

	<b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b>		
	<b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b>		
	<b>SILABUS MK PENGAJARAN PERMAINAN TARGET</b>		
	No: SIL/POR/PJM 203/02	Revisi :	Tgl. 1 Feb' 11
Semester 2	-	Hal 1 dari 4	16 X Pertemuan

Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
 Mata Kuliah : Permainan Target  
 Kode : PJM 203  
 SKS : Teori= 0 SKS; Praktik= 2 SKS  
 Semester : 2 (dua)  
 Mata Kuliah Prasyarat :  
 Dosen : Nurhadi Santoso

## I. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah pengajaran permainan target adalah pengajaran tentang berbagai latihan untuk menguasai keterampilan dalam bermain dalam bentuk permainan akurasi hingga tataran gerakan yang benar dan mahasiswa memahami tentang arti, fungsi, tujuan dan konsep mata kuliah permainan target. Permainan target adalah salah satu klasifikasi dari bentuk permainan dalam pendekatan TGfU yang memfokuskan pada aktivitas permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai.

## II. SKEMA KERJA

Tatap muka	Standar Kompetensi	Kompetensi dasar	Materi pokok	Sumber bahan/Referensi
1.	Memahami arti, fungsi, tujuan dan konsep permainan target (bowling)	1. Mahasiswa mengetahui teknik dan taktik bowling 2. Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik dan taktik bowling 3. Mahasiswa memahami peraturan bowling	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjelasan Cara pegang bola</li> <li>• Sikap awal</li> <li>• Gerakan lemparan</li> <li>• Sikap akhir</li> </ul>	
2.	Memahami arti, fungsi, tujuan dan konsep permainan target (fresbee)	1. Mahasiswa mengetahui teknik dan taktik fresbee 2. Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik dan taktik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik memegang fresbee</li> <li>• Sikap awal</li> <li>• Gerakan lemparan</li> <li>• Sikap akhir</li> </ul>	

Dibuat Oleh :	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa Oleh :
Nurhadi santoso		KAJUR POR



**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**SILABUS MK PENGAJARAN PERMAINAN TARGET**

No: SIL/POR/PJM 203/02

Revisi :

Tgl. 1 Feb' 11

Hal 1 dari 4

Semester 2

-

16 X Pertemuan

3.	Memahami arti, fungsi, tujuan dan konsep permainan target (golf)	<p>fresbee</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mengetahui teknik dan taktik golf</li> <li>2. Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik dan taktik golf</li> <li>3. Mahasiswa mengetahui peraturan golf</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjelasan Cara pegang stik</li> <li>• Gerakan pukulan golf</li> <li>• Penjelasan Peraturan permainan golf</li> </ul>	
4.	Memahami arti, fungsi, tujuan dan konsep permainan target (woodball)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mengetahui teknik dan taktik woodball</li> <li>2. Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik dan taktik woodball</li> <li>3. Mahasiswa mengetahui peraturan woodball</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjelasan Cara pegang stik</li> <li>• Penjelasan Gerakan pukulan woodball</li> <li>• Penjelasan Peraturan permainan woodball</li> </ul>	
5.	Memahami arti, fungsi, tujuan dan konsep permainan target (panahan)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mengetahui teknik dan taktik panahan</li> <li>2. Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik dan taktik panahan</li> <li>3. Mahasiswa mengetahui peraturan panahan</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjelasan Cara pegang</li> <li>• Penjelasan Gerakan panahan</li> <li>• Penjelasan Peraturan panahan</li> </ul>	
6.	Memahami arti, fungsi, tujuan dan konsep permainan target (billiard)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mengetahui teknik dan taktik billiar</li> <li>2. Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik dan taktik billiar</li> <li>3. Mahasiswa mengetahui peraturan billiard</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjelasan Cara pegang stik</li> <li>• Penjelasan berbagai Gerakan pukulan billiar</li> <li>• Penjelasan Peraturan permainan billiar</li> </ul>	

Dibuat Oleh :

Nurhadi santoso

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin  
tertulis dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri  
Yogyakarta

Diperiksa Oleh :

KAJUR POR



**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**SILABUS MK PENGAJARAN PERMAINAN TARGET**

No: SIL/POR/PJM 203/02

Revisi :

Tgl. 1 Feb' 11

Hal 1 dari 4

Semester 2

-

16 X Pertemuan

7.		<b>UTS</b>	
8.	Memahami arti, fungsi, tujuan dan konsep permainan target (permainan target tradisional)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik dan taktik permainan target tradisional</li> <li>2. Mahasiswa mengetahui peraturan permainan target tradisional</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjelasan berbagai permainan target tradisional</li> <li>• Penjelasan Peraturan permainan target tradisional</li> </ul>
9.	Tugas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu membuat bentuk permainan target</li> <li>2. Mahasiswa membuat peraturan permainan target</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan target dengan peraturan yang dibuat</li> </ul>
10.	Tugas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu membuat bentuk permainan target</li> <li>2. Mahasiswa membuat peraturan permainan target</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan target dengan peraturan yang dibuat</li> </ul>
11.	Tugas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu membuat bentuk permainan target</li> <li>2. Mahasiswa membuat peraturan permainan target</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan target dengan peraturan yang dibuat</li> </ul>
12.	Tugas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu membuat bentuk permainan target</li> <li>2. Mahasiswa membuat peraturan permainan target</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan target dengan peraturan yang dibuat</li> </ul>
13.	Tugas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu membuat bentuk permainan target</li> <li>2. Mahasiswa membuat</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mampu</li> </ul>

Dibuat Oleh :

Nurhadi santoso

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Diperiksa Oleh :

KAJUR POR

	<b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b>		
	<b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b>		
	<b>SILABUS MK PENGAJARAN PERMAINAN TARGET</b>		
	No: SIL/POR/PJM 203/02	Revisi :	Tgl. 1 Feb' 11
Semester 2	-	Hal 1 dari 4	16 X Pertemuan

14.	Tugas	peraturan permainan target 1. Mahasiswa mampu membuat bentuk permainan target 2. Mahasiswa membuat peraturan permainan target	mempraktikkan permainan target dengan peraturan yang dibuat  • Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan target dengan peraturan yang dibuat	
15.	Tugas	1. Mahasiswa mampu membuat bentuk permainan target 2. Mahasiswa membuat peraturan permainan target	• Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan target dengan peraturan yang dibuat  • Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan target dengan peraturan yang dibuat	
16.		<b>UAS</b>	mempraktikkan permainan target dengan peraturan yang dibuat	

### III. PENILAIAN

NO.	Komponen Penilaian	Bobot (%)
1.	Partisipasi Kuliah	10 %
2.	Tugas-Tugas	20 %
3.	Ujian Tengan Semester	30 %
4.	Ujian Semester	40 %
Jumlah		100 %

### IV. REFERENSI

- Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L., Griffin, Linda L.(2006). *Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach*. Illinois, Human Kinetics.
- (2003). *Sport foundation for elementary physical education: a Tactical games approach*. Champain: Human Kinetics.
- Thomas K.T., Lee A.M., Thomas J.R. (2003). *Physical Education Methods for Elementary Teachers*. Champain, IL. Human Kinetics.
- 

Dibuat Oleh :  Nurhadi santoso	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa Oleh :  KAJUR POR
--------------------------------------	---	-----------------------------------