



UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

a Kuliah	Kode MK	Rumpun MK	Bobot (sks)	Semester	Tanggal Penyusunan
ahraga	PJR 106	Mata Kuliah Keahlian Prodi	2	1	21 AGUSTUS 2024
f/Permainan	Dosen Pengembang RPS		Dosen Pengampu MK		Sek. Prodi
akyat	 Vigi Indah Permatha Sari, M.Pd		 Vigi Indah Permatha Sari, M.Pd		 Iska Noviardila, M.Pd
aran (CP)	CPL Prodi	Menjungjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama,moral dan etika.			
	CP-MK	Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan serta mengaplikasikan nilai-nilai permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari.			
Singkat MK	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pada Program S1. Setelah mengikuti kuliah ini mahasiswa diharapkan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta mampu mengaplikasikan Permainan Tradisional (Rakyat) yang ada di tiap wilayah/ daerah di Indonesia dalam pengelolaan nilai-				

	niali budaya Bangsa indonesia untuk dipelajari di sekolah. Perkuliahan juga mengkaji isu-isu dan masalah-masalah yang dihadapi dalam penerapan kearifan lokal melalui permainan tradisional yang dipelajari di sekolah				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	1. PLAY,GAMES, AND SPORT (Bermain,permainan dan olahraga) 2. Olahraga /permainan Tradisional 3. Permainan congklak 4. Permainan engklek 5. Permainan lompat tali 6. Permainan bekel 7. Permainan balap karung 8. Permainan kelereng 9. Permainan petak umpet 10. Permainan benteng – bentengan 11. Permainan dagongan 12. Permainan engrang 13. Permainan gobak sodor/hadang 14. Permainan				

	15. terompah panjang Permainan tarik tambang 16. Permainan kasti 17. Permainan tradisional untuk meningkatkan kebugaran jasmani				
Pustaka	1. Ari wibowo kurniawan				
Pembelajaran	Makalah tentang permainan tradisional, Buku permainan tradisional, Flashdisk, Laptop, Infocus.				
Penyaching	-				
Prasyarat	Lulus Mata Kuliah Olahraga Rakyat/ Permainan Tradisional				
Uraian Ke-	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub-CP MK)	Indikator	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Kriteria, Bentuk dan E Penilaian
1	1.Mahasiswa memahami orientasi perkuliahan 2. Mahasiswa memahami kontrak perkuliahan 3. Mahasiswa memahami lingkup mata kuliah	Rencana Perkuliahan dan lingkup mata kuliah	1. Orientasi perkuliahan 2. Kontrak Perkuliahan 3. Lingkup mata kuliah	<i>Classing Learning</i>	Mahasiswa menyimak memahami kontrak perk
2	Mahasiswa memahami da menjelaskan PLAY,GAMES,AND SP (BERMAIN,PERMAINAN,D OLAHRAGA)	PLAY,GAMES,AND SPORT (BERMAIN,PERMAINAN,DAN OLAHRAGA)	a. Pengertian play b. Pengertian games c. Pengertian sport d. Tahapan permainan berdasarkan tahapan	1. Map Mapping 2. Power Point 3. Diskusi 4. kuis	Kriteria : Penguasaan Ma Bentuk Non Tes : Partisipasi selan berupa menanggapi,bert memberikan jaw Bobit 5%

			keterampilan gerak		
3	Mahasiswa menjelaskan memahami olahraga/permainan tradisional	da olahraga/permainan tradisional	a. pengertian olahraga/permainan tradisional b. perkembangan permainan tradisional c. manfaat permainan tradisional	1. Power Point 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. kuis	Kriteria : Penguasaan Materi Bentuk Non Tes : Partisipasi selama proses menanggapi, bertanya, dan memberikan jawaban Bobot 5%
4	Mahasiswa menjelaskan permainan congklak	da permainan congklak	a. permainan congklak b. papan permainan c. perlengkapan d. pemain e. lamanya permainan f. jalannya permainan g. penentu pemenang	1. Power Point 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. praktek 5. kuis	Kriteria : Penguasaan Materi Bentuk Non Tes : 1. Partisipasi selama berupa menanggapi, bertanya, memberikan jawaban 2. Praktek Bermain Bobot 10%
5	Mahasiswa dapat dan menjelaskan permainan engkelek	permainan engkelek	a. pengertian engklek b. lapangan c. perlengkapan d. pemain e. lamanya permainan f. jalannya permainan g. penentu pemenang	1. Power Point 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. praktek 5. kuis	Kriteria : Penguasaan Materi Bentuk Non Tes : 1. Partisipasi selama berupa menanggapi, bertanya, memberikan jawaban 2. Praktek Bermain Bobot 10%
6	Mahasiswa dapat dan menjelaskan permainan lompat tali	permainan lompat tali	a. Pengertian permainan lompat tali b. Asal usul lompat tali c. Pemain lompat tali d. Tempat permainan lompat tali e. Perlengkapan lompat tali f. Aturan – aturan tali g. Proses permainan	1. Power Point 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. praktek 5. kuis	Kriteria : Penguasaan Materi Bentuk Non Tes : 1. Partisipasi selama berupa menanggapi, bertanya, memberikan jawaban 2. Praktek Bermain Bobot 10%

			lompat tali h. Nilai budaya dalam permainan i. Pelaksanaan permainan		
7	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan permainan bekel	permainan bekel	a. Pengertian permainan bola bekel b. Cara bermain c. Kegunaan permainan	1. Power Point 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. praktek 5. kuis	Kriteria : Penguasaan Materi Bentuk Non Tes : 1. Partisipasi selama proses berupa menanggapi, bertanya, dan memberikan jawaban 2. Praktek Bermain Bobot 10%
8	Ujian Tengah Semester				
9	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan balap karung	balap karung	a. Pengertian balap karung b. Pemain c. Tempat dan peralatan permainan d. Aturan permainan e. Jalannya permainan f. Nilai budaya	1. Power Point 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. praktek 5. kuis	Kriteria : Penguasaan Materi Bentuk Non Tes : 1. Partisipasi selama proses berupa menanggapi, bertanya, dan memberikan jawaban Bobot 5%
10	Mahasiswa dapat menjelaskan dan memahami permainan kelereng	permainan kelereng	a. Pengertian permainan kelereng b. Sejarah kelereng c. Alat yang diperlukan d. Peraturan permainan e. Cara bermain f. Manfaat yang diperoleh	1. Power Point 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. praktek 5. kuis	Kriteria : Penguasaan Materi Bentuk Non Tes : 1. Partisipasi selama proses berupa menanggapi, bertanya, dan memberikan jawaban 2. Praktek Bermain Bobot 10%
11	Mahasiswa dapat menjelaskan dan memahami permainan benteng - bentengan	permainan benteng - bentengan	a. konsep permainan b. asal usul permainan bentengan c. arena permainan	1. Power Point 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. praktek 5. kuis	Kriteria : Penguasaan Materi Bentuk Non Tes : 1. Partisipasi selama proses berupa menanggapi, bertanya, dan memberikan jawaban

			d. jumlah peserta dan pemain e. tata cara pelaksanaan permainan bentengan f. waktu permainan g. penentuan kalah dan menang h. aturan dalam permainan i. cara menjatuhkan/mematikan lawan j. cara melakukan permainan k. manfaat permainan		2. Praktek Bermain Bobot 10%
12	Mahasiswa dapat menjelaskan dan memahami permainan egrang	permainan egrang	a.pengertian permainan egrang b. tujuan permainan egrang c. peraturan permainan egrang	1. Power Point 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. praktek 5. kuis	Kriteria : Penguasaan Materi Bentuk Non Tes : 1. Partisipasi selama proses belajar berupa menanggapi,bertanya dan memberikan jawaban 2. Praktek Bermain Bobot 10%
13	Mahasiswa dapat menjelaskan dan memahami permainan gobak sodor / hadang	gobak sodor / hadang	a. pengertian permainan gobak sodor/hadang b. tujuan permainan gobak sodor/hadang c. peraturan dan permainan d. pelanggaran dan hukuman e. nilai dalam permainan	1. Power Point 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. praktek 5. kuis	Kriteria : Penguasaan Materi Bentuk Non Tes : 1. Partisipasi selama proses belajar berupa menanggapi,bertanya dan memberikan jawaban 2. Praktek Bermain Bobot 10%

			permainan f. penentuan akhir pemenang g. aba- aba dalam permainan h. wasit garis/ hakim garis		
14	Mahasiswa dapat menjelaskan dan memahami permainan terompa panjang	permainan terompa panjang	a. pengertian terompa panjang b. tujuan permainan terompa panjang c. peraturan permainan terompa panjang d. pemain e. jenis perlombaan f. jalannya perlombaan g. pemenang perlombaan h. petugas dalam perlombaan i. petunjuk untuk perwasitan	1. Power Point 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. praktek 5. kuis	
15	Mahasiswa dapat menjelaskan permainan tradisional untuk meningkatkan kebugaran jasmani	permainan tradisional untuk meningkatkan kebugaran jasmani	a.konsep kebugaran jasmani b. aspek kebugaran jasmani	1. Power Point 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. kuis	Kriteria : Penguasaan Materi Bentuk Non Tes : 1. Partisipasi selama berupa menanggapi,bertanya memberikan jawaban 2. Praktek Bermain Bobot 10%
16	Ujian Akhir Semester				