





RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PEMBELAJARAN BULUTANGKIS



Dosen:

Dr. Yusuf Hidayat, M.Si
Alit Rahmat, S.Pd., M.Pd
Burhan Hambali, S.Pd., M.Pd
Agus Gumilar, M.Pd
Reshandi Nugraha, M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2020

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	No.Dok : FPOK-UPI-RPS-JK-424
	Pembelajaran Permainan Bulutangkis	Revisi : 02 Tanggal : 28 Agustus 2020 Halaman: 1 – 8 Halaman
Disetujui Oleh:  Dr. Yusuf Hidayat, M.Si. NIP. 196808301999031001	Diperiksa Oleh:  Dr. Sucipto., M.Kes., AIFO NIP. 196106121987031000	Disetujui Oleh:  Dr. Yusuf Hidayat, M.Si. NIP. 196808301999031001
Dosen Pengampu Mata Kuliah	TPK Prodi PJKR	Ketua Prodi PJKR
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
1. Identitas Mata kuliah		
Nama Program Studi	: S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan rekreasi	
Nama Mata kuliah	: Pembelajaran Permainan Bulutangkis	
Kode Mata kuliah	: JK 424	
Kelompok Mata kuliah	: MKKP (Mata Kuliah Keahlian dan Keilmuan Pilihan Prodi)	
Bobot sks	: 2 (Dua) SKS	
Jenjang	: S1	
Semester	: 5 (Lima)	
Prasyarat	: -	
Status (wajib/ pilihan)	: Mata Kuliah Pilihan	
Nama dan kode dosen	: Dr. Yusuf Hidayat, M.Si Alit Rahmat, M.Pd Burhan Hambali, M.Pd Agus Gumilar, M.Pd Reshandi Nugraha, M.Pd	

2. Deskripsi Mata kuliah

Mata kuliah ini termasuk mata kuliah pilihan pada Program Studi S1 PJKR. Mahasiswa yang mengontrak mata kuliah ini adalah mahasiswa yang menyukai dan memiliki keinginan kuat untuk mempelajari permainan bulutangkis. Pada mata kuliah ini akan dikaji secara interaktif mengenai konsep dasar permainan bulutangkis (pengertian, tujuan, karakteristik, dan sejarah bulutangkis), teknik dasar bermain bulutangkis (sikap siap, pegangan, gerak kaki, teknik memukul), taktik dan strategi bermain bulutangkis, perwasitan, pembuatan rencana program pembelajaran bulutangkis, tes dan evaluasi dalam pembelajaran bulutangkis. Melalui kegiatan perkuliahan daring dalam bentuk *video conference* dan *learning management system* (LMS) mahasiswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan bermain bulutangkis sekaligus 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, memahami, dan menjelaskan konsep dasar permainan bulutangkis
- M2 Memiliki keterampilan bermain bulutangkis
- M3 Memiliki keterampilan mengajar dalam pembelajaran permainan bulutangkis disekolah
- M4 Mengetahui, memahami, dan menjelaskan konsep perwasitan, dan organisasi sistem pertandingan dalam olahraga bulutangkis
- M5 Memodifikasi pembelajaran permainan bulutangkis disekolah.
- M6 Membuat Rencana Program Pembelajaran dalam konteks pembelajaran disekolah

5. Deskripsi Rencana Pembelajaran

Pert	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
1	Mahasiswa mengetahui dan memahami aturan perkuliahan dan mampu menjelaskan tentang konsep dasar permainan bulutangkis, sejarah dan perkembangan bulutangkis, serta teknik dasar dalam permainan bulutangkis.	Peraturan perkuliahan dan konsep dasar permainan bulutangkis: 1. Peraturan perkuliahan selama satu semester (16 kali pertemuan) 2. Pengertian, tujuan, dan karakteristik permainan bulutangkis.	Pembelajaran berbasis daring, 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
2	Mahasiswa menguasai dan mampu menjelaskan beberapa teknik dasar bermain bulutangkis	Teknik dasar bermain bulutangkis: 1. Cara Memegang Raket (<i>Grips</i>) 2. Sikap posisi siap 3. Gerakan kaki 4. Keterampilan memukul	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas (Metode bagian, pend taktis dan teknis)	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1,2
3	Menguasai teknik pukulan servis tinggi dan servis pendek	Keterampilan (teknik) memukul: 1. Teknik pukulan servis tinggi forehand dan backhand 2. Teknik pukulan servis pendek forehand dan	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1,2

Pert	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
		backhand 3. Bermain bulutangkis dengan diawali dengan pukulan servis tinggi dan servis pendek	jawab, dan tugas (Metode bagian, pend taktis dan teknis)			
4.	Menguasai teknik pukulan lob bertahan, dropshot dan smesh	Keterampilan (teknik) memukul: 1. Teknik pukulan lob bertahan 2. Teknik pukulan dropshot 3. Teknik pukulan smesh 4. Bermain bulutangkis dengan diawali dengan pukulan servis, lob bertahan, dropshot dan smesh	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas (Metode bagian, pend taktis dan teknis)	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1,2
5.	Menguasai teknik pukulan lanjutan servis flick dan drive.	Keterampilan (teknik) memukul lanjutan: 1. Teknik pukulan lanjutan servis flick 2. Teknik pukulan lanjutan drive 3. Bermain bulutangkis dengan diawali dengan pukulan servis tinggi dan servis pendek atau pun servis flick.	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas (Metode bagian, pend taktis dan teknis)	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1,2

Pert	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
6.	Menguasai teknik pukulan lanjutan servis netting, chop dan backhand.	Keterampilan (teknik) memukul lanjutan: 1. Teknik pukulan lanjutan netting 2. Teknik pukulan lanjutan chop 3. Teknik pukulan lanjutan backhand 4. Bermain bulutangkis dengan gabungan beberapa teknik keterampilan	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas (Metode bagian, pend taktis dan teknis)	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1,2,3
7.	Mengaplikasikan gabungan teknik dasar dan lanjutan dalam permainan ganda	Bermain bulutangkis 2 lawan 2 dengan area permainan lapang standar dan peraturan yang dimodifikasi.	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas (<i>Teaching Games For Understanding</i>)	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1,2,3,10
8.	UJIAN TENGAH SEMESTER					
9.	Mengaplikasikan gabungan teknik dasar dan lanjutan	Bermain bulutangkis 2 lawan 2 dengan area permainan	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas,	1,2,3,10

Pert	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
	dalam permainan ganda	lapang standar dan peraturan yang dimodifikasi.	LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas ; <i>(Teaching Games For Understanding)</i>		membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	
10.	Mengaplikasikan gabungan teknik dasar dan lanjutan dalam permainan <i>triple</i>	Bermain bulutangkis 3 lawan 3 dengan area permainan lapang standar dan peraturan yang dimodifikasi.	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas ; <i>(Teaching Games For Understanding)</i>	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1,2,3,10
11.	Mengaplikasikan permainan bulutangkis dalam konteks pembelajaran disekolah	Aplikasi permainan bulutangkis dalam konteks pembelajaran disekolah (penerapan model-model pembelajaran disekolah)	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas ; <i>(Teaching Games For Understanding)</i>	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1,2,3,10

Pert	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
12.	Mengaplikasikan permainan bulutangkis dalam konteks pembelajaran disekolah	Aplikasi permainan bulutangkis dalam konteks pembelajaran disekolah (penerapan model-model pembelajaran disekolah)	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas ; <i>(Teaching Games For Understanding)</i>	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1,2,3,10
13.	Mengaplikasikan cara mengajar permainan bulutangkis dalam konteks pembelajaran disekolah	Aplikasi cara mengajar permainan bulutangkis dalam konteks pembelajaran disekolah	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas ; <i>Peer Teaching</i>	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1,7,8,9,10
14.	Mengaplikasikan cara mengajar permainan bulutangkis dalam konteks pembelajaran disekolah	Aplikasi cara mengajar permainan bulutangkis dalam konteks pembelajaran disekolah	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas ; <i>Peer Teaching</i>	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1,7,8,9,10

Pert	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
15.	Mengaplikasikan cara mengajar permainan bulutangkis dalam konteks pembelajaran disekolah	Aplikasi cara mengajar permainan bulutangkis dalam konteks pembelajaran disekolah	Pembelajaran berbasis daring, dalam bentuk LMS (SPOT), video conference untuk menyimak kuliah dari dosen (ceramah), berdiskusi, bertanya jawab, dan tugas ; <i>Peer Teaching</i>	2x50 menit	Tugas membaca, diskusi kelas, membuat resume, partisipasi aktif dan tugas	1,7,8,9,10
16.	UJIAN AKHIR SEMESTER					

6. Daftar Rujukan

- Hidayat, Rahmat, Hambali. (2019). *Modul Pembelajaran Bulutangkis*. Jurusan POR-FPOK-UPI.
- Wang Jianyu & Liu WenHau. (2009). Changes in Badminton game play across developmental Skill Levels among high school student. *Journal of Research*. 7 (1).
- Cohen, C., Texier, B. D., Quéré, D., & Clanet, C. (2015). The physics of badminton. *New Journal of Physics*, 17(6), 063001.
- Seth, B. (2016). Determination factors of badminton game performance. *International Journal of Physical Education, Sports and Health*, 3(1), 20-22.
- Abdullahi, Y., & Coetzee, B. (2017). Notational singles match analysis of male badminton players who participated in the African Badminton Championships. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 17(1-2), 1-16.
- Abian-Vicen, J., Castanedo, A., Abian, P., & Sampredo, J. (2013). Temporal and notational comparison of badminton matches between men's singles and women's singles. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 13(2), 310-320.
- Blomqvist, M., Luhtanen, P., & Laakso 1, L. (2001). Comparison of two types of instruction in badminton. *European journal of physical education*, 6(2), 139-155.
- Kim, I. (2017). Teaching badminton through play practice in physical education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 88(8), 7-14.
- Wang, J., & Moffit, J. (2009). Teaching badminton based on student skill levels. *Strategies*, 22(6), 14-18.

10. Blomqvist, M. (2001). *Game understanding and game performance in badminton: development and validation of assessment instruments and their application to games teaching and coaching* (No. 77). University of Jyväskylä.

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