-Isu Kritis Dalam Olahraga				2
3	3IKR58103	Statistik				3
4	3IKR58108	Bisnis dan Industri Olahraga * Sport Tourism (Pariwisata Olahraga)*				3
	3IKR57804	ICT Manajemen Olahraga				3
JUMLAH SKS						13
SEMESTER II						
	3IKR58101	Manajemen Olahraga				4
	3IKR58105	Manajemen Organisasi Keolahragaan				3
	3IKR58106	Manajemen Sumber Daya Manusia				3
	3IKR58107	Manajemen Event Olahraga * Kewirausahaan Bidang Olahraga				3
	3IKR58114	Teknologi Keolahragaan				2
JUMLAH SKS						15
SEMESTER III						
	1UMD58102	Metode Penulisan Karya Ilmiah				2

	3IKR58109	Penjaminan Mutu dan Pengawasan dalam Keolahragaan				3
	3IKR58110	Perencanaan Strategis Organisasi Keolahragaan				3
	3IKR58111	Metodologi Penelitian				4
	3IKR58112	Analisis Kebijakan dan Pengambilan Keputusan Bidang Keolahragaan				3
	3IKR58115	Komunikasi dalam Olahraga				2
JUMLAH SKS						17
SEMESTER IV						
	3IKR58113	Tesis				10
JUMLAH SKS						10

BAB IX

**MODALITAS PEMBELAJARAN DALAM PERENCANAAN PROSES
PEMBELAJARAN**

A. Rencana Pembelajaran Semester

**RENCANA PEMBELAJARAN
SEMESTER (RPS) MATA KULIAH
MBISNIS DAN INDUSTRI OLAH RAGA**

KODE:

PROGRAM MAGISTER(S2)

Tim Penyusun

**PROGRAM
MAGISTER
UNIVERSITAS NEGERI
MEDAN 2024**



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM MAGISTER - UNIMED

A. IDENTITAS MATA KULIAH

Mata Kuliah	:	Bisnis dan Industri Olahraga
Kode Mata Kuliah	:	
Tujuan MK	:	Mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang Bisnis dan industry Olahraga sehingga mampu berkontribusi terhadap kemajuan industry olahraga dan mengisutrisasikan olahraga.
Jumlah SKS	:	3 (tiga) SKS
Program Studi / Jenjang	:	Magister Ilmu keolahragaan/ S2
Semester/Tahun Ajaran	:	Ganjil/ 2022-2023
Hari / Jam	:	
Dosen	:	
Alamat	:	Program Magister Universitas Negeri Medan, Jl. Willem Iskandar, Pasar V Medan Estate – Medan
Nomor HP Dosen 1	:	Dr. Hasyim, S.Ag., S.E., M.M
Dosen 2	:	Prof. Dr. Syawal Gultom, SKM.,
M.Kes Dosen 3	:	Prof. Dr. Sabaruddin Yunis Bagun
M.Pd	:	
Alamat E-mail Dosen1	:	mashasyim4@gmail.com
Dosen 2	:	

**PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN (S2)
PROGRAM MAGISTER UNIMED**

RENCANA PROGRAM DAN KEGIATAN PEMBELAJARAN SEMESTER (RPKPS)

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Semester	Status Mata Kuliah	Mata Kuliah Prasyarat
	MBisnis dan Industri Olah Raga	3	1	MK Prodi	-
	CPL – 1 (S)	Membentuk semangat kemandirian. Kejuangan, dan kewirausahaan (A4)			
	CPL – 2 (S)	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkontribusi pada kemajuan pendidikan, bisnis, Industri olah raga ekonomi, teknologi dan menunjukkan sikap religius (A5)			
	CPL – 3 (S)	Menunjukkan sikap Profesionalisme dan bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahlian secara mandiri. (A5)			
	CPL – 1 (P)	Menjelaskan Prinsip dan teori Bisnis dan Industri Olah Raga (C2)			
	CPL – 2 (P)	Menggunakan konsep tentang Bisnis dan Industri Olah Raga di perusahaan. (C3)			
	CPL – 3 (P)	Menganalisis pengetahuan bidang studi ; Karakteristik Bisnis dan Industri Olah Raga dengan perubahan lingkungan olah raga. (C4)			
	CPL – 4 (P)	Menemukan konsep penyusunan laporan keuangan di lingkungan Perusahaan. (C4)			
	CPL – 5 (P)	Mengembangkan dan mengimplementasikan konsep – konsep, dan metode bisnis di lingkungan bisnis dan olah raga. (C6)			
	CPL – 6 (P)	Mampu melakukan analisis yang berhubungan dengan fenomena keuangan dan dapat memberikan solusi terhadap berbagai kasus dalam Bisnis dan Industri Olah Raga (C6)			
	CPL – 1 (KU)	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 (P4)			
	CPL – 2 (KU)	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, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi (P4)			
	CPL – 1 (KK)	Mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi bisnis dan industry olah raga secara aktif, inovatif, kreatif serta mampu untuk membangun jiwa kewirausahaan .(P1)			
	CPL – 2 (KK)	Mampu memanfaatkan teknologi informasi baik secara mandiri maupun bekerja- sama untuk kegiatan bisnis dan industry olah raga (P4)			
	CPL – 3 (KK)	Mampu secara efektif mengkomunikasikan informasi, ide, analisis, dan argumen dalam berbagai bentuk media kepada masyarakat berdasar hasil kajian/penelitian bidang industry olah raga.(P4)			
	CPL – 4 (KK)	Mampu mengambil keputusan dan memberi penyelesaian masalah manajemen bisnis dan industry olah raga secara tepat berdasarkan data dan informasi yang akurat baik secara mandiri atau			

	kelompok.(P4)
	CPL – 5 (KK) Memiliki kemampuan manajerial dalam mengelola suatu unit/lembaga/satuan bisnis di bidang olah raga dan mampu bertanggung-jawab pada pekerjaan serta dapat diberi tanggungjawab atas pencapaian hasil kerja unit/lembaga/satuan bisnis dan olah raga. (P5)
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	Setelah menyelesaikan pembelajaran mata kuliah MBisnis dan Industri Olah Raga, mahasiswa mampu:
	CPMK 1 Mahasiswa mampu memahami konsep dan menganalisis lingkungan bisnis dan industry olah raga baik nasional maupun internasional
	CPMK 2 Mahasiswa mampu memahami konsep dan menganalisis perilaku bisnis olah raga

	PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN (S2) PROGRAM MAGISTER UNIMED				
RENCANA PROGRAM DAN KEGIATAN PEMBELAJARAN SEMESTER (RPKPS)					
Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Semester	Status Mata Kuliah	Mata Kuliah Prasyarat
	MBisnis dan Industri Olah Raga	3	1	MK Prodi	-
	CPMK 3	Mahasiswa mampu memahami dan menganalisis manajemen risiko bisnis dan industry olah raga			
	CPMK 4	Mahasiswa mampu memahami dan menganalisis manajemen aset dan kewajiban jangka Panjang dan jangka pendek			
	CPMK 5	Mahasiswa mampu memahami, menganalisis dan mengimplementasikan bisnis dan industry olah raga dalam kehidupan bermasyarakat			
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	<p>1. Mata Kuliah Bisnis dan Industri Olah Raga bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang konsep dan teori Bisnis dan Industri Olah Raga dari seluruh dunia. Pemahaman konsep dan teori akan dilengkapi dengan keterampilan dan kemampuan analisis yang diperoleh dari diskusi dan kasus dari perusahaan multinasional. Topik yang dibahas adalah lingkungan Bisnis dan Industri Olah Raga nasional dan internasional, pembiayaan keuangan dan investasi internasional, dan Bisnis dan Industri Olah Raga perusahaan multinasional.</p> <p>2. Untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, kuliah dikemas dalam bentuk <i>case study</i>, <i>Casemethod</i> dan <i>project-based learning</i> dengan pendekatan <i>collaborative learning</i>. Mahasiswa akan mengerjakan beberapa kasus baik yang bersumber dari jurnal ilmiah maupun dari project pengamatan di lapangan secara individual yang bertujuan mencari gagasan solusi terhadap kasus tersebut Setiap kasus dirancang untuk merepresentasikan bahan-bahan kajian yang</p>				

	<p>diperlukan untuk mewujudkan capaian-capaian pembelajaran yang telah ditentukan</p>
<p>Bahan Kajian/Materi Pembelajaran</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Interpreneurship in sport industry</i> b. <i>Marketing creating and capturing customer value Sport industry and sport Marketing</i> c. <i>Strategy to build industry and market sports</i> d. <i>Company and marketing strategy: partnering to build customer relationship</i> e. <i>Analyzing the marketing environment and Business Pla</i> f. <i>Spectactor Sport and leisure sport business</i> g. <i>Customer-driven marketing strategy: Creating value for target customers</i> h. <i>Product, services, and brands: Building customer value</i> i. <i>The SWOT analysis of Sport Industry</i> j. <i>New-product development and product life-cycle strategies</i> k. <i>Pricing: understanding and capturing customer value Pricing Strategy</i> l. <i>Marketing channels: Delivering Customer Value Retailing and wholesaling</i> m. <i>Networking Marketing</i> n. <i>Communicating customer value: Integrated marketing communication strategy</i> o. <i>Financial Management and finansial statement</i>

Komponen Penilaian	%	CPMK									
		1	2	3	5	6	7	8	9	10	
Partisipasi Kehadiran	5	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Tugas Mandiri: CBR (Critical Book Review), Tugas CJR, terintegrasi dengan Casemethod	20										
UTS (<i>online/of line</i>)	25							√			
Mini <i>research (Literatur Review)</i> Rekayasa Ide Tugas proyek yang teritegrasi dengan Team Base Project	20				√						
UAS: <i>Final Project</i> (Implementasi dalam kegiatan bisnis)	30							√			
	100										
		<ol style="list-style-type: none"> Agung Nugroho. (2010). Majalah Ilmiah Olahraga: <i>Pemasaran Jasa Bidang Olahraga</i>. Medan: FIK-UNY. Brooks CM. (1988). <i>Sports Marketing: Competitive Business Strategies for Sports</i>. New Jersey: PRENTICE HALL. E.Parks JB, Zanger BRK, Quarterman J. (2007). <i>Contemporary Sport Management</i>. Bowling Green State University: Human Kinetics. .Fandi Ciptono. (2011). <i>Manajemen Jasa</i>. Medan: Andi Offset. Harsuki , “ Pengantar Manajemen Olahraga “ ; 2012 Gramedia Kotler, P& Armstrong, G. (2016). <i>Principles of Marketing</i>. 16 ed. Harlow England: Pearson Education International Mc Daniel, Lamb, and Hair (2011). <i>Introduction to Marketing</i>. 11ed. South Western: Cengage learning International Edition Setyaningrum, Ari; Udaya, Jusuf; Efendi (2015). <i>Prinsip-PrinsipPemasaran</i>.Edisi 1. PenerbitAndi Yogyakarta 									
Nama Dosen Pengampu (<i>Team Teaching</i>)	<ol style="list-style-type: none"> Prof. Dr. Rahma Dewi., M.Pd. Dr. Amir Supriadi., M.Pd. 										
Otorisasi	Tanggal Penyusunan			Kordinator Mata Kuliah			Ketua Program Studi Ilmu				
				Hasyim			Prof. Dr. Rahma Dewi, M.Pd.				

Pertemuan	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Pembelajaran	Penilaian		Bentuk Pembelajaran Metode Pembelajaran Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian
		Indikator	Kriteria/Teknik	Pembelajaran Luring/Daring/Sinkron	Pembelajaran Asinkron		
1	1. SubCPMK Mahasiswa mampu memahami konsep dan menganalisis lingkungan Bisnis dan industry olahraga	Ketepatan menganalisis konsep dan menganalisis lingkungan Bisnis dan industry olahraga	Kriteria: Artikel hasil review jurnal dan buku terkait	Kuliah: 50 menit teori, penjelasan dosen terkait	Tugas Kelompoknamun	Tinjauan Aneka Ragam Penelitian Bisnis dan industry olahraga	10%
2	Mahasiswa mampu menumbuhkan jiwa interpreneur di bidang olahraga	Ketepatan Membangun jiwa interpreneurship	Kriteria: Artikel hasil review jurnal dan Buku terkait	Kuliah: 50 menit teori, penjelasan dosen terkait	Tugas Kelompoknamun	Tinjauan Aneka Ragam Penelitian Bisnis dan industry olahraga	10%

3 & 4	SubCPMK 2 Mahasiswa mampu memahami Marketing creating and capturing customer value Sport industry and sport Marketing	Ketepatan Mahasiswa mampu memahami Marketing creating and capturing customer value Sport industry and sport Marketing	Kriteria: Ringkasan Laporan Survey Pembelajaran di Kelas melalui video pembelajaran <i>Rubrik Analitik</i>	Responsi dan Tutorial: 50 menit , menonton video pembelajaran dilanjutkan responsi dan tutorial 50 menit . Dilanjutkan diskusi kelompok untuk Case Method selama 2x60 menit secara kelompok terbimbing. Case Method. Pustaka : PC. H. 375- 389. a. Penyajian kasus melalui video pembelajaran b. Mengidentifikasi permasalahan dengan menemukan kuncikasus (dosen membimbing menyusun instrumen yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah) c. Menggali perspektif masing-masing mahasiswa, untuk menemukan nilai-nilai kasus yang harus diselesaikan. Dosen membantu atau memfasilitasi mahasiswa untuk menemukan alternative pemecahan masalah. d. Mahasiswa melakukan diskusi kelompok untuk menganalisis dan menyajikan argumen untuk penyelesaian kasus. Adu argumen ditujukan untuk menemukan solusi penyelesaian terbaik e. Mahasiswa meringkas solusi dan tindakan yang cocok atau tepat dan benar, Mahasiswa presentasi per kelompok untuk memaparkan solusi yang diambil dan konsekwensinya. Dosen memberi penguatan.			25% Laporan dan Presentasi
4	SubCPMK 3 Mampu memahami Teori dan perilaku organisasi dalam pengambilan keputusan	Ketepatan memahami teori dan perilaku organisasi untuk pengambilan keputusan	Tes Tertulis. Disajikan beberapa rumusan masalah, mahasiswa harus mampu menetapkan teori pengambilan keputusan dengan pendekatan perilaku keorganisasian	Kuliah: 50 menit	Tugas Mandiri: 2x60 menit menjawab tes tertulis yang dikerjakan di luar kelas. Pengiriman tugas lewat SIPDA	Teknik Pengumpulan Data Pustaka: all	10%

			<i>Rubrik Holistik</i>		UNIMED.		
--	--	--	------------------------	--	---------	--	--

5 & 6	SubCPMK 4 Mahasiswa mampu memahami konsep dan <i>Analyzing the marketing environment and Business Pla</i> serta mampu membuat perencanaan bisnis	Kejelasan Mahasiswa mampu memahami konsep dan <i>Analyzing the marketing environment and Business Pla</i> serta mampu membuat perencanaan bisnis	Kriteria: ketepatan system yang digunakan untuk mengendalikan perencanaan <i>Rubrik Analitik</i>	Kuliah. Responsi. Tutorial: 3x 50 menit	Tugas Mandiri: 1x60 menit menyusun instrument 1x60 menit presentasi hasil analisis	Display Data Sahih dan Benar Pustaka: all	10%
7&8	SubCPMK 5 Mampu mengolah data dan pengendalian Profit centers dan investement center	Ketepatan hasil pengolahan dan pengendalian data Profit centers dan investement center	Kriteria: Presentasi hasil <i>Rubrik Holistik</i>	Seminar: Dilakukan setelah tugas kelompok 2x60 menit. Data profit center dna investment center yang disusun pada pertemuan 5 & 6, ditugaskan secara kelompok untuk diolah dan dianalisa. Kemudian dipaparkan lewat presentasi kelompok pada pertemuan 7 dan 8 selama 3x50 menit.	Tugas Kelompok: 2x60 menit diskusi kelompok. dilakukan sebelum seminar 2x50 menit.	Pengolahan Data Pustaka: all	10%
9	SubCPMK Mahasiswa mampu memahami dan menganalisis manajemen <i>Customer-driven marketing strategy: Creating value for target customers</i>	Ketepatan menentukan pendekatan harga transfer	Kriteria: Tes Tertulis	Kuliah: 3x50 menit	Tugas Mandiri: Disajikan data harga transfer, mahasiswa menentukan harga transfer	Validitas dan Relibialitas Pustaka: U1. U2.	10%

10	Mahasiswa mampu memahami dan menganalisis manajemen <i>Customer-driven marketing strategy: Creating value for target customers</i>	Ketepatan memahami dan menganalisis manajemen <i>Customer-driven marketing strategy: Creating value for target customers</i>	Sesuai Dalam merancang <i>Customer-driven marketing strategy: Creating value for target customers</i>	Kuliah. Responsi. Tutorial: 3x 50 menit	mencermati validitas dan reliabilitas		
----	--	--	---	---	--	--	--

11-13	<p>SubCPMK 8 dan 9</p> <p>Mampu membangun <i>Networking Marketing And Communicating customer value: Integrated marketing communication strategy</i></p>	<p>Ketepatan Sistem perjanjian yang digunakan <i>Networking Marketing And Communicating customer value</i> : <i>Integrated marketing</i></p>	<p>Kriteria: Catatan Harian Presentasi <i>Rubrik Analitik</i></p>	<p>Team Based Project:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen menyajikan satu permasalahan pembelajaran system perjanjian harga transfer yang benar-benar terjadi dalam kelas. Lalu dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk memulai pertanyaan esensial terhadap permasalahan nyata dan kompleks, dosen berupaya memancing agar yang muncul adalah pertanyaan pada level berpikir tingkat tinggi 2. Dosen membagi mahasiswa dalam kelompok. Lalu membimbing mahasiswa untuk merancang rencana pelaksanaan proyek atau mendesain pelaksanaan proyek. Dosen mengarahkan agar masing-masing kelompok mempunyai desain yang berbeda agar dihasilkan keragaman produk proyek. Dalam hal ini diupayakan melakukan penelitian sederhana seperti penelitian eksperimen, PTK, Pengembangan, dan Kajian Pustaka. 3. Mahasiswa merencanakan dan menyusun jadwal pelaksanaan proyek yaitu penelitian. Dosen membimbing agar tahapan pelaksanaan proyek sesuai mekanisme yang sudah ditetapkan 4. Pelaksanaan Proyek yaitu penelitian. Dosen membimbing setiap kelompok selama pelaksanaan proyek sekaligus memonitor pelaksanaan proyek 5. Sembari memonitor, dosen juga melakukan penilaian proses untuk melihat apakah SubCPMK yang ditetapkan dapat dicapai selama proses pelaksanaan proyek. Dosen juga harus memberi umpan balik agar mahasiswa bias memperbaiki dan meningkatkan kompetensinya 6. Presentasi oleh kelompok. Dosen menilai luaran tertulis dan luaran yaitu produk hasil proyek. Hasil proyek yaitu (a) Laporan Hasil Penelitian, (b) Produk yang dihasilkan, (c) Instrumen yang digunakan, dan (d) Artikel yang akan di publikasikan. 7. Evaluasi dan Refleksi oleh dosen dan mahasiswa secara kolaboratif 	30%
-------	---	--	---	---	-----

14 dan 15	SubCPMK Mahasisw mampu memahami dan menganalisis manajemen <i>Financial Management and finansial statement</i>	Ketepatan Mahasisw Mahasisw mampu memahami dan menganalisis manajemen <i>Financial Management and finansial statement</i>	Kriteria: Menentukan program anggaran perusahaan	Kuliah: 3x50 menit	Tugas Mandiri: Mahasisw mampu memahami dan menganalisis manajemen <i>Financial Management and finansial statement</i>	Validitas dan Relibialitas Pustaka: U1. U2.	10%
-----------	---	---	--	------------------------------	---	---	-----

2. RENCANA TUGAS MAHASISWA

Sub CPMK 1:

MATA KULIAH	Bisnis dan Industri Olahraga
DOSEN PENGAMPU	Dr. Hasyim, MM
BENTUK TUGAS	Bisnis plan, Penulisan Artikel – Tugas Kelompok Laporan Mandiri bisnis dan industry olahraga
JUDUL TUGAS	Menulis Laporan Hasil Review Buku dan Jurnal Terkait Konsep bisnis dan industry olahraga
SUB CPMK 1	Mampu merancang dan mengimplementasikan bisnis dan industry olahraga C5, A4, P4
DESKRIPSI TUGAS	
Tugas ini bertujuan agar mahasiswa mampu menghasilkan satu rencana bisnis di bidang olahraga, mampu membuat artikel bebas <i>plagiarism</i> dan mampu merancang dan mengimplementasikan iven olah raga yang berbasis bisnis	
METODE Pengerjaan Tugas	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Membentuk kelompok, yang terdiri dari 62orang anggota dalam satu kelompok. 2. Merumuskan pentingnya mengetahui perbandingan penelitian kualitatif dan kuantitatif sebagai latar belakang pelaksanaan tugas 3. Menyusun daftar pertanyaan sebagai dasar melakukan review dan dijadikan dasar penulisan artikel. Daftar pertanyaan harus mengacu pada capaian sub CPMKdan deskripsi tugas. 4. Membagi tugas dengan mencari 3 jurnal dan 3 buku. Boleh dengan menggunakan referensi yang diberikan dosen. Bebas. 5. Sesuai pembagian tugas, membaca dan mereview 3 jurnal dan 3 buku terkait konsep bisnis dan industry olahraga 6. Membuat ringkasan hasil <i>review</i>. 7. Diskusi kelompok dan tukar menukar informasi terkait hasil <i>review</i> masing-masing anggota kelompok 8. Penulisan artikel secara mandiri. 9. Mempublikasikan hasil miniriset 	

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

Artikel Ilmiah maksimal 8 halaman berisi Abstrak, Pendahuluan, Pembahasan, Penutup, Referensi. Ditulis dengan font book antqua 11 spasi 1,5, Referensi10 tahun ke mashasyim4@gmail.com dengan file terakhir dikirim

Nama Mahasiswa Tugas 01_Sub CPMK1_Metopel

INDIKATOR, KRITERIA & BOBOT PENILAIAN:

Ketepatan membandingkan penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan memberikan contoh penelitian terkait rumusan masalah (10%), metode penelitian (10%), pengumpulan data (10%), analisis data (10%). Tulisan sesuai dengan mekanisme yang ditetapkan (5%), kemuktahiran referensi 10 tahun terakhir (5%). Kejelasan (5%) dan ketajaman (5%) mereview yang dituangkan dalam artikel. Konsistensi (5%) dan kerapian (5%) penulisan artikel. Bahasa ilmiah komunikatif (10%), kohesi dan koherensi (10%), informatif (10%).

JADWAL PELAKSANAAN	15 Agustus 2022 Penugasan. Saran penjadwalan: 15 Agustus diskusi 1x50 menit. Selanjutnya membaca dan mereview mandiri. Tanggal 19.08. 2022 diskusi tukar menukar informasi daring atau luring. Selanjutnya menulis artikel mandiri 19.08.2022 sampai dengan 22.09.2022. Tanggal 22.10.2022 selesai perkuliahan kembali diskusi cross check isi artikel antar teman dalam kelompok. Artikel dikumpul tanggal 23.11.2022 lewat email.
LAIN-LAIN	Bobot penilaian ini adalah 10% dari bobot 100% mata kuliah.

Sub CPMK 2:

MATA KULIAH	Bisnis dan Industri olahraga
DOSEN PENGAMPU	1.Dr. Hasyim, MM, 2. Dr. Syamsul Gultom, M. Kes, 3. Sabaruddin Yunis Bangun, M.Pd
BENTUK TUGAS	Tugas Kelompok Case Study
JUDUL TUGAS	Laporan Hasil Case Study
SUB CPMK 2	Mampu merumuskan permasalahan bisnis dan industry olahraga bersumber dara data dan perubahan lingkungan
DESKRIPSI TUGAS	Tugas ini bertujuan untuk membekali mahasiswa berpikir kritis , mengambil keputusan dengan tepat, kreatif, inovatif dan mengajarkan mahasiswa untuk cepattanggap terhadap permasalahan yang terjadi dalam dunia pendidikan.

METODE Pengerjaan Tugas

1. Menonton video pembelajaran yang memuat penyajian kasus dilanjutkan responsi dan tutorial
2. Diskusi kelompok terbimbing.
3. Mengidentifikasi permasalahan dengan menemukan kunci kasus (dosen membimbing menyusun instrumen yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah)
4. Menggali perspektif masing-masing mahasiswa, untuk menemukan nilai-nilai kasus yang harus diselesaikan. Dosen membantu atau memfasilitasi mahasiswa untuk menemukan alternative pemecahan masalah.
5. Mahasiswa melakukan diskusi kelompok untuk menganalisis dan menyajikan argumen untuk penyelesaian kasus. Adu argumen ditujukan untuk menemukan solusi penyelesaian terbaik
6. Mahasiswa meringkas solusi dan tindakan yang cocok atau tepat dan benar sebagai laporan hasil simpulan kasus dengan sistematika sebagai berikut:
 - a. Pendahuluan berisi latar belakang
 - b. Permasalahan yang ditemukan dalam video pembelajaran
 - c. Solusi yang efektif, kreatif dan inovatif terhadap permasalahan yang ditemukan
 - d. Penutup
7. Mahasiswa presentasi per kelompok untuk memaparkan solusi yang diambil dan konsekwensinya.
8. Dosen memberi penguatan.

Bentuk dan Format Luaran

1. Laporan Case, maksimal maksimal 5 halaman berisi Pendahuluan, Permasalahan, Solusi, Penutup, dan Referensi. Ditulis dengan font TNR 11 spasi 1,5, Referensi 5 tahun terakhir.
2. Video Presentasi tentang Isi Laporan.

KRITERIA & BOBOT PENILAIAN:**Kriteria Penilaian Proses Pelaksanaan Pembahasan Case:**

Kesantunan, rasionalitas dan kejelasan, ketepatan argumentasi, kreativitas ide, inovasi ide, ketajaman solusi

Kriteria Penilaian Laporan dan Presentasi

Ketepatan identifikasi masalah, Ketepatan konversi hasil identifikasi menjadi data awal, Ketepatan solusi yang ditawarkan, kreativitas, inovasi, penyajian :penampilan dan bahasa

JADWAL

2x 50 menit ditambah 2x 50 menit

PELAKSANAAN**LAIN-LAIN**

Bobot penilaian ini adalah 20% dari bobot 100% mata kuliah.

3. RUBRIK PENILAIAN

Sub CPMK 1:

Judul Tugas: Menulis Artikel Ilmiah Laporan Hasil *Review* Buku dan Jurnal Terkait Konsep bisnis dan industry olahraga dalam Bentuk Artikel ilmiah

Deskripsi Tugas:

Tugas ini bertujuan agar mahasiswa mampu menghasilkan satu artikel bebas *plagiarism* ($\leq 20\%$) berisi perbandingan penelitian kualitatif dan kuantitatif sebagai hasil

review buku dan jurnal. Perbandingan keduanya disertai contoh-contoh *actual* penelitian bisnis dan industry olahraga

Kriteria Penilaian:

Jika hasil turnitin di atas 20%, artikel dikembalikan untuk diperbaiki. Jika di bawah 20% dinilai sebagai berikut:

Komponen Penilaian	Sub Komponen	Nilai
Ketepatan Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif di bidang bisnis dan industry olahraga	Metode penelitian yang benar	4 – 10
	Teknik Pengumpulan data dan tepat	4 – 10
	Teknik analisis data dan benar	4 – 10
	Kejelasan	4 – 10
	Ketajaman	4 – 10
	Koherensi dan Kohesi	4 – 10
	Informatif	4 – 10
Ketepatan Penulisan	Kemuktahiran Referensi	4 – 10
	Sesuai mekanisme yang ditetapkan	4 – 10
	Sesuai format yang ditentukan	4 – 10

JUMLAH NILAI	40 – 100
---------------------	-----------------

Nilai minimal 40 sebagai penghargaan atas upaya pengerjaan, dengan minimal artikel lengkap dan tingkat plagiarism di bawah 20%. Selanjutnya artikel direview oleh dosen sampai mencapai nilai minimal 80 untuk kemudian layak dipublikasi.

Sub CPMK 2:

Judul Tugas: Pelaksanaan *Case Study*

Deskripsi Tugas:

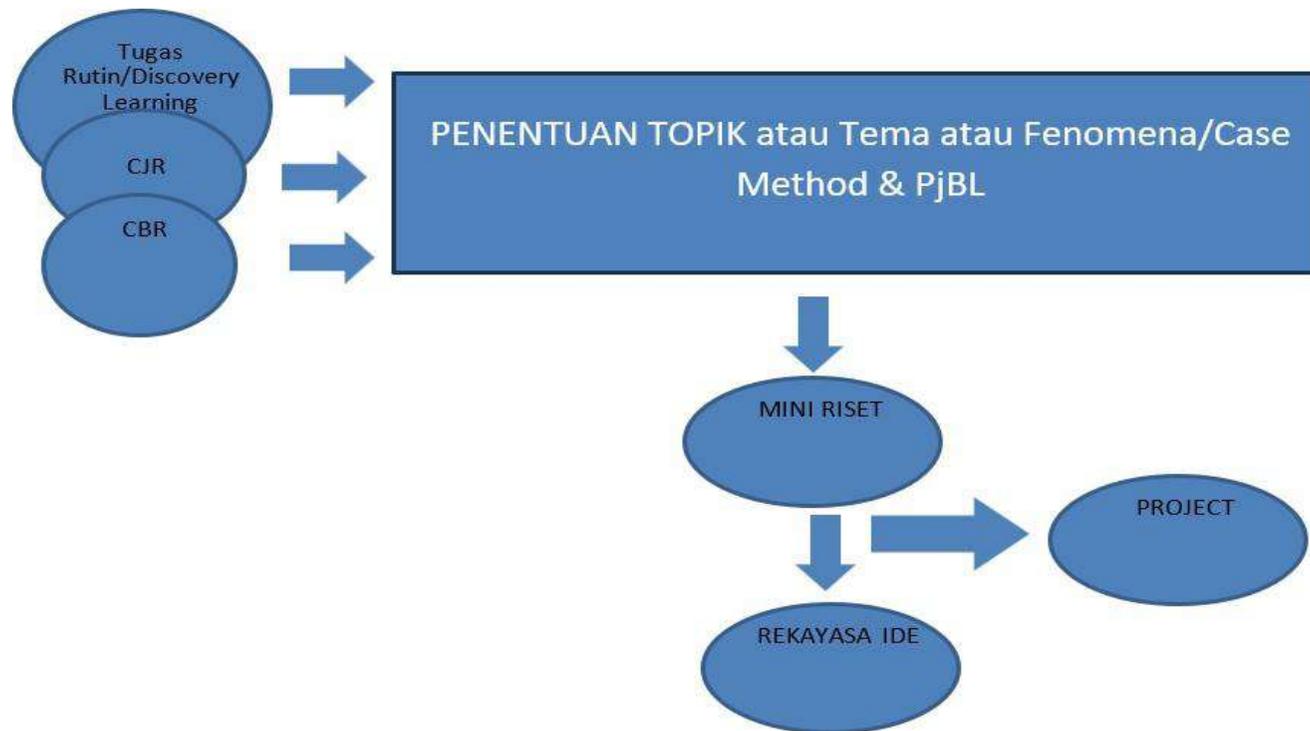
Tugas ini bertujuan untuk membekali mahasiswa berpikir kritis, mengambil keputusan dengan tepat, kreatif, inovatif dan mengajarkan mahasiswa untuk cepat tanggap terhadap permasalahan yang terjadi dalam dunia pendidikan.

Kriteria Penilaian terdiri dari 3 bagian, yaitu (1) Penilaian proses pelaksanaan *Case Study*, (2) Penilaian Laporan, dan (3) Penilaian video presentasi.

Komponen Penilaian	Sub Komponen	Nilai
Proses Pelaksanaan <i>Case Study</i>	Respon yang cepat dan tepat terhadap permasalahan disampaikan dengan santun (10), memiliki pemahaman yang baik dan pengetahuan yang relevan terkait permasalahan (10) menggunakan berbagai referensi dalam pengajuan ide dan gagasan sebagai solusi (10), merumuskan dengan benar permasalahan yang ada (10)	40
Penilaian Laporan	Sesuai mekanisme (5) dan format (5) yang ditentukan. Solusi yang ditawarkan kreatif (10) dan inovatif (10)	30
Penilaian Presentasi	Penyajian yang inovatif dan kreatif (10), bahasa komunikatif (10), gambar dan suara jelas (10)	30
JUMLAH NILAI		100

B. Model Pembelajaran Dengan Daya Dukung 6 Jenis Tugas

Penugasan bersumber dari tugas rutin, CJR dan CBR. CBR dan CJR harus didasari pertanyaan yang dirumuskan oleh dosen, agar mahasiswa dapat menemukan (discovery learning) pada buku dan jurnal yang dibaca. Kajian Pustaka yang dilakukan melalui CJR dan CBR akan menghasilkan satu topik atau tema yang menarik atau bahkan memunculkan satu problem atau perbedaan di antara sumber-sumber yang direview, hingga perlu penelitian lebih lanjut. Oleh sebab itu, hal yang muncul dari hasil Tugas Rutin, CBR dan CJR, adalah adanya masalah. Di sinilah digunakan pendekatan atau pembelajaran Case, yang menjadi dasar untuk melakukan mini riset. Dari hasil mini riset akan muncul gambaran terhadap permasalahan di awal, dan akan membuahkan ide-ide baru dan rekomendasi berdasar hasil penelitian yang dilakukan pada mini riset. Oleh sebab itu dikumpulkan ide-ide tersebut disebut Rekayasa Ide, dan dibuatkan sebagai dasar pelaksanaan tugas project. Project harus diruntut dari permasalahan awal hingga pelaksanaan mini riset dan adanya ide untuk pelaksanaan Tugas Project. Maka yang dikumpulkan pada akhir pembelajaran hanyalah Tugas Project saja, akan tetapi di Latar Belakang dipaparkan hasil TR, CBR, CBR, Mini Riset dan Rekayasa Ide yang disusun dalam satu alur.



Gambar 9.1. Struktur Enam Penugasan

Struktur Enam Penugasan Yang Disarankan:

1) Kesepakatan dengan Mahasiswa:

- Perkuliahan menggunakan LMS SIPDA, Conference Zoom Meeting dan media komunikasi whatsapp.
- Materi dan penugasan diunggah seminggu sebelum perkuliahan
- Mahasiswa diizinkan menambahkan materi relevan (untuk sharing sesama mahasiswa)

TUGAS PENDUKUNG

Pada perkuliahan ini, mahasiswa diberi Tugas Rutin (TR), *Critical Book Review (CBR)*, *Critical Research/Critical Jurnal (CJR)*, *Mini Reseach (MR)*, *Rekayasa Ide (RI)* dan *Tugas Project (PR)*. Secara lengkap jenis tugas, deskripsi, kemampuan yang diharapkan, dan tagihan (waktu pengumpulan) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9.1. Rubrik 6 Jenis Tugas

JENIS TUGAS	DESKRIPSI	KEMAMPUAN YANG DIUKUR	TAGIHAN/DIKUMPULKAN
Tugas Rutin (TR)	Tugas rutin adalah tugas mahasiswa mencatat kegiatan disetiap pertemuan.	Keterampilan a. Kemampuan memahami (fakta, konsep, prinsip, dan prosedur) b. Kemampuan mengaplikasikan (fakta, konsep, prinsip, dan prosedur) Sikap: Jujur. Disiplin, Bertanggungjawab,	Diberikan setiap minggu pertemuan, yang berkaitan dengan materi selanjutnya, dan dikumpulkan atau dinilai pada setiap pertemuan

JENIS TUGAS	DESKRIPSI	KEMAMPUAN YANG DIUKUR	TAGIHAN/DIKUMPULKAN
Critical Book Review (CBR)	Tugas Critical Book Review adalah tugas individu yang mengkaji sebuah buku isu dalam olahraga yang bertujuan menemukan hasil pembelajaran.	<p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kemampuan meringkas isi buku b. Kemampuan mengkritisi dengan membandingkan dengan buku-buku lain c. Menilai konstruksi buku (cover, layout, dan tatabahasa) <p>Sikap, kritis dalam menganalisis informasi, menghargai pendapat orang lain, adaptif terhadap perubahan, komunikatif dalam menyampaikan informasi dan bertanggungjawab,</p>	Mengkaji 2 Buku, 1 buku yang direview dan 1 buku lainnya sebagai pembandingan dalam teks Bahasa Indonesia. Laporan CBR dikumpulkan pada pertemuan ke-8
Critical Research/Jurnal Review (CJR)	CJR adalah tugas yang bersifat individu dan kelompok yang bertujuan menemukan solusi dalam mengatasi masalah dalam olahraga Pendidikan dan olahraga prestasi	<p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kemampuan memahami isi jurnal b. Kemampuan mengkritisi dan menemukan solusi dengan membandingkan dengan jurnal-jurnal lain yang relevan c. Menilai konstruksi jurnal (struktur, cover, layout, dan tatabahasa) 	Tugas individu mengkaji beberapa jurnal. dan membandingkan dalam teks bahasa Inggris atau bahasa Indonesia untuk menemukan solusi. Laporan CJR individu dikumpulkan pada pertemuan ke-8

JENIS TUGAS	DESKRIPSI	KEMAMPUAN YANG DIUKUR	TAGIHAN/DIKUMPULKAN
		<p>Sikap, kritis dalam menganalisis informasi, menghargai pendapat, adaptif terhadap perubahan, komunikatif dalam menyampaikan informasi dan bertanggungjawab</p>	
<p>Rekayasa Ide (RI)</p>	<p>Tugas rekayasa ide adalah tugas berupa gagasan yang tersusun dalam bentuk karya inovatif pada olahraga Pendidikan dan olahraga prestasi sekarang dan masa depan.</p> <p>Tugas RI tersebut diwujudkan dalam bentuk karya ilmiah populer atau video.</p> <p>Tugas <i>Rekayasa Ide</i> pada mata kuliah ini adalah memberikan solusi dari permasalahan yang ditemukan dan proses olahraga prestasi dan olahraga pendidikan dari hasil mini riset.</p>	<p>Keterampilan</p> <ol style="list-style-type: none"> Kemampuan melahirkan gagasan Kemampuan mendeskripsikan gagasan Kemampuan menulis Pemanfaatan referensi yang <i>up to date</i> <p>Sikap: sikap ilmiah, kejujuran, kreatif, inovatif, orisinal, mandiri, berani dan komunikatif</p>	<p>Tugas sejalan dengan pelaksanaan mini riset dan projek dikumpul pada pertemuan ke-15</p>

JENIS TUGAS	DESKRIPSI	KEMAMPUAN YANG DIUKUR	TAGIHAN/DIKUMPULKAN
<p>Tugas <i>Mini Riset (MR)</i></p>	<p>Tugas Mini Riset adalah tugas yang diberikan dosen berupa kegiatan penelitian kualitatif tentang dalam bentuk survey terbatas terkait permasalahan dalam olahraga</p>	<p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kemampuan menyusun rencana mini riset. b. Kemampuan menyusun/menyiapkan instrumen penelitian. c. Kemampuan observasi d. Kemampuan mendeskripsikan informasi e. Kemampuan analisis data f. Kemampuan menulis (membuat laporan) g. Kemampuan mengomunikasikan hasil <p>Sikap: Sikap ilmiah, kejujuran, rasional, kerjasama berpikir, komunikatif menyampaikan informasi, bertanggungjawab.</p>	<p>Melakukan penelitian kualitatif terhadap proses gerakan teknik bola basket.</p> <p>Laporan Mini Riset dikumpulkan pada pertemuan 15.</p>

JENIS TUGAS	DESKRIPSI	KEMAMPUAN YANG DIUKUR	TAGIHAN/DIKUMPULKAN
<p>Tugas <i>Project (PR)</i></p>	<p>Tugas <i>Project</i> adalah tugas yang bertujuan memberi pengalaman melakukan transfer pengetahuan dalam pemecahan masalah otentik secara terbatas. Juga memberi pengalaman kepada mahasiswa menghasilkan model atau produk yang memiliki nilai estetis, sekaligus bernilai sosial, budaya, dan ekonomi berbasis konsep dan teori yang dikembangkan dalam perkuliahan.</p> <p>Tugas <i>Project</i> pada mata kuliah ini adalah membuat buku saku atau video yang berisikan tentang pemecahan permasalahan dalam olahraga</p>	<p>Keterampilan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Kemampuan mengaplikasikan teori dan konsep b. Kemampuan mewujudkan produk yang memiliki nilai estetis dan ekonomi c. Kemampuan mengelola sumber daya proyek. d. Kemampuan berpikir kreatif dalam mengeksplorasi perihal isu dalam olahraga e. f. Kemampuan menulis laporan hasil kegiatan <p>Sikap: kreativitas, tanggung jawab, kepercayaan diri, transparansi, integritas, berpikir kritis dan analitis.</p>	<p>Tugas produk proyek dibuat secara kelompok, dikumpul pada pertemuan ke-15</p> <p>Gabungan dari semua tugas mahasiswa ini akan diwujudkan menjadi buku saku dalam bentuk hard copi dan e-book atau video, sebagai output dari perkuliahan isu olahraga</p>

JENIS TUGAS	DESKRIPSI	KEMAMPUAN YANG DIUKUR	TAGIHAN/DIKUMPULKAN
Refleksi Diri	<p>Refleksi adalah proses penilaian terhadap serangkaian kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan, dengan menjawab sejumlah pertanyaan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang sudah dan belum saya pahami/kuasai? 2. Hal penting apa yang sudah saya pelajari/lakukan? 3. Bagaimana cara belajar saya tadi? 4. Apa yang sebaiknya saya lakukan berikutnya? 	<p>Keterampilan</p> <p>Kemampuan merefleksi untuk perbaikan diri dalam belajar/berkarya dan menguasai hal-hal yang sedang dipelajari</p>	<p>Jurnal harian setiap pertemuan perkuliahan, untuk selanjutnya direview dan didiskusikan bersama dosen dalam rangka peningkatan mutu proses pembelajaran.</p>

C. Assessment Otentik

1. Evaluasi Hasil Belajar

Penilaian Mata Kuliah dilakukan berdasarkan PAP, mengacu pada ketentuan yang ditetapkan Unimed dalam SK Rektor Nomor 065/UN33/Kep/2016. Secara rinci adalah sebagai berikut:

a. Ketentuan Umum

- 1) Mahasiswa tidak dapat mengikuti ujian akhir jika tidak memenuhi 75 % kehadiran.
- 2) Mahasiswa diberi nilai 0 (nol) jika terbukti ber-etika yang tidak baik.
- 3) Penilaian dilakukan oleh dosen .

b. Penilaian tugas

Rubrik penilaian tugas makalah, Mini Riset, Rekayasa Ide dan presentasi

Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian				
	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	(Skor<30)	(30-49)	(50-69)	(70-89)	(Skor≥ 90)
Isi Makalah/Mini Riset/Rekayasa Ide.	Isi tidak akurat atau terlalu umum. Pendengar/pembaca tidak belajar apapun atau kadang menyenatkan.	Isi kurang akurat, karena tidak ada data faktual, tidak menambah pemahaman pendengar/pembaca.	Isi secara umum akurat, tetapi tidak lengkap. Para pendengar/pembaca bisa mempelajari beberapa fakta yang tersirat, tetapi tidak menambah wawasan baru tentang topik tersebut.	Isi akurat dan lengkap. Menambah wawasan baru tentang topik tersebut bagi para pendengar/pembaca.	Isi mampu menggugah pendengar/pembaca untuk mengembangkan pikiran.
Gaya Presentasi	Pembicara cemas dan tidak nyaman, dan membaca berbagai catatan dari pada berbicara. Pendengar sering diabaikan. Tidak terjadi kontak mata karena pembicara lebih banyak melihat ke materi presentasi.	Berpatokan pada catatan, tidak ada ide yang dikembangkan di luar catatan, suara monoton.	Secara umum pembicara tenang, tetapi dengan nada yang datar dan cukup sering bergantung pada catatan. Kadang-kadang kontak mata dengan pendengar diabaikan.	Pembicara tenang dan menggunakan intonasi yang tepat, berbicara tanpa bergantung pada catatan, dan berinteraksi secara intensif dengan pendengar. Pembicara selalu kontak mata	Berbicara dengan semangat, menularkan semangat dan antusiasme pada pendengar.

				dengan pendengar.	
--	--	--	--	-------------------	--

Rubrik penilaian tugas CBR (*Critical Book Report*) Skor nilai CJR rentang 1 – 100 Persentase proporsi bobot penilaian CBR

No	Aspek Penilaian	Proporsi bobot
1	Kesesuaian Format	10 %
2	Isi Bab I Pendahuluan dan cover laporan	15 %
3	Isi Bab II Ringkasan Buku	15 %
4	Isi Bab III Pembahasan	50 %
5	Isi Bab IV Penutup, daftar pustaka dan lampiran	10 %

Rubrik penilaian tugas CJR (*Critical Book Report*) Skor nilai CJR rentang 1 – 100 Persentase proporsi bobot penilaian CJR

No	Aspek Penilaian	Proporsi bobot
1	Kesesuaian Format	10 %
2	Isi Bab I Pendahuluan dan cover laporan	15 %
3	Isi Bab II Ringkasan Isi Jurnal	15 %
4	Isi Bab III Pembahasan	50 %
5	Isi Bab IV Penutup, daftar pustaka dan lampiran	10 %

Rubrik penilaian tugas Mini Riset Skor nilai CJR rentang 1 – 100 Persentase proporsi bobot penilaian MR

No	Aspek Penilaian	Proporsi bobot
1	Kesesuaian Format	10 %
2	Isi Bab I Pendahuluan dan cover laporan	15 %
3	Isi Bab II Ringkasan Isi Jurnal	15 %
4	Isi Bab III Pembahasan	50 %
5	Isi Bab IV Penutup, daftar pustaka dan lampiran	10 %

Rubrik penilaian tugas *Project* (Menyusun Laporan Kegiatan)

Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian				
	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	(Skor<30)	(30-49)	(50-69)	(70-89)	(Skor≥ 90)
Halaman Cover (Terdapat judul; kata pengantar; daftar isi; daftar gambar; daftar tabel; penomoran halaman; informasi tentang penulis)	Kurang dari 4 kriteria	Memenuhi 4 kriteria	Memenuhi 5 kriteria	Memenuhi 6 kriteria	Memenuhi keseluruhan kriteria.
Aspek Materi (data mutakhir; sumber materi akurat; inovatif, memotivasi siswa untuk mandiri; mampu menjaga persatuan dan kesatuan bangsa dan menghargai perbedaan)	Kurang dari 2 kriteria	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 3 kriteria	Memenuhi 4 kriteria	Memenuhi keseluruhan kriteria.
Aspek Kebahasaan (penggunaan bahasa jelas dan sesuai tingkat usia; ilustrasi materi jelas; bahasa yang digunakan komunikatif; dan informatif; judul buku dan judul bagian bagian- bagian buku harmonis dan menarik.	Kurang dari 2 kriteria	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 3 kriteria	Memenuhi 4 kriteria	Memenuhi keseluruhan kriteria.

Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian				
	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	(Skor<30)	(30-49)	(50-69)	(70-89)	(Skor≥ 90)
Aspek Penyajian Materi (Materi disajikan secara runtut; mudah dipahami; penggunaan ilustrasi tidak mengandung SARA, radikalisme dan pornografi; penyajian materi dapat merangsang berpikir kreatif dan kritis; menumbuhkan rasa keingintahuan yang mendalam.)	Kurang dari 2 kriteria	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 3 kriteria	Memenuhi 4 kriteria	Memenuhi keseluruhan kriteria.
Aspek Kegrafikaan (ukuran buku sesuai menarik; penggunaan jenis dan ukuran huruf sesuai tingkatan usia; ilustrasi yang digunakan mampu memperjelas hal yang ingindisampaikan.)	Kurang dari 2 kriteria	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 3 kriteria	Memenuhi 4 kriteria	Memenuhi keseluruhan kriteria.

Rubrik penilaian tugas *Project* (Menyusun Buku Saku atau Video)

GRADE	SKOR	KRITERIA PENILAIAN
Sangat Kurang	<30	Rancangan yang dihasilkan tidak menarik dan tidak sesuai materi
Kurang	30 – 49	Rancangan yang dihasilkan tidak sesuai dengan materi dan tidak menarik.
Cukup	50 – 69	Rancangan yang dihasilkan sesuai materi namun tidak

GRADE	SKOR	KRITERIA PENILAIAN
		menarik.
Baik	70 - 89	Rancangan yang dihasilkan sesuai materi dan menarik.
Sangat Baik	≥ 90	Rancangan media yang dihasilkan sesuai materi, penggunaan bahan ramah lingkungan, menarik dan inovasi

D. Penilaian Mata Kuliah (Pengetahuan dan Keterampilan)

No.	Indikator Penilaian	Konversi Nilai Formatif (F)
1.	Tugas Rutin (TR)	NF1
2.	0,2 CBR + 0,3 CJR + 0,5 RI	NF2
3.	0,4 MR + 0,6 PR	NF3
4.	Nilai Pengetahuan + Keterampilan (Ujian Tulis + Tugas Praktik 1, 2 dan 3) = NF4a (Tengah Semester) Nilai Pengetahuan + Keterampilan (Ujian Tulis + Tugas Praktik 4, 5 dan 6) = NF4b (Akhir Semester) $F4 = 0,5 F4a + 0,5 F4b$	NF4

E. Penilaian Sikap

Ada 10 indikator penilaian sikap (karakter/soft skills): 1) etika berkomunikasi, 2) kejujuran, 3) tanggung jawab, 4) kerja sama, 5) ketangguhan, 6) kepedulian, 7) kedisiplinan, 8) ketekunan, 9) kemandirian, dan 10) keberinisiatifan. Masing-masing indikator diberi bobot anatar 1 s-d 4. Jika mahasiswa dinilai oleh 80% dosen dalam kategori “kurang” pada akhir semester akan diberi surat peringatan, maksimal sebanyak 3 kali (SP 1, SP 2, dan SP3), hingga yang bersangkutan diberhentikan serta diberi surat keterangan dan daftar nilai selama mahasiswa tersebut kuliah. Jika mahasiswa dinilai oleh 80% dosen dalam kategori “kurang” dan berturut-turut selama 4 semester maka mahasiswa diberi kesempatan untuk melanjutkan kuliah dengan syarat yang bersangkutan

tidak akan mendapat ijazah hanya diberi surat keterangan

1. Rentangan Nilai

NILAI MATA KULIAH					NILAI SIKAP	
Rentang Nilai	Huruf	Bobot	Taraf kompetensi		Rentang Nilai	Kategori
90 - 100	A	4	Sangat Kompeten		3,51 – 4,00	Sangat Baik (SB)
80 - 89	B	3	Kompeten		2,51 – 3,50	Baik (B)
70 - 79	C	2	Cukup Kompeten		1,51 – 2,50	Kurang Baik (KB)
0 - 69	E	0	Tidak Kompeten		0,00 – 1,50	Sangat Kurang Baik (SKB)

BAB X

IMPLEMENTASI HAK BELAJAR DI LUAR PRODI

A. Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka

Dalam rangka memenuhi tuntutan, arus perubahan dan kebutuhan akan link and match dengan dunia usaha dan dunia industri (DU/DI), dan untuk menyiapkan mahasiswa dalam dunia kerja, Perguruan Tinggi dituntut agar dapat merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif agar mahasiswa dapat meraih capaian pembelajaran mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara optimal. Kegiatan Pembelajaran di Luar PT meliputi kegiatan magang/praktik kerja, proyek di desa, mengajar di sekolah, pertukaran pelajar, penelitian, kegiatan kewirausahaan, studi/proyek independen, dan proyek kemanusiaan yang semua kegiatan harus di bimbing oleh dosen. Kampus merdeka diharapkan dapat memberikan pengalaman kontekstual lapangan yang akan meningkatkan kompetensi mahasiswa secara utuh dan siap kerja. Kebijakan kurikulum OBE-MBKM diharapkan dapat menjadi jawaban atas tuntutan tersebut. Kampus Merdeka merupakan wujud pembelajaran di perguruan tinggi yang otonom dan fleksibel sehingga tercipta kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Program Merdeka Belajar - Kampus Merdeka meliputi empat kebijakan utama yaitu: kemudahan pembukaan program studi baru, perubahan sistem akreditasi perguruan tinggi, kemudahan perguruan tinggi menjadi badan hukum, dan hak belajar tiga semester di luar program studi. Mahasiswa diberikan kebebasan mengambil SKS di luar program studi, tiga semester yang di maksud dapat diambil untuk pembelajaran di luar prodi dalam PT dan atau pembelajaran di Luar PT. Proses pembelajaran dalam Kampus Merdeka merupakan salah satu perwujudan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (student centered learning) yang sangat esensial. Pembelajaran dalam Kampus Merdeka memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan kreativitas,

kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan riil, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya. Melalui kurikulum OBE-MBKM diharapkan dapat menjawab tantangan Perguruan Tinggi untuk menghasilkan lulusan sesuai perkembangan IPTEK dan tuntutan dunia usaha dan dunia industri.

B. Pembelajaran Daring Untuk Memfasilitasi Merdeka Belajar-Kampus Merdeka

Program MBKM memungkinkan mahasiswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran di luar program studi, baik di dalam perguruan tinggi yang sama, maupun di luar perguruan tinggi asal mahasiswa. Sesuai dengan buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka, terdapat berbagai jenis kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan mahasiswa di luar program studinya, seperti: pertukaran mahasiswa, magang/praktik kerja, asistensi mengajar di suatu satuan pendidikan, penelitian/riset di suatu instansi/ institusi, melakukan proyek kemanusiaan, kegiatan wirausaha, studi/proyek independen, atau membangun desa/kuliah kerja nyata tematik. Kegiatankegiatan tersebut dapat diambil oleh mahasiswa tersebar dalam maksimum 3 (tiga) semester. Pada berbagai kegiatan yang disebutkan di atas, mahasiswa tetap dapat memiliki kesempatan untuk mengikuti proses pembelajaran lainnya (baik di program studi sendiri atau di sumber belajar lainnya) sesuai dengan jumlah maksimum beban sks yang dimiliki oleh mahasiswa pada suatu semester. Dalam hal ini, program studi perlu pula menyiapkan berbagai moda dan strategi pembelajaran untuk mengakomodir proses pembelajaran mahasiswa selama mereka melaksanakan berbagai kegiatan pembelajaran di luar program studinya. Sebagai contoh ilustrasi, **Gambar 10.1** menjelaskan beberapa skenario yang mungkin dilakukan oleh mahasiswa di dalam menjalankan merdeka belajar.



Gambar 10.1. Proses Pembelajaran dalam Satu Semester

Gambar 10.1. menjelaskan bahwa dalam 1 (satu) semester, bila mahasiswa masih memiliki sejumlah sks yang diijinkan, di luar jumlah sks suatu kegiatan pembelajaran di luar program studi yang diambil, maka mahasiswa tersebut dapat mengambil beberapa mata kuliah di dalam program studi (secara tatap muka atau daring) dan/atau di luar program studi (secara daring). Untuk mata kuliah yang diikuti di luar program studi mahasiswa dapat mengikutinya secara daring pada suatu institusi/perguruan tinggi lain atau mengambil mata kuliah yang tersedia pada suatu penyelenggara Massive Open Online Courses (MOOCs) yang diakui oleh program studi asal mahasiswa. Dengan demikian, meskipun mahasiswa sedang mengikuti proses pembelajaran di luar program studi, mahasiswa tersebut tetap dapat mengikuti perkuliahan mata kuliah yang diambil di program studinya atau di luar program studi. Hal ini akan berdampak pada lama masa studi yang dapat ditempuh oleh seorang mahasiswa. Mahasiswa tetap dapat memperoleh wawasan dan pengetahuan di luar program studinya, namun tidak mempengaruhi masa studi yang harus ditempuh. Khusus untuk kegiatan proses pembelajaran yang berupa perolehan kredit di luar program studi (baik secara daring maupun

tatap muka di perguruan tinggi sendiri maupun perguruan tinggi lain), mahasiswa juga tetap dimungkinkan untuk dapat mengambil mata kuliah sesuai dengan skenario di atas (mengambil beberapa mata kuliah dari perguruan tinggi lain/penyelenggara MOOCs), selama jumlah maksimum sks yang diizinkan dalam semester terkait masih dipenuhi.

C. Model Implementasi MBKM

Kegiatan Pembelajaran Mahasiswa Jenjang Magister			
Semester I	Semester II	Semester III	Semester IV
13	15	17	10

BAB XI

MANAJEMEN DAN MEKANISME PELAKSANAAN KURIKULUM

A. Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI)

Sistem penjaminan mutu kurikulum mengikuti siklus PPEPP, yakni : (i) Penetapan kurikulum (P), (ii) Pelaksanaan Kurikulum (P), (iii) Evaluasi Kurikulum (E), (iv) Pengendalian Kurikulum (P), dan (v) Peningkatan kurikulum (P). Penetapan kurikulum dilakukan setiap minimal 4 – 5 tahun sekali oleh pimpinan PT, dengan menetapkan Kualifikasi Profil/tujuan Pendidikan prodi, CPL, mata kuliah beserta bobotnya, dan struktur kurikulum yang terintegrasi. Pelaksanaan kurikulum dilakukan melalui proses pembelajaran, dengan memperhatikan ketercapaian CPL, baik pada lulusan (CPL), CP dalam level MK (CPMK) ataupun CP pada setiap tahapan pembelajaran dalam kuliah (Sub-CPMK). Pelaksanaan kurikulum mengacu pada RPS yang disusun oleh Dosen atau tim dosen, dengan memperhatikan ketercapaian CPL pada level MK. Sub-CPMK dan CPMK pada level mata kuliah harus mendukung ketercapaian CPL yang dibebankan pada setiap mata kuliah. Evaluasi kurikulum bertujuan perbaikan keberlanjutan dalam pelaksanaan kurikulum. Evaluasi dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap formatif dan tahap sumatif. Evaluasi formatif dengan memperhatikan ketercapaian CPL. Ketercapaian CPL dilakukan melalui ketercapaian CPMK dan Sub-CPMK, yang ditetapkan pada awal semester oleh dosen/tim dosen dan Program Studi. Evaluasi juga dilakukan terhadap bentuk pembelajaran, metode pembelajaran, metode penilaian, RPS dan perangkat pembelajaran pendukungnya. Evaluasi sumatif dilakukan secara berkala tiap 4 – 5 tahun, dengan melibatkan pemangku kepentingan internal dan eksternal, serta direview oleh pakar bidang ilmu program studi, industri, asosiasi, serta sesuai perkembangan IPTEKS dan kebutuhan pengguna. Pengendalian pelaksanaan kurikulum dilakukan setiap semester dengan indikator hasil pengukuran ketercapaian CPL. Pengendalian kurikulum dilakukan oleh Program Studi dan dimonitor dan dibantu oleh unit/lembaga penjaminan mutu Perguruan Tinggi. Peningkatan kurikulum, didasarkan atas hasil evaluasi kurikulum, baik formatif maupun sumatif. Siklus penjaminan mutu kurikulum selengkapny dapat mengacu pada Siklus Kurikulum Pendidikan Tinggi.

Agar pelaksanaan kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM), program “hak belajar tiga semester di luar program studi” dapat berjalan dengan mutu yang terjamin, maka perlu ditetapkan beberapa mutu, antara lain : 1. Mutu kompetensi peserta. 2. Mutu

pelaksanaan. 3. Mutu proses pembimbingan internal dan eksternal. 4. Mutu sarana dan pasarana untuk pelaksanaan. 5. Mutu pelaporan dan presentasi hasil. 6. Mutu penilaian.

B. Pengelolaan dan Mekanisme Pelaksanaan Kurikulum

Perubahan kurikulum dilakukan didasari oleh beberapa hal, antara lain perkembangan ilmu pengetahuan, kebijakan pemerintah, kebutuhan pengguna lulusan, dan hasil evaluasi kurikulum yang sedang berjalan. Adapun Pengelolaan, Pelaksanaan dan Evaluasi Kurikulum mengacu pada siklus di bawah ini.



Gambar 11.1. Mekanisme Evaluasi Kurikulum

BAB XII

TATA CARA PENERIMAAN MAHASISWA PADA BERBAGAI TAHAPAN KURIKULUM

A. Kebijakan Rekrutmen Mahasiswa Baru

Program studi (Prodi) Ilmu Keolahragaan (IKOR) memiliki kebijakan penerimaan/rekrutmen Program Pascasarjana (PPs) Unimed dengan mengacu pada Peraturan Akademik Unimed yang tertuang dalam **SK Rektor Unimed Nomor No. 00259/UN.33/SK/2011 tentang Sistem Rekrutmen dan Seleksi Mahasiswa Baru**. Berdasarkan surat keputusan Rektor maka Direktur Pascasarjana menindaklanjuti dengan mengeluarkan Surat Keputusan Direktur Nomor 0112/UN.33/PPS/ SK/2012 tentang Sistem Rekrutmen dan Seleksi Mahasiswa Baru. Berdasarkan keputusan tersebut, penanggung-jawab dan kewenangan seluruh penerimaan mahasiswa baru ada pada Rektor. Penerimaan mahasiswa baru diawali proses pendaftaran, ujian seleksi, sampai pengumuman hasil kelulusan. Penerimaan mahasiswa baru dilakukan pada awal tahun akademik mengikuti kalender akademik.

Sistem rekrutmen secara teknis sistem tersebut diatur pada "*Buku Panduan Penerimaan Mahasiswa Baru Tingkat Lokal (PMBTL) Program Pascasarjana Unimed*". Kebijakan yang dikeluarkan oleh Direktur Pascasarjana berlaku juga untuk mahasiswa baru di prodi S2 IKOR melalui jalur PMBTL. Sistem rekrutmen dilaksanakan untuk memilih calon yang terbaik di antara para pelamar. Tujuannya adalah menghasilkan lulusan yang berkualitas sebaik-baiknya dan tepat waktu. Sistem dan tahapan bagi semua calon peserta program berlaku persyaratan umum, persyaratan akademik, dan persyaratan administrasi. Persyaratan tersebut merupakan syarat yang harus dipenuhi untuk dapat dinyatakan lulus dalam seleksi tahap akhir. Seleksi administratif, ujian tulis dan wawancara dilaksanakan oleh tim seleksi akademik di tingkat pascasarjana. Hasil tes tersebut dan kelengkapan administratif yang sudah dipenuhi kemudian dijadikan bahan pertimbangan untuk penerimaan calon tahap akhir. Kelulusan tahap akhir dilakukan melalui rapat panitia yang dipimpin oleh Direktur Pascasarjana serta dihadiri oleh Wakil Direktur I dan Ketua Program Studi. Hasil keputusan rapat penerimaan mahasiswa tahap akhir ditetapkan dengan Keputusan Rektor.

Prinsip rekrutmen mahasiswa baru prodi IKOR menerapkan prinsip penjaminan mutu, kualitas, aksesibilitas, transparan, ekuitas, dan pemerataan. Prinsip penjaminan mutu merujuk

kepada proses perencanaan seleksi, penetapan kriteria instrumen dilakukan secara bermutu melalui uji validitas judgment dan uji reliabilitas yang dilaksanakan sesuai dengan Standar Operasional Prosedur PMBT, agar pelaksanaan seleksi dapat berlangsung secara objektif dan bermutu.

Prinsip kualitas merujuk pada proses perencanaan seleksi berbasis kriteria dan instrumen yang terencana dan berkelanjutan. Tujuannya adalah untuk mendapatkan mahasiswa baru yang berkualitas. Oleh karena itu sistem rekrutmen dengan instrumen yang berkualitas akan mendapatkan mahasiswa baru yang berkualitas. Kualitas input mahasiswa akan meningkatkan mutu lulusan di prodi S2 IKOR.

Prinsip *aksesibilitas* merupakan kebijakan seleksi yang memberikan akses yang berkeadilan bagi calon mahasiswa dari berbagai latar belakang. Kebijakan ini menerapkan pemberian perlakuan dan kesempatan yang merata bagi masyarakat dengan latar belakang pendidikan sesuai dengan kriteria PMBT yang mengacu pada kualitas mutu calon mahasiswa baru. Hal ini dapat dilihat pada hasil PMBT Prodi S2 IKOR pada tahun pertama prodi di buka tahun 2018 calon mahasiswa berjumlah 20 orang dan hasil seleksi terdapat 15 orang (75 %). Hal ini berarti terdapat 5 orang (25 %) yang tidak lulus seleksi, maka prodi S2 IKOR telah menjaring mahasiswa yang bermutu dengan 5 orang yang tidak lulus seleksi.

Kriteria *transparansi* menyangkut proses, hasil rekrutmen dan seleksi yang dilakukan secara terbuka dan dapat diakses dengan mudah pada web unimed : www.unimed.ac.id, web pascasarjana Unimed: Pendaftaran dilakukan secara online melalui website resmi PPS UNIMED yaitu <http://pasca.unimed.ac.id>, web prod IKOR: <https://ikorpascasarjana.unimed.ac.id>.

B. Prosedur Penerimaan

Jalur yang digunakan untuk penerimaan mahasiswa baru Prodi S2 IKOR melalui jalur Penerimaan Mahasiswa Baru Tingkat Lokal (PMBTL). Kriteria, prosedur, instrumen, dan system pengambilan keputusan penerimaan mahasiswa S2 IKOR yang diterapkan adalah sebagai berikut.

Tabel 12.1. Penerapan Kriteria, Prosedur, Instrumen, Dan System Pengambilan Keputusan Penerimaan Mahasiswa Baru S2 IKOR

Syarat/Kriteria	Prosedur	Instrumen	Keputusan
1. Pemegang ijazah Magister (S1) lulusan Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta yang telah terakreditasi dalam disiplin ilmu yang	1. Pembentukan panitia penerimaan mahasiswa baru di bawah koordinasi Assisten Direktur I 2. Penyebaran informasi penerimaan mahasiswa melalui penerbitan brosur, spanduk,	(1) Tes Potensi Akademik; dan (2) Tes Kemampuan Bahasa	Standar penilaian tes secara umum masing-masing untuk TPA berbobot

Syarat/Kriteria	Prosedur	Instrumen	Keputusan
relevan dengan program studi PPs Unimed 2. Mengajukan lamaran tertulis yang dilengkapi dengan: a) Salinan Ijazah S1 dilegalisir b) Salinan Transkrip dilegalisir c) Formulir program studi pilihan d) Riwayat hidup e) Keterangan sehat dan bebas penyakit menular f) Pasfoto berwarna ukuran 3 x 4 (5 lembar) dan 1.5 x 2 (2 lembar) g) Bukti pembayaran biaya pendaftaran 3. Surat lamaran ditujukan kepada Direktur PPS Unimed,	upload ke laman http://pasca.unimed.ac.id , dan melalui surat kabar (Harian Waspada, 2 kali terbit) 3. Pendaftaran dilakukan secara <i>online</i> melalui laman http://pasca.unimed.ac.id 4. Membayar biaya ujian. 5. Memilih program studi. 6. Pengisian borang elektronik pendaftaran 7. Pencetakan kartu bukti pendaftaran dan menandatangani. 8. Membawa kartu saat mengikuti ujian tertulis dan ujian keterampilan untuk prodi tertentu. 9. Melaksanakan (1) Tes Potensi Akademik; dan (2) Tes Kemampuan Bahasa Inggris. 10. Pengumuman hasil seleksi mahasiswa baru. 11. Registrasi ulang mahasiswa baru S2 IKOR.	Inggris, dan (3) tes khusus (wawancara)	60%, dan bahasa Inggris 30%.

C. Mahasiswa Rekognisi Pembelajaran Masa Lampau

Program ini merupakan pengakuan kompetensi hasil belajar dari pembelajaran nonformal, informal, dan pengalaman kerja ke capaian hasil belajar pembelajaran formal. Program RPL ini ditujukan untuk jenjang sarjana dan magister (non vokasi). Program RPL ini diperuntukkan bagi masyarakat pekerja yang memiliki keahlian, sertifikat profesi keahlian, dan pengalaman kerja, namun belum memiliki ijazah S1/S2. Sertifikat keahlian, profesi dan pengalaman akan disetarakan dan dikonversi dengan SKS akademik di kampus, berapa sisa SKS yang diwajibkan sebagai syarat menerima ijazah S1/S2 akan dilanjutkan kuliah di kampus. Jadi mahasiswa baru program RPL akan kuliah di kampus sisa SKS saja, setelah keahlian dan pengalaman kerja dikonversi dalam SKS. ada 4 skema dalam RPL ini yakni pertama calon adalah mahasiswa program sarjana yang putus kuliah bukan karena alasan akademik dan akan melanjutkan kembali studinya, ke dua calon adalah lulusan SMA atau sederajat dengan pengalaman kerja dan akan melanjutkan studi pada program sarjana, ke tiga calon adalah lulusan D1/D2/D3 dengan pengalaman kerja dan akan melanjutkan studi pada program sarjana, dan terakhir calon adalah lulusan sarjana dengan pengalaman kerja dan akan melanjutkan studi.

149 Untuk diterima dan diakui menjadi mahasiswa jalur RPL, perguruan tinggi melakukan seleksi melalui verifikasi asal hasil belajar yang melewati tahapan asesmen.

1. Calon mahasiswa mendaftar dan berkonsultasi dengan pengelola RPL pada perguruan tinggi.

2. Setelah itu, calon mahasiswa dapat menyiapkan dokumen portofolio pembuktian Capaian Pembelajaran yang relevan dengan mata kuliah di program studi. 3. Pengelola RPL akan melakukan validasi terkait data yang diterima lalu memproses asesmen rekognisi sesuai dengan kriteria yang ditetapkan untuk setiap mata kuliah. Proses ini mendapatkan hasil apakah hasil belajar calon mahasiswa direkognisi atau tidak. 4. Terakhir, pimpinan perguruan tinggi dapat menentukan SK tentang daftar mata kuliah dan jumlah SKS yang di rekognisi. Hasil akhir ini kemudian dilaporkan oleh perguruan tinggi ke PDDIKTI dan diterima melalui jalur RPL.

BAB XIII

PENUTUP

Kurikulum Program studi merupakan perangkat yang harus ada dan harus selalu di update atau perbaiki seiring dengan perkembangan zaman untuk menjawab tantangan di masa yang akan datang. Penyusunan Kurikulum tidak dapat terlaksana tanpa adanya pedoman pelaksanaan dan pengembangan kurikulum. Kurikulum juga merupakan wujud dasar dalam membentuk karakter mahasiswa untuk disesuaikan kebutuhan masyarakat sehingga pengembangan kurikulum ini diharapkan dapat membangkitkan semangat mahasiswa untuk lebih giat dalam mengembangkan kemampuan. Program studi sebagai ujung tombak pengembangan kurikulum dapat menyerap segala aspirasi dan keinginan stakeholder. Demikian dokumen kurikulum ini di buat semoga tujuan program studi dalam melaksanakan pengembangan kurikulum ini dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, program studi S2 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Universitas Negeri Medan.

Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi ini disusun secara sistematis dan terstruktur sehingga dapat menjadi salah satu referensi untuk penyusunan kurikulum bagi perguruan tinggi di Indonesia. Meskipun demikian perlu disadari bahwa penyusunan kurikulum tidak berhenti hanya sampai tersusunnya dokumen kurikulum, namun harus diikuti dengan implementasi secara konsisten dalam proses pembelajaran dan evaluasi secara berkala.