

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

TEORI BERMAIN (JK 213)



Dosen:

Drs. H. Toto Subroto, M.Pd.

H. Carsiwan, M.Pd.

Asep Sumpena, M.Pd.

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

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	No.Dok : FPOK-UPI-RPS-JK-213
	Teori Bermain	Revisi : 002
		Tanggal : 2 November 2020 Halaman: 1-7 Halaman
Dibuat Oleh:  <u>Drs. H. Toto Subroto, M.Pd.</u> NIP. 196208081987031002	Diperiksa Oleh:  <u>Drs. Sucipto., M.Kes., AIFO</u> NIP. 196106121987031000	Disetujui Oleh:  <u>Dr. Yusuf Hidayat, M.Si.</u> NIP. 196808301999031001
Dosen Pengampu Mata Kuliah	TPK Program Studi PJKR	Ketua Program Studi PJKR

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

1. Identitas Mata kuliah

Nama Program Studi : S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Nama Mata kuliah : Teori Bermain
Kode Mata kuliah : JK 213
Kelompok Mata Kuliah : Mata Kuliah Keahlian Inti Program Studi (MKKIPS)
Bobot sks : 2 (Dua)
Semester : 3 (Tiga) / Ganjil
Prasyarat : -
Status : Wajib
Dosen dan Kode Dosen : Drs. H. Toto Subroto, M.Pd. (1112)
H. Carsiwan, M.Pd. (2228)
Asep Sumpena, M.Pd. (2886)

2. Deskripsi Mata kuliah

Pada mata kuliah ini, mahasiswa memperhatikan, membaca, berdiskusi tentang konsep dasar Teori Bermain yang meliputi pandangan psikologi dan biologi tentang bermain, fungsi bermain dalam pendidikan, makna bermain dalam pendidikan, fungsi bermain dalam usaha pendidikan; Pembelajaran Permainan yang meliputi landasan-landasan, tahap pertumbuhan dan perkembangan anak, jenis permainan dan konsep gerak, dan pembelajaran permainan; Pengelompokan Jenis Permainan berdasarkan jumlah pemain, berdasarkan penggunaan alat, berdasarkan perbedaan peraturan, berdasarkan perbedaan di lembaga pendidikan; dan Permainan Tradisional. Melalui kegiatan perkuliahan tatap muka teori dan praktik, responsi melalui daring, dan pemberian tugas, mahasiswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang teori bermain sebagai landasan konseptual dan praktik penyelenggaraan pembelajaran PJOK, serta dapat mempraktikkan berbagai jenis permainan dalam pembelajaran PJOK, serta memiliki perilaku tanggung jawab baik dalam menangani tugas-tugas perkuliahan sendiri maupun tugas-tugas perkuliahan kelompok. Evaluasi perkuliahan dilakukan pada tengah semester dan akhir semester dengan cara tes teori, observasi, dan tugas-tugas terstruktur yang diberikan oleh dosennya

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

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

KU6 Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya

Keterampilan Khusus

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

KK2 Memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang proses dan jenis-jenis metode penelitian dalam penelitian pendidikan

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

4. Capaian Pembelajaran Mata kuliah (CPM)

M1 Memiliki Pengetahuan dan pemahaman tentang teori bermain dan permainan

M2 Memiliki Pengetahuan dan pemahaman tentang makna dan fungsi bermain dalam pembelajaran PJOK

M3 Memiliki Pengetahuan dan pemahaman tentang pembelajaran permainan dalam pembelajaran PJOK.

M4 Memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang jenis-jenis permainan, serta terampil dalam mempraktekkannya.

M5 Memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang permainan tradisional, serta terampil dalam mempraktekkannya.

5. Deskripsi Rencana Pembelajaran

Pert.	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
1 - 2	<ol style="list-style-type: none"> Memahami konsep bermain dan permainan. Memahami ciri-ciri bermain Memahami konsep bermain dari teori-teori psikologi dan biologi. 	Teori bermain dan permainan	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan mengerjakan tugas.	4 x 50 menit	Diskusi kelas, partisipasi aktif, dan tugas membuat resume..	2.
3	<ol style="list-style-type: none"> Memahami makna bermain dalam PJOK. Memahami fungsi bermain dalam PJOK di sekolah. Memahami fungsi bermain dalam aktivitas rekreasi. 	Makna dan fungsi bermain dalam PJOK	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan mengerjakan tugas.	2 X 50 menit	Diskusi kelas, partisipasi aktif, dan tugas membuat resume.	1
4 - 5	<ol style="list-style-type: none"> Memahami konsep pembelajaran permainan berdasarkan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak sekolah Memahami jenis permainan dan konsep gerak 	Pembelajaran permainan dan jenis permainan	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan mengerjakan tugas.	4 x 50 menit	Diskusi kelas, partisipasi aktif, dan tugas membuat resume.	2
6 -7	Memahami konsep pembelajaran permainan dalam PJOK di sekolah	Pembelajaran permainan dalam PJOK di sekolah	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan mengerjakan tugas.	4 x 50 menit	Diskusi kelas, partisipasi aktif, dan tugas membuat resume.	2
8	UTS					

Pert.	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
9 - 13	1. Memahami jenis-jenis permainan 2. Terampil mempraktikkan jenis-jenis permainan.	Jenis-jenis permainan	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan mengerjakan tugas.	10 x 50 menit	Diskusi kelas, partisipasi aktif, tugas membuat resume, dan tugas praktek mandiri.	2
14 - 15	1. Memahami jenis-jenis permainan tradisional 2. Terampil mempraktikkan jenis-jenis permainan tradisional	Jenis-jenis permainan tradisional	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan mengerjakan tugas.	4 x 50 menit	Diskusi kelas, partisipasi aktif, tugas membuat resume, dan tugas praktek mandiri.	2
16	UAS					

6. Daftar Rujukan

1. Agur Mahendra., 2015., Permainan Anak dan Permainan Tradisional., Bandung, CV Bintang Warli Artika.
2. Sukintaka., 1992., Teori Bermain., Depdikbud : Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

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)
- f.

Format penilaian yang digunakan adalah:

$$\frac{(2 \times \text{Tugas}) + (1 \times \text{UTS}) + (2 \times \text{UAS})}{5}$$

Hasil penilaian kemudian dikonversi sebagai berikut:

Tabel Konversi Nilai dalam Abjad

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

Drs. H. Toto Subroto, M.Pd