

**KONTRAK KULIAH
DAN
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

Mata Kuliah : Permainan dan Olahraga Tradisional
Kode Mata Kuliah : MWP 77 014
SKS : 2 SKS
Program Studi : Pendidikan Olahraga
Semester : Genap / VI (Enam)
Dosen Pengampu : Khoirul Anwar, M.Pd.
NIDN : 0721128601



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PGRI BANGKALAN**

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul: Kontrak Kuliah dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Identitas Mata Kuliah

Nama Mata Kuliah : Permainan dan Olahraga Tradisional

Kode Mata Kuliah : MWP 77 014

SKS : 2 SKS

Program Studi : Pendidikan Olahraga

Semester : Genap / VI (Enam)

Identitas Penyusun

Nama : Khoirul Anwar, M.Pd.


NIDN : 0721128601

Pangkat/Golongan : Asisten Ahli / III-b

Program Studi : Pendidikan Olahraga

Bangkalan, 1 Maret 2021

Dosen Pengampu


Khoirul Anwar, M.Pd.
NIDN. 0721128601

Menyetujui,
Kaprosdi Pendidikan Olahraga


Fajar Hidayatullah, M.Pd.
NIDN. 0719098703

Mengetahui,
Wakil Ketua I Bidang Akademik


Mety Liesdiani, S.Kom., M.MSI.
NIDN. 0023098104



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP PGRI BANGKALAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA**

KONTRAK KULIAH

Nama Mata Kuliah : Permainan dan Olahraga Tradisional
Kode Mata Kuliah : MWP 77 014
Bobot SKS : 2 SKS
Semester/Kelas : VI (Enam) / A
Dosen Pengampu : Khoirul Anwar, M.Pd.

A. Deskripsi Mata Kuliah

Memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diaplikasikan dalam permainan dan olahraga tradisional yang ada di tiap wilayah/ daerah di Indonesia dalam pengelolaan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia untuk dipelajari di sekolah serta mengkaji isu- isu dan masalah-masalah yang dihadapi dalam penerapan kearifan lokal melalui permainan dan olahraga tradisional yang dipelajari di sekolah.

B. Strategi Perkuliahan

Perkuliahan dilaksanakan dengan tatap muka, praktik, diskusi dan pemecahan masalah. Materi kuliah dan bahan bacaan wajib diinformasikan pada awal perkuliahan. Untuk menambah pemahaman materi kuliah, mahasiswa diberikan tugas-tugas berupa tugas terstruktur, tugas mandiri, presentasi dan aktifitas gerak.

C. Materi Perkuliahan

1. Kontrak kuliah dan perkembangan olahraga, permainan tradisional.
2. Jenis olahraga dan permainan tradisional dan yang sering dipertandingkan.
3. Egrang.
4. Terompah panjang.
5. Dagongan.
6. Hadang.
7. Sumpitan.
8. UTS
9. Engklek dan Gundu.
10. Dakon dan Lempar batu.
11. Layangan dan Bantik.
12. Bentengan dan Kasti.
13. Boi-boian dan Pesapean.
14. Sosialisasi olahraga dan permainan tradisional daerah.
15. Evaluasi hasil sosialisasi.
16. UAS.

D. Referensi

1. Achroni, Keen (2012) Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional, Jakarta, Javalitera.
2. Bishop JC dan Curtis M (2005) Permainan anak-anak jaman sekarang. Editor: Yovita Hadiwati Jakarta, PT Grasindo.
3. Andang, Ismail. Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif Pilan Media 2005.

4. Husna M, A. 2009. "100+ Permainan Tradisional Indonesia". Yogyakarta: Penerbit Andi.
5. Budisantoso, S. 1993. Arti pentingnya permainan anak-anak dalam memajukan kebudayaan nasional, makalah lokakarya "dolanan anak-anak". Balai kajian sejarah dan nilai tradisional, Yogyakarta.

E. Tugas

- Makalah dan presentasi tentang salah satu topik pembahasan (Tugas Kelompok)
- Sarana dan prasarana permainan dan olahraga tradisional yang akan dilalui semester ini (tugas kelompok)
- Survei permainan dan olahraga tradisional yang sering dimainkan versi masyarakat Kabupaten Bangkalan (tugas kelas)
- Tugas Individu, dengan menyusun dan mencari informasi tentang pembahasan yang berhubungan dengan permainan dan olahraga tradisional.
- Tugas yang harus dikumpulkan melalui email, bisa dikirim ke alamat email khoirul@stkipgri-bkl.ac.id
- Tugas tidak diterima apabila dikumpulkan diluar batas waktu yang telah ditentukan.

F. Penilaian dan Bobot Penilaian

1. Penilaian yang diberikan meliputi 4 komponen, yaitu:

Komponen	Bobot
1. Absensi	40%
2. Tugas	30%
3. Ujian Tengah Semester	10%
4. Ujian Akhir Semester	20%

2. Penilaian akhir merupakan gabungan nilai dari 4 komponen tersebut di atas. Kriteria penilaian yang digunakan adalah:

Rentang Nilai	Konversi Nilai (Angka)	Konversi Nilai (Huruf)	Keterangan
86 – 100	4	A	Lulus
71 – 85	3	B	Lulus
56 – 70	2	C	Boleh tidak Remidi
41 – 55	1	D	Harus Remidi
0 – 40	0	E	Tidak Lulus

G. Kehadiran dalam Perkuliahan

Kehadiran dinilai paling sedikit 75% (12 kali pertemuan), dapat mengikuti ujian akhir semester. Apabila kurang dari 75% dapat dipastikan tidak dapat mengikuti ujian akhir semester dan dinyatakan tidak lulus.

H. Tata Tertib Mahasiswa dan Dosen

1. Hari dan Jam Masuk
 - Hari Rabu pukul 15.30 WIB
2. Pakaian
 - Teori. Atasan batik, bawahan bebas rapi (tidak compang-camping), sepatu bebas bukan selop/sandal.
 - Praktik. Seragam olahraga (Hijau)
 - Bagi yang tidak memakai pakaian tersebut dengan alasan apapun, tidak diabsen.
 - Apabila dosen tidak berpakaian rapi peraturan ini boleh diabaikan.
3. Keterlambatan dan konsekuensi

- Mahasiswa 5 menit setelah jam masuk
 - Dosen 0 detik setelah jam masuk
 - Ijin terlambat melalui WA dengan tambahan waktu 5 menit
 - Tidak boleh mengoperasikan handphone pada saat proses perkuliahan berlangsung (teori/praktik), apabila terindikasi mengoperasikan dipersilahkan keluar ruangan dan absen dicoret.
4. Pertemuan dan Perijinan
- 1 kali pertemuan mendapatkan 6 poin
 - Ijin menggunakan surat resmi mendapatkan 4 poin
 - Ijin menggunakan WA/SMS mendapatkan 3 poin
 - Ijin menggunakan lisan mendapatkan 2 poin
5. Format WA
- Sopan (tidak disingkat), nama, kelas, keperluan.
 - Apabila WA/SMS disingkat tidak diterima dan dianggap tidak masuk
 - WA/SMS dikirim ke nomor 0852 5946 8545

I. Lain-lain

Apabila ada hal-hal yang diluar kesepakatan ini untuk perlu disepakati, dapat dibicarakan secara teknis pada saat setiap acara perkuliahan. Apabila ada perubahan isi kontrak perkuliahan, akan ada pemberitahuan terlebih dahulu.

Demikian kontrak perkuliahan ini dibuat dengan sebenarnya, agar disetujui dan ditaati oleh semua pihak. Kontrak perkuliahan ini dapat dilaksanakan, mulai dari disampaikan kesepakatan ini.

Pihak I

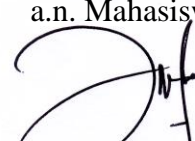
Dosen Pengampu



Khoirul Anwar, M.Pd.
NIDN. 0721128601

Pihak II

a.n. Mahasiswa



Abdur Rofik
NPM. 18477001

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Olahraga

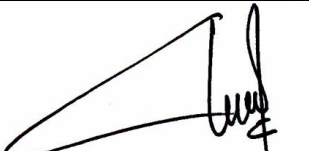



Fajar Hidayatullah, M.Pd.
NIDN. 0719098703



SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN STKIP PGRI BANGKALAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATAKULIAH	KODE	RUMPUN MATAKULIAH	BOBOT (SKS)	SEMESTER	Tanggal Penyusunan
Permainan dan Olahraga Tradisional	MWP 77 014	Mata Kuliah Wajib Program Studi	2	6	1 Maret 2021
	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ka.PRODI
	 <u>Khoirul Anwar, M.Pd</u> NIDN. 0721128601		-		 <u>Fajar Hidayatullah, M.Pd</u> NIDN. 0719098703
Capaian Pembelajaran	CPL – PRODI				
	P14	• Menguasai konsep teoritis secara khusus dalam permainan dan olahraga tertentu secara mendalam sesuai dengan kebutuhan dalam pendidikan olahraga.			
	S9	• Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri.			
	KU22	• Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah dibidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.			
	KK29	• Mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kegiatan praktek mengajar di lapangan dengan mengaplikasikan keahlian permainan dan olahraga serta aktivitas fisik yang telah dikuasai.			
	CP – MK				

	MWP 021 (01) (C1)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mendefinisikan konsep teoritis secara khusus dalam aktivitas fisik permainan dan olahraga tradisional sesuai dengan kebutuhan dalam pendidikan olahraga.
	MWP 021 (02) (C2)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan konsep teoritis secara khusus dalam aktivitas fisik permainan dan olahraga tradisional secara mendalam sesuai dengan kebutuhan dalam pendidikan olahraga.
	MWP 021 (03) (C3)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab pada saat perkuliahan permainan dan olahraga tradisional.
	MWP 021 (04) (C3)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mempraktekkan teknik dasar permainan dan olahraga tradisional yang sudah dipelajari.
	MWP 021 (05) (C4)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu membedakan berbagai macam jenis teknik dasar permainan dan olahraga tradisional.
	MWP 021 (06) (C5)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memutuskan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam senam serta kegiatan praktek mengajar di lapangan.
Deskripsi	Memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diaplikasikan dalam permainan dan olahraga tradisional yang ada di tiap wilayah/ daerah di Indonesia dalam pengelolaan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia untuk dipelajari di sekolah serta mengkaji isu- isu dan masalah-masalah yang dihadapi dalam penerapan kearifan lokal melalui permainan dan olahraga tradisional yang dipelajari di sekolah.	
Bahan Kajian/ Materi Pokok	<p>Bahan Kajian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan, keterampilan dan sikap aplikasi permainan dan olahraga tradisional, pengelolaan nilai-nilai budaya serta mengkaji isu- isu dalam penerapan kearifan lokal <p>Materi Pokok :</p> <ul style="list-style-type: none"> Olahraga dan permainan tradisional dan yang sering dipertandingkan. Egrang, terompah panjang, hadang, dagongan dan sumpitan Engklek, dakon, bentik, bentengan dan boi-boian Permainan tradisional daerah masing-masing Sosialisasi permainan tradisional 	
Pustaka	<p>Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> Husna M, A. 2009. "100+ Permainan Tradisional Indonesia". Yogyakarta: Penerbit Andi. Link youtube video permainan dan olahraga tradisional. Video tutorial pelaksanaan permainan dan olahraga tradisional. 	

Pendukung						
a. Achroni, Keen (2012) Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional, Jakarta, Javalitera. b. Bishop JC dan Curtis M (2005) Permainan anak-anak jaman sekarang. Editor: Yovita Hadiwati Jakarta, PT Grasindo. c. Andang, Ismail. Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif Pilan Media 2005. d. Budisantoso, S. 1993Arti pentingnya permainan anak-anak dalam memajukan kebudayaan nasional, makalah lokakarya “dolanan anak-anak”. Balai kajian sejarah dan nilai tradisional, Yogyakarta.						
Media Pembelajaran		Laptop, LCD, PPT, Link youtube, Video pembelajaran, Modul, Perlengkapan permainan dan olahraga tradisional				
Team Teaching		-				
Matakuliah Prasyarat		-				
Bobot Penilaian		PARTISIPASI 40 %		TUGAS 30 %		UTS 10 %
						UAS 20 %
Pert ke	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran Estimasi waktu	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
1-2	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep teoritis secara khusus dalam aktivitas fisik permainan dan olahraga tradisional secara mendalam sesuai dengan kebutuhan dalam pendidikan olahraga. Mahasiswa mampu mendefinisikan	Mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap permainan dan olahraga tradisional secara umum dan permainan dan olahraga tradisional yang sering dilombakan	Kriteria Penilaian : 1. Menjelaskan permainan dan olahraga tradisional secara umum 2. Menjelaskan permainan dan olahraga tradisional yang sering dilombakan Bentuk Penilaian: 1. Tes lisan 2. Tes tulis	Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi dan link video pembelajaran Estimasi Waktu : • TM = 2xPertemuan (4x50 Menit) = 200 Menit • BT = 2xPertemuan (4x60 Menit) = 240 Menit • BM= 2xPertemuan (4x60 Menit) = 240 Menit	Pembahasan umum tentang permainan dan olahraga tradisional secara umum dan permainan dan olahraga tradisional yang sering dilombakan	4 %

	<p>konsep teoritis secara khusus dalam aktivitas fisik permainan dan olahraga tradisional sesuai dengan kebutuhan dalam pendidikan olahraga.</p> <p>Mahasiswa mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab perkuliahan permainan dan olahraga tradisional.</p>					
3-7	<p>Mahasiswa mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab pada saat perkuliahan permainan dan olahraga tradisional.</p> <p>Mahasiswa mampu mempraktekkan teknik dasar permainan dan olahraga tradisional</p>	<p>Dapat mempraktekkan permainan dan olahraga tradisional yang sering dipertandingkan secara nasional</p>	<p>Kriteria Penilaian :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat mempraktekkan permainan egrang 2. Dapat mempraktekkan permainan terompah panjang 3. Dapat mempraktekkan permainan dagongan 4. Dapat mempraktekkan permainan hadang 5. Dapat mempraktekkan permainan sumpitan <p>Bentuk Penilaian:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes lisan 	<p>Metode Pembelajaran :</p> <p>Ceramah, praktek, diskusi dan link video pembelajaran</p> <p>Estimasi Waktu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • TM = 5xPertemuan (10x50 Menit) = 500 Menit • BT = 5xPertemuan (10x60 Menit) = 600 Menit • BM= 5xPertemuan (10x60 Menit) = 600 Menit 	<p>Mempraktekkan gerakan:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Egrang b. Terompah panjang c. Dagongan d. Hadang e. Sumpitan 	<p>11 %</p>

	yang sudah dipelajari		2. Tes praktek			
8	Ujian Tengah Semester	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan mempraktekkan gerakan • Kesesuaian antara gerakan dengan teori 	Kriteria Penilaian : 1. Kemampuan mempraktekkan. Bentuk Penilaian: 1. Tes praktek	Metode Pembelajaran : Tes tulis dan tes praktek Estimasi Waktu : • TM = 1xPertemuan (2x50 Menit) = 100 Menit • BT = 1xPertemuan (2x60 Menit) = 120 Menit • BM = 1xPertemuan (2x60 Menit) = 120 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan dan olahraga tradisional secara umum • Permainan dan olahraga tradisional yang dipertandingkan nasional 	10%
9-13	Mahasiswa mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab pada saat perkuliahan permainan dan olahraga tradisional. Mahasiswa mampu mempraktekkan teknik dasar permainan dan olahraga tradisional yang sudah dipelajari	Dapat mempraktekkan permainan dan olahraga tradisional yang terdapat pada daerah masing-masing	Kriteria Penilaian : 1. Dapat mempraktekkan permainan engklek 2. Dapat mempraktekkan permainan dakon 3. Dapat mempraktekkan permainan bentik 4. Dapat mempraktekkan permainan bentengan 5. Dapat mempraktekkan permainan boi-boian Bentuk Penilaian: 1. Tes lisan 2. Tes praktek	Metode Pembelajaran : Ceramah, praktek, diskusi dan link video pembelajaran Estimasi Waktu : • TM = 5xPertemuan (10x50 Menit) = 500 Menit • BT = 5xPertemuan (10x60 Menit) = 600 Menit • BM= 5xPertemuan (10x60 Menit) = 600 Menit	Mempraktekkan gerakan: a. Engklek b. Dakon c. Bentik d. Bentengan e. Boi-boian	11 %

14-15	<p>Mahasiswa mampu menjelaskan konsep teoritis secara khusus dalam aktivitas fisik permainan dan olahraga tradisional secara mendalam sesuai dengan kebutuhan dalam pendidikan olahraga.</p> <p>Mahasiswa mampu mendefinisikan konsep teoritis secara khusus dalam aktivitas fisik permainan dan olahraga tradisional sesuai dengan kebutuhan dalam pendidikan olahraga.</p> <p>Mahasiswa mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab perkuliahan permainan dan olahraga tradisional.</p>	Sosialisasi permainan dan olahraga tradisional kepada masyarakat	<p>Kriteria Penilaian :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyelenggarakan Sosialisasi permainan dan olahraga tradisional kepada masyarakat <p>Bentuk Penilaian:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes lisan 2. Tes tulis 	<p>Metode Pembelajaran : Ceramah, praktek, diskusi dan link video pembelajaran</p> <p>Estimasi Waktu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • TM = 2xPertemuan (4x50 Menit) = 200 Menit • BT = 2xPertemuan (4x60 Menit) = 240 Menit • BM= 2xPertemuan (4x60 Menit) = 240 Menit 	Penyelenggaraan Sosialisasi permainan dan olahraga tradisional kepada masyarakat	4 %
-------	---	--	--	---	--	-----

16	Ujian Akhir Semester	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan menjawab soal • Kesesuaian antara jawaban dengan soal • Kemampuan mempraktekkan gerakan • Kesesuaian antara gerakan dengan teori 	<p>Kriteria Penilaian :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan menjelaskan. 2. Kemampuan mempraktekkan. <p>Bentuk Penilaian:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes tulis 2. Tes praktek 	<p>Metode Pembelajaran : Tes tulis dan tes praktek</p> <p>Estimasi Waktu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • TM = 1xPertemuan (2x50 Menit) = 100 Menit • BT = 1xPertemuan (2x60 Menit) = 120 Menit • BM = 1xPertemuan (2x60 Menit) = 120 Menit 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa menyelesaikan tugas dalam perkuliahan dengan penuh tanggung jawab. • Mahasiswa dapat mengerjakan soal dengan mandiri. • Melaksanakan senam lantai dan senam ritmik 	20%
----	----------------------	---	--	--	--	-----