

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PEMBELAJARAN HOKI






Dosen:

H. Carsiwan, M.Pd

Salman, M.Pd

Reshandi Nugraha, M.Pd

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

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	No.Dok : FPOK-UPI-RPS-JK-412
	(Pembelajaran Hoki)	Revisi : 002
		Tanggal : 28 Agustus 2020
		Halaman: 1-13 Halaman
Dibuat Oleh: H. Carsiwan, M.Pd NIP 1971101052002121001	Diperiksa Oleh:  Dr. Sucipto., M.Kes., AIFO NIP. 196106121987031000	 Dr. Yusuf Hidayat, M.Si NIP. 196808301999031001
Dosen Pengampu Mata Kuliah	TPK Program Studi PJKR	Ketua Program Studi PJKR
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
1. Identitas Mata kuliah		
Program Studi : S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi		
Nama Mata kuliah : Pembelajaran Hoki		
Kode Mata kuliah : JK 412		
Kelompok Mata kuliah : Mata Kuliah Keahlian Pilihan Program Studi (MKKPS)		
Bobot sks : 2		
Semester : 5 (Lima)/Ganjil		
Prasyarat : -		
Status (wajib/ pilihan) : Pilihan		
Nama dan kode dosen : 1. H. Carsiwan, M.Pd (2228)		
2. Salman, M.Pd (2863)		

3. Reshandi Nugraha, M.Pd (3139)

2. Deskripsi Mata kuliah

Mata Kuliah ini merupakan mata kuliah Pilihan pada program studi PJKR S1. Selesai mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep, strategi dan implementasi pembelajaran hoki yang meliputi sejarah perkembangan, organisasi, teknik, taktik, strategi, peraturan, perwasitan, didaktik dan metodik pembelajaran hoki. Dalam perkuliahan ini dibahas sejarah perkembangan dan organisasi hoki baik di tingkat nasional, regional, maupun di tingkat internasional. Pada perkuliahan ini dibahas pula teknik, taktik dan strategi permainan hoki, serta perwasitannya. Pada perkuliahan ini dibahas juga mengenai didaktik dan metodik pembelajaran permainan hoki. Melalui kegiatan perkuliahan tatap muka teori dan praktik, responsi melalui daring, dan pemberian tugas, Pelaksanaan perkuliahan menggunakan pendekatan ekspositori dalam bentuk ceramah dan diskusi yang dilengkapi dengan penggunaan media pembelajaran seperti LCD, video, slide dan pendekatan inkuiri yaitu penyelesaian tugas, penyusunan dan penyajian makalah, reviu buku dan jurnal ilmiah. Tahap penguasaan, mahasiswa selain melalui UTS dan UAS, juga dari tugas-tugas yang masuk dan aktivitas dalam presentasi dan diskusi.

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.

Comment [a1]: Sikap Bisa di samakan

Comment [a2]: Bisa di samakan atau ditambahkan menyesuaikan dengan mata kuliah

- 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 hoki
- M2 Mengetahui pemanasan (warming up) dalam hoki, pegangan stik hoki, dan pemaparan dan pembelajaran teknik dasar bermain hoki.
- M3 Mengetahui teknik dan mempraktekan teknik juggling, menggiring bola (dribble) dan macam-macam cara menggiring bola

Comment [a3]: Bisa di samakan atau ditambahkan menyesuaikan dengan mata kuliah

Comment [a4]: Bisa di samakan atau ditambahkan menyesuaikan dengan mata kuliah

Comment [a5]: Menyesuaikan dengan mata kuliah

- M4 Mempraktekan teknik dasar bermain hoki
- M5 Mempraktekan keterampilan-keterampilan dasar hoki dalam bentuk permainan.
- M6 Memahami dan mengetahui teknik dan mempraktekan keterampilan-keterampilan dasar bermain hoki.
- M7 Mengetahui peraturan permainan hoki.
- M8 Mengetahui teknik tapping dan tackling dan mempraktekannya.
- M9 Mengetahui teknik hit dan mempraktekannya.
- M10 Mengetahui teknik jab, flick dan scoop dan mempraktekannya
- M11 Mempraktekan simulasi pertandingan hoki dan perwasitan

5. Deskripsi Rencana Pembelajaran

Pert.	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
1	Mahasiswa lebih memahami ruang lingkup hoki	Pemaparan ruang lingkup perkuliahan hoki, sejarah Perkembangan hoki, dan tugas-tugas dan kewajiban mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan hoki.	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	Buku, diktat, internet, modul.
2	Mahasiswa dapat mengetahui pemanasan (warming up) dalam hoki, pegangan stik hoki, dan pemaparan dan pembelajaran	Penyajian bentuk-bentuk pemanasan (warming up) dalam hoki, pegangan stik hoki, dan pemaparan dan pembelajaran teknik dasar bermain hoki.	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume,	Buku, diktat, internet, modul.

Pert.	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
	teknik dasar bermain hoki.				partisipasi aktif dan tugas	
3	Mahasiswa dapat mengetahui teknik dan mempraktekan teknik juggling, menggiring bola (dribble) dan macam-macam cara menggiring bola	Pengenalan teknik juggling, menggiring bola (dribble) dan macam-macam cara menggiring bola diaplikasikan dalam bentuk permainan.	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	Buku, diktat, internet, modul.
4	Mahasiswa dapat mempraktekan teknik dasar bermain hoki	Pembelajaran teknik dribble, push, dan stop ball.	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	Buku, diktat, internet, modul.
5	Mahasiswa dapat memahami mempraktekan keterampilan-keterampilan dasar	Permainan dalam bentuk game dengan menggunakan keterampilan dribble, push, dan stop ball.	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen	2 x 50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat	Buku, diktat, internet, modul.

Pert.	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
	hoki dalam bentuk permainan.		(ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas		resume, partisipasi aktif dan tugas	
6	Mahasiswa dapat memahami mengetahui teknik dan mempraktekan keterampilan-keterampilan dasar bermain hoki.	Variasi pembelajaran dribble, push, dan stop ball dengan rintangan.	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	Buku, diktat, internet, modul.
7	Mahasiswa dapat mengetahui, menerapkan teknik dan mempraktekan keterampilan-dasar bermain hoki.	Permainan hoki dan menerapkan teknik dasar dribble, push, dan stop ball.	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	Buku, diktat, internet, modul.
8	Mahasiswa dapat mempraktekan keterampilan-	Ujian Tengah Semester (UTS)	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen	2 x 50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas,	Buku, diktat, internet, modul.

Pert.	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
	keterampilan hoki yang sudah dipelajari.		(ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas		membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	
9	Mahasiswa dapat mengetahui peraturan permainan hoki.	Teori tentang peraturan hoki	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	Buku, diktat, internet, modul.
10	Mahasiswa dapat menyempurnakan teknik dan mempraktekan keterampilan-keterampilan hoki yang sudah dipelajari.	Pengulangan teknik dribble, push, dan stop ball dan diaplikasikan dalam game.	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	Buku, diktat, internet, modul.
11	Mahasiswa dapat mengetahui teknik tapping dan tackling	Pembelajaran teknik tapping dan tackling dengan bentuk	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk	2 x 50 menit	Tugas membaca, diskusi	Buku, diktat, internet, modul.

Pert.	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
	dan mempraktekannya.	permainan dan variasi pembelajarannya.	menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas		kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	
12	Mahasiswa dapat mengetahui teknik hit dan mempraktekannya.	Pembelajaran teknik hit dan pembelajarannya.	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	Buku, diktat, internet, modul.
13	Mahasiswa dapat mengetahui teknik jab, flick dan scoop dan mempraktekannya	Pembelajaran teknik jab, flick, dan scoop dan diaplikasikan dalam permainan dalam bentuk game.	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	Buku, diktat, internet, modul.

Pert.	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
14	Mahasiswa dapat mempraktekan keterampilan-keterampilan hoki dalam permainan.	Permainan dalam bentuk game.	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	Buku, diktat, internet, modul.
15	Mahasiswa dapat mempraktekan simulasi pertandingan hoki dan perwasitan	Simulasi pertandingan dan 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	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	Buku, diktat, internet, modul.
16	Mahasiswa dapat mempraktekan simulasi pertandingan hoki dan perwasitan.	Simulasi pertandingan dan 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	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi	Buku, diktat, internet, modul.

Pert.	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
					aktif dan tugas	

6. Daftar Rujukan

1. Andres Elizabeth (2008). *Second Edition Field Hockey Step To Succses*. Canada Human Kinetik.
2. Akiputra Octovianus (2007). *Peraturan Permainan Hoki*. Persi Bahasa Indonesia
3. Croos, Glenn. (1984). *Coaching Hockey. The Australian Way*.
4. FIH. 2010. *The Rules of Hockey*. www.fihockey.org.
5. Gian Singh dan Kukuwaila. (1979). *Learn Hockey This Way*. International Hockey Institute, New Delhi.
6. Horstwein (1979). *The science of Hockey*. Pelham books. London
7. Powell, Jane. 2009. *Hockey. Skills, Techniques, Tactics*. Malaysia : The Crowood Press, Ltd.
8. Supriatna, Aming, dan Entang Hermanu (2009). *Pembelajaran Permainan Hoki*, FPOK UPI
9. Sejarah Permainan Hoki. www.historyofhockey.net.

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, Februari 2021
Dosen Pengampu

H. Carsiwan, M.Pd