

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PEMBELAJARAN PERMAINAN GATEBALL**






Dosen:

Drs. Mudjihartono, M.Pd.

Sufyar Mudjiyanto, M.Pd.

Agus Gumilar, M.Pd.

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

| | | |
|---|---|--|
|  | RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER | No.Dok : FPOK-UPI-RPS-JK-406 |
| | (Pembelajaran Gateball) | Revisi : 02 |
| | | Tanggal : 25 Agustus 2020 Halaman: 1-13 Halaman |
| Dibuat Oleh: Drs. Mudjihartono, M.Pd NIP 196506141990011001 | Diperiksa Oleh:  <u>Dr. Sucipto, M.Kes. AIFO</u> NIP. 196106121987031000 | Disetujui Oleh:  <u>Dr. Yusuf Hidayat, M.Si.</u> NIP. 196808301999031001 |
| Dosen | TPK Prodi PJKR | Ketua Prodi PJKR |

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

1. Identitas Mata kuliah

Nama Program Studi : S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Nama Mata kuliah : Pembelajaran Permainan Gateball
Kode Mata kuliah : JK 406
Kelompok Mata kuliah : Mata Kuliah Keahlian Pilihan Program Studi (MKKPPS)
Bobot sks : 2 (dua)
Semester : 2 (dua)
Prasyarat : -
Status (wajib/ pilihan) : Pilihan
Dosen dan Kode Dosen : Drs. Mudjihartono, M.Pd (1418)
Sufyar Mudjianto, M.Pd. (2542)
Agus Gumilar, M.Pd. (2862)

2. Deskripsi Mata kuliah

Mata Kuliah ini berisikan tentang sejarah permainan gateball mulai dari ditemukannya permainan gateball, perkembangan permainan gateball mulai dari Eropa, Amerika, Asia sampai ke Indonesia. perkuliahan ini juga membahas tentang keterampilan permainan gateball, teknik dasar dan taktik permainan gateball, sampai peraturan permainan gateball.

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 Matakuliah (CPM)

- M1 Mengetahui, memahami, dan menjelaskan konsep dasar permainan gateball
- M2 Memiliki keterampilan bermain gateball
- M3 Memiliki keterampilan mengajar dalam pembelajaran permainan gateball di sekolah
- M4 Mengetahui, memahami, dan menjelaskan konsep perwasitan, dan organisasi sistem pertandingan dalam olahraga gateball
- M5 Memodifikasi pembelajaran permainan gateball di sekolah.
- M6 Membuat Rencana Program Pembelajaran dalam konteks pembelajaran di sekolah

5. Deskripsi Rencana Pembelajaran

| Pert. | Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah | Bahan Kajian | Bentuk Pembelajaran | Waktu | Tugas dan Penilaian | Rujukan |
|--------------|--|---|---|--------------|--|----------------|
| 1 | Mahasiswa Dapat memahami dan menjelaskan konsep permainan gateball | Konsep Permainan Gateball: a. pengertian gateball b. perbedaan permainan dan pertandingan gateball c. keterampilan dasar permainan gateball d. aplikasi permainan gateball dalam pembelajaran jasmani | Mendengarkan penjelasan dosen, diskusi, tanya jawab Perkuliahan dilaksanakan secara daring | 2 x 50 menit | Mencari dan mendiskusikan konsep-konsep gateball serta penerapannya dalam pembelajaran | 2,4,5 |

| Pert. | Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah | Bahan Kajian | Bentuk Pembelajaran | Waktu | Tugas dan Penilaian | Rujukan |
|--------------|--|--|--|--------------|---|----------------|
| | | | atau luring (Via Aplikasi zoom, google meeting, dll) | | | |
| 2 | Mahasiswa Dapat memahami dan menjelaskan sejarah awal permainan gateball di dunia sampai masuk dan berkembang di Indonesia | Sejarah Permainan gateball: a. Eropa b. Amerika c. Asia d. Indonesia | Mendengarkan penjelasan dosen, diskusi, tanya jawab Perkuliahan dilaksanakan secara daring atau luring (Via Aplikasi zoom, google meeting, dll) | 2 x 50 menit | Mencari dan mendiskusikan konsep-konsep gateball serta penerapannya daam pembelajaran | 5 |
| 3 | Mahasiswa Dapat memahami dan menjelaskan perlengkapan dan lapangan gateball | Menjelaskan lapangan dan cara menggunakan perlengkapan gateball | Dosen Mendemonstrasikan, praktek, latihan/drill Perkuliahan dilaksanakan secara daring atau luring (Via Aplikasi zoom, google meeting, dll) | 2 x 50 menit | Mencari dan dan mempraktekkan terkait sarana dan prasarana bermain gateball | 5,6 |
| 4 | Mahasiswa Dapat | Keterampilan dasar Pukulan | Dosen | 2 x 50 | Mencari dan | 1,3,5 |

| Pert. | Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah | Bahan Kajian | Bentuk Pembelajaran | Waktu | Tugas dan Penilaian | Rujukan |
|--------------|--|--|--|--------------|--|----------------|
| | mempraktekkan keterampilan dasar Gateball (Pukulan Bola Start) | Bola Start | mendemonstrasikan, latihan, praktek/drill Perkuliahan dilaksanakan secara daring atau luring (Via Aplikasi zoom, google meeting, dll) | menit | mempraktekkan bentuk-bentuk pukulan bola start | |
| 5 | Mahasiswa Dapat mempraktekkan keterampilan dasar Gateball (Pukulan Bola Touch) | Keterampilan dasar Pukulan Bola Touch | Dosen mendemonstrasikan, Latihan, praktek/Drill Perkuliahan dilaksanakan secara daring atau luring (Via Aplikasi zoom, google meeting, dll) | 2 x 50 menit | Mencari dan mempraktekkan bentuk-bentuk pukulan bola touch | 1,3,5 |
| 6 | Mahasiswa Dapat mempraktekkan keterampilan dasar Gateball (Pukulan Sparking) | Keterampilan dasar Pukulan Bola Sparking | Dosen mendemonstrasikan, latihan, praktek/Drill | 2 x 50 menit | Mencari dan mempraktekkan bentuk-bentuk pukulan Sparking | 1,3,5 |

| Pert. | Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah | Bahan Kajian | Bentuk Pembelajaran | Waktu | Tugas dan Penilaian | Rujukan |
|--------------|---|---|--|--------------|---|----------------|
| 7 | Mahasiswa Dapat mempraktekkan keterampilan dasar Gateball (Pukulan Setting) | Keterampilan dasar Pukulan Bola Setting | Dosen mendemonstrasikan, latihan, praktek/Drill | 2 x 50 menit | Mencari dan mempraktekkan bentuk-bentuk pukulan Setting | 1,3,5 |
| 8 | Ujian Tengah Semester | | | | | |
| 9 | Mahasiswa dapat mempraktekkan keterampilan bermain (game) | Keterampilan bermain game 5 lawan 5 | Dosen mendemonstrasikan, latihan, praktek/Drill Perkuliahan dilaksanakan secara daring atau luring (Via Aplikasi zoom, google meeting, dll) | 2 x 50 menit | Membuat resume hasil pertandingan dan analisis pertandingan | 1,3,5 |

| Pert. | Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah | Bahan Kajian | Bentuk Pembelajaran | Waktu | Tugas dan Penilaian | Rujukan |
|--------------|---|-------------------------------------|--|--------------|---|----------------|
| 10 | Mahasiswa dapat mempraktekkan keterampilan bermain (game triple) | Keterampilan bermain game 3 lawan 3 | Dosen mendemonstrasikan, latihan, praktek/Drill Perkuliahan dilaksanakan secara daring atau luring (Via Aplikasi zoom, google meeting, dll) | 2 x 50 menit | Membuat resume hasil pertandingan dan analisis pertandingan | 1,3,5 |
| 11 | Mahasiswa dapat mempraktekkan keterampilan bermain (game ganda) | Keterampilan bermain game 2 lawan 2 | Dosen mendemonstrasikan, latihan, praktek/Drill Perkuliahan dilaksanakan secara daring atau luring (Via Aplikasi zoom, google meeting, dll) | 2 x 50 menit | Membuat resume hasil pertandingan dan analisis pertandingan | 1,3,5 |
| 12 | Mahasiswa dapat mempraktekkan keterampilan bermain (game tunggal) | Keterampilan bermain game 1 lawan 1 | Dosen mendemonstrasikan, latihan, praktek/Drill | 2 x 50 menit | Membuat resume hasil pertandingan dan analisis pertandingan | 1,3,5 |

| Pert. | Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah | Bahan Kajian | Bentuk Pembelajaran | Waktu | Tugas dan Penilaian | Rujukan |
|--------------|---|---|--|--------------|---|----------------|
| | | | Perkuliahan dilaksanakan secara daring atau luring (Via Aplikasi zoom, google meeting, dll) | | | |
| 13 | Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan serta mempraktekkan taktik dan strategi permainan (pola permainan) | Strategi dan taktik permainan gateball | Dosen mendemonstrasikan, latihan, praktek, diskusi, tanya jawab Perkuliahan dilaksanakan secara daring atau luring (Via Aplikasi zoom, google meeting, dll) | 2 x 50 menit | Mencari dan mempraktekkan bentuk-bentuk strategi dan taktik bermain gateball | 1,3,5 |
| 14 | Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan serta mempraktekkan didaktik dan metodik dalam pembelajaran Gateball | Didaktik dan metodik dalam pembelajaran gateball di sekolah | Dosen mendemonstrasikan, latihan, praktek, diskusi, tanya jawab | 2 x 50 menit | Mencari, membuat, dan mempraktekkan bentuk-bentuk didaktik dan metodik dalam pembelajaran | 1,3,5 |

| Pert. | Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah | Bahan Kajian | Bentuk Pembelajaran | Waktu | Tugas dan Penilaian | Rujukan |
|--------------|--|---|--|--------------|---|----------------|
| | | | Perkuliahan dilaksanakan secara daring atau luring (Via Aplikasi zoom, google meeting, dll) | | gateball | |
| 15 | Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan serta mempraktekkan sistem organisasi permainan dan pertandingan gateball | sistem organisai permainan gateball: a. aturan permainan b. aturan pertandingan c. praktek mewasiti d. simulasi perandingan | Dosen mendemonstrasikan, latihan, praktek, diskusi, tanya jawab Perkuliahan dilaksanakan secara daring atau luring (Via Aplikasi zoom, google meeting, dll) | 2 x 50 menit | Mencari dan mempraktekkan aturan-aturan permainan dan pertandingan gateball | 5 |
| 16 | <i>UJIAN AKHIR SEMESTER</i> | | | | | |

6. Daftar Rujukan

1. Indrajaya, F. A., & Kristiyanto, A. (2019, October). Peningkatan Ketrampilan Teknik Dasar Gateball Melalui Penggunaan Media Adobe Flash Player. In *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG) (Vol. 2, No. 1)*.
2. Mudjiyanto, S. (2019, September). State of Life Satisfaction and Physical Fitness in Elderly through Gateball Sports in Terms of Economics. In *3rd International Conference on Sport Science, Health, and Physical Education (ICSSHPE 2018)* (pp. 82-84). Atlantis Press.
3. Indrajaya, F. A., Sugiyanto, S., & Kristiyanto, A. (2019). The Development of Gateball Basic Technique Training Model based on Adobe Flash Player (Development Studies at Gateball Club in Semarang City). *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(5), 996-1004.
4. Irfan, M., & Hasibuan, R. (2019). GATEBALL SPORTS AND THE FORMING OF STUDENTS'CHARACTERS. *International Journal of Sports and Physical Education (IJSPE)*, 5(01), 19-25.
5. PB PERGATSI.2018. Peraturan Gateball dan Pedoman Wasit. Jakarta
6. Indriyanti, I., Harsono, T. N., & Rumini, R. (2017). The Development of Stick and Ball Sports on Gateball. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 6(3), 164-170.

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

Drs. Mudjihartono, M.Pd.