Lembar Hasil Evaluasi Perkuliahan Berbasis O.B.E

Periode : 2024/2025 Gasal
Mata Kuliah : GLOBAL SPORT TOURISM
Program Studi : S1 Ilmu Keolahragaan
Kelas : 2021B
Model Pembelajaran : Project Based Learning

Bentuk Penilaian setiap sub CPMK

No	Kode-CPL	CPMK	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Bentuk Penilaian	Bobot	Keterangan	Nilai rata2
1	CPL-7	CPMK-1	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan konsep dasar pariwisata	Aktifitas Partisipasif, Tes	5.00%		83.41666667
2	CPL-7	CPMK-2	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan konsep dasar pariwisata olahraga	Aktifitas Partisipasif, Tes	5.00%		83.66666667
3	CPL-7	CPMK-2	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dampak sosial dan ekonomi dari	Aktifitas Partisipasif	5.00%		83
4	CPL-10	CPMK-3	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi strategi pemasaran dan promosi dalam pariwisata olahraga untuk meningkatkan daya tarik destinasi olahraga.	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	5.00%		83.33333333
5	CPL-10	CPMK-3	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi strategi pemasaran dan promosi dalam pariwisata olahraga untuk meningkatkan daya tarik destinasi olahraga.	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	5.00%		83.75
6	CPL-10	CPMK-4	Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan konsep acara olahraga baru yang memanfaatkan potensi lokal dengan kreativitas dan keberlanjutan.	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	5.00%		83.16666667
7	CPL-10	CPMK-4	Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan konsep acara olahraga baru yang memanfaatkan potensi lokal dengan kreativitas dan keberlanjutan.	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	5.00%		83.83333333
8	CPL-6	CPMK-5	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan prinsip keberlanjutan dalam perencanaan dan pengelolaan event olahraga untuk meminimalkan dampak	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	15.00%		84.41666667
9	CPL-6	CPMK-5	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan prinsip keberlanjutan dalam perencanaan dan pengelolaan event olahraga untuk meminimalkan dampak	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	5.00%		82.83333333
10	CPL-10	CPMK-6	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis peran media dalam	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	5.00%		85.83333333
11	CPL-10	CPMK-6	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis peran media dalam mempromosikan event olahraga sebagai bagian dari strategi pariwisata dengan	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	5.00%		86.16666667
12	CPL-10	CPMK-7	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi keefektifan kerjasama antar lembaga dalam penyelenggaraan event olahraga besar dan memahami	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	5.00%		76.83333333
13	CPL-10	CPMK-8	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan model bisnis baru dalam industri pariwisata olahraga yang mengintegrasikan teknologi digital dengan kreativitas	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	10.00%		90.83333333
14	CPL-7	CPMK-9	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi	Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	10.00%		79.66666667
15	CPL-7	CPMK-10	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi dampak positif event olahraga terhadap kualitas hidup dan kesejahteraan masyarakat lokal.	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	5.00%		82.66666667
16	CPL-7	CPMK-10	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi dampak positif event olahraga terhadap kualitas hidup dan kesejahteraan masyarakat lokal.	Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	5.00%		91.16666667
					100.00%	**Nilai rata2 akan muncul jika Nilai mahasiswa sudah di entry di sheet sebelah ya kak**	

CPL yang dibebankan pada matakuliah ini

No	ID-CPL	Kode-CPL	Deskripsi	Tingkat ketercapaian CPL
1	345	CPL-6	→ memiliki keahlian dalam hubungan sosial, humaniora dengan konsep kesehatan dan rekreasi.(PLO-6)	83.625%
2	346	CPL-7	→ Mampu memahami, menganalisis dan mengevaluasi serta menerapkan teori keilmuan khususnya kebugaran fisik, kesehatan mental, dan sosial di bidang ilmu keolahragaan. (PLO-7)	83.9305555555556%
3	347	CPL-8	→ Mampu mengembangkan dan mengoptimalisasi potensi kearifan lokal di bidang ilmu keolahragaan untuk menciptakan dunia usaha dan industri keolahragaan secara mandiri dan atau bersama-sama. (PLO-8)	CPL ini belum di bebankan di CPMK yang mana %
4	349	CPL-10	→ Mampu berfikir kritis, logis, inovatif dan sistematis guna mengembangkan dan mengoptimalisasi potensi dunia usaha dan industri di bidang ilmu keolahragaan. (PLO-10)	84.21875%

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

No	Kode CPL	Kode CPMK	Deskripsi	Tingkat Ketercapaian CPMK
1	CPL-7	CPMK-1	→ Menerapkan konsep dasar pariwisata olahraga dalam pengembangan program kegiatan olahraga yang inklusif dan berkelanjutan. (C3)	83.4166666666667%
2	CPL-7	CPMK-2	→ Menganalisis dampak sosial dan ekonomi dari event-event olahraga internasional terhadap pariwisata lokal. (C4)	83.3333333333333%
3	CPL-10	CPMK-3	→ Mengevaluasi strategi pemasaran dan promosi dalam pariwisata olahraga untuk meningkatkan daya tarik destinasi olahraga. (C5)	83.5416666666667%
4	CPL-10	CPMK-4	→ Mengembangkan konsep acara olahraga baru yang memanfaatkan potensi lokal untuk menarik wisatawan internasional. (C6)	83.5%
5	CPL-6	CPMK-5	→ Menerapkan prinsip keberlanjutan dalam perencanaan dan pengelolaan event olahraga untuk meminimalkan dampak negatif terhadap lingkungan. (C3)	83.625%

6	CPL-10	CPMK-6	→	Menganalisis peran media dalam mempromosikan event olahraga sebagai bagian dari strategi pariwisata. (C4)	86%
7	CPL-10	CPMK-7	→	Mengevaluasi keefektifan kerjasama antar lembaga dalam penyelenggaraan event olahraga besar dan dampaknya terhadap pengembangan pariwisata. (C5)	76.8333333333333%
8	CPL-10	CPMK-8	→	Menciptakan model bisnis baru dalam industri pariwisata olahraga yang mengintegrasikan teknologi digital. (C6)	90.8333333333333%
9	CPL-7	CPMK-9	→	Menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan wisatawan dalam memilih destinasi olahraga. (C4)	79.6666666666667%
10	CPL-7	CPMK-10	→	Mengevaluasi pengaruh event olahraga terhadap peningkatan kualitas hidup dan kesejahteraan masyarakat lokal. (C5)	86.9166666666667%

Formula dikembangkan kerjasama Lab Inovasi Pembelajaran Digital & Lab Direktorat Transformasi Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran