



**Universitas Negeri Surabaya**  
**Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan**  
**Program Studi S1 Manajemen Olahraga**

Kode Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Manajemen E-sport	8930103044	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=2	P=1	ECTS=4.77	3	23 Oktober 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Lutfhi Abdil Khuddus, S.Pd., M.Pd.		Lutfhi Abdil Khuddus, S.Pd., M.Pd.			Eva Ferdita Yuhantini, S.Pd., M.Kes.	

Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-5	Menguasai konsep teoritis dan praktis dalam bidang pengetahuan manajemen olahraga secara mendalam.					
	CPL-8	Mampu melakukan manajemen setiap event olahraga dengan penganggaran dan pemasaran yang efektif berdasarkan teori manajemen olahraga					
	CPL-9	Mampu membuat proposal program wirausaha dalam konteks produk dan jasa di bidang olahraga.					
	CPL-10	Mampu mengaplikasikan keterampilan riset dasar penelitian bidang manajemen olahraga					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK - 1	Pengantar ke E-Sport: Mahasiswa memahami definisi, sejarah, dan perkembangan e- sport secara global dan lokal.					
	CPMK - 2	Ekosistem E-Sport: Mahasiswa dapat menjelaskan komponen ekosistem e-sport, termasuk pemain, tim, liga, dan turnamen.					
	CPMK - 3	Peran dan Fungsi dalam E- Sport: Mahasiswa mengidentifikasi berbagai peran dalam e-sport, seperti pemain, pelatih, manajer tim, dan analis.					
	CPMK - 4	Teknologi dalam E-Sport: Mahasiswa memahami peran teknologi dalam pengembangan dan penyelenggaraan e-sport.					
	CPMK - 5	Manajemen Tim dan Organisasi: Mahasiswa dapat menjelaskan dasar-dasar manajemen tim e- sport dan organisasi.					
	CPMK - 6	Pelatihan dan Pengembangan Pemain: Mahasiswa mempelajari metode pelatihan dan pengembangan pemain e-sport.					
	CPMK - 7	Kesehatan dan Kesejahteraan Pemain: Mahasiswa memahami pentingnya kesehatan fisik dan mental dalam e-sport.					
	CPMK - 8	Strategi dan Analisis Permainan: Mahasiswa dapat melakukan analisis strategi permainan dalam e-sport.					
	CPMK - 9	Hukum dan Etika dalam E- Sport: Mahasiswa memahami aspek hukum dan etika dalam e- sport.					
	CPMK - 10	Pemasaran dan Sponsorship dalam E-Sport: Mahasiswa mempelajari tentang pemasaran dan mendapatkan sponsorship dalam e-sport.					
CPMK - 11	Penyelenggaraan Event E- Sport: Mahasiswa dapat merencanakan dan menyelenggarakan event e- sport.						
CPMK - 12	Masa Depan E-Sport: Mahasiswa mendiskusikan tren masa depan dan potensi pertumbuhan e-sport.						
CPMK - 13	UAS: Evaluasi Akhir Semester 1. (UAS): Mahasiswa diuji pada keseluruhan materi kursus dengan fokus pada penerapan teori ke praktik melalui studi kasus atau proyek.						
Matrik CPL - CPMK							

CPMK	CPL-5	CPL-8	CPL-9	CPL-10
CPMK-1	✓	✓	✓	✓
CPMK-2	✓	✓	✓	✓
CPMK-3	✓	✓	✓	✓
CPMK-4	✓	✓	✓	✓
CPMK-5	✓	✓	✓	✓
CPMK-6	✓	✓	✓	✓
CPMK-7	✓	✓	✓	✓
CPMK-8	✓	✓	✓	✓
CPMK-9	✓	✓	✓	✓
CPMK-10	✓	✓	✓	✓
CPMK-11	✓	✓	✓	✓
CPMK-12	✓	✓	✓	✓
CPMK-13	✓	✓	✓	✓

**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										✓						
CPMK-11											✓	✓				
CPMK-12													✓	✓		
CPMK-13																

**Deskripsi Singkat MK**

Mata kuliah e-Sport Mengkenalkan mahasiswa pada dasar-dasar industri e-sport, termasuk sejarah, pengembangan, dan manajemen kompetisi. Hasil Pembelajaran: Mahasiswa akan belajar tentang organisasi e-sport, perencanaan dan pelaksanaan event, serta strategi kompetitif dan etika profesional. Melalui kuliah interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, dan praktik langsung dalam penyelenggaraan event e-sport, mahasiswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan praktis di bidang e-sport.

**Pustaka**

**Utama :**

1. Esports in Education
2. Esports: The Ultimate Gamer's Guide
3. The Book of Esports
4. Metagaming
5. Raising the Stakes
6. Esports Business Management

**Pendukung :**

1. Raising the Stakes
2. The Book of Esports
3. Esports Business Management
4. Metagaming

**Dosen Pengampu**

Catur Supriyanto, S.Pd., M.Kes., Ph.D.  
Lutfhi Abdil Khuddus, S.Pd., M.Pd.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar	Penilaian	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
--------	--------------------------------------	-----------	--	---------------------	-----------------

	(Sub-CPMK)	Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)	[ Pustaka ]	(%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	1.Mahasiswa memahami definisi, sejarah e-sport 2.Mahasiswa mengetahui perkembangan e-sport secara global dan lokal.	Mahasiswa memahami definisi, sejarah, dan perkembangan e-sport.	<b>Kriteria:</b> Kognitif: Kuis pendek. Afektif: Partisipasi diskusi. Psikomotor: Tidak teraplikasi.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning 150 menit		<b>Materi:</b> perkembangan e- sport secara global dan lokal. <b>Pustaka:</b> <i>Esports in Education</i>	5%
2	Mahasiswa dapat menjelaskan komponen ekosistem e-sport, termasuk pemain, tim, liga, dan turnamen.	1. Mahasiswa dapat menjelaskan ekosistem e-sport.	<b>Kriteria:</b> 1.Kognitif: Penugasan esai. 2.Afektif: Kelompok diskusi 3.Psikomotor: Presentasi kelompok.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning 150 menit		<b>Materi:</b> komponen ekosistem e-sport, termasuk pemain, tim, liga, dan turnamen. <b>Pustaka:</b> ----- <b>Materi:</b> komponen ekosistem e-sport, termasuk pemain, tim, liga, dan turnamen. <b>Pustaka:</b> <i>The Book of Esports</i>	5%
3	Mahasiswa mengidentifikasi berbagai peran dalam e-sport, seperti pemain, pelatih, manajer tim, dan analis.	Mahasiswa mengidentifikasi berbagai peran dalam e-sport.	<b>Kriteria:</b> Kognitif: Tes tertulis. Afektif: Refleksi pribadi. Psikomotor: Simulasi peran.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning 150 menit		<b>Materi:</b> peran dalam e-sport, seperti pemain, pelatih, manajer tim, dan analis. <b>Pustaka:</b> <i>The Book of Esports</i>	7%
4	Mahasiswa memahami peran teknologi dalam pengembangan dan penyelenggaraan e-sport.	1. Mahasiswa memahami peran teknologi dalam e- sport.	<b>Kriteria:</b> Kognitif: Ujian praktik. Afektif: Debat. Psikomotor: Demonstrasi teknologi.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning Case method 150 menit		<b>Materi:</b> Mahasiswa memahami peran teknologi dalam pengembangan dan penyelenggaraan e-sport. <b>Pustaka:</b> <i>The Book of Esports</i>	5%
5	Mahasiswa dapat menjelaskan dasar-dasar manajemen tim e- sport dan organisasi.	1. Mahasiswa dapat menjelaskan dasar-dasar manajemen tim e-sport.	<b>Kriteria:</b> Kognitif: Studi kasus. Afektif: Diskusi kasus. Psikomotor: Penyusunan rencana manajemen  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	1. Project Based Learning 2. Case method 150 menit			8%
6	Mahasiswa mempelajari metode pelatihan dan pengembangan pemain e-sport.	Mahasiswa mempelajari metode pelatihan pemain e-sport.	<b>Kriteria:</b> Kognitif: Laporan penelitian. Afektif: Jurnal belajar. Psikomotor: Praktik pelatihan.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning 150 menit			8%

7	Mahasiswa memahami pentingnya kesehatan fisik dan mental dalam e-sport.	Mahasiswa memahami kesehatan fisik dan mental dalam e-sport.	<b>Kriteria:</b> Kognitif: Tes pilihan ganda. Afektif: Diskusi kelompok. Psikomotor: Workshop kesehatan.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning 150 menit		<b>Materi:</b> Mahasiswa memahami pentingnya kesehatan fisik dan mental dalam e-sport. <b>Pustaka:</b> <i>The Book of Esports</i>	5%
8	Mahasiswa dapat melakukan analisis strategi permainan dalam e-sport.	Mahasiswa dapat melakukan analisis strategi permainan.	<b>Kriteria:</b> Kognitif: Analisis video game. Afektif: Presentasi analisis. Psikomotor: Kritik peer.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Case Method 150 menit			7%
9	UTS: Evaluasi Tengah Semester Mahasiswa diuji pada pengetahuan dan pemahaman mereka tentang materi yang telah diajarkan	UTS Teori	<b>Kriteria:</b> Teori  <b>Bentuk Penilaian :</b> Tes	UTS Teori 150 menit			10%
10	Mahasiswa memahami aspek hukum dan etika dalam e- sport.	Mahasiswa memahami aspek hukum dan etika dalam e-sport.	<b>Kriteria:</b> Kognitif: Debat. Afektif: Esai pribadi. Psikomotor: Studi kasus hukum.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Case Method 150 menit		<b>Materi:</b> memahami aspek hukum dan etika dalam e- sport. <b>Pustaka:</b> <i>Esports Business Management</i>	5%
11	Mahasiswa dapat merencanakan dan menyelenggarakan event e- sport.	Mahasiswa mempelajari pemasaran dan sponsorship.	<b>Kriteria:</b> Kognitif: Proyek grup. Afektif: Diskusi proyek. Psikomotor: Presentasi proyek.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	case method 150 menit			5%
12	Mahasiswa dapat merencanakan dan menyelenggarakan event e- sport.	Mahasiswa mempelajari pemasaran dan sponsorship.	<b>Kriteria:</b> Kognitif: Proyek grup. Afektif: Diskusi proyek. Psikomotor: Presentasi proyek.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Case Method 150 menit			7%
13	Mahasiswa mendiskusikan tren masa depan dan potensi pertumbuhan e-sport.	Mahasiswa mendiskusikan tren masa depan e-sport.	<b>Kriteria:</b> Kognitif: Forum diskusi. Afektif: Refleksi kelompok. Psikomotor: Presentasi tren.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	case method 150 menit			6%
14	Mahasiswa mendiskusikan tren masa depan dan potensi pertumbuhan e-sport.	Mahasiswa mendiskusikan tren masa depan e-sport.	<b>Kriteria:</b> Kognitif: Forum diskusi. Afektif: Refleksi kelompok. Psikomotor: Presentasi tren.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	case method 150 menit			6%

15	Mahasiswa dapat merencanakan dan menyelenggarakan event e- sport.	Mahasiswa dapat merencanakan event e- sport.	<b>Kriteria:</b> Kognitif: Rencana event. Afektif: Evaluasi peer. Psikomotor: Simulasi event.	Project based learning 150 menit		5%
16	Mahasiswa mendiskusikan tren masa depan dan potensi pertumbuhan e-sport.	UAS Teori	<b>Kriteria:</b> UAS Teori  <b>Bentuk Penilaian :</b> Tes	UAS Teori 150 menit		10%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	17.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	53.5%
3.	Penilaian Praktikum	8%
4.	Tes	20%
		99%

#### Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 18 November 2024

Koordinator Program Studi S1  
Manajemen Olahraga



Eva Ferdita Yuhantini, S.Pd.,  
M.Kes.  
NIDN 0716088805

UPM Program Studi S1  
Manajemen Olahraga



Lutfhi Abdil Khuddus, S.Pd.,  
M.Pd.  
NIDN 0010058701

**VALID**