



BerAKHLAK #berakhlak
#berakhlak
#berakhlak

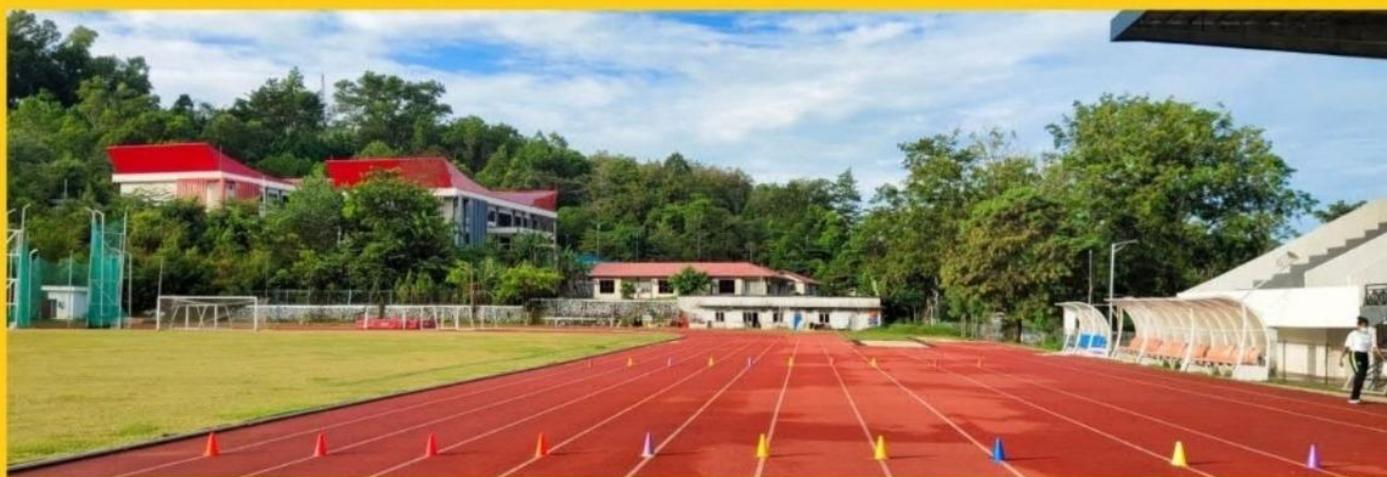


Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS CENDERAWASIH



KONTRAK PERKULIAHAN, SISTEM PENILAIAN, RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

E-SPORT

TAHUN 2024

www.uncen.ac.id

**KONTRAK PERKULIAHAN, KONTRAK PENILAIAN, DAN
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

MATA KULIAH

E-SPORT



Oleh

**Ermelinda Yersin Putri Larung, S.Pd., M.Or
NIP. 198906042023212049**

**Rodhi Rusdianto Hidayat, S.Pd., M.Pd
NIP. 199101242014041001**

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS CENDERAWASIH
2024**

KONTRAK PERKULIAHAN DAN KONTRAK PENILAIAN

Nama Mata Kuliah : E-SPORT
Kode Mata Kuliah : PKO 4232
Dosen Pengampu : Ermelinda Yersin Putri Larung,S.Pd.,M.Or
: Rodhi Rusdianto Hidayat, S.Pd., M.Pd
Semester : IV

Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah e-Sport Mengenalkan 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.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

Dalam mata kuliah E-Sport, Capaian Pembelajaran Umum (CPU) dirancang untuk mencakup tiga domain utama: kognitif, psikomotor, dan afektif. Secara kognitif, mahasiswa akan mengembangkan pemahaman teoritis tentang ekosistem e-sport, termasuk sejarah, perkembangan, dan prinsip-prinsip manajemen event e-sport. Dari perspektif psikomotor, mahasiswa akan memperoleh keterampilan praktis dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi event e-sport, serta mengasah kemampuan bermain dan strategi permainan. Secara afektif, program ini bertujuan untuk membina sikap profesionalisme, kerja sama tim, dan etika kompetitif di antara mahasiswa. Capaian Pembelajaran Khusus (CPK): Di akhir semester, mahasiswa diharapkan dapat secara mandiri merancang dan mengelola sebuah event e-sport yang menyeluruh dan etis, menerapkan strategi kompetitif secara efektif dalam permainan, dan menunjukkan pemahaman yang kuat tentang pentingnya kesehatan mental dan fisik dalam gaming profesional.

Bentuk Pembelajaran

Dalam mata kuliah E-Sport, metode pembelajaran akan menggabungkan *Project Based Learning* dan *Case method* untuk memastikan pemahaman mendalam tentang industri e-sport. Media pembelajaran mencakup presentasi PowerPoint, video tutorial, dan platform gaming online untuk simulasi dan analisis permainan. Aktivitas pembelajaran dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa, termasuk penyelenggaraan mini-tournament e-sport, studi kasus manajemen event, dan proyek kelompok. Penilaian akan mencakup ujian tertulis, penilaian proyek, presentasi kelompok, dan refleksi individu tentang strategi permainan dan pengalaman bermain, untuk mengukur kemajuan mahasiswa dalam aspek kognitif, psikomotor,

dan afektif.

Tugas dan Sistem Penilaian

1. Tugas

- Tugas Mandiri : Membuat rangkuman berdasarkan tema/topik yang disepakati dan ditetapkan oleh dosen-mahasiswa
- Tugas Kelompok : Membuat makalah dan mempresentasikan, tugas yang diselesaikan oleh kelompok berdasarkan tema/topik yang disepakati bersama dan ditetapkan.

2. Penilaian (Instrumen penilaian terlampir pada lampiran 2)

a. Aspek Penilaian:

- 1) Aspek kognitif melalui tes lisan dan tertulis
- 2) Aspek keterampilan (psikomotor) meliputi perilaku gerakan dan koordinasi, keterampilan motorik dan kemampuan fisik mahasiswa.
- 3) Penilaian afektif: materi yang berdasarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi seperti penghargaan, nilai, perasaan, semangat, minat, dan sikap terhadap sesuatu hal.
- 4) Sikap dan perilaku selama mengikuti perkuliahan menjadi pertimbangan dalam penilaian.
- 5) Kehadiran mahasiswa dalam perkuliahan

b. Cara Menilai

Nilai akhir seorang mahasiswa adalah maksimum dari lima cara penilaian berikut :

1. Cara penilaian pertama melihat kehadiran mahasiswa :

yang dimaksudkan dengan nilai kehadiran mahasiswa di sini adalah jumlah total kehadiran mahasiswa selama 14 kali pertemuan (maksimum) dan dengan asumsi kehadiran dihitung 20 %. Misalnya : Mahasiswa A mengikuti kuliah selama 14 kali pertemuan maka si A mendapat nilai kehadiran (absen) $(14 / 14) * 20 = 20$. (jumlah kehadiran mahasiswa A dibagi jumlah pertemuan maksimum dikali 20)

2. Cara penilaian kedua adalah dengan nilai tugas :

yang dimaksudkan dengan nilai tugas mahasiswa di sini adalah jumlah total nilai tugas mahasiswa dengan mengerjakan tugas (maksimum 2 kali) dan dengan asumsi nilai tugas dihitung 10 %. Misalnya mahasiswa A Tugas 1 dan 2 mendapat nilai 100 maka si mahasiswa A mendapat nilai $(100 / 2) / 100 * 10 = 5$ (Jumlah tugas 1,2,3 dibagi 3) dibagi nilai tertinggi (100)

dikali 20

3. Cara penilaian ketiga adalah dengan nilai kuis :

yang dimaksudkan dengan nilai kuis mahamahasiswa di sini adalah jumlah total nilai kuis mahamahasiswa dengan diberikan 3 kali kuis dan dengan asumsi nilai kuis dihitung 15 %. Misalnya mahamahasiswa A dengan nilai kuis 1, 2 dan 3 mendapat nilai 100 maka si mahamahasiswa A mendapat nilai $(300 / 3)/100 \times 15 = 15$ (Jumlah nilai kuis 1, 2 dan 3 dibagi 3) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 15

4. Cara penilaian ketiga adalah dengan nilai ujian tengah semester (UTS):

yang dimaksudkan dengan nilai UTS mahamahasiswa di sini adalah jumlah total nilai UTS mahamahasiswa dengan asumsi nilai UTS dihitung 25 %. Misalnya mahamahasiswa A dengan nilai UTS mendapat nilai 100 maka si mahamahasiswa A mendapat nilai $(100 / 100) \times 20 = 25$ (Jumlah nilai UTS) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 25

5. Cara penilaian ketiga adalah dengan nilai ujian akhir semester (UAS):

yang dimaksudkan dengan nilai UAS mahamahasiswa di sini adalah jumlah total nilai UAS mahamahasiswa dengan asumsi nilai UAS dihitung 30 %. Misalnya mahamahasiswa A dengan nilai UAS mendapat nilai 100 maka si mahamahasiswa A mendapat nilai $(100 / 100) \times 30 = 30$ (Jumlah nilai UAS) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 30

• **Total Nilai Mahamahasiswa A = 100**

dengan perincian - nilai kehadiran = 10, nilai tugas =15, nilai kuis, dan soft skill=15, nilai UTS=25 dan nilai UAS=30.

3. Pembobotan Penilaian

Pembobotan nilai untuk menentukan nilai akhir berdasarkan pada ketentuan berikut ini:

No	Dimensi/aspek yang dinilai	Bobot (%)
1	Penilaian Kehadiran	20
2	Penilaian Tugas	10
3	Penilaian Kuis	15
4	Penilaian UTS	25
5	Penilaian UAS	30
Jumlah		100

4. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian yang digunakan oleh dosen pngampu mengacu pada tabel penilaian di bawah ini:

Nilai	Poin	Range
A	4,0	81,1-100
B+	3,5	74,6-81,0
B	3,0	68-74,5
C+	2,5	61,6-67,9
C	2,0	55,0-61,5
D	1,0	27,5-54,9
E	0	0-27,4





UNIVERSITAS CENDERAWASIH
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	RUMPUN MK	BOBOT(SKS)	SEMESTER	TGL PENYUSUNAN
XXX	PKO XXX		XXX	XXX	XXX XXX 2023
OTORISASI	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK	Ketua Jurusan	
	XXX		XXX	XXX	
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi (Rumusan CPL terlampir pada Lampiran 1) (MENYESUAIKAN)	CPL Prodi				
	S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain, sangat penting dalam e-sport yang merupakan arena global dengan partisipan dari berbagai latar belakang.			
	S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan, relevan dalam kerja tim dan komunitas dalam e-sport.			
	S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik, esensial dalam menjunjung tinggi sportivitas dan etika bermain yang adil dalam e-sport.			
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri, kritis dalam pengembangan strategi dan analisis permainan e-sport.			
	P4	Menguasai pengetahuan tentang teori, praktek, prinsip, dan metodologi pelatihan olahraga, aplikasikan dalam konteks e-sport untuk melatih dan mengembangkan strategi permainan.			
	P6	Mampu menguasai teori-teori kepelatihan olahraga dan mengaplikasikannya dalam proses kepelatihan olahraga prestasi, termasuk e-sport.			
	P9	Mampu menguasai konsep analisis gerak tubuh dalam olahraga prestasi sesuai dengan kaidah-kaidah ilmiah, penting dalam analisis permainan dan pengembangan taktik dalam e-sport.			
	P12	Mampu menguasai prinsip-prinsip administrasi, instruktur olahraga manajerial/pengelolaan, penting untuk manajemen tim dan organisasi event e-sport.			
	KU2	Mampu berkomunikasi secara lisan dan tertulis di bidang kepelatihan olahraga serta membangun hubungan interpersonal yang			

	produktif, kritis dalam komunikasi strategi dan koordinasi tim dalam e-sport.
KU4	Terampil memanfaatkan perangkat teknologi dan komunikasi untuk mendukung pembelajaran kepelatihan olahraga, esensial dalam penggunaan dan analisis perangkat lunak dan platform online untuk pelatihan dan kompetisi e-sport.
KK2	Mampu menerapkan dan mengembangkan metodologi kepelatihan, psikologi dan fungsinya di bidang kepelatihan olahraga, termasuk dalam konteks e-sport untuk meningkatkan performa dan mengelola tekanan kompetisi.
KK6	Mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan jaringan kerja dengan stakeholder, user, dan sejawat baik dalam maupun di luar lembaga, penting untuk pembangunan ekosistem e-sport yang inklusif dan berkelanjutan.

	CP-MK	
	CPMK1	Memahami dan menerapkan prinsip-prinsip dasar dan teori kepelatihan dalam konteks e-sport, mencakup aspek perencanaan, organisasi, dan evaluasi event e-sport.
	CPMK2	Menguasai keterampilan teknis dan strategis yang diperlukan untuk berpartisipasi dan melatih dalam e-sport, termasuk pemahaman tentang game mechanics dan strategi permainan.
	CPMK3	Mengembangkan kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi performa permainan menggunakan alat dan teknik analisis pertandingan e-sport.
	CPMK4	Memahami dan menerapkan aspek psikologi kepelatihan untuk meningkatkan motivasi dan kinerja pemain e-sport, termasuk manajemen stres dan kecemasan kompetitif.
	CPMK5	Mengaplikasikan pengetahuan tentang gizi dan kesehatan dalam e-sport untuk mendukung kinerja optimal pemain.
	CPMK6	Mengembangkan dan menerapkan strategi untuk identifikasi dan pengembangan bakat dalam e-sport, memanfaatkan teknologi terkini untuk scouting dan pelatihan.
	CPMK7	Memahami dan menerapkan etika, nilai, dan norma dalam praktik e-sport, termasuk sportivitas, keadilan dalam kompetisi, dan pengelolaan komunitas e-sport.
	CPMK8	Menguasai kemampuan komunikasi dan manajemen tim untuk membangun dan memelihara hubungan produktif dengan pemain, tim, dan stakeholder lain dalam e-sport.
	CPMK9	Menerapkan prinsip-prinsip manajerial dan administratif dalam organisasi dan pengelolaan event e-sport, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi event.
	CPMK10	Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif untuk dukungan pembelajaran, pelatihan, dan penyelenggaraan event e-sport.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah e-Sport Mengenalkan 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: The Ultimate Gamer's Guide". Tyler Schurwan & Paul Hobson (2021)
	Pendukung :	1. "The Book of Esports". William Collis (2020) 2. "Esports in Education: Exploring Educational Value in Esports Clubs, Tournaments and Live Video Productions". Paul Richards (2019) 3. "Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming". T.L. Taylor (2018) 4. "Esports Business Management". David Hedlund & Gil Fried (2022) 5. "Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames". Stephanie Boluk & Patrick Lemieux (2017)
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak	Perangkat Keras dan Alat
	WPS Office	LCD & Projector, Laptop

Team Teaching	-
----------------------	---

Matakuliah PraSyarat		-				
Mgg Ke-	Sub CP Mata Kuliah	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
1	Pengantar ke E-Sport: Mahasiswa memahami definisi, sejarah, dan perkembangan e-sport secara global dan lokal.	1. Mahasiswa memahami definisi, sejarah, dan perkembangan e-sport.	Kognitif: Kuis pendek. Afektif: Partisipasi diskusi. Psikomotor: Tidak teraplikasi.	1. <i>Project Based Learning</i> 2. <i>Case method</i> [TM:2x(2x50")]	"Esports: The Ultimate Gamer's Guide"	5%
2	Ekosistem E-Sport: Mahasiswa dapat menjelaskan komponen ekosistem e-sport, termasuk pemain, tim, liga, dan turnamen.	1. Mahasiswa dapat menjelaskan ekosistem e-sport.	Kognitif: Penugasan esai. Afektif: Kelompok diskusi. Psikomotor: Presentasi kelompok.	1. <i>Project Based Learning</i> 2. <i>Case method</i> [TM:2x(2x50")]	"The Book of Esports"	7%
3	Peran dan Fungsi dalam E-Sport: Mahasiswa mengidentifikasi berbagai peran dalam e-sport, seperti pemain, pelatih, manajer tim, dan analis.	1. Mahasiswa mengidentifikasi berbagai peran dalam e-sport.	Kognitif: Tes tertulis. Afektif: Refleksi pribadi. Psikomotor: Simulasi peran.	1. <i>Project Based Learning</i> 2. <i>Case method</i> [TM:2x(2x50")]	"Esports Business Management"	7%
4	Teknologi dalam E-Sport: Mahasiswa memahami peran teknologi dalam pengembangan dan penyelenggaraan e-sport.	1. Mahasiswa memahami peran teknologi dalam e-sport.	Kognitif: Ujian praktik. Afektif: Debat. Psikomotor: Demonstrasi teknologi.	1. <i>Project Based Learning</i> 2. <i>Case method</i> [TM:2x(2x50")]	"Metagaming"	6%
5	Manajemen Tim dan Organisasi: Mahasiswa dapat menjelaskan dasar-dasar manajemen tim e-sport dan organisasi.	1. Mahasiswa dapat menjelaskan dasar-dasar manajemen tim e-sport.	Kognitif: Studi kasus. Afektif: Diskusi kasus. Psikomotor: Penyusunan rencana	<i>Case method</i> [TM:2x(2x50")]	"Esports Business Management"	8%

Matakuliah PraSyarat		-				
Mgg Ke-	Sub CP Mata Kuliah	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
			manajemen.			
6	Pelatihan dan Pengembangan Pemain: Mahasiswa mempelajari metode pelatihan dan pengembangan pemain e-sport.	1. Mahasiswa mempelajari metode pelatihan pemain e-sport.	Kognitif: Laporan penelitian. Afektif: Jurnal belajar. Psikomotor: Praktik pelatihan.	<i>Project Based Learning</i> [TM:2x(2x50'')]	"Esports in Education"	8%
7	Kesehatan dan Kesejahteraan Pemain: Mahasiswa memahami pentingnya kesehatan fisik dan mental dalam e-sport.	1. Mahasiswa memahami kesehatan fisik dan mental dalam e-sport.	Kognitif: Tes pilihan ganda. Afektif: Diskusi kelompok. Psikomotor: Workshop kesehatan.	<i>Project Based Learning</i> [TM:2x(2x50'')]	"Raising the Stakes"	7%
8	Strategi dan Analisis Permainan: Mahasiswa dapat melakukan analisis strategi permainan dalam e-sport.	1. Mahasiswa dapat melakukan analisis strategi permainan.	Kognitif: Analisis video game. Afektif: Presentasi analisis. Psikomotor: Kritik peer.	<i>Case method</i> [TM:2x(2x50'')]	"Metagaming"	7%
9	UTS: Evaluasi Tengah Semester Mahasiswa diuji pada pengetahuan dan pemahaman mereka tentang materi yang telah diajarkan					15%
10	Hukum dan Etika dalam E-Sport: Mahasiswa memahami aspek hukum dan etika dalam e-sport.	1. Mahasiswa memahami aspek hukum dan etika dalam e-sport.	Kognitif: Debat. Afektif: Esai pribadi. Psikomotor: Studi kasus hukum.	<i>Case method</i> [TM:2x(2x50'')]	"The Book of Esports"	6%
11	Pemasaran dan Sponsorship dalam E-Sport: Mahasiswa mempelajari tentang pemasaran dan mendapatkan sponsorship dalam e-sport.	1. Mahasiswa mempelajari pemasaran dan sponsorship.	Kognitif: Proyek grup. Afektif: Diskusi proyek. Psikomotor: Presentasi proyek.	<i>Case method</i> [TM:2x(2x50'')]	"Esports: The Ultimate Gamer's Guide"	7%
12	Penyelenggaraan Event E-Sport: Mahasiswa dapat merencanakan dan menyelenggarakan event e-sport.	1. Mahasiswa dapat merencanakan event e-sport.	Kognitif: Rencana event. Afektif: Evaluasi peer. Psikomotor: Simulasi event.	<i>Case method</i> [TM:2x(2x50'')]	"Esports in Education"	8%

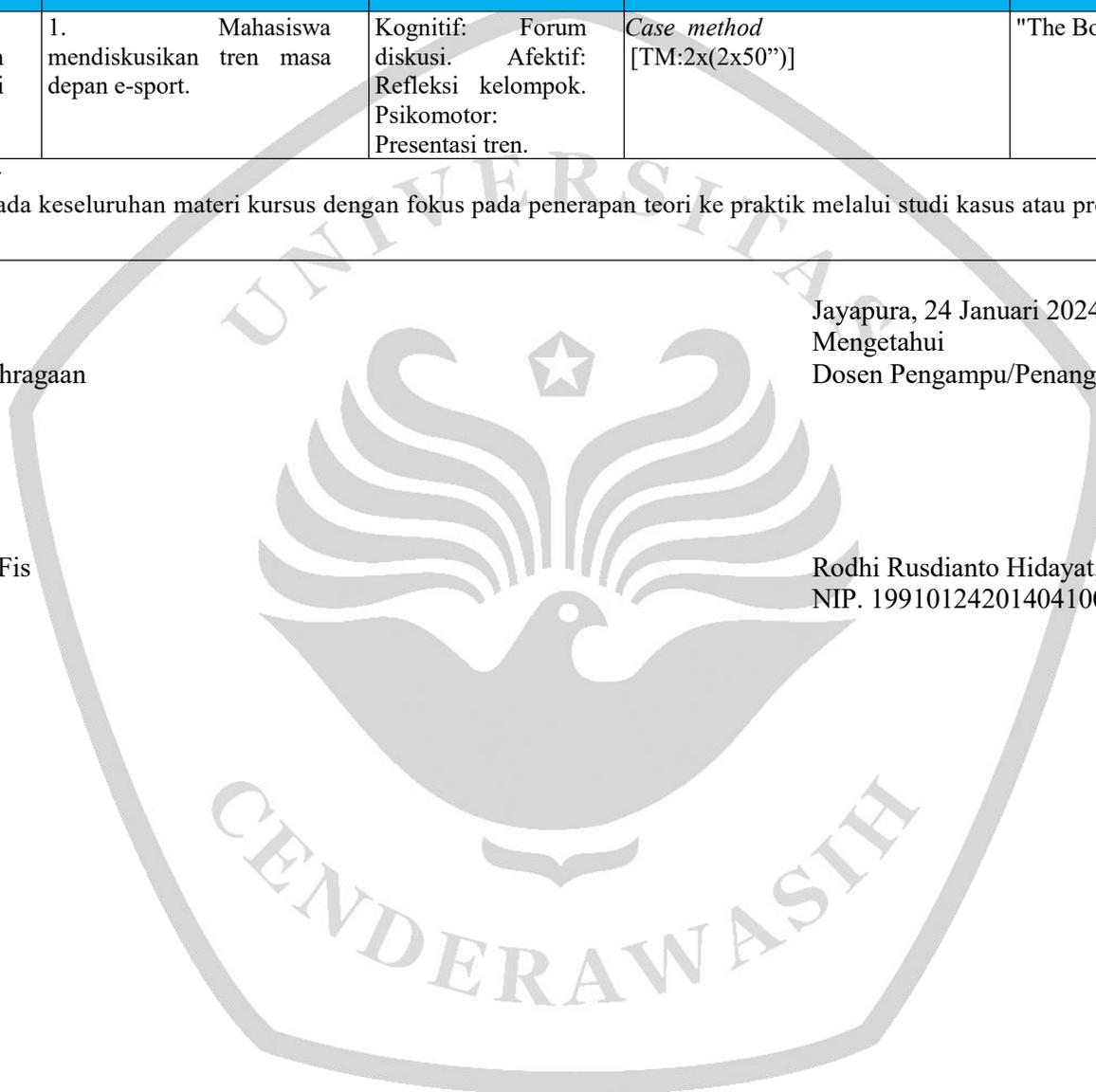
Matakuliah PraSyarat		-				
Mgg Ke-	Sub CP Mata Kuliah	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
13	Masa Depan E-Sport: Mahasiswa mendiskusikan tren masa depan dan potensi pertumbuhan e-sport.	1. Mahasiswa mendiskusikan tren masa depan e-sport.	Kognitif: Forum diskusi. Afektif: Refleksi kelompok. Psikomotor: Presentasi tren.	<i>Case method</i> [TM:2x(2x50")]	"The Book of Esports"	6%
14	UAS: Evaluasi Akhir Semester 1. (UAS): Mahasiswa diuji pada keseluruhan materi kursus dengan fokus pada penerapan teori ke praktik melalui studi kasus atau proyek.					20%

Ketua Program Studi Ilmu Keolahragaan

Dr. Daniel Womsiwor, S.Pd., M.Fis
NIP. 196912292003121001

Jayapura, 24 Januari 2024
Mengetahui
Dosen Pengampu/Penanggunjawab MK

Rodhi Rusdianto Hidayat, S.Pd., M.Pd
NIP. 199101242014041001



LAMPIRAN 1

RUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI ILMU KEOLAHRAGAAN

No.	Capaian Pembelajaran Lulusan	SumberAcuan
I	Sikap	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama,moral, danetika; 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; 4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada Negara dan bangsa; 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuanorisinal orang lain; 6. Bekerjasama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; 7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; 8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; 9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; 10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dankewirausahaan. 11. Menginternalisasi sikap apresiatif dan peduli dalam pelestarian lingkungan hidup, nilai-nilai olahraga dan social budaya yang berkembang di masyarakat. 	Lampiran Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
II	Pengetahuan	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai secara teoritis bidang ilmu keolahragaan secara mendalam serta memformulasikan masalah-masalah bidang keolahragaan secara sistematis dan procedural, 2. Mampu melakukan kajian-kajian ilmiah terhadap permasalahan keolahragaan secara mendalam yang didukung dengan keterampilan menulis ilmiah, analisis, serta penguasaan tes dan pengukuran olahraga yang modern, 3. Mampu menganalisis dan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan informasi dan data serta memberikan solusi pada setiap permasalahan secara mandiri dan atau kelompok, 	Capaian Pembelajaran Perkumpulan Program Studi Ilmu Keolahragaan Indonesia (P2SIKI)

No.	Capaian Pembelajaran Lulusan	SumberAcuan
	4. Mengerti dan memahami prosedur alisis untuk merencanakan, menyusun dan menerapkan metode pembelajaran dan pendidikan penjas kepada peserta didik 5. Mampu menjadi penggerak dan pengelola keolahragaan diberbagai bidang pekerjaan yang didukung kemampuan menganalisa permasalahan keolahragaan berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan terkini,	
III	Keterampilan Umum	
	1. 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,	Lampiran Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
	2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur,	
	3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmupengetahuan 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,	
	4. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi,	
	5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data,	
	6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya,	
	7. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan super visi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya,	
	8. Mampumelakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri,	
	9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiarism.	

No.	Capaian Pembelajaran Lulusan	SumberAcuan
IV	Keterampilan khusus	
	1. Mampu menciptakan, memandu, dan mengembangkan olahraga masyarakat, olahraga berkebutuhan khusus, olahraga kesehatan, olahraga kepariwisataan, dan olahraga rekreasi,	Capaian Pembelajaran Perkumpulan Program Studi Ilmu Keolahragaan Indonesia (P2SIKI)
	2. Mampu memberikan pelayanan jasa konsultasi olahraga kesehatan dan kebugaran untuk meningkatkan derajat kesehatan masyarakat menggunakan pendekatan inovatif, kreatif, dan teknologi mutakhir,	
	3. Mampu mengelola kegiatan bidang keolahragaan (event organizer/EO),	
	4. Mampu mengembangkan pusat-pusat kesehatan dan kebugaran,	
	5. Mampu mengaplikasikan pengetahuan ilmu keolahragaan dalam bidang komunikasi dan informasi,	
	6. Mampu menerapkan ilmu keolahragaan dalam rangka menyelesaikan permasalahan bidang keolahragaan serta memiliki kemampuan beradaptasi terhadap perubahan baru dalam bidang keolahragaan.	

LAMPIRAN 2

INSTRUMEN PENILAIAN (C2, A3) UNTUK PERTEMUAN 1-16 KISI-KISI KOGNITIF (C2: Menguraikan, Memberi Contoh, Menyimpulkan).

SUB BAHASAN	TAKSONOMI BLOOM C2		
	Menguraikan	Memberikan contoh	menyimpulkan
Pertemuan	<p>Dapat menjelaskan setiap sub bab dengan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Benar berdasarkan konsep atau teori yang ada. 2. Jelas, dibuktikan dengan adanya informasi tambahan yang mendukung teori. 3. Mudah dipahami karena disertai ilustrasi . 4. Terperinci karena dikembangkan menggunakan kombinasi berbagai litelatur sebagai pengayaan. 	<p>Dapat memberikan contoh pada topic yang dibahas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Benar berdasarkan konsep atau teori yang ada. 2. Jelas karena sesuai dengan topic dalam pembahasan. 3. Mudah dipahami karena disertai ilustrasi. 4. Terperinci sebab dikembangkan menggunakan kombinasi berbagai litelatur sebagai pengayaan. 	<p>Dapat menyimpulkan terjait topic yang dibahas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ada kesesuaian dengan topic yang dibahas. 2. Simpulan padat karena isinya lengkap sesuai dengan topik. 3. Terperinci sebab isinya runtut. 4. Mengerucut dari umum ke khusus/khusus ke umum.

INSTRUMEN RUBRIK KOGNITIF (C2)

Aspek/kategori/kriteria	4	3	2	1
Menguraikan	<p>Dapat menjelaskan setiap sub bab dengan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Benar berdasarkan konsep atau teori yang ada. 2. Jelas, dibuktikan dengan adanya informasi tambahan yang mendukung teori. 3. Mudah dipahami karena disertai ilustrasi . 4. Terperinci karena dikembangkan menggunakan kombinasi berbagai litelatur sebagai pengayaan 	<p>TIGA dari kriteria dapat menjelaskan setiap sub bab terpenuhi, sementara salah satu kriteria tidak terpenuhi.</p>	<p>DUA dari kriteria dapat menjelaskan setiap sub bab terpenuhi, sementara DUA kriteria tidak terpenuhi.</p>	<p>SATU dari kriteria dapat menjelaskan setiap sub bab terpenuhi, sementara TIGA kriteria tidak terpenuhi.</p>
Memberikan contoh	<p>Dapat memberikan contoh pada topic yang dibahas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Benar berdasarkan konsep atau teori yang ada. 2. Jelas karena sesuai dengan topic dalam pembahasan. 3. Mudah dipahami karena disertai ilustrasi. 4. Terperinci sebab dikembangkan menggunakan kombinasi berbagai litelatur sebagai pengayaan. 	<p>TIGA dari kriteria memberikan contoh setiap sub bab terpenuhi, sementara salah satu kriteria tidak terpenuhi.</p>	<p>DUA dari kriteria memberikan contoh setiap sub bab terpenuhi, sementara DUA kriteria tidak terpenuhi.</p>	<p>SATU dari kriteria memberikan contoh setiap sub bab terpenuhi, sementara TIGA kriteria tidak terpenuhi.</p>

Aspek/kategori/kriteria	4	3	2	1
menyimpulkan	Dapat menyimpulkan terjait topic yang dibahas: 1. Ada kesesuaian dengan topic yang dibahas. 2. Simpulan padat karena isinya lengkap sesuai dengan topic. 3. Terperinci sebab isinya runtut. 4. Mengerucut dari umum ke khusus/khusus ke umum.	TIGA dari kriteria memberikan contoh setiap sub bab terpenuhi, sementara salah satu kriteria tidak terpenuhi.	DUA dari kriteria memberikan contoh setiap sub bab terpenuhi, sementara DUA kriteria tidak terpenuhi.	SATU dari kriteria memberikan contoh setiap sub bab terpenuhi, sementara TIGA kriteria tidak terpenuhi.

PENILAIAN AFEKTIF: (A3) KISI-KISI

Aspek minat (Rubrik deskriptif), indicator situasi, A 3 (menyatakan pendapat)	
Indikator	Deksripsi
Perasaan senang	Merasa sangat senang mengikuti mata kuliah TP Petanque ini, mendorong untuk mau mempelajari
Keterlibatan mahasiswa	Keterlibatan mahamasiswa dalam perkuliahan TP Petanque sangat bagus , sebab mendorong untuk meneliti.
Ketertarikan	Mahamasiswa sangat tertarik terhadap mata kuliah TP Petanque sebab mendorong rasa ingin tahu.
Perhatian	Perhatian mahamasiswa pada matakuliah TP Petanque ini sangat tinggi , sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran.

INSTRUMEN PENILAIAN DOMAIN AFEKTIF, ASPEK MINAT DENGAN TEKNIK RUBRIK DISKRIPITIF

Aspek/kategori/kriteria	4	3	2	1
Perasaan senang	Merasa SANGAT SENANG mengikuti mata kuliah TP Petanque ini, mendorong untuk mau mempelajari	Merasa SENANG mengikuti mata kuliah TP Petanque ini, mendorong untuk mau mempelajari	Merasa KURANG SENANG mengikuti mata kuliah TP Petanque ini, mendorong untuk mau mempelajari	Merasa BOSAN mengikuti mata kuliah TP Petanque ini, mendorong untuk mau mempelajari
Keterlibatan mahasiswa	Keterlibatan mahamasiswa dalam perkuliahan TP Petanque SANGAT BAGUS , Sebab mendorong untuk meneliti.	Keterlibatan mahamasiswa dalam perkuliahan TP Petanque BAGUS , sebab mendorong untuk meneliti.	Keterlibatan mahamasiswa dalam perkuliahan TP Petanque KURANG BAGUS , sebab mendorong untuk meneliti.	Keterlibatan mahamasiswa dalam perkuliahan TP Petanque JELEK , sebab mendorong untuk meneliti.

Aspek/kategori /kriteria	4	3	2	1
Ketertarika	Mahamahasiswa SANGAT TERTARIK terhadap mata kuliah TP Petanque ini sebab mendorong rasa ingin tahu	Mahamahasiswa TERTARIK terhadap mata kuliah TP Petanque ini sebab mendorong rasa ingin tahu.	Mahamahasiswa KURANG TERTARIK terhadap mata kuliah TP Petanque ini sebab mendorong rasa ingin tahu.	Mahamahasiswa TIDAK TERTARIK terhadap mata kuliah TP Petanque ini sebab mendorong rasa ingin tahu
Perhatian	Perhatian mahamahasiswa pada matakuliah TP Petanque ini SANGAT TINGGI , sebab mendorong kesungguhan menyimak pembelajaran.	Perhatian mahamahasiswa pada matakuliah TP Petanque ini TINGGI , sebab mendorong kesungguhan menyimak pembelajaran.	Perhatian mahamahasiswa pada matakuliah TP Petanque ini RENDAH sebab mendorong kesungguhan menyimak pembelajaran.	Perhatian mahamahasiswa pada matakuliah TP Petanque ini SANGAT RENDAH , sebab mendorong kesungguhan menyimak pembelajaran.

DOMAIN PSIKOMOTORMELALUI RUBRIK DESKRIPTIF: UNTUK PERTEMUAN 9-16 KISI-KISI

POKOK BAHASAN	DOMAIN PSIKOMOTOR (Dave 1967), pada P3 (Presisi)		
	ASPEK		
	Menunjukkan	Mengoperasikan	Mendorong
PERTEMUAN 2-13	Mahamahasiswa mendapat pemahaman yang: <ol style="list-style-type: none"> 1. lengkap 2. terperinci. 3. Mudah dipahami 4. jelas ditangkap 	Mahamahasiswa dapat melakukan aktivitas: <ol style="list-style-type: none"> 1. dengan lancer mengulas yang disampaikan dosen 2. dengan baik menyimpulkan yang telah dipahami dengan teliti menganalisis sesuai topik yang dikaji. 3. Dengan benar menetapkan pilihan desain penelitian sesuai topik yang dibahas 	Mahamahasiswa terampil: <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk melakukan rancangan sesuai topik yang dibahas. 2. Untuk membuat rumusan desain penelitian sesuai topik yang dibahas. 3. Terdorong untuk melakukan aktivitas yang lebih tinggi lagi dari apa yang disampaikan oleh dosen 4. Terdorong untuk mengkombinasikan berbagai informasi yang telah dipahami agar dapat pemahaman yang semakin baik.

instumen

Aspek/kategori/kriteria	4	3	2	1
Menunjukkan	Mahasiswa dapat melakukan aktivitas yang: 1. lengkap 2. terperinci. 3. Mudah dipahami 4. jelas ditangkap	TIGA dari kriteria aktivitas yang dilakukan mahasiswa , yang baik dipenuhi, sementara salah SATU kriteria tidak dipenuhi	DUA dari kriteria aktivitas yang dilakukan mahasiswa yang baik dipenuhi, sementara salah DUA kriteria tidak dipenuhi	SATU dari kriteria aktivitas yang dilakukan mahasiswa yang baik dipenuhi, sementara salah TIGA kriteria tidak dipenuhi
Mengoprasikan	Mahasiswa dapat melakukan aktivitas: 1. dengan lancar mengulas yang disampaikan dosen 2. dengan baik menyimpulkan yang telah dipahami 3. dengan teliti menganalisis sesuai topik yang dikaji. 4. Dengan benar menetapkan pilihan desain penelitian sesuai topik yang dibahas	TIGA dari kriteria menunjukkan yang baik dipenuhi, sementara salah SATU kriteria tidak dipenuhi	DUA dari kriteria menunjukkan yang baik dipenuhi, sementara salah DUA kriteria tidak dipenuhi	SATU dari kriteria menunjukkan yang baik dipenuhi, sementara salah TIGA kriteria tidak dipenuhi
Mendorong	Mahasiswa terampil: 1. Untuk melakukan rancangan sesuai topik yang dibahas. 2. Untuk membuat rumusan desain penelitian sesuai topic yang dibahas. 3. Terdorong untuk melakukan aktivitas yang lebih tinggi lagi dari apa yang disampaikan oleh dosen 4. Terdorong untuk mengkombinasikan berbagai informasi yang telah dipahami Agar dapat pemahaman yang semakin baik.	TIGA dari kriteria menunjukkan yang baik dipenuhi, sementara salah SATU kriteria tidak dipenuhi	DUA dari kriteria menunjukkan yang baik dipenuhi, sementara salah DUA kriteria tidak dipenuhi	SATU dari kriteria menunjukkan yang baik dipenuhi, sementara salah TIGA kriteria tidak dipenuhi

