



MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																			
Bermain dan Permainan AUD		8620703013	Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=3	P=0	ECTS=4.77	2	22 Juli 2022																																																																																			
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																				
		Dr. Kartika Rinakit Adhe, S.Pd., M. Pd			Nurhenti Dirlina S, M. Sn			KARTIKA RINAKIT ADHE																																																																																				
Model Pembelajaran	Case Study																																																																																											
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																											
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																										
	CPL-5	Menguasai kemampuan pedagogis dalam pembelajaran anak usia dini yang dilandasi nilai-nilai budaya bangsa																																																																																										
	CPL-7	Menguasai kurikulum, teori belajar, model pembelajaran dan asesmen anak usia dini dalam pengelolaan penyelenggaraan PAUD.																																																																																										
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																											
	CPMK - 1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, kreatif, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan dan implementasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam bidang keilmuan pendidikan anak usia dini sesuai kurikulum yang berlaku																																																																																										
	CPMK - 2	Menguasai kemampuan pedagogis dalam pembelajaran anak usia dini																																																																																										
	CPMK - 3	Menganalisis konsep pedagogis dalam pembelajaran anak usia dini																																																																																										
	Matrik CPL - CPMK																																																																																											
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-5</td><td>CPL-7</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>								CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-7	CPMK-1	✓	✓		CPMK-2		✓	✓	CPMK-3		✓	✓																																																																			
CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-7																																																																																									
CPMK-1	✓	✓																																																																																										
CPMK-2		✓	✓																																																																																									
CPMK-3		✓	✓																																																																																									
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																												
	<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1																	CPMK-2																	CPMK-3																
CPMK	Minggu Ke																																																																																											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																												
CPMK-1																																																																																												
CPMK-2																																																																																												
CPMK-3																																																																																												
Deskripsi Singkat MK	Konsep dari mata kuliah ini adalah agar mahasiswa agar mengerti, memahami, hakikat dari bermain , tujuan dan manfaat bermain, jenis-jenis bermain, tahapan bermain AUD dan mahasiswa dapat merancang, membuat, menganalisis bagaimana langkah-langkah penerapan kegiatan bermain sesuai dan tepat dengan karakteristik anak. Setelah mengikuti mata kuliah ini diharapkan mahasiswa dapat merancang, membuat dan menganalisis bagaimana langkah-langkah bermain diterapkan. Metode yang diterapkan dalam mata kuliah ini adalah ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan pemberian tugas. Perkuliahan dilaksanakan dengan sistem presentasi, diskusi, tugas proyek, dan refleksi																																																																																											
Pustaka	Utama :																																																																																											
	1. Dockett, S. dan Fler, M. 2000. Play and Pedagogy in Early Childhood: Bending the Rules. Sydney: Harcourt. 2. Drewes, A.A. dan Scafer, C.E. 2010. School Based Play Therapy. New Jersey: John Wiley&Sons Inc. 3. Essa, E.L. 2003. Introduction to Early Childhood Education. Canada: Thomson Delmar Learning Inc. 4. Goldstein, J.H (eds). 1994. Toys, Play, and Child Development. Australia. Cambridge University Press. 5. Harding, J. dan Meldon-Smith, L. 2002. Play in Early Childhood: From Birth to Six Years. New York: Routledge. 6. Johnson, Christie, dan Yawkey. 1999. Play and Early Childhood Development. New York: Longman. 7. Lewis, G dan Beson. 2004. Game for Children. New York: Canada: Thomson Delmar Learning Inc.																																																																																											
	Pendukung :																																																																																											

		1. Widayati, S., & Adhe, K. R. (2020). Media Pembelajaran PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2. Nenny Chanidatus Shofiyah, Adhe, K. R., Maulidiyah, E. C., & Simatupang, N. D. (2022). Development encyclopedia book of traditional games in Gresik City on learning my cultural theme in kindergarten. Journal of Early Childhood Care and Education, 5(1)					
Dosen Pengampu		Dra. Nurhenti Dorlina Simatupang, M.Sn. Dr. Kartika Rinakit Adhe, S.Pd., M.Pd.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	1. Pengetahuan mengenai konsep bermain · Teori teori bermain klasik dan modern Definisi bermain 2. (1) Teori Rekreasi/pelepasan (Lazarus&Schaller), (2) Teori Teleologi/pembawaan (K. Groos&Roeles), (3) Teori Sublimasi 3. 1. Sejarah bermain. 2. Definisi bermain. 3. Ciri-ciri bermain.	1. Mahasiswa memahami konsep bermain 2. Koseptual (1) Teori Rekreasi/pelepasan (Lazarus&Schaller), (2) Teori Teleologi/pembawaan (K. Groos&Roeles), (3) Teori Sublimasi	Kriteria: 1. ketepatan analisis 2. kerapian sajian 3. Kreatifitas ide 4. kemampuan komunikasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi secara luring 2 X 50		Materi: teori bermain Pustaka: <i>Dockett, S. dan Fleer, M. 2000. Play and Pedagogy in Early Childhood: Bending the Rules. Sydney: Harcourt.</i>	2%
2	1. Pemahaman karakteristik bermain · Jenis Bermain · Aplikasi teori dalam bermain 2. Permainan 'bebas' (unoccupied play) ... 2. Bermain sendiri (independent play) ... Permainan mengamati (onlooker play) ... Permainan paralel (parallel play) ... Permainan asosiatif. 3. 1. Permainan dengan dan tanpa alat 2. Permainan aktif dan pasif 3. Permainan individu dan kelompok 4. Permainan riil/nyata dan abstraksi/fantasi 5. Permainan invasi, permainan net/wall, permainan fielding/strieking, permainan target. 6. Permainan tradisional 7. Permainan modern	1. Mahasiswa paham akan karakteristik bermain, jenis permainan, aplikasi teori bermain 2. Permainan 'bebas' (unoccupied play) ... 2. Bermain sendiri (independent play) ... Permainan mengamati (onlooker play) ... Permainan paralel (parallel play) ... Permainan asosiatif.	Kriteria: 1. ketepatan analisis, 2. kerapian sajian 3. Kreatifitas ide 4. kemampuan komunikasi, Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi 2 X 50		Materi: karakteristik bermain, jenis permainan, aplikasi teori bermain Pustaka: <i>Dockett, S. dan Fleer, M. 2000. Play and Pedagogy in Early Childhood: Bending the Rules. Sydney: Harcourt.</i>	2%
3	Menganalisis bermain dan permainan dalam setiap aspek perkembangan anak · Bermain dan Perkembangan kognitif · Bermain dan Perkembangan fisik motoric · Bermain dan permainan Bahasa · Bermain dan perkembangan social · Bermain dan perkembangan emosional · Bermain dan perkembangan moral · Bermain dan perkembangan kreativitas	Mahasiswa mampu menganalisis bermain pada setiap aspek perkembangan anak	Kriteria: 1. Mahasiswa mampu menganalisis bermain sesuai enam aspek perkembangan 2. Mahasiswa mampu menganalisis bermain sesuai lima aspek perkembangan 3. Mahasiswa mampu menganalisis bermain sesuai empat aspek perkembangan 4. Mahasiswa mampu menganalisis bermain sesuai tiga aspek perkembangan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi 2 X 50		Materi: menganalisis bermain sesuai enam aspek perkembangan Pustaka: <i>Goldstein, J.H (eds). 1994. Toys, Play, and Child Development. Australia. Cambridge University Press.</i>	2%

4	Menganalisis bermain dan permainan dalam setiap aspek perkembangan anak · Bermain dan Perkembangan kognitif · Bermain dan Perkembangan fisik motoric · Bermain dan permainan Bahasa · Bermain dan perkembangan social · Bermain dan perkembangan emosional · Bermain dan perkembangan moral · Bermain dan perkembangan kreativitas	Mahasiswa mampu menganalisis bermain pada setiap aspek perkembangan anak	Kriteria: Mahasiswa mampu menganalisis bermain sesuai enam aspek perkembangan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Tugas Projek 1 2 X 50		Materi: menganalisis bermain sesuai enam aspek perkembangan Pustaka: Goldstein, J.H (eds). 1994. <i>Toys, Play, and Child Development.</i> Australia. Cambridge University Press.	6%
5	Analisis konsep perkembangan bermain	Mahasiswa mampu menganalisis konsep perkembangan bermain	Kriteria: ketepatan dalam analisis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Saintifik 3 X 50		Materi: konsep bermain Pustaka: Lewis, G dan Beson. 2004. <i>Game for Children.</i> New York: Canada: Thomson Delmar Learning Inc.	5%
6	Pemahaman perbedaan individu dalam bermain · Faktor Gender · Faktor lingkungan · Faktor Budaya	Mahasiswa memahami perbedaan individu dalam bermain	Kriteria: 1.ketepatan analisis 2.kerapian sajian 3.Kreatifitas ide 4.kemampuan komunikasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi 3 X 50		Materi: perbedaan individu dalam bermain Pustaka: Harding, J. dan Meldon-Smith, L. 2002. <i>Play in Early Childhood: From Birth to Six Years.</i> New York: Routledge.	2%
7	1.Analisis lingkungan bermain anak 2.Analisis lingkungan bermain dalam dan luar ruang	Mahasiswa mampu menganalisis lingkungan yang tepat untuk bermain anak	Kriteria: 1.Mahasiswa mampu orientasi masalah, merumuskan masalah, membuat hipotesis, eksplorasi (mengumpulkan informasi atau data), menguji hipotesis dan membuat kesimpulan. 2.Mahasiswa mampu orientasi masalah, merumuskan masalah, membuat hipotesis, eksplorasi (mengumpulkan informasi atau data), menguji hipotesis 3.Mahasiswa mampu orientasi masalah, merumuskan masalah, membuat hipotesis, eksplorasi (mengumpulkan informasi atau data) 4.Mahasiswa mampu orientasi masalah, merumuskan masalah, membuat hipotesis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Inquiri 3 X 50		Materi: lingkungan bermain dalam dan luar ruangan Pustaka: Johnson, Christie, dan Yawkey. 1999. <i>Play and Early Childhood Development.</i> New York: Longman.	2%

8	Mahasiswa memahami konsep alat bermain	1.Alat Bermain 2.Jenis Alat Bermain 3.Material Peralatan Bermain 4.Memilih Peralatan Bermain 5.Alat Permainan Edukatif (APE)	Kriteria: penilan projek Bentuk Penilaian : Tes	Project Based Learning 3 X 50		Materi: UTS Pustaka: <i>Dockett, S. dan Fleer, M. 2000. Play and Pedagogy in Early Childhood: Bending the Rules. Sydney: Harcourt.</i>	20%
9	1.Menganalisis alat permainan 2.Jenis Bermain menggunakan alat 3.Jenis bermain tanpa menggunakan alat	USS	Kriteria: ketepatan dalam analisis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	diskusi 3 X 50		Materi: bermain dengan menggunakan alat dan tanpa menggunakan alat Pustaka: <i>Goldstein, J.H (eds). 1994. Toys, Play, and Child Development. Australia. Cambridge University Press.</i>	2%
10	1.Menganalisis permainan tradisional 2.Jenis Jenis permainan tradisional	- Mahasiswa mampu menganalisis permainan tradisional sesuai aspek perkembangan anak	Kriteria: ketepatan dalam analisis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi 6 X 50		Materi: permainan tradisional Pustaka: <i>Nenny Chanidatus Shofiyah, Adhe, K. R., Maulidiyah, E. C., & Simatupang, N. D. (2022). Development encyclopedia book of traditional games in Gresik City on learning my cultural theme in kindergarten. Journal of Early Childhood Care and Education, 5(1)</i>	2%

11	1.Praktik permainan tradisional modifikasi untuk AUD 2.olah permainan tradisional	- Mahasiswa mampu memodifikasi permainan tradisional	Kriteria: 1.Mahasiswa mampu dalam (1) perencanaan, (2) pengumpulan, data, (3) pengorganisasian (4) analisis data, dan (5) penyajian data. 2.Mahasiswa mampu dalam (1) perencanaan, (2) pengumpulan, data, (3) pengorganisasian (4) analisis data 3.Mahasiswa mampu dalam (1) perencanaan, (2) pengumpulan, data, (3) pengorganisasian 4.Mahasiswa mampu dalam (1) perencanaan, (2) pengumpulan data Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning 6 X 50		Materi: permainan tradisional Pustaka: Nenny Chanidatus Shofiyah, Adhe, K. R., Maulidiyah, E. C., & Simatupang, N. D. (2022). <i>Development encyclopedia book of traditional games in Gresik City on learning my cultural theme in kindergarten. Journal of Early Childhood Care and Education</i>, 5(1)	15%
12	1.identifikasi alat permainan tradisional - Identifikasi kebutuhan dasar alat permainan anak yang dibutuhkan pada setiap tahapan usianya 2.identifikasi alat permainan tradisional	- Mahasiswa dapat mengidentifikasi kebutuhan alat permainan - Mahasiswa mampu mengkreasi alat permainan untuk AUD	Kriteria: 1.Mahasiswa mampu orientasi masalah, merumuskan masalah, membuat hipotesis, eksplorasi (mengumpulkan informasi atau data), menguji hipotesis dan membuat kesimpulan 2.Mahasiswa mampu orientasi masalah, merumuskan masalah, membuat hipotesis, eksplorasi (mengumpulkan informasi atau data), menguji hipotesis 3.Mahasiswa mampu orientasi masalah, merumuskan masalah, membuat hipotesis, eksplorasi (mengumpulkan informasi atau data), menguji hipotesis 4.Mahasiswa mampu orientasi masalah, merumuskan masalah, membuat hipotesis Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	inquiri 9 X 50		Materi: alat permainan Pustaka: Widayati, S., & Adhe, K. R. (2020). <i>Media Pembelajaran PAUD</i>. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.	2%
13	Keterlibatan guru dalam bermain	- Mahasiswa mengetahui konsep keterlibatan guru dalam bermain	Kriteria: penilaian kolaboratif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Kolaboratif learning 9 X 50		Materi: keterlibatan guru Pustaka: Harding, J. dan Meldon-Smith, L. 2002. <i>Play in Early Childhood: From Birth to Six Years</i>. New York: Routledge.	2%

14	Memahami makna bermain terhadap pembentukan sikap dan karakter anak.	Memahami makna bermain terhadap pembentukan sikap dan karakter anak.	Kriteria: penilaian proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning 9 X 50		Materi: menyusun permainan Pustaka: <i>Harding, J. dan Meldon-Smith, L. 2002. Play in Early Childhood: From Birth to Six Years. New York: Routledge.</i>	15%
15	- Identifikasi terapi bermain untuk AUD - Penerapan terpai bermain untuk Anak	Mahasiswa mampu memahami konsep terapi bermain	Kriteria: penilaian inquiri Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Inquiri 3 X 50		Materi: terapi bermain Pustaka: <i>Essa, E.L. 2003. Introduction to Early Childhood Education. Canada: Thomson Delmar Learning Inc.</i>	1%
16	US	US	Kriteria: tes Bentuk Penilaian : Tes	US 3 X 50		Materi: uss Pustaka: <i>Essa, E.L. 2003. Introduction to Early Childhood Education. Canada: Thomson Delmar Learning Inc.</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	25%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	33%
3.	Penilaian Portofolio	2%
4.	Tes	40%
		100%

Catatan

- 1. Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- 3. CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- 4. Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- 5. Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- 6. Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- 7. Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 8. Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- 9. Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- 10. Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- 11. Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- 12. TM=**Tatap Muka, **PT=**Penugasan terstruktur, **BM=**Belajar mandiri.

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Guru Pendidikan Anak
Usia Dini



KARTIKA RINAKIT ADHE
NIDN 0015069001

UPM Program Studi S1
Pendidikan Guru Pendidikan Anak
Usia Dini



NIDN 0811028901

File PDF ini digenerate pada tanggal 25 Maret 2026 Jam 08:18 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

