



**KEMENTERIAN RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

- Program Studi** : PJKR
- Nama Mata Kuliah** : Permainan Target **Kode** : JKR 6202 **Jumlah SKS** : 2 SKS
- Semester** : IV
- Mata Kuliah Prasyarat** : -----
- Dosen Pengampu** : Danang Pujobroto, M.Or
- Deskripsi Mata Kuliah** : Mata kuliah Permainan Target berbobot 2 SKS yang meliputi 1 SKS teori dan 1 SKS Praktik. Permainan target adalah permainan mencetak angka melempar dan memukul bola pada sebuah sasaran. Prinsip dalam permainan target adalah mencoba melakukan lemparan/pukulan sesedikit mungkin untuk mencapai tujuan permainan. Mata kuliah ini bertujuan memberikan pembekalan kompetensi pendekatan teknik dan taktik yang terkait dengan permainan target (golf, billiard, snooker, pool, woodball, kelereng dsb). Kegiatan perkuliahan lebih menekankan pada pemahaman pendekatan taktik dalam permainan target, seperti: pengambilana posisi, memukul, arah dan laju target, dan reposisi. Penilaian didasarkan pada proses perkuliahan dan ujian praktik.
- Capaian Pembelajaran** : Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan konsep permainan dan prinsip dalam permainan target, strategi bermain, taktik individu dan kelompok, dan modifikasi permainan target serta membangun kejujuran, sportivitas, semangat, dan disiplin

I. Skema Pembelajaran 1 SKS Teori dan 1 SKS Praktek Permainan Target

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pertemuan Ke-	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Pokok Bahasan	Bentuk/ Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bobot Penilaian	Waktu	Referensi
1	Memahami konsep dasar dan jenis permainan target	Konsep dasar dan jenis permainan target	Menjelaskan, diskusi, dan <i>Self-Directed Learning</i> (SDL)	Memahami konsep dasar dan jenis permainan target	Menjelaskan konsep dasar dan jenis permainan target	Tugas	1	100	1,2, 3
2-3	Memahami arti, fungsi, tujuan dan konsep permainan fresbee golf dan kelereng	Permainan fresbee golf dan golf serta modifikasi permainan fresbee golf dan kelereng	Menjelaskan, diskusi, dan <i>Self-Directed Learning</i> (SDL)	Mengerti tentang permainan fresbee golf dan golf dan cara memodifikasi permainan fresbee golf dan kelereng untuk pembelajaran.	Mampu memodifikasi permainan fresbee golf dan kelereng ke dalam proses pembelajaran	Tugas	1	100	1,2, 3
4-5	Memahami arti, fungsi, tujuan dan konsep permainan bowling dan <i>Coits</i>	Permainan bowling dan modifikasi permainan bowling dan <i>Coits</i>	Menjelaskan, diskusi, dan <i>Self-Directed Learning</i> (SDL)	Mengerti tentang permainan bowling dan cara memodifikasi permainan bowling dan <i>Coits</i> untuk pembelajaran.	Mampu memodifikasi permainan bowling dan <i>Coits</i> ke dalam proses pembelajaran	Tugas	1	100	1,2, 3
6-7	Memahami arti, fungsi, tujuan dan konsep olahraga Lawn	Permainan golf dan modifikasi permainan olahraga Lawn	Menjelaskan, diskusi, dan <i>Self-Directed Learning</i> (SDL)	Mengerti tentang permainan golf dan cara memodifikasi olahraga	Mampu memodifikasi olahraga Lawn Ball dan woodball	Tugas	1	100	1,2, 3

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pertemuan Ke-	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Pokok Bahasan	Bentuk/ Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bobot Penilaian	Waktu	Referensi
	Ball dan woodball	Ball dan woodball		Lawn Ball dan woodball	dalam proses pembelajaran				
8	Memahami arti, fungsi, tujuan dan konsep olahraga panahan	Permainan panahan dan modifikasi permainan panahan	Menjelaskan, diskusi, dan <i>Self-Directed Learning</i> (SDL)	Mengerti tentang permainan panahan dan cara memodifikasi permainan panahan untuk pembelajaran.	Mampu memodifikasi permainan panahan ke dalam proses pembelajaran	Tugas	1	100	
9	Mid-Semester					Tes tertulis		100	
10-11	Mempraktikkan konsep permainan fresbee golf dan kelereng	Permainan fresbee golf dan golf serta modifikasi permainan fresbee golf dan kelereng	Resiprokal dan <i>Self-Directed Learning</i> (SDL)	Mengerti tentang permainan fresbee golf dan golf dan cara memodifikasi permainan fresbee golf dan kelereng untuk pembelajaran.	Mampu memodifikasi permainan fresbee golf dan kelereng ke dalam proses pembelajaran	Tugas	1	100	1,2, 3
12-13	Mempraktikkan konsep permainan bowling dan <i>Coits</i>	Permainan bowling dan modifikasi permainan bowling dan <i>Coits</i>	Resiprokal dan <i>Self-Directed Learning</i> (SDL)	Mengerti tentang permainan bowling dan cara memodifikasi permainan bowling dan	Mampu memodifikasi permainan bowling dan <i>Coits</i> ke dalam proses pembelajaran	Tugas	1	100	1,2, 3

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pertemuan Ke-	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Pokok Bahasan	Bentuk/ Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bobot Penilaian	Waktu	Referensi
				Coits untuk pembelajaran.					
14-15	Mempraktikkan konsep olahraga Lawn Ball dan woodball	Permainan dan modifikasi olahraga Lawn Ball dan woodball	Resiprokal dan <i>Self-Directed Learning</i> (SDL)	Mengerti tentang olahraga Lawn Ball dan woodball serta model modifikasinya	Mampu memodifikasi olahraga Lawn Ball dan woodball dalam proses pembelajaran	Tugas	1	100	1,2, 3
16	Mempraktikkan olahraga panahan	Olahraga panahan dan modifikasi panahan	Resiprokal dan <i>Self-Directed Learning</i> (SDL)	Mengerti tentang Olahraga panahan dan cara memodifikasi permainan panahan untuk pembelajaran.	Mampu memodifikasi permainan panahan ke dalam proses pembelajaran	Tugas	1	100	1,2, 3

Penilaian:

A. Penilaian teori dan Praktek

No.	Komponen Evaluasi	Bobot (%)
1.	Kuis/soal	20
2.	Tugas-tugas	20
3.	Ujian Tengah Semester	20
4.	Ujian Akhir Semester	40
J u m l a h		100

Nilai akhir mata kuliah :

Nilai teori x 40%+ Nilai praktikum x 60%

NA = -----
100

Keterangan :

1. Bobot (%) diisi sesuai dengan komponen evaluasi
2. nilai akhir mata kuliah merupakan rerata nilai teori dan praktikum

Referensi

A. *Textbook:*

1. Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L., Griffin, Linda L.(2006). *Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach*. Illinois, Human Kinetics.
2. Thomas K.T., Lee A.M., Thomas J.R. (2003). *Physical Education Methods for Elementary Teachers*. Champaign, IL. Human Kinetics.

B. Acuan/Referensi/ Media:

1. Griffin, L., & Patton, K. (2005). *Two decades of teaching game for understanding: Looking at the past, present, and future*. In L. Griffin & J. Butler (Eds.). *Teaching game for understanding: Theory, research, and practice (pp. 1- 18)*. Windsor: Human Kinetics.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga

Yogyakarta, 2 Januari 2017
Dosen,

Dr. Guntur, M.Pd
NIP. 19810926 200604 1 001

Danang Pujo Broto, M.Or
NIP. 19880216 201404 1 001

