

HALAMAN PENGESAHAN DAN VALIDASI

Dosen Pengembang RPS	Validasi UPM	Ketua Program Studi
Nama : Taufik Rahman, M.Pd.	Nama :	Nama : Taufik Rahman, M.Pd.
Tanggal penyusunan : 5 April 2021	Tanggal :	Tanggal : 5 April 2021
Tanda Tangan :	Tanda Tangan :	Tanda Tangan :

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

- Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Mata Kuliah : T/P Permainan Kecil
 Kode Mata Kuliah : MKK8520
 Bobot SKS : 2 sks
 Semester/Tahun : IV (Empat)/ 2019-2020
 Dosen Pengampu : Taufik Rahman, M.Pd.
- Capaian Pembelajaran : 1. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas tugas mandiri dan kelompok yang diberikan (S9)
 Lulusan (CPL) 2. Mampu mengembangkan dan memberikan inovasi berbagai permainan kecil dan permainan tradisional terhadap pengembangan pembelajaran penjas (PP2)
 3. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis dan sistematis dan inovatif dalam pengembangan dan implementasi permainan kecil dan permainan tradisional (KU1)
 4. Mampu mengelola pelaksanaan even olahraga (KK5)
- Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) 1. Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan konsep gerak pendidikan jasmani
 2. Mahasiswa mampu menjelaskan teori tentang permainan kecil dan permainan tradisional
 3. Mahasiswa mampu mengembangkan dan memberikan inovasi berbagai permainan kecil dan permainan tradisional terhadap pengembangan pembelajaran penjas
 4. Mampu mengelola pelaksanaan even olahraga permainan tradisional dan permasalahan olahraga tradisional

Pertemuan Ke	Kemampuan Akhir yang direncanakan (Sub.CPMK)	Indikator	Materi Pokok	Bentuk Pembelajaran (Metode, dan Penugasan)	Penilaian			Referensi
					Jenis	Kreteria	Bobot	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
I	Menjelaskan kontrak perkuliahan	Mahasiswa memahami aturan dan tata tertib perkuliahan	Kontrak Perkuliahan	Ceramah Tanya jawab		C2-A2-P2		
II	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar pendidikan jasmani dan fondasi sistem keolahragaan nasional	a. Mahasiswa mengetahui dan menjelaskan pengertian pendidikan jasmani b. Mahasiswa mengetahui dan menjelaskan pengertian olahraga pendidikan c. Mahasiswa mengetahui dan menjelaskan pengertian olahraga prestasi d. Mahasiswa	a. Konsep dasar pendidikan jasmani b. Pengertian olahraga pendidikan c. Pengertian olahraga prestasi d. Pengertian olahraga rekreasi	Ceramah Diskusi Tanya jawab	Tugas	C2-A2-P2	20%	1,2

		a mengetahui dan menjelaskan olahraga rekreasi						
III	Menjelaskan konsep dasar gerak dalam pendidikan jasmani	1. Menjelaskan konsep dasar gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi	Gerak lokomotor dan contoh gerakannya Gerak non lokomotor dan contoh gerakannya Gerak manipulatif dan contoh gerakannya	Ceramah Diskusi Tanya jawab	Tugas	C2-A2-P2	20%	1,2
IV	Mahasiswa dapat menjelaskan ruang lingkup pendidikan jasmani	a. Mahasiswa menjelaskan pengertian <i>play</i> b. Mahasiswa menjelaskan pengertian <i>games</i> c. Mahasiswa menjelaskan pengertian <i>sport</i> d. Mahasiswa menjelaskan pengertian permainan tradisional e. Mahasiswa menjelaskan ruang lingkup pendidikan jasmani f. Mahasiswa menjelaskan Manfaat permainan kecil dan permainan tradisional bagi perkembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor	a. Pengertian <i>Play</i> b. Pengertian <i>Games</i> c. Pengertian <i>Sport</i> d. Pengertian permainan tradisional e. Ruang lingkup pendidikan jasmani f. Manfaat permainan kecil dan permainan tradisional bagi perkembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor	Ceramah Diskusi Tanya jawab	Tugas	C2-A2-P2	20%	1,2
V	Mahasiswa dapat mempraktikkan	Memahami dan	Permainan mencari	Demonstrasi Tanya jawab	Praktik	C3-A2-P2	20%	1,2

	permainan kecil tanpa alat	<ul style="list-style-type: none"> b. mempraktikkan permainan mencari kelompok c. Memahami dan mempraktikkan permainan menjala ikan d. Memahami dan mempraktikkan permainan hitam hijau 	<ul style="list-style-type: none"> a. Permainan menjala ikan b. Permainan hitam hijau 						
VI	Mahasiswa dapat mempraktikkan permainan kecil tanpa alat	<ul style="list-style-type: none"> a. Memahami dan mempraktikkan permainan kecepatan reaksi b. Memahami dan mempraktikkan permainan bintang beralih c. Memahami dan mempraktikkan permainan dolip 	<ul style="list-style-type: none"> a. Permainan kecepatan reaksi b. Permainan bintang beralih c. Permainan dolip 	Demonstrasi Tanya jawab	Praktik	C3-A2-P2	20%	1,2	
VII	Mahasiswa dapat mempraktikkan permainan kecil tanpa alat	<ul style="list-style-type: none"> a. Memahami dan mempraktikkan permainan kerapian sapi b. Memahami dan mempraktikkan permainan elang anak ayam 	<ul style="list-style-type: none"> a. Permainan kerapian sapi b. Permainan elang anak ayam 	Demonstrasi Tanya jawab	Praktik	C3-A2-P2	20%	1,2	
VIII	Mahasiswa dapat menciptakan permainan barudan dengan peraturan yang dimodifikasi	<ul style="list-style-type: none"> a. mahasiswa memahami dan mempraktikkan permainan yang dimodifikasi 	<ul style="list-style-type: none"> a. permainan kecil yang dimodifikasi 	Praktik	Praktik	C3-A2-P2	20%	1,2	
IX	Mahasiswa dapat mempraktikkan permainan kecil tanpa alat	<ul style="list-style-type: none"> a. memahami dan mempraktikkan permainan Go Back To Door 	<ul style="list-style-type: none"> a. Permainan Go Back To Door 	Demonstrasi Tanya Jawab	Praktik	C3-A2-P2	20%	1,2	
X	Mahasiswa dapat mempraktikkan permainan kecil tanpa alat	<ul style="list-style-type: none"> a. memahami dan mempraktikkan permainan bentengan 	<ul style="list-style-type: none"> a. permainan bentengan 	Demonstrasi Tanya jawab	Praktik	C3-A2-P2	20%	1,2	

XI	Mahasiswa dapat mempraktikkan permainan kecil dengan alat	mahami dan mempraktikkan permainan estafet bola	mainan estafet bola	Demonstrasi Tanya jawab	Praktik	C3-A2-P2	20%	1,2
XIII	Mahasiswa dapat mempraktikkan permainan tradisional dengan alat	mahami dan mempraktikkan permainan boy-boy	mainan boy-boy	Demonstrasi Tanya jawab	Praktik	C3-A2-P2	20%	1,2
XIV	Mahasiswa dapat mempraktikkan permainan kecil dengan alat	mahami dan mempraktikkan permainan kasti dengan peraturan yang dimodifikasi	mainan kasti dengan peraturan yang dimodifikasi	Demonstrasi Tanya jawab	Praktik	C3-A2-P2	20%	1,2
XV	Mahasiswa dapat mempraktikkan permainan kecil dengan alat	mahami dan mempraktikkan permainan <i>slagball</i> dengan peraturan yang dimodifikasi	mainan <i>slagball</i> dengan peraturan yang dimodifikasi	Demonstrasi Tanya jawab	Praktik	C3-A2-P2	20%	1,2
XVI	Mahasiswa dapat menjelaskan permainan kecil yang diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani	menjelaskan materi pertemuan I - XV	materi pertemuan I - XV	Praktik & Tes tulis	Tes Tulis dan Praktik	C2-C3-A2-P2	30%	1,2

Keterangan:

- (1) Mencantumkan jumlah pertemuan selama perkuliahan
- (2) Sub-CPMK merupakan penjabaran dari setiap CPMK, bersifat dapat diukur dan/atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran. (*Lesson learning outcomes*)
- (3) Tolak ukur ketercapaian pembelajaran berdasarkan (Nilai dari variable yang ingin di ukur) capain pembelajaran berdasarkan Sub-CPMK
- (4) Memuat materi pembelajaran sesuai rujukan pada setiap pertemuan
- (5) menentukan bentuk pembelajaran (kuliah, seminar, praktikum) dan memilih metode pembelajaran (Small Group Discussion, Role-Play&Simulation, Discovery Learning, CoL, CbL dll) serta memberikan penugasan (kelompok atau individu)
- (6) Memilih jenis penilaian sebagai instrument mengukur ketercapain pembelajaran (Tes&Non tes)
- (7) Memcantumkan tingkat ketercapaian yang diharapkan *by design taxonomy of educational objective* (C1, A 1, P1. dst)
- (8) menentukan bobot (%) pada setiap jenis penilaian sesuai dengan indikator dan tingkat kesulitan pencapaian Sub-CPMK
- (9) Mencantumkan urutan daftar referensi yang digunakan pada setiap pertemuan

Referensi:

1. Christina, S., & Krisiyandaru,.A. 2015. *Permainan Kecil dan Olahraga Tradisional*.Surabaya: Unesa Press.
2. Sukintaka. 1992. *Teori Bermain*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
3. Rahman, Taufik. 2021. *Implementasi Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Physical Literacy Anak di Masa Pandemi*. Tulungagung: Akademia Pustaka.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Penjasresrek


Taufik Rahman, M.Pd.
NIK. 07731112

Sumenep, 5 April 2021
Dosen Pengampu


Taufik Rahman, M.Pd.
NIDN. 0713018701