



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
PROGRAM STUDI PENGELOLAAN USAHA REKREASI - D4

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Program Studi	:	PENGELOLAAN USAHA REKREASI - D4
Mata Kuliah/Kode	:	Olahraga Permainan dan Perlombaan/PUR6304
Jumlah SKS	:	3
Tahun Akademik	:	2023
Semester	:	1
Mata Kuliah Prasyarat	:	-
Dosen Pengampu	:	1. Abdul Mahfudin Alim S.Pd.Kor., M.Pd. 2. Fiki Sa'adah M.Pd. 3. Dr. Nurhadi Santoso S.Pd., M.Pd.
Bahasa Pengantar	:	Bahasa Indonesia

A. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah olahraga permainan dan perlombaan memiliki bobot 3 sks Prktik. Mata kuliah ini akan memberikan bekal keterampilan berbagai macam olahraga permainan dan perlombaan yang bisa dikembangkan di masyarakat sebagai olahraga rekreasi yang menyenangkan dan membuat bugar pesertanya. Mahasiswa dibekali keterampilan gerak berbagai olahraga permainan, baik itu olahraga permainan dalam kelompok permainan invasi, olahraga permainan dalam kelompok permainan net, olahraga permainan dalam kelompok permainan target, serta olahraga permainan dalam kelompok permainan striking feilding. Mata kuliah juga memberikan bekal keterampilan dan pengetahuan berbagai olahraga perlombaan yang ada.

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

Nomor	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)
-------	---	------------------------------------

1	1. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas perkuliahan olahraga permainan dan perlombaan berdasarkan agama, moral, dan etika. 2. Mahasiswa dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. 3. Mahasiswa memiliki bekal keterampilan dalam berbagai olahraga permainan dan perlombaan.	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
		Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
		Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya dalam rangka menghasilkan prototype, prosedur baku, desain atau karya seni, menyusun hasil kajiannya dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, atau esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.

C. KEGIATAN PERKULIAHAN:

Minggu Ke-	CPMK	Bahan Kajian	Bentuk/ Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Waktu	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	1	Pendahuluan dan kontrak perkuliahan pembelajaran permainan dan perlombaan	1. Ceramah 2. Diskusi			Kehadiran/Keaktifan	3 x 50 menit	1, 2, 3, 4
2	1	Pendekatan taktik dalam olahraga permainan dan perlombaan.	1. Diskusi 2. Demonstrasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis	3 x 50 menit	1, 2, 3, 4
3	1	Cara bermain permainan dengan pendekatan taktik, materi memulai permainan.	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Tugas/Kerja Mandiri			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Tugas	3 x 50 menit	1, 2, 3, 4
4	1	Cara bermain permainan dengan pendekatan taktik, materi mencetak gol/angka.	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis	3 x 50 menit	1, 2, 3, 4
5	1	Cara bermain permainan dengan pendekatan taktik, materi mencegah gol/bertahan.	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Tugas/Kerja Mandiri			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Tugas	3 x 50 menit	1, 2, 3, 4
6	1	Bermain permainan invasi (sepakbola)	1. Demonstrasi 2. Eksperimen/Praktek 3. Tugas/Kerja Mandiri			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Tugas	3 x 50 menit	1, 2, 3, 4
7	1	Bermain permainan invasi (basket).	1. Demonstrasi 2. Eksperimen/Praktek 3. Tugas/Kerja Mandiri			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Tugas	3 x 50 menit	1, 2, 3, 4

8	1	Bermain permainan invasi (futsal)	1. Demonstrasi 2. Eksperimen/Praktek 3. Tugas/Kerja Mandiri			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Tugas	3 x 50 menit	1, 2, 3, 4
9	1	Bermain permainan invasi (frisbee)	1. Demonstrasi 2. Eksperimen/Praktek 3. Tugas/Kerja Mandiri			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Tugas	3 x 50 menit	1, 2, 3, 4
10	1	Bermain permainan invasi (bola tangan).	1. Demonstrasi 2. Eksperimen/Praktek 3. Tugas/Kerja Mandiri			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Tugas	3 x 50 menit	1, 2, 3, 4
11	1	Bermain permainan net (bola voli)	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Eksperimen/Praktek 4. Tugas/Kerja Mandiri 5. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Tugas 4. Presentasi 5. Studi Kasus	3 x 50 menit	1, 2, 3, 4
12	1	Bermain permainan net (bulutangkis)	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Eksperimen/Praktek 4. Tugas/Kerja Mandiri 5. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Tugas 4. Presentasi 5. Studi Kasus	3 x 50 menit	1, 2, 3, 4
13	1	Bermain permainan net (tenis meja)	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Eksperimen/Praktek 4. Tugas/Kerja Mandiri 5. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Tugas 4. Presentasi 5. Studi Kasus	3 x 50 menit	1, 2, 3, 4
14	1	Bermain permainan striking dan fielding (kasti)	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Eksperimen/Praktek 4. Tugas/Kerja Mandiri 5. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Tugas 4. Presentasi 5. Studi Kasus	3 x 50 menit	1, 2, 3, 4
15	1	Bermain permainan target (darts)	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Eksperimen/Praktek 4. Tugas/Kerja Mandiri 5. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Tugas 4. Presentasi 5. Studi Kasus	3 x 50 menit	1, 2, 3, 4

16	1	Bermain permainan target (woodball)	1. Diskusi 2. Demonstrasi 3. Eksperimen/Praktek 4. Tugas/Kerja Mandiri 5. Kuis/Evaluasi			1. Kehadiran/Keaktifan 2. Kuis 3. Tugas 4. Presentasi 5. Studi Kasus	3 x 50 menit	1, 2, 3, 4
----	---	-------------------------------------	---	--	--	--	--------------	------------

D. KOMPONEN PENILAIAN:

Nomor	Teknik Penilaian	Persentase Bobot Penilaian	Keterangan
1.	Kognitif	50	Akumulasi bobot penilaian maksimal 50%
	a. Kehadiran	5	
	b. Kuis	5	
	c. Tugas	10	
	d. UTS	10	
	e. UAS	20	
2.	Partisipatif	50	Akumulasi bobot penilaian minimal 50%
	a. Studi Kasus	30	
	b. Team Based Project	20	
TOTAL		100	

E. REFERENSI

1. Dedy Sumiyarsono, (2002). Ketrampilan Bolabasket. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Keolahragaan.
2. Hari A. Rahman & Ermawan Susanto. (2003). Bola Tangan sebuah Pengantar dalam Olahraga. FIK UNY.
3. Linda L. Griffin. (1997). Teaching Sport Concept and Skills: A Tactical Games Approach. USA: Human Knetics.
4. Toto Subroto. (2001). Olahraga Keterampilan dan Konsep Olahraga di Sekolah Dasar: Sebuah Pendekatan Permainan Taktis. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Mengetahui,
Ketua Jurusan/Koorprodi



[disahkan secara digital pada sistem RPS]

PROGRAM STUDI PENGELOLAAN USAHA REKREASI - D4
KODE PRODI: 91033

Yogyakarta, 1 September 2023
Dosen Pengampu,



[disahkan secara digital pada sistem RPS]

Fiki Sa'adah M.Pd.
NIP: 1199411222021072048

Catatan :

1. UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah."
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSR