



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Vokasi
Program Studi D4 Analisis Performa Olahraga**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Industri MICE Olahraga	8521204041		T=1 P=3 ECTS=6.36			7	7 Desember 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
			FIFIT YETI WULANDARI	

Model Pembelajaran	Project Based Learning	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK	
CPL-7	Mampu menyusun laporan analisis performa secara profesional untuk pelatih dan tim pendukung (sports science team).	
CPL-8	Mampu mengelola informasi dan data performa atlet untuk pengambilan keputusan berbasis bukti (evidence-based decision).	
CPL-9	Mampu melakukan kolaborasi dengan pelatih, fisioterapis, ahli gizi, dan psikolog olahraga dalam mendukung pengembangan performa atlet.	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
CPMK - 1	Menerapkan prinsip-prinsip manajemen event olahraga dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan MICE olahraga (C3)	
CPMK - 2	Menganalisis kebutuhan dan preferensi stakeholder dalam penyelenggaraan event MICE olahraga (C4)	
CPMK - 3	Mengevaluasi efektivitas strategi pemasaran dan promosi untuk event MICE olahraga (C5)	
CPMK - 4	Menciptakan konsep inovatif untuk pengembangan event MICE olahraga yang berkelanjutan (C6)	
CPMK - 5	Menerapkan teknik kolaborasi dengan berbagai pihak dalam koordinasi event MICE olahraga (C3)	
CPMK - 6	Menganalisis dampak ekonomi dan sosial dari penyelenggaraan event MICE olahraga (C4)	
CPMK - 7	Mengevaluasi kualitas layanan dan kepuasan peserta dalam event MICE olahraga (C5)	
CPMK - 8	Menciptakan proposal event MICE olahraga yang komprehensif dan profesional (C6)	
CPMK - 9	Menerapkan teknologi terkini dalam manajemen dan operasional event MICE olahraga (C3)	
CPMK - 10	Menganalisis risiko dan mengembangkan rencana mitigasi untuk event MICE olahraga (C4)	

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-7	CPL-8	CPL-9
CPMK-1		✓	
CPMK-2		✓	
CPMK-3		✓	
CPMK-4		✓	
CPMK-5			✓
CPMK-6		✓	
CPMK-7		✓	
CPMK-8	✓		
CPMK-9		✓	
CPMK-10		✓	

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

		CPMK	Minggu Ke																
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
CPMK-1			✓	✓															
CPMK-2																			
CPMK-3																			
CPMK-4																			
CPMK-5																			
CPMK-6																			
CPMK-7																			
CPMK-8																			
CPMK-9																			
CPMK-10																			
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah Industri MICE Olahraga memberikan pemahaman mendalam tentang perencanaan, pengelolaan, dan analisis event olahraga dalam konteks MICE (Meetings, Incentives, Conferences, and Exhibitions). Tujuan mata kuliah ini adalah membekali mahasiswa dengan keterampilan praktis dalam mengorganisir event olahraga, memahami dinamika industri, menganalisis dampak ekonomi dan sosial, serta mengoptimalkan performa event melalui pendekatan data. Ruang lingkup mencakup studi kasus event nasional dan internasional, manajemen venue, sponsorship, hospitality, teknologi event, serta evaluasi keberhasilan event olahraga.																	
Pustaka		Utama :																	
		Pendukung :																	
Dosen Pengampu																			
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian				Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]				Materi Pembelajaran [Pustaka]				Bobot Penilaian (%)					
		Indikator	Kriteria & Bentuk		Luring (offline)	Daring (online)													
(1)	(2)	(3)	(4)		(5)		(6)		(7)		(8)								
1	Mahasiswa mampu menerapkan konsep manajemen event olahraga dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan MICE olahraga sesuai dengan standar industri.	1.Kemampuan mengidentifikasi komponen perencanaan event olahraga 2.Kemampuan menyusun rencana pelaksanaan MICE olahraga 3.Kemampuan menganalisis tantangan dalam pelaksanaan event	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan simulasi perencanaan event.	Analisis studi kasus event olahraga melalui LMS, Menyusun draft rencana perencanaan MICE olahraga	Materi: Konsep dasar MICE olahraga, Prinsip manajemen event olahraga, Tahapan perencanaan event, Implementasi dalam konteks MICE Pustaka: Handbook Perkuliahan	0%												
2	Mahasiswa dapat mengaplikasikan konsep manajemen event olahraga dalam menyusun rencana dan melaksanakan simulasi kegiatan MICE olahraga dengan memperhatikan aspek-aspek kunci seperti logistik, keamanan, pemasaran, dan evaluasi.	1.Kemampuan menerapkan prinsip manajemen event dalam perencanaan kegiatan MICE olahraga 2.Kemampuan menerapkan prinsip manajemen event dalam pelaksanaan simulasi kegiatan MICE olahraga 3.Kemampuan mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah dalam perencanaan dan pelaksanaan event	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Studi kasus, diskusi kelompok, simulasi perencanaan event, presentasi, dan tanya jawab interaktif.	Analisis studi kasus event MICE olahraga, Menyusun draft rencana event MICE olahraga	Materi: Prinsip dasar manajemen event olahraga, Tahapan perencanaan event MICE olahraga (pre-event, during event, post-event), Komponen kunci dalam pelaksanaan event: logistik, keamanan, humas, dan pemasaran, Studi kasus event MICE olahraga nasional/internasional Pustaka: Handbook Perkuliahan	0%												

3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CPMK Mata Kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.