

SILABI MATA KULIAH

A. Identitas Mata Kuliah

Nama Mata Kuliah	: Bermain
Kode Mata Kuliah	: PNJ 203
Jumlah SKS	: 2 SKS (Teori)
Program Studi	: PJKR
Prasyarat	: -
Semester	: I (Ganjil)
Pengampu	: A.M. Bandi Utama, M.Pd.

B. Kompetensi:

Mahasiswa memiliki pemahaman tentang konsep bermain, alasan bermain, tahap perkembangan bermain, fungsi bermain, bentuk aktivitas bermain, bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

C. Indikator Pencapaian:

1. Mahasiswa dapat memahami konsep bermain.
2. Mahasiswa dapat memahami penyebab atau alasan anak bermain.
3. Mahasiswa dapat memahami tahap-tahap perkembangan bermain dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak.
4. Mahasiswa mampu memahami dan mengenal bentuk-bentuk aktivitas bermain.
5. Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi bermain dalam kehidupan terutama dalam pendidikan dan pendidikan jasmani.
6. Mahasiswa mampu mengaplikasikan konsep bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

D. Deskripsi Mata Kuliah:

Mata kuliah Bermain merupakan mata kuliah teori berbobot dua sks. Setelah mempelajari mata kuliah ini diharapkan mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang

hakikat/konsep bermain, penyebab anak bermain dari berbagai teori yang ada, tahap-tahap perkembangan bermain, fungsi bermain dalam kehidupan dan pendidikan, bentuk-bentuk aktivitas bermain, konsep bermain dalam pendidikan jasmani dan pembelajaran bermain dalam pendidikan jasmani. Pelaksanaan perkuliahan melalui tutorial, diskusi, tugas dan tanya jawab. sedang penilaian berdasarkan partisipasi kuliah, tugas-tugas , serta ujian tengah semester dan ujian akhir semester.

E. Materi

Tatap Muka	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Metode Pembelajaran	Evaluasi	Sumber Bahan
2 X	Hakikat Bermain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Bermain 2. Konsep/hakikatbermain 3. Pandangan tentang bermain dari beberapa pakar. 4. Teorisasi bermain 	Ceramah Tugas Diskusi	Tes lisan	1,4,6, 12,13
2X	Penyebab anak bermain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teori Klasik 2. Teori Modern 	Ceramah Tugas Diskusi	Tes lisan	1,4,6, 13
3 X	Tahap Perkembangan Bermain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan bermain dari aspek sosial 2. Perkembangan bermain dari aspek kognitif 	Ceramah Tugas Diskusi	Tes lisan	1,6
2 X	Fungsi Bermain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fungsi bermain dalam kehidupan 2. Fungsi bermain dalam pendidikan 3. Fungsi bermain dalam 	Ceramah Diskusi Tugas	Tes lisan	1,3,4,6, 12,13

		pendidikan jasmani			
2 X	Bentuk Aktivitas Bermain	Bentuk aktivitas bermain berdasarkan : 1. Waktu 2. Peraturan 3. Peralatan 4. Peranserta 5. Tempat	Ceramah Diskusi Tugas	Tes tertulis	1,3,5,6, 12,13,14
3 X	Bermain dalam pembelajaran penjas	1. Konsep pembelajaran 2. Komponen pembelajaran 3. Pendekatan bermain dalam pembelajaran 4. Pelaksanaan pembelajaran penjas dengan bermain	Ceramah Tugas Diskusi	Tes tertulis	1,2,7,8, 9,10,11, 13

F. Sumber Bahan

1. A.M. Bandi Utama. 2010. *Bermain dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
2. Arma Abdullah dan Agus Manadji. 1994. *Dasar- Dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta:Depdikbud
3. Hurlock, Elizabeth H. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Terjemahan. Jakarta: Erlangga
4. Matakupan. 1993. *Teori Bermain*. Jakarta: Depdikbud
5. Montolalu, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
6. Mayke S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Gramedia

7. Mitchell, Stephen A. dkk. 2005. *Teaching Sport Concepts an Skills A Tactical Games Approach*. USA; Human Kinetics
8. Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama
9. Oemar Hamalik. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
10. Rusli Lutan. 2001. *Pembaharuan Pendidikan Jasmani di Indonesia*. Jakarta: Depdiknas
11. Siedentop, Daryl dkk. 2004. *Complete Guide to Sport Education*. Ohio: Human Kinetics
12. Soemitro. 1991. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud
13. Sukintaka. 1998. *Teori Bermain untuk Pendidkan Jasmani*. Yogyakarta: FPOK IKIP
14. Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip- Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta Depdiknas

G. Evaluasi

No.	Unsur yang dievaluasi	Bobot
1.	Presensi dan Partisipasi	10%
2.	Tugas-tugas	10%
3.	Ujian Tengah Semester	30%
4.	Ujian Akhir Semester	50%
	Jumlah	100%

Yogyakarta,
Penyusun MK Bermain

A.M. Bandi Utama, M.Pd
NIP.196004101989031002

