

## **RPP SARPRAS SARANA PRASARANA PENJAS**

---

**Dosen Pengampu :**

1. **Agus S. Suryobroto, M.Pd.**
2. **Tri Ani Hastuti, M. Pd.**
3. **Saryono, M. Or.**

### **PERTEMUAN 1**

Penyampaian Silabus, kontrak perkuliahan dan bahan-bahan perkuliahan

### **PERTEMUAN 2**

Teori Pengertian, Tujuan, Hakikat penjas dan Olahraga Prestasi

Bahan Bacaan : Diktat Sarpras, UU SKN dsb.

*-Tugas Lap. Sepakbola dan Lap. Futsal*

### **PERTEMUAN 3**

Teori Persyaratan sarana dan prasarana

Bahan bacaan : Powerpoint dan Diktat sarpras

*-Pengumpulan Tugas Lap. Sepakbola dan Lap. Futsal*

*-Tugas Lap. Bolavoli dan Lap. Bulutangkis*

### **PERTEMUAN 4**

Diskusi I

Penjas vs Olahraga Prestasi dalam Prespektif Sarana Prasarana

*-Pengumpulan Tugas Lap. Bolavoli dan Lap. Bulutangkis*

*- Tugas Lap. Bolabasket dan Lap. Bolatangan*

### **PERTEMUAN 5**

Diskusi Kelompok tentang penyiapan sarana dan Prasarana Penjas di Sekolah

*-Pengumpulan Tugas Lap. Bolabasket dan Lap. Bolatangan*

*Tugas Lap. Atletik (Tolak Peluru, Cakram, Lempar Lembing, Lompat Jauh, Lompat tinggi)*

### **PERTEMUAN 6**

Diskusi Kelompok II Pembuatan Permainan dan Sarprasnya berdasarkan potensi lingkungan daerah

*Tugas Individu : mencari permainan yang baru yang belum pernah dimainkan di perkuliahan via Internet*

*Secara ONLINE di kirim melalui e-mail*

*dengan subject: Tugas Individu*

### **PERTEMUAN 7**

Praktik Pelaksanaan Pembuatan Sarpras dan Penerapan Permainan **TARGET GAMES**

*Tugas Kelompok sejumlah max. 5 orang, penyiapan Sarana dan prasarananya berbobot 80% dan cara bermain dan ketepatan prinsip dasar target games 20%*

## **UJIAN TENGAH SEMESTER (TEORI)**

### **PERTEMUAN 8**

Praktik Pelaksanaan Pembuatan Sarpras dan Penerapan Permainan *STRIKING & FIELDING GAMES*

Tugas Kelompok sejumlah max. 5 orang, penyiapan Sarana dan prasarananya berbobot 80% dan cara bermain dan ketepatan prinsip dasar *Striking & Fielding Games* 20%

### **PERTEMUAN 9**

Praktik Pelaksanaan Pembuatan Sarpras dan Penerapan Permainan *NET GAMES*

Tugas Kelompok sejumlah max. 5 orang, penyiapan Sarana dan prasarananya berbobot 80% dan cara bermain dan ketepatan prinsip dasar *Net Games* 20%

### **Pertemuan 10**

Praktik Pelaksanaan Pembuatan Sarpras dan Penerapan Permainan *INVASION GAMES*

Tugas Kelompok sejumlah max. 5 orang, penyiapan Sarana dan prasarananya berbobot 80% dan cara bermain dan ketepatan prinsip dasar *Invasion Games* 20%

### **Pertemuan 11**

Praktik Pembuatan Lapangan Olahraga Standar

- Sepakbola
- Bolavoli
- Bolabasket
- Bolatangan
- Futsal
- Bulutangkis

Pembuatan berkelompok 1 Kelompok Max. 5 orang.

### **Pertemuan 12**

Survey dan Kondisi Sarpras di FIK UNY Tugas Kelompok  
Ukuran, Luas Lebar dan Kondisi

- Kolam Renang dan Fitness Center dan Sanggar Senam
- GOR
- Lap Sepakbola, Lap Panahan dan Lap Sepak takraw
- Lap. Bolavoli dan Lap Bolabasket
- Hall bulutangkis
- Stadion Atletik dan Sepakbola Lap. Tenis Indoor Outdoor dan Hall Tenis meja
- Hall Senam dan Hall Beladiri
- TOM , Lap Softball dan Lap. Bolavoli timur

### **Pertemuan 13 & 14**

Tugas akhir wawancara ke sekolah secara individu

### Tugas Pembuatan Lapangan (untuk pertemuan 1, 2,3,4)

- Di gambar dalam Kertas Berukuran Folio F4 Polos dan di tulis dengan tinta atau ballpoint **TIDAK DENGAN PENSIL**
- Yang dinilai adalah ketepatan ukuran sesuai dengan sumber terbaru dari badan Organisasi Internasional atau Pegurus Pusat Cab. Olahraga.
- Skala penting, Kerapihan dan kebersihan
- Kelengkapan pada lapangan juga di gambarkan.(misal gawang, ring, bendera sudut, daerah pelatih, daerah pergantian pemain dsb.)

### Tugas Individu Via Internet.

- Mencari jenis olahraga atau aktivitas permainan jasmani baru baik standart maupun modifikasi atau mini sport,
- Untuk menggambarkan bentuk lapangan, alat yang digunakan, tujuan permainan
- Sumber internet dicantumkan
- Jika dalam bahasa asing diberi penjelasan dalam bahasa Indonesia sehigga pembaca paham apa isi permainannya dan bagaimana cara memainkannya
- Boleh Membuat jenis baru sendiri dengan menggabungkan beberapa jenis olahraga yang di ketahui.

### Diskusi

Penilaian terletak pada keaktifan diskusi dan pengetahuan terhadap bahan bacaan dan Kreativitas

### Praktik Pembuatan Permainan

- Originalitas dan kreativitas menjadi nilai lebih
- Kemanfaatan terhadap penjas dan tujuan dari permainannya
- Tidak diperkenankan meniru sama dengan alat yang sudah ada yang di jual di pasaran (alat olahraga standart).
- Boleh mengadopsi permainan yang belum pernah di lakukan di FIK ( exp. Rugby, Cricket, Frisbee dsb)

### Tugas Kelompok Survey

- Dibagi Menjadi 8 Kelompok
- Masing-masing Melakukan pengamatan dan membuat Laporan tertulis yang Diserahkan pada hari itu Juga.
- Penilaian adalah kelengkapan data sesuai kondisi sebenarnya
- Adanya Saran dan masukan untuk survey yang sudah dilaksanakan

### Wawancara tentang sarana prasarana Penjas di sekolah

TUGAS INDIVIDU satu sekolah satu mahasiswa di SMA Negeri

Mewawancarai:

1. Guru penjas:
    - a. tanggapan tentang mata pelajaran penjas saat ini (kurikulum, metode pembelajaran, sarpas yang dibutuhkan, dll)
    - b. upaya-upaya dalam mengatasi keterbatasan sarana prasarana di sekolah.
    - c. Pemeliharaan sarpras penjas yang sudah ada.
    - d. rencana pengembangan sarana prasarana di sekolah (asal anggaran/dana, besarnya anggaran/dana, prioritas pengembangan, dll).
  2. Kepala sekolah:
    - a. tanggapan tentang mata pelajaran penjas saat ini (kurikulum, metode pembelajaran, kebutuhan sarpas, profil guru penjas, dll).
    - b. rencana pengembangan sarana prasarana penjas(kebijakan pengembangan, anggaran/dana, dll).
- Membuat laporan wawancara yang dinarasikan dalam bahasa indonesia disertai analisis terhadap hasil wawancara. Format laporan terdiri atas cover, pendahuluan,

hasil dan pembahasan, dan kesimpulan, daftar pustaka (jika perlu), dan lapiran data hasil wawancara (peranyaan-pertanyaan dan jawaban yang disampikan) dijilid rapi.

- Rekaman hasil wawancara disimpan dalam CD dan dikumpulkan bersamaan dengan laporan.

**Keterlambatan Pengumpulan tugas, tugas hasil foto copy, dan hasil menjiplak dari teman (plagiatisme) diberikan Nilai 0 (NOL)**