

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Mata
 Kuliah : Sarana dan Prasarana Pendidikan
 Kode Mata Kuliah :
 SKS : 2 SKS
 Semester : 05 Mata Kuliah
 Prasyarat :
 Dosen : Vigi Indah M.Pd

I. DESKRIPSI MATA KULIAH :

Matakuliah ini memberikan pengetahuan tentang sarana dan prasarana dalam perspektif pendidikan jasmani, ketrampilan membuat sarana dan prasarana pendidikan jasmani dalam berbagai produk kreativitas dan modifikasi, manajemen sarana dan prasarana pendidikan jasmani, dan identifikasi permasalahan sarana dan prasarana pendidikan jasmani serta keanekaragaman sarana dan prasarana dalam pembelajaran pendidikan jasmani model pembelajaran pendekatan taktik.

II. SKEMA KERJA

Tatap Muka	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Sumber Bahan/ Referensi
1	Memahami sarana dan prasarana pendidikan jasmani	Memahami hakikat, tujuan, dan manfaat serta kebutuhan sarana dan prasarana penjas	Pendahuluan -Rasional -Identifikasi permasalahan sarana dan prasarana penjas	1,2,5,8
2	Memahami sarana dan prasarana pendidikan jasmani	Memahami hakikat, tujuan, dan manfaat serta kebutuhan sarana dan prasarana penjas	-Pengertian -Tujuan -Manfaat -Kebutuhan sarana dan prasarana dalam pembelajaran penjas	1,2,5,8
3	Memahami sarana dan prasarana pendidikan jasmani	Memahami dan dapat menjelaskan perbedaan pendidikan jasmani dan olahraga	- Hakikat Pendidikan jasmani - Olahraga prestasi	1,2,8

		prestasi		
4-5	Memahami manajemen dan pengembangan sarana dan prasarana pendidikan jasmani	Memahami dan dapat menjelaskan persyaratan sarana dan prasarana pendidikan jasmani serta mampu membuat secara individual	-Aman -Mudah -Murah -Menarik -Memacu untuk bergerak -Sesuai dengan kebutuhan -Sesuai dengan tujuan -Awet -Sesuai dengan lingkungan -Praktik pembuatan	1,3,6,7,9
6	Memahami manajemen dan	Memahami dan dapat menjelaskan pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan jasmani serta penyusunan proposal	-Inventarisasi -Perencanaan -Pengadaan -pengaturan penggunaan -Pemeliharaan -Penghapusan -Menyusun proposal	4,5
7	Memahami manajemen dan	Memahami dan dapat menjelaskan kelemahan pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan sarana dan prasarana standar	-Tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik -tidak relevan dengan tujuan pendidikan jasmani -keterbatasan sekolah -keterbatasan penggunaan	3,6,7
8	Memahami manajemen dan pengembangan sarana dan prasarana pendidikan jasmani	Mampu membuat produk sarana dan prasarana pendidikan jasmani sesuai dengan karakteristik peserta didik	- Kreativitas dalam pengadaan sarana pendidikan jasmani. -Kreativitas dalam pengadaan prasarana pendidikan jasmani	1,2,6,7
9		Mid semester		
	Memahami sarana dan	Mampu menjelaskan	-Tolak peluru -Lempar cakram -Lempar lembing	1,2,6,7

10-11	prasarana atletik beserta ukurannya	dan n membuat sarana dan prasarana atletik	-lompat jauh -lompat tinggi - lari jarak pendek	
12-13	Memahami sarana dan prasarana permainan beserta ukurannya	Mampu menjelaskan dan n membuat sarana dan prasarana permainan	-sepakbola -bolavoli -bolabasket -bulutangkis -futsal	1,2,6,7
14	Memahami sarana dan prasarana dalam perspektif TGfU	Mampu menjelaskan dan membuat sarana dan prasarana Target games dan Striking fielding games serta mempraktikkan permainan	- Target games -Striking fielding games -simulasi permainan	6,10
15	Memahami sarana dan prasarana dalam perspektif TGfU	Mampu menjelaskan dan membuat sarana dan prasarana Net games dan invasi games serta mempraktikkan permainan	- Net games -Invasi games -simulasi permainan	6,10
16-17	Memahami sarana dan prasarana dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani	Mampu mendeskripsikan keadaan sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang ada di sekolah atau lembaga	-survey lapangan ke sekolah -survey lapangan kondisi sarpras di FIK UNY	1,6
18	Memahami sarana dan prasarana dalam konteks pembelajaran jasmani	Mampu menjelaskan peralatan dan perkakas yang dapat digunakan dalam pembelajaran penjas	- Searching dan Browsing via internet (lab. Media pembelajaran)	10
19	Memahami sarana dan prasarana dalam konteks pembelajaran jasmani	Mampu menjelaskan berbagai macam permainan tradisional dan asing	- Searching dan Browsing via internet (lab. Media pembelajaran)	10

		yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran penjas		
20		Ujian Akhir Semester		