

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL**



Dosen:

**Dr. Yusuf Hidayat, M.Si
Dra. Oom Rohmah, M.Pd
Alit Rahman, M.Pd
Burhan Hambali, M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021**

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	No.Dok : FPOK-UPI-RPS-JK-221
	(Pembelajaran Permainan Tradisional)	Revisi : 02
		Tanggal : 28 Agustus 2020
		Halaman: 1-10 Halaman
Dibuat Oleh:	Diperiksa Oleh:	Disetujui Oleh:
 Dr. Yusuf Hidayat, M.Si NIP. 196808301999031001	 Dr. Sucipto, M.Kes., AIFO NIP. 196106121987031002	 Dr. Yusuf Hidayat, M.Si NIP. 196808301999031001
Dosen	TPK Prodi	Ketua Prodi PJKR
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
1. Identitas Mata kuliah		
Nama Program Studi	: Prodi PJKR	
Nama Mata kuliah	: Pembelajaran Permainan Tradisional *	
Kode Mata kuliah	: JK 221	
Kelompok Mata kuliah	: MKKP	
Bobot sks	: 2	
Jenjang	: S-1	
Semester	: Ganjil	
Prasyarat	: -	
Status (wajib/ pilihan)	: Wajib	
Nama dan kode dosen	: 1. Dr. Yusuf Hidayat, M.Si 2. Dra. Oom Rohmah, M.Pd 3. Alit Rahmat, M.Pd 4. Burhan Hambali, S.Pd., M.Pd	

2. Deskripsi Mata kuliah

Mata kuliah ini termasuk mata kuliah pilihan pada Program Studi S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Mahasiswa yang mengontrak mata kuliah ini adalah mahasiswa yang menyukai dan memiliki keinginan kuat untuk mempelajari permainan dan olahraga tradisional sebagai warisan bangsa Indonesia. Pada mata kuliah ini akan dikaji secara interaktif mengenai konsep, aplikasi permainan dan olahraga tradisional yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Topik dan materi mata kuliah ini berlandaskan kepada pembahasan jenis-jenis permainan dan olahraga tradisional yang ada di Indonesia. Dikaji dalam konteks peran dan fungsinya pada pembelajaran pendidikan jasmani yang terintegrasi pada materi-materi ajar yang tertuang dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pilihan bebas pada Program S1. Melalui kegiatan perkuliahan daring dalam bentuk *video conference* dan *learning management system* (LMS) mahasiswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta mampu mengaplikasikan Permainan Tradisional yang ada di tiap wilayah sekaligus dengan cara mengajarkannya di lingkungan persekolahan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran PJOK, dan memiliki tanggung jawab baik dalam menangani tugas-tugas perkuliahan sendiri maupun tugas-tugas perkuliahan kelompok. Evaluasi perkuliahan dilakukan pada tengah semester dan akhir semester dengan cara tes teori dan praktek (observasi praktek), dan tugas-tugas terstruktur yang diberikan oleh dosen, serta absensi kehadiran kuliah minimal 80 %.

3. Capaian Pembelajaran Program Studi yang Dirujuk (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 Mengetahui dan memahami konsep dasar permainan dan olahraga tradisional
M2 Memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam memperaktekan jenis-jenis permainan dan olahraga tradisional
M3 Memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengimplementasikan permainan dan olahraga tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani
M4 Memiliki pengetahuan dan pemahaman dalam menyusun program pembelajaran dalam konteks permainan tradisional
M5 Memiliki keterampilan dalam mempraktikan program yang sudah disusun dalam praktik mengajar / *Peer Teaching*

5. Deskripsi Rencana Pembelajaran

Pert	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
1	Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep dasar permainan dan olahraga tradisional	1. Peraturan perkuliahan dan prosedur 2. Konsep dasar permainan dan olahraga tradisional	Pembelajaran berbasis daring / luring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1
2	Mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mempraktikkan jenis-jenis permainan dan olahraga tradisional	Permainan dan olahraga tradisional asal Jawa Barat	Pembelajaran berbasis daring / luring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1
3	Mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mempraktikkan jenis-jenis permainan dan olahraga tradisional	Permainan dan olahraga tradisional asal DKI Jakarta	Pembelajaran berbasis daring / luring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1

Pert	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
4	Mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mempraktikkan jenis-jenis permainan dan olahraga tradisional	Permainan dan olahraga tradisional asal Jawa Timur	Pembelajaran berbasis daring / luring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1
5	Mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mempraktikkan jenis-jenis permainan dan olahraga tradisional	Permainan dan olahraga tradisional asal Bali	Pembelajaran berbasis daring / luring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1
6	Mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mempraktikkan jenis-jenis permainan dan olahraga tradisional	Permainan dan olahraga tradisional asal Jawa Tengah	Pembelajaran berbasis daring / luring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1

Pert	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
7	Mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mempraktikkan jenis-jenis permainan dan olahraga tradisional	Permainan dan olahraga tradisional asal Yogyakarta	Pembelajaran berbasis daring / luring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1
8	<i>UJIAN TENGAH SEMESTER</i>					
9	Mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengimplementasikan permainan dan olahraga tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani	Peran dan fungsi permainan dan olahraga tradisional dalam konteks pembelajaran Penjas	Pembelajaran berbasis daring / luring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1,2,3,4,5
10	Mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengimplementasikan permainan dan olahraga tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani	Implementasi permainan dan olahraga tradisional dalam konteks pembelajaran penjas	Pembelajaran berbasis daring / luring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1,2,3,4,5

Pert	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
11	Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman dalam menyusun program pembelajaran dalam konteks permainan tradisional	Penyusunan rancangan permainan tradisional dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani	Pembelajaran berbasis daring / luring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1,2,3,4,5
12	Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman dalam menyusun program pembelajaran dalam konteks permainan tradisional	Penyusunan rancangan permainan tradisional dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani	Pembelajaran berbasis daring / luring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1,2,3,4,5
13	Mahasiswa memiliki keterampilan dalam mempraktikkan program yang sudah disusun dalam praktik mengajar / <i>Peer Teaching</i>	Praktik mengajar rancangan permainan tradisional yang sudah disusun	Pembelajaran berbasis daring / luring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1,2,3,4,5
14	Mahasiswa memiliki keterampilan dalam	Praktik mengajar rancangan permainan tradisional yang	Pembelajaran berbasis daring / luring, dalam	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas,	1,2,3,4,5

Pert	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
	mempraktikkan program yang sudah disusun dalam praktik mengajar / <i>Peer Teaching</i>	sudah disusun	bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas		membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	
15	Mahasiswa memiliki keterampilan dalam mempraktikkan program yang sudah disusun dalam praktik mengajar / <i>Peer Teaching</i>	Praktik mengajar rancangan permainan tradisional yang sudah disusun	Pembelajaran berbasis daring / luring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1,2,3,4,5
16	UJIAN AKHIR SEMESTER					

6. Daftar Rujukan

1. Uhamisastra. 2013. Modul Permainan Tradisional Pendidikan Olahraga. FPOK UPI Press.
2. Kusmaedi, N. (2016). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebenangan terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun. *JTIKOR (Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan)*, 1(1), 29-33.
3. Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1).
4. Putrantana, A. B. (2017). Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Pada Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan. In *Seminar Nasional Pendidikan Olahraga* (Vol. 1, No. 1, pp. 235-241).
5. Fadli, Z. (2015). Membentuk Karakter Anak dengan Olahraga Tradisional. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 14(2), 49-56.

7. Instrumen Penilaian

Penilaian mata kuliah mempertimbangkan beberapa aspek sebagai berikut:

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

Format penilaian yang digunakan adalah:

Hasil penilaian kemudian dikonversi sebagaimana berikut:

Tabel Konversi Nilai dalam Abjad

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

Dr. Yusuf Hidayat, M.Si