

LEMBAR PENGESAHAN

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Semester (RPS) ini telah disahkan untuk mata kuliah

Kode Mata Kuliah: MKK8520
Mata Kuliah: T/P Permainan Kecil

Mengetahui,

Ketua Program Studi Penjaskesrek



Taufik Rahman, M.Pd.

NIK. 07731112

Sumenep, 15 Maret 2024

Dosen Pengampu

Taufik Rahman, M.Pd.

NIDN. 0713018701

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)/ 2023-2024
Dosen Pengampu : Taufik Rahman, M.Pd.
Deskripsi Mata Kuliah : Mata Kuliah ini membahas tentang ragam gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif dalam bentuk permainan kecil dan permainan tradisional untuk meningkatkan physical literacy

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) :
1. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas tugas mandiri dan kelompok yang diberikan (S9)
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 mempraktikkan permainan tanpa alat dan permainan menggunakan alat
4. Mahasiswa mampu mengembangkan dan memberikan inovasi berbagai permainan kecil dan permainan tradisional terhadap pengembangan pembelajaran penjas
5. Mampu mengelola pelaksanaan even olahraga permainan tradisional dan pemassalan olahraga tradisional

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

			olahraga prestasi Mahasiswa mengetahui dan menjelaskan olahraga masyarakat					
3	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan konsep gerak pendidikan jasmani	<ul style="list-style-type: none"> a. Gerak lokomotor dan contoh gerakannya b. Gerak non lokomotor dan contoh gerakannya c. Gerak manipulatif dan contoh gerakannya d. Physical literacy 	Menjelaskan konsep dasar gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif, physical literacy	Ceramah Diskusi Tanya jawab	Tugas	C2-A2-P2	20%	1,2
4	Mahasiswa mampu menjelaskan teori tentang permainan kecil dan permainan tradisional	<ul style="list-style-type: none"> 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 an permainan tradisional bagi perkembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor 	<p>Mahasiswa menjelaskan pengertian <i>play</i></p> <p>Mahasiswa menjelaskan pengertian <i>games</i></p> <p>Mahasiswa menjelaskan pengertian <i>sport</i></p> <p>Mahasiswa menjelaskan pengertian permainan tradisional</p> <p>Mahasiswa menjelaskan ruang lingkup pendidikan jasmani</p> <p>Mahasiswa menjelaskan Manfaat permainan kecil an permainan tradisional bagi perkembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor</p>	Ceramah Diskusi Tanya jawab	Tugas	C2-A2-P2	20%	1,2
5	Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan tanpa alat dan permainan menggunakan alat	<ul style="list-style-type: none"> a. Permainan mencari kelompok b. Permainan menjala ikan c. Permainan hitam hijau 	<p>Memahami dan mempraktikkan permainan mencari kelompok</p> <p>Memahami dan mempraktikkan permainan menjala ikan</p> <p>Memahami dan mempraktikkan permainan hitam hijau</p>	Demonstrasi Tanya jawab	Praktik	C3-A2-P2	20%	1,2
6	Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan tanpa alat dan permainan menggunakan alat	<ul style="list-style-type: none"> a. Permainan kecepatan reaksi b. Permainan bintang beralih c. Permainan dolip 	<p>Memahami dan mempraktikkan permainan kecepatan reaksi</p> <p>Memahami dan mempraktikkan permainan bintang beralih</p> <p>Memahami dan mempraktikkan permainan dolip</p>	Demonstrasi Tanya jawab	Praktik	C3-A2-P2	20%	1,2
7	Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan tanpa alat dan permainan menggunakan alat	<ul style="list-style-type: none"> a. Permainan kerapan sapi b. Permainan elang anak ayam 	<p>Memahami dan mempraktikkan permainan kerapan sapi</p> <p>Memahami dan mempraktikkan permainan elang anak ayam</p>	Demonstrasi Tanya jawab	Praktik	C3-A2-P2	20%	1,2

8	Mahasiswa mampu mengembangkan dan memberikan inovasi berbagai permainan kecil dan permainan tradisional terhadap pengembangan pembelajaran penjas	Permainan kecil yang dimodifikasi	Mahasiswa memahami dan mempraktikkan permainan kecil yang dimodifikasi	Praktik	Praktik	C3-A2-P2	20%	1,2
9	Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan tanpa alat dan permainan menggunakan alat	Permainan Go Back To Door	Memahami dan mempraktikkan permainan Go Back To Door	Demonstrasi Tanya Jawab	Praktik	C3-A2-P2	20%	1,2
10	Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan tanpa alat dan permainan menggunakan alat	Permainan bentengan Permainan boy-boy	Memahami dan mempraktikkan permainan bentengan dan boy-boy	Demonstrasi Tanya jawab	Praktik	C3-A2-P2	20%	1,2
11	Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan tanpa alat dan permainan menggunakan alat	Permainan estafet bola	Memahami dan mempraktikkan permainan estafet bola	Demonstrasi Tanya jawab	Praktik	C3-A2-P2	20%	1,2
12	Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan tanpa alat dan permainan menggunakan alat	Permainan Bal Budi (Back Ball)	Memahami dan mempraktikkan permainan Bal Budi (Back Ball)	Demonstrasi Tanya jawab	Praktik	C3-A2-P2	20%	1,2
13	Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan tanpa alat dan permainan menggunakan alat	Permainan kasti dengan peraturan yang dimodifikasi	Memahami dan mempraktikkan permainan kasti dengan peraturan yang dimodifikasi	Demonstrasi Tanya jawab	Praktik	C3-A2-P2	20%	1,2
14	Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan tanpa alat dan permainan menggunakan alat	Permainan <i>slagball</i> dengan peraturan yang dimodifikasi	Memahami dan mempraktikkan permainan <i>slagball</i> dengan peraturan yang dimodifikasi	Demonstrasi Tanya jawab	Praktik	C3-A2-P2	20%	1,2
15	Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan tanpa alat dan permainan menggunakan alat	Egrang, dagongan, sumpitan, terompah panjang	Memahami dan mempraktikkan permainan egrang, dagongan, sumpitan, terompah panjang	Praktik	Praktik	C2-C3-A2-P2	30%	1,2
16	Mampu mengelola pelaksanaan even olahraga permainan tradisional dan pemassalan olahraga tradisional	Gobak sodor/Slagball/Back Ball	Mengadakan kejuaraan olahraga tradisional	Praktik	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 kemampuanakhir 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) Mencantumkan 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.