

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW (JK 417)**



**Dosen:**





**Dr, Sucipto, M.Kes, AIFO**

**Reshandi Nugraha, M.Pd,**

**Teten Hidayat, M.Pd**

**Salman, 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-417
	<b>(Pembelajaran Sepak Takraw<sup>*8</sup>)</b>	Revisi : 02
		Tanggal : 25 Agustus 2020 Halaman: 1-10 Halaman
Diperiksa Oleh:   <u>Dr. Sucipto, M.Kes. AIFO</u> NIP. 196106121987031000	Diperiksa Oleh:   <u>Dr. Sucipto, M.Kes. AIFO</u> NIP. 196106121987031000	Disetujui Oleh:   <u>Dr. Yusuf Hidayat, M.Si.</u> NIP. 196808301999031001
Dosen	TPK Prodi	Ketua Departemen POR
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>		
<b>1. IdentitasMatakuliah</b>		
Nama Program Studi : Prodi PJKR		
Nama Mata kuliah : Pembelajaran Sepak Takraw		
Kode Mata kuliah : JK 417		
Kelompok Mata kuliah : Keilmuan dan Keahlian Pilihan Prodi (MKKP)		
Bobot sks : 2		
Jenjang : S-1		
Semester : Ganjil		
Prasyarat :		
Status (wajib/ pilihan) : Pilihan		
Nama : Dr, Sucipto, M.Kes, AIFO		
Kode Dosen. : 1108		

## **2. Deskripsi Matakuliah**

Selesai mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan mampu memahami dan mempraktekan keterampilan bermain dan Penerapan pembelajaran permainan sepak takraw di sekolah. Pelaksanaan kuliah praktek langsung dengan model pendekatan taktis , penugasan dengan menggunakan pendekatan ekspositori dalam bentuk ceramah dan Tanya jawab yang dilengkapi dengan penggunaan LCD, Video, alat peraktek dilapangan, dan pendekatan Inkuiri yaitu penyelesaian tugas membuat program pengajaran, reuiu setiap pertemuan, diskusi, dan pemecahan masalah. Referensi : modul pembelajaran sepak takraw.

## **3. Capaian Pembelajaran Program Studi yang Dirujuk (CPPS)**

- 1) Memiliki kecakapan dan kemampuan untuk mengambil keputusan yang tepat dan profesional berdasarkan hasil analisis terhadap informasi dan data, serta dapat memilih berbagai solusi alternatif secara mandiri dan kelompok dalam memecahkan persoalan pembelajaran dan layanan perkembangan peserta didik yang dihadapinya sesuai dengan konteksnya untuk memperoleh hasil pembelajaran terbaik dan pengembangan peserta didik yang optimal.
- 2) Menguasai teori, ilmu, dan prinsip pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).
- 3) Memahami dan mampu mengembangkan kurikulum PJOK.
- 4) Mampu menerapkan metode penelitian ilmiah dalam memecahkan permasalahan pengembangan dan penerapan keilmuan di bidang PJOK, dan sekaligus dapat mendesiminasikan baik dalam bentuk lisan dan tulisan ilmiah.
- 5) Mampu merancang dan menerapkan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan mengevaluasi hasil pembelajaran PJOK.
- 6) Mampu mengambil keputusan strategis berdasarkan analisis data dalam menentukan berbagai alternative pemenuhan kebutuhan pembelajaran PJOK dengan mengaplikasikan model, pendekatan, strategi, metoda, dan teknik pembelajaran PJOK.
- 7) Mampu melakukan penelitian dan mendesiminasikan hasil penelitian di bidang pembelajaran PJOK dalam bentuk lisan dan tulisan.
- 8) Mampu memanfaatkan IPTEK yang mutakhir dan relevan untuk mendukung proses pembelajaran PJOK yang efektif.
- 9) Mampu melakukan berbagai aktivitas gerak, permainan, dan olahraga berdasarkan prinsip dan teorinya.

10) Memiliki tanggung jawab untuk melaksanakan tugas pembelajaran PJOK dan tugas lain yang terkait profesinya.

**4. Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPM)**

2.1. Mengetahui dan menjelaskan sejarah permainan sepak takraw dan perkembangannya

2.2. Mengetahui dan memahami peraturan permainan sepak takraw

9.1 Mempraktekan keterampilan bermain sepak takraw

10.1 Menunjukkan perilaku tanggung jawab atas proses dan hasil perkuliahan

<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>	2.1.1. Mahasiswa mengetahui dan memahami sejarah dan perkembangan permainan sepaktakraw	Sejarah dan perkembangan permainan sepaktakraw	Paparan, diskusi	2 x 50 menit	Partisipasi dalam tanyajawab	Sudrajat, Ajat (1992), Penghulu Radja Basa (1990).
<b>2</b>	9.1.1. Mahasiswa mempraktekan keterampilan bermain menyepak	Keterampilan bermain menyepak (kaki bagian dalam, punggung)	Permainan juggling	2 x 50 menit	Memainkan bola selama 1 menit	Sudrajat, Ajat (1992), Penghulu Radja Basa (1990).

<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>3</b>	9.1.1. Mahasiswa mampu mempraktekan keterampilan bermain menyepak	Keterampilan bermain menyepak lanjutan (kaki, paha, dada, kepala)	Permainan juggling	2 x 50 menit	Memainkan bola selama 2 menit	Sudrajat, Ajat (1992), Penghulu Radja Basa (1990).
<b>4</b>	9.1.2. Mahasiswa mempraktekan keterampilan bermain servis dan umpan	Keterampilan bermain servis, umpan	Permainan (1 vs 1, 1 vs 2)	2 x 50 menit	Penguasaan bola	Sudrajat, Ajat (1992), Penghulu Radja Basa (1990).
<b>5</b>	9.1.2. Mahasiswa mampu mempraktekan keterampilan bermain servis dan umpan	Keterampilan bermain servis, umpan lanjutan	Permainan (1 vs 2, 2 vs 2)	2 x 50 menit	Penguasaan bola	Sudrajat, Ajat (1992), Penghulu Radja Basa (1990).

<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>6</b>	9.1.3. Mahasiswa mempraktekan keterampilan bermain servis dan smash	Keterampilan bermain servis umpan, dan smash	Permainan 2 vs 2, 3 vs 3)	2 x 50 menit	Kesiapan meyerang	Sudrajat, Ajat (1992), Penghulu Radja Basa (1990).
<b>7</b>	9.1.3. Mahasiswa mampu mempraktekan keterampilan bermain servis dan umpan	Keterampilan bermain servis umpan, dan smash lanjutan	Permainan 2 vs 2, 3 vs 3)	2 x 50 menit	Kesiapan meyerang	Sudrajat, Ajat (1992), Penghulu Radja Basa (1990).
<b>8</b>	9.1.3. Mahasiswa mampu mempraktekan keterampilan bermain servis dan umpan	Keterampilan bermain servis umpan, dan smash lanjutan	Permainan 2 vs 2, 3 vs 3)	2 x 50 menit	Kesiapan meyerang	Sudrajat, Ajat (1992), Penghulu Radja Basa (1990).
<b>9</b>	<b><i>UJIAN TENGAH SEMESTER</i></b>					

<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>10</b>	9.1.4. Mahasiswa mempraktekan keterampilan menyerang dan bertahan	Keterampilan menyerang dan bertahan	Permainan(1 vs 2, 2 vs 2, 3 vs 3)	2 x 50 menit	Kesiapan meyerang dan bertahan	Sudrajat, Ajat (1992), Penghulu Radja Basa (1990).
<b>11</b>	9.1.4. Mahasiswa mampu mempraktekan keterampilan menyerang dan bertahan	Keterampilan menyerang dan bertahan lanjutan	Permainan (1 vs 2, 2 vs 2, 3 vs 3)	2 x 50 menit	Kesiapan meyerang dan bertahan	Sudrajat, Ajat (1992), Penghulu Radja Basa (1990).
<b>12</b>	9.1.4. Mahasiswa mempraktekan keterampilan menyerang dan bertahan	Keterampilan menyerang dan bertahan lanjutan	Permainan (3 vs 3)	2 x 50 menit	Kesiapan meyerang dan bertahan	Sudrajat, Ajat (1992), Penghulu Radja Basa (1990).

<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>13</b>	9.1.5. Mahasiswa memahami dan mampu mempraktekan Penerapan pembelajaran permainan sepak takraw	Peraktek penerapan pembelajaran	Di bagi dalam beberapa kelompok	2 x 50 menit	Partisipasi	Sudrajat, Ajat (1992), Penghulu Radja Basa (1990).
<b>14</b>	9.1.5. Mahasiswa memahami dan mampu mempraktekan Penerapan pembelajaran permainan sepak takraw	Peraktek penerapan pembelajaran	Di bagi dalam beberapa kelompok	2 x 50 menit	Partisipasi	Sudrajat, Ajat (1992), Penghulu Radja Basa (1990).
<b>15</b>	2.2.1. Mahasiswa mengetahui dan memahami perturan permainan sepaktakraw	Peraturan permainan sepaktakraw	Persentasi dan diskusi	2 x 50 menit	Partisipasi	Sudrajat, Ajat (1992), Penghulu Radja Basa (1990). PSTI (2014),



<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>16</b>	9.1.6. Mahasiswa mempraktekkan simulasi pertandingan permainan sepak takraw	Simulasi peraktek pertandingan permainan sepak takraw Ujian Akhir Smester (UAS)	Pertandingan	2 x 50 menit	Partisipasi	sda

## 5. Daftar Rujukan

1. Sudrajat, Ajat (1992), Pembelajaran Sepaktakraw. FPOK IKIP Badung
2. Penghulu Radja Basa (1990). Sepak Takraw
3. PSTI (2014), Peraturan Permainan Sepak Takraw.
4. Griffin, L.L. Mitchell, S.A., dan Oslin, J.L. (1997). *Teaching Sport Concept and Skills: A Tactical Games Approach*. Illionois: Champaign.
5. Joyce, B. Dan Weil, M. 1980. *Models of Teaching*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
6. Metzler, Michael W.,(2000). *Instructional Models For Physical Education*. Massachusetts: Allyn & Bacon.

## 6. Lampiran

Lampiran 1. *Bahan Ajar* : -*Power Point Materi.*  
-*Soft File Buku.*

Lampiran 2. (Instrumen Penilaian)

- Bobot Penilaian Akhir

- Absensi : **Wajib Minimal 80% Kehadiran Dari Total Pertemuan (Bila Tidak Maka Otomatis Tidak Lulus)**
- Tugas : **20%**
- Ujian Tengah Semester (UTS) : **40%**
- Ujian Akhir Semester (UAS) : **40%**

- Absen : **14-16** kali pertemuan (total maksimal **16** kali pertemuan)
- Tugas (rata-rata) : **100 x 20% = 20**
- UTS : **100 x 40% = 40**
- UAS : **100 x 40% = 40**

Maka nilai total mahasiswa tersebut adalah **20 + 40 + 40 = 100**

Rentang nilai A, B, C, D dan E:

A : 80 - 100

B : 68- 79.99

C : 56 - 67.99

D : 45 - 55.99

E : 0 - 44.99