

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET (JK 210)



Dosen:

Dr. Sucipto, M.Kes., AIFO.
Dr. Jajat Darajat K. N., M.Kes., AIFO
Agus Gumilar, M.Pd.
Reshandi Nugraha, M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2020

2. Deskripsi Mata kuliah

Mata Kuliah ini merupakan mata kuliah keahlian inti program studi bagi mahasiswa program studi PJKR. Garis-garis besar matakuliah ini mencakup tentang sejarah perkembangan dan organisasi bola basket, teknik, taktik dan strategi bola basket, peraturan permainan dan pertandingan bola basket, didaktik-metodik pembelajaran bola basket, dan model-model pembelajaran bola basket. Selesai mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa dapat memahami, menerapkan, dan mengapresiasi pembelajaran bola basket, yang meliputi pembelajaran sejarah perkembangan dan organisasi, teknik, taktik, dan strategi, peraturan permainan dan pertandingan, didaktik dan metodik pembelajaran, serta implementasi model-model pembelajaran permainan bola basket. Pelaksanaan perkuliahan melalui tatap muka dan praktik, responsi melalui daring, dan pemberian tugas. Pelaksanaan perkuliahan menggunakan pendekatan taktis dalam bentuk ceramah, diskusi, berupa penyelesaian tugas, penyusunan dan penyajian makalah, revidi buku dan jurnal ilmiah, dan pendekatan praktik lapangan berupa pendekatan teknis, taktis, dan kompetitif. Pelaksanaan perkuliahan ini juga dilengkapi dengan penggunaan media pembelajaran seperti audio-visual.

3. Capaian Pembelajaran Program Studi (CPPS)

Sikap

- S1 Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius
- S2 Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika
- S3 Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila
- S9 Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
- S11 Bersikap dan berperilaku ilmiah, edukatif dan religius.

Pengetahuan

- P1 Memahami konsep-konsep pedagogik untuk melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani.
- P2 Memahami konsep-konsep teoritis pendidikan jasmani yang mendukung pembelajaran pendidikan jasmani
- P7 Memahami konsep-konsep teoritis ilmu keolahragaan untuk melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani
- P8 Memahami Konsep-konsep teknik cabang olahraga untuk melaksanakan pembelajaran Pendidikan jasmani

Keterampilan Umum

- KU1 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.
- KU2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.

KU5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data

Keterampilan Khusus

KK1 Memiliki keterampilan menerapkan konsep dan prinsip pedagogik dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani.

KK2 Memiliki keterampilan untuk menerapkan konsep-konsep teoritis pendidikan jasmani yang mendukung pembelajaran pendidikan jasmani.

KK7 Memiliki keterampilan untuk menerapkan konsep-konsep teoritis ilmu keolahragaan dalam pembelajaran pendidikan jasmani

KK8 Memiliki keterampilan untuk menerapkan konsep-konsep teknik cabang olahraga untuk melaksanakan pembelajaran Pendidikan jasmani

4. Capaian Pembelajaran Mata kuliah (CPM)

M1 Mahasiswa mampu memahami tentang konsep dasar, tujuan, dan fungsi PJOK sebagai dasar pengembangan tentang teori-teori dalam pembelajaran bola basket

M2 Mahasiswa mampu merancang rencana pembelajaran berdasarkan setiap model pembelajaran yang akan digunakan

M3 Mahasiswa mampu melakukan berbagai aktivitas gerak dengan memanfaatkan permainan bola basket berdasarkan prinsip dan teorinya.

M4 Mahasiswa mampu memahami peraturan pertandingan dan peraturan permainan bola basket

5. Deskripsi Rencana Pembelajaran

Pert.	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
1	Mahasiswa dapat menjelaskan sejarah dan perkembangan bola basket yang meliputi asal mula permainan bola basket dan perkembangan bola basket di Indonesia dan di dunia Internasional	Sejarah dan perkembangan bola basket a. Asal mula permainan b. Perkembangan bola basket	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas praktek mandiri.	1 dan 2
2	Mahasiswa dapat memahami dan mendemonstrasikan permainan bolabasket yang meliputi ball	Pengenalan permainan bola basket a. Ball handling	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference	2 x 50 menit	Diskusi kelas, membuat resume,	1 dan 2

Pert.	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
	handling, sikap berdiri(stance), dan footwork dalam permainan bolabasket	b. Sikap berdiri (stance) c. footwork	untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas		partisipasi aktif dan tugas praktek mandiri.	
3	Mahasiswa dapat memahami dan mendemonstrasikan teknik dasar permainan bola basket yang meliputi memegang bola, menangkap dan mengoper bola dalam permainan bola basket	Pengenalan permainan bola basket a. Memegang bola b. Mengoper bola c. Menangkap bola	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas praktek mandiri.	1 dan 2
4	Mahasiswa dapat memahami dan mendemonstrasikan teknik dasar menggiring bola yang meliputi dribbling lurus, zigzag dan memutar dalam permainan bola basket	Teknik dasar menggiring bola a. Dribbling lurus b. Dribbling zig-zag c. Dribbling memutar	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas praktek mandiri.	1 dan 2
5	Mahasiswa dapat memahami dan mendemonstrasikan teknik dasar memasukkan bola ke basket yang meliputi sikap menembak dan benk shoot dalam permainan bola basket	Teknik dasar memasukkan bola ke basket a. Sikap Memasukkan bola ke basket b. Benk shoot	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas praktek mandiri.	1 dan 2
6	Mahasiswa dapat memahami dan mendemonstrasikan teknik dasar memasukkan bola ke basket yang meliputi macam-macam gerakan lay-up shoot dalam permainan bola basket	Teknik dasar lay-up shoot a. Gerakan dua irama langkah(two count rhytem) b. Gerakan dua irama langkah di lanjutkan dengan memasukkan	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas praktek mandiri.	1 dan 2

Pert.	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
		bola ke basket				
7	Mahasiswa dapat menjelaskan dan mengimplementasikan peraturan permainan bola basket yang meliputi aturan pokok dan penjelasannya dalam permainan bolabasket	Peraturan Permainan Bola basket a. Aturan pokok b. Penjelasan	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas praktek mandiri.	1 dan 2
8	UTS					
9	Mahasiswa dapat menjelaskan dan mengimplementasikan taktik permainan bola basket yang meliputi taktik individu, taktik unit, dan taktik tim dalam permainan bola basket	Taktik Permainan Bola basket a. Taktik individu b. Taktik unit Taktik tim	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas praktek mandiri.	1 dan 2
10	Mahasiswa dapat menjelaskan dan mengimplementasikan strategi penyerangan permainan bola basket yang meliputi penyerangan 1-3-1 dan screening dalam permainan bolabasket	Strategi penyerangan Permainan Bola basket a. Penyerangan 1-3-1 screening	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas praktek mandiri.	1 dan 2
11	Mahasiswa dapat menjelaskan dan mengimplementasikan strategi pertahanan daerah dan man to man marking dalam permainan bola basket	Strategi Permainan Bola basket a. pertahanan daerah b. man to man marking	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas praktek mandiri.	1 dan 2
12	Mahasiswa dapat menjelaskan dan mengimplementasikan perwasitan	Perwasitan Permainan Bola basket	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS	2 x 50 menit	Diskusi kelas, membuat resume,	3

Pert.	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
	permainan bola basket yang meliputi leading official dan trailing official dalam permainan bola basket	a. leading official b. traillimng official	(SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas		partisipasi aktif dan tugas praktek mandiri.	
13	Mahasiswa dapat mengetahui, memahami dan mampu menyusun sistem dan jadwal pertandingan bola basket Mahasiswa dapat melakukan simulasi perwasitan dan pertandingan.	<ul style="list-style-type: none"> Menyusun sistem dan jadwal pertandingan bola basket. Simulasi perwasitan. 	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas praktek mandiri.	3
14	Mahasiswa dapat menjelaskan dan mengimplementasikan didaktik dan metodik pengajaran permainan bola basket yang meliputi model-model pembelajaran permainan bola basket	Didaktik dan metodik pengajaran bola basket a. model-model pembelajaran b. pendekatan pembelajaran	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas praktek mandiri.	4
15	Mahasiswa dapat menjelaskan dan mengimplementasikan didaktik dan metodik pengajaran permainan bola basket yang meliputi model-model pembelajaran permainan bola basket	Didaktik dan metodik pengajaran bola basket a. model-model pembelajaran b. pendekatan pembelajaran	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas praktek mandiri.	4
16	UAS					

6. Rujukan :

1. Haris. (1998). Teknik Dasar Permainan Bola Basket. FPOK UPI
2. Adolf, Rupp. (1985). Championship Basketball, printed in the United States of America.
3. PERBASI. (2000) Peraturan Permainan Bola Basket. Direktorat Keolahragan. Jakarta.
4. Nasution, M. A., Didaktik dan Azas-azas Mengajar.

7. Instrumen Penilaian

Penilaian mata kuliah mempertimbangkan beberapa aspek sebagai berikut:

- a. Jumlah kehadiran minimal 80 %
- b. Tugas mandiri dan penyusunan makalah
- c. Reviu artikel
- d. Ujian Tengah Semester (UTS)
- e. Ujian Akhir Semester (UAS)

Format penilaian yang digunakan adalah:

Hasil penilaian kemudian dikonversi sebagaimana berikut:

Tabel Konversi Nilai

Keterangan Nilai			Tingkat Kemampuan	Keterangan
Huruf	Angka	Derajat Mutu		
A	4,0	Istimewa	90 - 100	
A -	3,7	Hampir Istimewa	85 - 89	
B +	3,4	Baik Sekali	80 - 84	
B	3,0	Baik	75 - 79	
B -	2,7	Cukup Baik	70 - 74	
C +	2,4	Lebih dari Cukup	65 - 69	
C	2,0	Cukup	60 - 64	Batas minimum kelulusan jenjang S-2 dan S-3
D	1,0	Kurang	55 - 59	Batas kelulusan jenjang D-3 dan S-1
E	< 1,0	Gagal	Lebih kecil dari 55	Harus mengontrak ulang

Bandung, Agustus 2020
Dosen Pengampu

Dr. Sucipto, M.Kes., AIFO