



MATA KULIAH (MK)		KODE		Rumpun MK																																													
Desain E-sport		8520102266		Mata Kuliah Wajib Program Studi																																													
OTORISASI		Pengembang RPS						Koordinator RMK																																									
		Moh. Fathur Rohman, S. Pd, M. Pd																																															
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																
	CPL-8	KK1. Mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran olahraga secara terukur, akuntabel, dan efektif																																															
	CPL-11	Mampu menerapkan pengetahuan konsep pendidikan jasmani untuk menghadapi permasalahan yang terjadi di lapangan dengan pendekatan inovatif																																															
	CPL-13	Mampu menguasai konsep teoritis dan praktis bidang pendidikan jasmani, terutama pengembangan kreatifitas di bidang pendidikan jasmani dan olahraga																																															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																
	CPMK - 1	Setelah menyelesaikan matakuliah "Desain Esport," mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman mendalam tentang industri Esport dan kompetensi dalam berbagai aspek Esport, termasuk fisik,																																															
	Matrik CPL - CPMK																																																
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-8</td><td>CPL-11</td><td>CPL-13</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>												CPMK	CPL-8	CPL-11	CPL-13	CPMK-1	✓	✓	✓																												
CPMK	CPL-8	CPL-11	CPL-13																																														
CPMK-1	✓	✓	✓																																														
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																	
	<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="12">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>													CPMK	Minggu Ke												1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	CPMK-1											
CPMK	Minggu Ke																																																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11																																						
CPMK-1																																																	
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah "Desain Esport" merupakan bagian integral dari Program Studi Strata 1 Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan. Matakuliah ini bertujuan untuk mengembangkan Outcome-Based Learning (OBE), matakuliah ini akan menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi dalam berbagai aspek Esport, termasuk fisik, mental, desain game, strategi tim, etika, dan bisnis.																																																
Pustaka	Utama :																																																
	1. The Esports Handbook: A Professional Guide to Esports" oleh Brian H. Stair dan Paul M. Pedersen																																																
	Pendukung :																																																
	1. Esports Yearbook 2019: The Year of Esports 2. Esports Business: A Management and Marketing Guide" oleh William W. Sutton																																																
Dosen Pengampu	MOCHAMAD RIDWAN ANDHEGA WIJAYA KOLEKTUS OKY RISTANTO MUCHAMAD ARIF AL ARDHA MOH. FATHUR ROHMAN Kolektus Oky Ristanto, S.Pd., M.Pd. Kolektus Oky Ristanto, S.Pd., M.Pd. Muchamad Arif Al Ardha, S.Pd., M.Ed., Ph.D. Muchamad Arif Al Ardha, S.Pd., M.Ed., Ph.D. Moh. Fathur Rohman, S.Pd., M.Pd. Moh. Fathur Rohman, S.Pd., M.Pd. Dr. Mochamad Ridwan, S.Pd., M.Pd. Dr. Mochamad Ridwan, S.Pd., M.Pd. Andhega Wijaya, S.Pd.Jas., M.Or. Andhega Wijaya, S.Pd.Jas., M.Or.																																																
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian				Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]																																											
		Indikator	Kriteria & Bentuk		Luring (offline)																																												
(1)	(2)	(3)	(4)		(5)																																												
1	1.Mahasiswa dapat mendefinisikan Esport dan memahami sejarah serta perkembangannya. 2.Mahasiswa dapat menjelaskan peran Esport dalam industri hiburan dan ekonomi saat ini.	1.Mahasiswa dapat mengidentifikasi definisi Esport. 2.Mahasiswa mampu menjelaskan secara kronologis sejarah perkembangan Esport. 3.Mahasiswa dapat merinci peran Esport dalam industri hiburan dan ekonomi saat ini.	Kriteria: 1.Tes tertulis tentang definisi Esport (20%). 2.Laporan singkat tentang sejarah dan perkembangan Esport (30%). 3.Presentasi lisan tentang peran Esport dalam industri (50%) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif		Kuliah pengantar dengan presentasi visual (slide, video). Diskusi kelompok tentang sejarah dan perkembangan Esport								1. Mahasiswa 2. Mahasiswa 3. Mahasiswa ini																																				
2	1.Mahasiswa dapat mengidentifikasi pentingnya kesehatan fisik dalam Esport. 2.Mahasiswa dapat merancang program latihan fisik dan pencegahan cedera untuk pemain Esport.	Mahasiswa dapat merincikan Esport dalam industri hiburan dan ekonomi	Kriteria: 1.Tes tertulis tentang definisi Esport (20%). 2.Laporan singkat tentang sejarah dan perkembangan Esport (30%). 3.Presentasi lisan tentang peran Esport dalam industri (50%) 2.2.Laporan singkat tentang sejarah dan perkembangan Esport (30%) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		1.Mahasiswa dapat mengidentifikasi definisi Esport. 2.Mahasiswa mampu menjelaskan secara kronologis sejarah perkembangan Esport. 3.Mahasiswa dapat merincikan Esport dalam industri hiburan dan ekonomi saat ini 2x50"																																												

3	1.Mahasiswa dapat menjelaskan pentingnya kesejahteraan mental dalam Esport. 2.Mahasiswa dapat mengaplikasikan teknik mengatasi stres, tekanan kompetisi, dan kelelahan mental pada pemain Esport	1.Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya kesejahteraan mental dalam Esport. 2.Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknik mengatasi stres, tekanan kompetisi, dan kelelahan mental pada pemain Esport.	Kriteria: 1.Esai tentang kesejahteraan mental dalam Esport (40%). 2.Presentasi teknik mengatasi stres (60%). Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Kuliah dengan contoh kasus pemain Esport. Diskusi kelompok tentang teknik mengatasi stres dan tekanan mental. 2x50"	
4	1.Mahasiswa dapat menerapkan prinsip-prinsip desain antarmuka game dalam konteks Esport. 2.Mahasiswa dapat menganalisis dampak desain antarmuka game terhadap pengalaman bermain.	1.Mahasiswa mampu menerapkan prinsip-prinsip desain antarmuka game dalam konteks Esport. 2.Mahasiswa mampu menganalisis dampak desain antarmuka game terhadap pengalaman bermain.	Kriteria: 1.Analisis antarmuka game Esport (50%). 2.Presentasi praktik (50%). Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah tentang prinsip-prinsip desain antarmuka game. Sesi praktik analisis antarmuka game Esport. 2x50"	
5	1.Mahasiswa dapat menggambarkan pentingnya kerjasama tim dalam Esport. 2.Mahasiswa dapat merancang strategi dan taktik dalam permainan tim.	1.Mahasiswa mampu menggambarkan pentingnya kerjasama tim dalam Esport. 2.Mahasiswa mampu merancang strategi dan taktik dalam permainan tim.	Kriteria: 1.Diskusi tentang pentingnya kerjasama tim (30%). 2.Rencana strategi dan taktik (70%). Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Kuliah tentang pentingnya kerjasama tim dalam Esport. Studi kasus pertandingan Esport terkenal. 2x50"	
6	1.Mahasiswa dapat menerapkan metode analisis gameplay dan memberikan komentar konstruktif pada kompetisi Esport. 2.Mahasiswa dapat mengidentifikasi dampak positif dan negatif Esport dalam masyarakat.	1.Mahasiswa mampu menerapkan metode analisis gameplay dan memberikan komentar konstruktif pada kompetisi Esport. 2.Mahasiswa mampu mengidentifikasi dampak positif dan negatif Esport dalam masyarakat.	Kriteria: 1.Analisis gameplay dan komentar (40%). 2.Presentasi tentang dampak Esport dalam masyarakat (60%). Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah tentang metode analisis gameplay. Diskusi kelompok mengenai dampak positif dan negatif Esport dalam masyarakat. 2x50"	

7	1.Mahasiswa dapat menjelaskan struktur industri Esport. 2.Mahasiswa dapat merancang model bisnis tim Esport dan strategi pemasaran atlet Esport.	1.Mahasiswa mampu menjelaskan struktur industri Esport. 2.Mahasiswa mampu merancang model bisnis tim Esport dan strategi pemasaran atlet Esport.	Kriteria: 1.Analisis struktur industri Esport (40%). 2.Rancangan model bisnis tim dan strategi pemasaran (60%). Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	luring	1.Mahasiswarr 2.Mahasiswarr atletEsport.
8	1.Mahasiswa dapat merangkum prinsip-prinsip fair play dan etika dalam Esport. 2.Mahasiswa dapat mengidentifikasi dan mengatasi kasus pelanggaran etika dalam kompetisi Esport. 3.UTS	1.Mahasiswa mampu merangkum prinsip-prinsip fair play dan etika dalam Esport. 2.Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mengatasi kasus pelanggaran etika dalam kompetisi Esport.	Kriteria: 1.Esai tentang prinsip fair play dan etika (40%). 2.Analisis kasus pelanggaran etika (60%). Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	luring	Kuliah tentang Diskusi kasus
9	1.Mahasiswa dapat merancang program Esport dalam konteks pendidikan jasmani dan rekreasi. 2.Mahasiswa dapat mengevaluasi manfaat Esport dalam pembelajaran keterampilan sosial dan kerjasama.	1.Mahasiswa mampu merancang program Esport dalam konteks pendidikan jasmani dan rekreasi. 2.Mahasiswa mampu mengevaluasi manfaat Esport dalam pembelajaran keterampilan sosial dan kerjasama.	Kriteria: 1.Rancangan program Esport (50%). 2.Evaluasi manfaat Esport dalam pembelajaran (50%). Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah tentang penerapan Esport dalam pendidikan jasmani dan rekreasi. Diskusi kelompok tentang manfaat Esport dalam pembelajaran keterampilan sosial dan kerjasama.	1.Mahasiswarr kontekspendid 2.Mahasiswarr Esportdalampe

10	1.Mahasiswa dapat merancang program Esport dalam konteks pendidikan jasmani dan rekreasi. 2.Mahasiswa dapat mengevaluasi manfaat Esport dalam pembelajaran keterampilan sosial dan kerjasama.	1.Mahasiswa mampu merancang program Esport dalam konteks pendidikan jasmani dan rekreasi. 2.Mahasiswa mampu mengevaluasi manfaat Esport dalam pembelajaran keterampilan sosial dan kerjasama.	Kriteria: 1.Rancangan program Esport (50%). 2.Evaluasi manfaat Esport dalam pembelajaran (50%). Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Kuliah tentang penerapan Esport dalam pendidikan jasmani dan rekreasi. Diskusi kelompok tentang manfaat Esport dalam pembelajaran keterampilan sosial dan kerjasama.	1. Mahasiswawar kontekspendid 2.Mahasiswa war Esportdalampe
11	1.Mahasiswa dapat merancang program Esport dalam konteks pendidikan jasmani dan rekreasi. 2.Mahasiswa dapat mengevaluasi manfaat Esport dalam pembelajaran keterampilan sosial dan kerjasama.	1.Mahasiswa mampu merancang program Esport dalam konteks pendidikan jasmani dan rekreasi. 2.Mahasiswa mampu mengevaluasi manfaat Esport dalam pembelajaran keterampilan sosial dan kerjasama.	Kriteria: 1.Rancangan program Esport (50%). 2.Evaluasi manfaat Esport dalam pembelajaran (50%). Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah tentang penerapan Esport dalam pendidikan jasmani dan rekreasi. Diskusi kelompok tentang manfaat Esport dalam pembelajaran keterampilan sosial dan kerjasama.	Mahasiswa war dan rekreasi.2.l Esportdalampe
12	1.Mahasiswa dapat merancang program Esport dalam konteks pendidikan jasmani dan rekreasi. 2.Mahasiswa dapat mengevaluasi manfaat Esport dalam pembelajaran keterampilan sosial dan kerjasama.	1.Mahasiswa mampu merancang program Esport dalam konteks pendidikan jasmani dan rekreasi. 2.Mahasiswa mampu mengevaluasi manfaat Esport dalam pembelajaran keterampilan sosial dan kerjasama.	Kriteria: 1.Rancangan program Esport (50%). 2.Evaluasi manfaat Esport dalam pembelajaran (50%). Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah tentang penerapan Esport dalam pendidikan jasmani dan rekreasi. Diskusi kelompok tentang manfaat Esport dalam pembelajaran keterampilan sosial dan kerjasama.	

13	1.Mahasiswa dapat mengembangkan proyek desain Esport berdasarkan konsep yang dipelajari. 2.Mahasiswa dapat menyajikan hasil proyek dan merespons pertanyaan dari kelas.	Mahasiswa mampu merancang program Esport dalam konteks pendidikan jasmani dan rekreasi. 2. Mahasiswa mampu mengevaluasi manfaat Esport dalam pembelajaran keterampilan sosial dan kerjasama	Kriteria: 1.Rancangan program Esport (50%) 2.Evaluasi manfaat Esport dalam pembelajaran (50%) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Mahasiswa dapat mengembangkan proyek desain Esport berdasarkan konsep yang dipelajari. 2. Mahasiswa dapat menyajikan hasil proyek dan merespons pertanyaan dari kelas 2x50"
14	1.Mahasiswa dapat mengembangkan proyek desain Esport berdasarkan konsep yang dipelajari. 2.Mahasiswa dapat menyajikan hasil proyek dan merespons pertanyaan dari kelas.	Mahasiswa mampu merancang program Esport dalam konteks pendidikan jasmani dan rekreasi. 2. Mahasiswa mampu mengevaluasi manfaat Esport dalam pembelajaran keterampilan sosial dan kerjasama	Kriteria: 1.Rancangan program Esport (50%) 2.Evaluasi manfaat Esport dalam pembelajaran (50%) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Mahasiswa dapat mengembangkan proyek desain Esport berdasarkan konsep yang dipelajari. 2. Mahasiswa dapat menyajikan hasil proyek dan merespons pertanyaan dari kelas 2x50"
15	1.Mahasiswa dapat mengembangkan proyek desain Esport berdasarkan konsep yang dipelajari. 2.Mahasiswa dapat menyajikan hasil proyek dan merespons pertanyaan dari kelas.	Mahasiswa mampu merancang program Esport dalam konteks pendidikan jasmani dan rekreasi. 2. Mahasiswa mampu mengevaluasi manfaat Esport dalam pembelajaran keterampilan sosial dan kerjasama	Kriteria: 1.Rancangan program Esport (50%) 2.Evaluasi manfaat Esport dalam pembelajaran (50%) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Mahasiswa dapat mengembangkan proyek desain Esport berdasarkan konsep yang dipelajari. 2. Mahasiswa dapat menyajikan hasil proyek dan merespons pertanyaan dari kelas 2x50"
16	1.Mahasiswa dapat mengembangkan proyek desain Esport berdasarkan konsep yang dipelajari. 2.Mahasiswa dapat menyajikan hasil proyek dan merespons pertanyaan dari kelas.	Mahasiswa mampu merancang program Esport dalam konteks pendidikan jasmani dan rekreasi. 2. Mahasiswa mampu mengevaluasi manfaat Esport dalam pembelajaran keterampilan sosial dan kerjasama	Kriteria: 1.Rancangan program Esport (50%) 2.Evaluasi manfaat Esport dalam pembelajaran (50%) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Mahasiswa dapat mengembangkan proyek desain Esport berdasarkan konsep yang dipelajari. 2. Mahasiswa dapat menyajikan hasil proyek dan merespons pertanyaan dari kelas 2x50"

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	32.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
3.	Penilaian Praktikum	5%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	12.5%
		100%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan jenjang studinya 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, keterampilan umum, 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.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai tolak ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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 29 Februari 2024

Koordinator Program Studi S1 Pendidikan
Jasmani, Kesehatan & Rekreasi



MUCHAMAD ARIF AL ARDHA
NIDN 0009019004

UPM Program Studi S1 Pendidikan Jasmani,
Kesehatan & Rekreasi



NIDN 0007028105

