

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL (JK 426)**






**Dosen:**

**Drs. Mudjihartono, M.Pd**

**Dr. Jajat Darajat Kusuma N., M.Kes., AIFO**

**Agus Gumilar, M.Pd**

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

	<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>	No.Dok : FPOK-UPI-RPS-JK-426
	<b>Pembelajaran Permainan Bola Kecil</b>	Revisi : 02
		Tanggal : 25 Agustus 2020 Halaman: 1- 15 Halaman
Dibuat Oleh:  Drs. Mudjihartono, M.Pd NIP 196508171990011001	Diperiksa Oleh:   Drs. Sucipto., M.Kes., AIFO 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 : Prodi PJKR  
Nama Mata kuliah : Pembelajaran Permainan Bola Kecil  
Kode Mata kuliah : JK 426  
Kelompok Mata kuliah : Mata Kuliah Pilihan (MKPP Rekreasi)  
Bobot sks : 2 (Dua)  
Semester : 3 (Tiga) / Ganjil  
Prasyarat : -  
Status (wajib/ pilihan) : Pilihan  
Dosen dan Kode Dosen : Drs. Mudjihartono, M.Pd (1418)  
Dr. Jajat Darajat K. N., M.Kes., AIFO (2370)  
Agus Gumilar, M.Pd. (2862)

## **2. Deskripsi Mata kuliah**

Mata kuliah ini para mahasiswa diharapkan dapat memahami hakekat dan cukup kajian Permainan Bola Kecil serta keterkaitannya dengan aktivitas olahraga masyarakat. Lebih jauh lagi mahasiswa memahami konsep-konsep dan isu-isu relevan di dalamnya. Berbekal pengetahuan tersebut diharapkan Mahasiswa mampu secara kritis memberikan tanggapan dan mampu melakukan penelitian sederhana mengenai Permainan Bola Kecil.

## **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. Mahasiswa mampu memahami keterampilan permainan bola kecil, permainan bola kecil dan model pembelajaran penjas permainan bola kecil.

M2. Mahasiswa mampu menguasai teknik-teknik permainan bola kecil

M3. Mahasiswa mampu memahami peraturan pertandingan dan peraturan permainan bola kecil

### **5. Deskripsi Rencana Pembelajaran**

<b>Pert.</b>	<b>Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah</b>	<b>Bahan Kajian</b>	<b>Bentuk Pembelajaran</b>	<b>Waktu</b>	<b>Tugas dan Penilaian</b>	<b>Rujukan</b>
<b>1</b>	Mahasiswa dapat menguraikan orientasi perkuliahan dalam permainan bola kecil. Mahasiswa dapat memahami kedudukan permainan Bola Kecil di dalam ruang lingkup Permainan, Bermain dan Olahraga	<ul style="list-style-type: none"><li>- Orientasi perkuliahan Permainan bola kecil</li><li>- Peralatan yang harus dimiliki mahasiswa yang mengikuti kuliah permainan bola kecil</li><li>- Hakekat Permainan Bola Kecil</li><li>- Kedudukan Permainan Bola Kecil Dalam Ruang lingkup Permainan, bermain</li></ul>	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 dan 5

<b>Pert.</b>	<b>Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah</b>	<b>Bahan Kajian</b>	<b>Bentuk Pembelajaran</b>	<b>Waktu</b>	<b>Tugas dan Penilaian</b>	<b>Rujukan</b>
		dan olahraga				
<b>2</b>	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep permainan bola kecil. Mahasiswa dapat membedakan beberapa jenis permainan bola kecil. Peralatan yang digunakan dan ara bermainnya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hakekat permainan bola kecil</li> <li>- Latar belakang dan lingkup permainan bola kecil.</li> <li>- Jenis-jenis permainn bola kecil</li> <li>- Peralatan permainan bola kecil</li> <li>- Cara bermain permainan bola kecil</li> </ul>	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, 4, dan 5
<b>3</b>	Mahasiswa dapat melakukan cara memegang bola,melempar,dan menangkap bola dengan benar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cara memegang bla</li> <li>- Praktek melempar bola kecil</li> <li>- Praktek menangkap bola</li> </ul>	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, 2, 4, dan 5
<b>4</b>	Mahasiswa dapat melakukan gerakan melempar,dan menangkap boladari berbagai arah dengan benar.	Mempraktekan gerakan melempar dan menangkap bola dari berbagai arah	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen	2 x 50 menit	Diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas praktek mandiri.	5

<b>Pert.</b>	<b>Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah</b>	<b>Bahan Kajian</b>	<b>Bentuk Pembelajaran</b>	<b>Waktu</b>	<b>Tugas dan Penilaian</b>	<b>Rujukan</b>
	Mahasiswa dapat melakukan beberapa jenis pukulan dalam permainan bola kecil	Mempraktekan geakan memukul bola kecil	(ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas			
<b>5</b>	<p>Mahasiswa dapat menjelaskan peraturan permainan kasti.</p> <p>Mahasiswa dapat melakukan beberapa jenis pukulan dalam permainan bola kecil</p> <p>Mahasiswa dapat menyebutkan beberapa peralatan yang digunakan dalam permainan kasti</p>	<p>Peraturan permainan kasti</p> <p>Mempraktekan geakan memukul bola kecil</p> <p>Beberapa peralatan permainan asti yang dapat dipergunakan</p>	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.	5
<b>6</b>	<p>Mahasiswa mempraktekan peraturan permainan kasti.</p> <p>Mahasiswa dapat mensimulasikan tatacara pertandingan kasti</p>	<p>Mempraktekan Peraturan permainan kasti</p> <p>Simulasi pertandingan kasti</p>	- 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.	5

<b>Pert.</b>	<b>Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah</b>	<b>Bahan Kajian</b>	<b>Bentuk Pembelajaran</b>	<b>Waktu</b>	<b>Tugas dan Penilaian</b>	<b>Rujukan</b>
7	Mahasiswa menjelaskan peraturan permainan keppers Mahasiswa dapat menguraikan cara bermain keppers. Mahasiswa dapat menyebutkan beberapa peralatan yang digunakan dalam permainan keppers	Peraturan permainan Keppers  Cara bermain,taktik penyerangan dan pertahanan dalam prmainan keppers  Beberapa peralatan permainan keppers yang dapat dipergunakan	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.	5
8	UTS					
9	Mahasiswa dapat mempraktekan peraturan permainan keppers,. Mahasiswa dapat mensimulasikan tatacara pertandingan kepers	- Mempraktekan peraturan permainan Keppers - Simulasi pertandingan keppers	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.	5
10	Mahasiswa dapat menjelaskan peraturan permainan bola bakar, Mahasiswa dapat menguraikan cara bermain bola bakar, dan	- Peraturan permainan bola bakar - Cara bermain taktik serang dan pertahanan dalam permainan bola bakar. - Beberapa peralatan	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen	2 x 50 menit	Diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas praktek mandiri.	5

<b>Pert.</b>	<b>Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah</b>	<b>Bahan Kajian</b>	<b>Bentuk Pembelajaran</b>	<b>Waktu</b>	<b>Tugas dan Penilaian</b>	<b>Rujukan</b>
	Mahasiswa dapat menyebutkan beberapa peralatan yang digunakan dalam permainan bola bakar.	permainan bola bakar yang dapat digunakan	(ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas			
<b>11</b>	Mahasiswa dapat melakukan pengembangan pembelajaran melempar, dan menangkap bola dari berbagai arah dengan benar. Mahasiswa dapat melakukan simulasi permainan bola bakar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengembangan pembelajaran menangkap dan melempar bola datar, bawah, dan atas dari berbagai arah</li> <li>- Mempraktekan simulasi permainan bola bakar</li> </ul>	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.	5
<b>12</b>	Mahasiswa dapat mempraktekan peraturan pertandingan dan perwasitan dalam permainan bola bakar dan Mahasiswa dapat melakukan simulasi permainan bola bakar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengembangan penerapan peraturan pertandingan dengan perwasitan pada permainan bola bakar</li> <li>- Mempraktekan simulasi permainan bola bakar</li> </ul>	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2 x 50 menit	Mengevaluasi Diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas praktek mandiri.	5
<b>13</b>	Mahasiswa dapat	- Peraturan permainan	Pembelajaran berbasis daring,	2 x 50 menit	Diskusi kelas,	5



<b>Pert.</b>	<b>Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah</b>	<b>Bahan Kajian</b>	<b>Bentuk Pembelajaran</b>	<b>Waktu</b>	<b>Tugas dan Penilaian</b>	<b>Rujukan</b>
	menjelaskan peraturan permainan rounders, Mahasiswa dapat menguraikan cara bermain rounders, dan Mahasiswa dapat menyebutkan peralatan yang digunakan dalam permainan rounders	rounders - Cara bermain taktik penyerangan dan pertahanan dalam permainan rounders - Beberapa peralatan permainan rounders yang dapat dipergunakan	dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas		membuat resume, partisipasi aktif dan tugas praktek mandiri.	
<b>14</b>	Mahasiswa dapat melakukan pengembangan pembelajaran melempar, dan menangkap dan pukulan bola rounders dari berbagai arah dengan benar dan Mahasiswa dapat simulasi dan perwasitan dalam pertandingan rounders	- Mempraktekan Pengembangan gerakan melempar dan menangkap dan pukulan bola rounders dari beberapa arah - Mempraktekan simulasi dan perwasitan dalam pertandingan rounders	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.	5
<b>15</b>	Mahasiswa dapat mempraktekan peraturan permainan rounders dan Mahasiswa melakukan perwasitan permainan rounders dengan benar	- Mempraktekan peraturan permainan rounders - Mempraktekan sebagai wasit dalam pertandingan rounders	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen	2 x 50 menit	Diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas praktek mandiri.	5

Pert.	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
			(ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas			
16	UAS					

## 6. Daftar Rujukan

1. Goldstein H. Jeffrey, (1979), *Sport, Game, and Play. Social Psychological Viewpoint*; Lawrence Earlbaum, Associates, Publishers, Hillsdale, New Jersey.
2. Griffin, Linda L. Mitchell A. Oslin Judith L., (1997), *Teaching Sport Concepts and Skill, A. Tactical Approach*. United States of Amerika.
3. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI. (1979) Permainan dan metodik, Buku II, untuk SGO : Proyek Pengadaan Buku Sekolah Pendidikan Guru , Jakarta.
4. Herman Subarjah, (2006) Permainan kecil di sekolah Dasar, Universitas Terbuka, Jakarta.
5. Mudjihartono, (2010) Permainan Bola Kecil, Modul, Universitas Pendidikan Indonesia.

## 7. Instrumen Penilaian

Penilaian mata kuliah mempertimbangkan beberapa aspek sebagai berikut:

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