

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**  
**DMP CABANG OLAHRAGA PERMAINAN (JK 227)**



**Dosen:**

**Drs. H. Toto Subroto, M. Pd.**  
**Dr. H. Yunyun Yudiana, M. Pd.**  
**H. Carsiwan, 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

Pada mata kuliah ini, mahasiswa membahas konsep dasar ilmiah pengembangan perangkat pembelajaran penjasorkes melalui berbagai pendekatan/model yang berkaitan dengan penguasaan keterampilan gerak dasar dalam pembelajaran *tag games* (permainan kejar-kejaran), *handball like games* (permainan menggunakan lengan), *soccer like games* (permainan seperti sepak bola), raket game (permainan dengan menggunakan raket), dan *net games* (permainan dengan menggunakan net). Peserta didik diharapkan mampu mengupas tataran pengetahuan, pemahaman secara teoretis dan filosofis, pada perkuliahan ini juga ditonjolkan berbagai model /pendekatan pembelajaran penjas yang mutakhir, perangkat pembelajaran yang efektif, serta penguasaan kompetensi guru penjas yang diterapkan pada praktik kegiatan Peer Teaching, yang kreatif dan aspiratif dalam mensiasati /modifikasi media pembelajaran cabang olahraga permainan. Melalui kegiatan perkuliahan tatap muka teori dan praktik, responsi melalui daring, dan pemberian tugas, mahasiswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang cabang olahraga permainan dalam PJOK di SMP dan SMA/SMK, 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, 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
- P3 Memahami prinsip dan teknik perencanaan pembelajaran pendidikan jasmani
- P4 Memahami prinsip dan teknik pengelolaan 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
- KK3 Memiliki keterampilan untuk menerapkan prinsip dan teknik perencanaan pembelajaran pendidikan jasmani
- KK4 Memiliki keterampilan untuk menerapkan prinsip dan teknik pengelolaan pembelajaran pendidikan jasmani

#### **4. Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPM)**

- M1 Memiliki kemampuan menganalisis kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) PJOK sebagai dasar proses pembelajaran permainan.
- M2 Memiliki kemampuan merancang rencana pembelajaran berdasarkan setiap model pembelajaran yang akan digunakan.
- M3 Memiliki kemampuan menerapkan rencana pembelajaran berdasarkan model pembelajaran yang digunakan.
- M4 Memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang model-model pembelajaran dalam pembelajaran permainan PJOK.
- M5 Memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang konsep dasar, tujuan, dan fungsi PJOK sebagai dasar pengembangan didaktik metodik pengajaran permainan.
- M6 Mampu memahami dan mempraktekan berbagai pembelajaran cabang olahraga permainan berdasarkan prinsip-prinsip atau azas-azas didaktik dan metodik dalam pembelajaran pendidikan jasmani di lingkungan persekolahan

## 5. Deskripsi Rencana Pembelajaran

PRT.	IPCM	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
1	Menganalisis kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) PJOK sebagai dasar proses pembelajaran permainan.	Rumusan KI dan KD PJOK di SMP dan SMA/SMK	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), latihan praktek.	2x50 menit	Penugasan tes terstruktur, tes perorangan dan kelompok.	1
2	Merancang rencana pembelajaran berdasarkan pendekatan taktis	Konsep dasar untuk pembelajaran pendekatan taktis dalam implementasi kurikulum 2013	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), latihan praktek.	2x50 menit	Penugasan tes terstruktur, tes perorangan dan kelompok.	1
3	Merancang rencana pembelajaran berdasarkan model pembelajaran <i>Peer Teaching</i>	Konsep dasar pembelajaran berdasarkan model pembelajaran <i>Peer teaching</i> dalam kurikulum 2013	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), latihan praktek.	2x50 menit	Penugasan tes terstruktur, tes perorangan dan kelompok.	1

<b>PRT.</b>	<b>IPCM</b>	<b>Bahan Kajian</b>	<b>Bentuk Pembelajaran</b>	<b>Waktu</b>	<b>Tugas dan Penilaian</b>	<b>Rujukan</b>
4	Mampu mengetahui dan memahami tentang model-model pembelajaran dalam pembelajaran permainan PJOK	Konsep dasar model-model pembelajaran dalam kurikulum 2013	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), latihan praktek.	2x50 menit	Penugasan tes terstruktur, tes perorangan dan kelompok.	1
5	Mampu menerapkan model-model pembelajaran dalam pembelajaran permainan PJOK	Menerapkan model-model pembelajaran dalam pembelajaran permainan PJOK	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), latihan praktek.	2x50 menit	Penugasan tes terstruktur, tes perorangan dan kelompok.	1
6	Mampu menganalisis model-model pembelajaran dalam pembelajaran permainan PJOK	menganalisis model-model pembelajaran dalam pembelajaran permainan PJOK	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), latihan praktek.	2x50 menit	Penugasan tes terstruktur, tes perorangan dan kelompok.	1
7	Mampu mensintesis model-model pembelajaran dalam pembelajaran permainan PJOK	mengsintesis model-model pembelajaran dalam pembelajaran permainan PJOK	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari	2x50 menit	Penugasan tes terstruktur, tes perorangan dan kelompok.	1

PRT.	IPCM	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
			dosen (ceramah), latihan praktek.			
8	<b>UJIAN TENGAH SEMESTER</b>					
9	Mengetahui dan memahami tentang konsep dasar, tujuan, dan fungsi PJOK sebagai dasar pengembangan didaktik metodik pengajaran permainan	Konsep dasar, tujuan, dan fungsi PJOK sebagai dasar pengembangan didaktik metodik pengajaran permainan	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), latihan praktek.	2x50 menit	Penugasan tes terstruktur, tes perorangan dan kelompok.	1
10	Memahami dan mempraktekan cabang olahraga permainan <i>tag games</i> berdasarkan prinsip-prinsip atau azas-azas didaktik dan metodik dalam pembelajaran pendidikan jasmani di lingkungan persekolahan	Memahami dan mempraktekan cabang olahraga permainan <i>tag games</i>	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), latihan praktek.	2x50 menit	Diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1
11	Memahami dan mempraktekan cabang olahraga permainan <i>handball like games</i> berdasarkan prinsip-prinsip atau azas-azas didaktik dan metodik dalam pembelajaran pendidikan jasmani di lingkungan persekolahan.	Memahami dan mempraktekan cabang olahraga permainan <i>handball like games</i>	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), latihan praktek.	2x50 menit	Diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1
12	Memahami dan mempraktekan cabang olahraga permainan <i>soccer</i>	Memahami dan mempraktekan cabang	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk	4x50 menit	Penugasan tes terstruktur, tes	1

PRT.	IPCM	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
	<i>like games</i> berdasarkan prinsip-prinsip atau azas-azas didaktik dan metodik dalam pembelajaran pendidikan jasmani di lingkungan persekolahan	olahraga permainan <i>soccer like games</i>	LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), latihan praktek.		perorangan dan kelompok.	
13	Memahami dan mempraktekan cabang olahraga permainan <i>racket games</i> berdasarkan prinsip-prinsip atau azas-azas didaktik dan metodik dalam pembelajaran pendidikan jasmani di lingkungan persekolahan	Memahami dan mempraktekan cabang olahraga permainan <i>racket games</i>	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), latihan praktek.	2x50 menit	Penugasan tes terstruktur, tes perorangan dan kelompok.	1
14	Memahami dan mempraktekan cabang olahraga permainan <i>net games</i> berdasarkan prinsip-prinsip atau azas-azas didaktik dan metodik dalam pembelajaran pendidikan jasmani di lingkungan persekolahan	Memahami dan mempraktekan cabang olahraga permainan <i>net games</i>	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), latihan praktek.	2x50 menit	Penugasan tes terstruktur, tes perorangan dan kelompok.	1
15	Menganalisis cabang olahraga permainan berdasarkan prinsip-prinsip atau azas-azas didaktik dan metodik dalam pembelajaran pendidikan jasmani di lingkungan persekolahan	Menganalisis cabang olahraga permainan berdasarkan prinsip-prinsip atau azas-azas didaktik dan metodik dalam pembelajaran pendidikan jasmani di	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), latihan	2x50 menit	Penugasan tes terstruktur, tes perorangan dan kelompok.	1

PRT.	IPCM	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
		lingkungan persekolahan	praktek.			
16	<b>UJIAN AKHIR SEMESTER</b>					

## 6. Daftar Rujukan

1. Course on UPI didactics and methodic sport game (Dr, Bart Crum, Mr.Mart Regterschot, Mr. Jorg Radstake) Rujukan : Resume Course didactics methodics sport game jur POR, [Agusmahendra@yahoo.com](mailto:Agusmahendra@yahoo.com) website <http://fpok.upi.edu>
2. Griffin, Linda L., Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L., *Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach*. USA: Human Kinetics, 1997.
3. FIVB. Coaches Manual. Lausanne: Federation Internationale De Volley-Ball, 1989
4. Frohner, Berthold. *Spiele Fur Das Volleyballtraining*. Berlin: Sportverlag, 1988
5. Metzler, Michael W., *Instructional Models For Physical Education*. Massachusetts: Allyn & Bacon, 2000.
6. Dunphy, Marv, and Wilde, Rod. *Volleyball Today*. (second Edition). Singapore: Thomson Learning Asia, 2000.
7. Sawula, Lorne, and Valeriate, Terry. *Volleyball Development Model*. (2nd Edition) Canada: The Canadian Volleyball Association, 1982.
8. Hastings, John. *Volleyball: Karch Kiraly's Championship*. New York: A Fireside Book, Simon & Schuster. 1990.
9. Viera, Barbara L., and Fergusson, Bonnie J., *Bolavoli Tingkat Pemula*. (Terjemahan Monti). Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1996.
10. PP. PBVSI. *Pelatihan Bolavoli di Indonesia*. Jakarta: Sekretariat Umum PP. PBVSI, 1995.
11. Toto Subroto, Yunyun Yudianta, dan Carsiwan. *Permainan Bolavoli*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2004.

## 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 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.