



Rencana Pembelajaran Semester

	UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA FAKULTA KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTE R	Tgl Penyusunan
Bermain	KKM49225	Mata Kuliah Prodi	T=2	P=1	3	23 Agustus 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	 Winda Wulandari, I. U., M.Pd		 Khikmah Novitasari, M.Pd		 Novianti Retno Utami, M.Pd	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	S12	Percaya diri untuk tampil dan menyampaikan pendapat pada lingkungan dan masyarakat.				
	P2	Menguasai perkembangan dan belajar anak usia dini				
	P5	Menguasai konsep teoritis belajar dan pembelajaran PAUD serta pendekatan-pendekatan yang dapat mengoptimalkan potensi perkembangan anak usia dini				
	KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.				
	KK1	Mampu menyusun perencanaan dan melaksanakan pembelajaran melalui kegiatan bermain sesuai dengan perkembangan anak				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK-1	Mahasiswa mampu menguasai konsep tahapan perkembangan anak usia dini (P2, P5)				
	CPMK-2	Mahasiswa mampu memahami tahapan kegiatan bermain anak usia dini (S12, KK1)				
	CPMK-3	Mahasiswa memiliki keterampilan membuat dan mengamati kegiatan bermain sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini (P2, KU5, KK1)				
	CPMK-4	Mahasiswa memahami konsep dan jenis permainan anak usia dini (P5, KK1)				
	CPMK-5	Mahasiswa mampu menyusun strategi bermain dalam pendidikan anak usia dini (P2, KU5, KK1)				

Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																			
Sub-CPMK-1	Mengenal teori dan konsep bermain pada anak usia dini (C4-konseptual, A4, P4; CPMK-2,3,4)																																																																		
Sub-CPMK-2	Menguraikan tahapan perkembangan bermain pada anak usia dini (C4-konseptual, P4, A4; CPMK-1,2)																																																																		
Sub-CPMK-3	Mendiferensiasikan alat main dan lingkungan bermain bagi anak usia dini (C4-konseptual, P3, A4; CPMK-3,4)																																																																		
Sub-CPMK-4	Merencanakan pengadaan alat bermain dilembaga PAUD (C6-prosedural, P5, A4; CPMK-4,5)																																																																		
Sub-CPMK-5	Merancang pemanfaatan bahan bekas dan bahan alam untuk kegiatan bermain pada PAUD (C6-prosedural, P5, A4; CPMK-3,5)																																																																		
Sub-CPMK-6	Mendiferensiasikan konsep dan jenis permainan untuk AUD (C4-konseptual, A4, P4; CPMK-2,3,4)																																																																		
Sub-CPMK-7	Merancang penerapan bermain permainan tradisional dan modifikasinya untuk mengoptimalkan perkembangan AUD (C6- prosedural, P4, A4; CPMK- 4,5)																																																																		
Sub-CPMK-8	Menciptakan gerak dan lagu dalam kegiatan bermain anak usia dini (C6-prosedural, P5, A4; CPMK-3,5)																																																																		
Sub-CPMK-9	Merancang strategi bermain dan permainan untuk mengoptimalkan perkembangan PAUD (C6- prosedural, P4, A4; CPMK- 4,5)																																																																		
Sub-CPMK-10	Mendiferensiasikan peran pendidik dalam kegiatan bermain di lembaga PAUD (C4-konseptual, P3, A4; CPMK-3,4)																																																																		
Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK																																																																			
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Sub-CPMK1</th> <th>Sub-CPMK2</th> <th>Sub-CPMK3</th> <th>Sub-CPMK4</th> <th>Sub-CPMK5</th> <th>Sub-CPMK6</th> <th>Sub-CPMK7</th> <th>Sub-CPMK8</th> <th>Sub-CPMK9</th> <th>Sub-CPMK10</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </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> </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> </tr> <tr> <td>CPMK-4</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-5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK4	Sub-CPMK5	Sub-CPMK6	Sub-CPMK7	Sub-CPMK8	Sub-CPMK9	Sub-CPMK10	CPMK-1		√									CPMK-2	√	√				√					CPMK-3	√		√		√	√		√		√	CPMK-4	√		√	√		√	√		√	√	CPMK-5				√	√		√	√	√	
	Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK4	Sub-CPMK5	Sub-CPMK6	Sub-CPMK7	Sub-CPMK8	Sub-CPMK9	Sub-CPMK10																																																									
CPMK-1		√																																																																	
CPMK-2	√	√				√																																																													
CPMK-3	√		√		√	√		√		√																																																									
CPMK-4	√		√	√		√	√		√	√																																																									
CPMK-5				√	√		√	√	√																																																										
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah bermain dilaksanakan dengan cakupan teori dan praktek yang mana akan memberikan pemahaman pengetahuan kepada mahasiswa agar dapat menerapkan bermain dan penggunaan permainan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dalam kegiatan pengembangan di lembaga pendidikan anak usia dini. Pengalaman pembelajaran dalam mata kuliah ini akan membekali mahasiswa dengan berbagai hal terkait bermain dan permainan untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini																																																																		
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teori dan konsep bermain. 2. Tahapan perkembangan bermain pada AUD. 3. Alat main dan lingkungan bermain dan belajar bagi PAUD. 4. Pengadaan alat bermain di lembaga PAUD. 5. Pemanfaatan bahan bekas dan bahan alam. 6. Konsep dan jenis permainan untuk AUD. 7. Penerapan bermain permainan tradisional dan modifikasinya untuk mengoptimalkan perkembangan AUD. 8. Pemanfaatan gerak dan lagu dalam kegiatan bermain anak usia dini. 																																																																		

	<p>9. Strategi bermain dan permainan untuk mengoptimalkan perkembangan PAUD.</p> <p>10. Peran pendidik dalam kegiatan bermain di lembaga PAUD.</p>
Pustaka	Utama :
	<p>1. Cahyo Agus N. 2011. <i>Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak</i>. Yogyakarta : Flash Books.</p> <p>2. Depdiknas. 2002. <i>Pedoman Pengembangan Silabus di Taman Kanak-Kanak</i>. Jakarta : Depdiknas. . 2004.</p> <p>3. Kurikulum 2004 <i>Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak Dan Roudlotul Athfal</i>. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional. . 2006.</p> <p>4. Jamaris, Martini. 2006. <i>Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak</i>. Jakarta : Gramedia.</p> <p>5. Kurniasih, Imas. 2009. <i>Pendidikan Anak Usia Dini</i>. Jakarta : Edukasia.</p> <p>6. Lerin, Christine. 2009. <i>105 Permainan Untuk Meningkatkan Kecerdasan dan Kreativitas Buah Hati</i>. Jakarta : Trans Media.</p> <p>7. Martuti. 2009. <i>Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk</i>. Yogyakarta : Kreasi Wacana.</p> <p>8. Meritalia. 2009. <i>Upaya Meningkatkan Kognitif mengenal Sains Sederhana melalui Metode Bermain sambil Belajar</i>. Skripsi. UPI.</p> <p>9. Musfiroh. 2005. <i>Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan</i>. Jakarta : Depdiknas.</p>
	Pendukung :
	<p>10. Soemantri Patmonodewo. 1995. <i>Buku Ajar Pendidikan Prasekolah</i>. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.</p> <p>11. Sujiono, Yuliani, Nurani. 2008. <i>Metode Pengembangan Kognitif</i>. Jakarta : Universitas Terbuka.</p> <p>12. Swaminathan, Mina. 2005. <i>Kegiatan Bermain Untuk Kanak-Kanak</i>. Surabaya : Bina Anaprasa Surabaya.</p> <p>13. Tedja Saputra Mayke S. 2005. <i>Bermain, Mainan dan Permainan untuk Anak Usia Dini</i>. Jakarta : Gramedia. TK Pertiwi Banyuaeng. 2011. Program Tahunan TK Pertiwi Banyuaeng. Banyuaeng : TK Pertiwi Banyuaeng.</p>
Dosen Pengampu	Windi Wulandari Iman Utama, M.Pd
Matakuliah syarat	Perkembangan Anak Usia Dini

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 & Teknik	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Menganalisis teori dan konsep bermain pada anak usia dini (C4-konseptual, A4, P4; CPMK-2.3,4)	1. Memahami tujuan perkuliahan bermain 2. Memahami teori dan konsep bermain pada anak usia dini 3. Menelaah arti pentingnya bermain untuk anak usia dini	✓ Komunikasi personal. ✓ Observasi		✓ Mempelajari dan menganalisis bahan ajar dalam LMS/Google classroom ✓ Alokasi waktu: ✓ BM : (3x60')	1. Hakikat bermain 2. Manfaat bermain anak usia dini Pustaka : [4], [8], [9], [12], [13]	5%
2	Menguraikan tahapan perkembangan bermain pada anak usia dini (C4-konseptual, P4, A4; CPMK-1,2)	1. Memahami tahapan bermain pada anak usia dini 2. Mengklasifikasikan jenis-jenis bermain	✓ Komunikasi personal. ✓ Observasi		✓ Mempelajari dan menganalisis bahan ajar dalam LMS/Google classroom ✓ Alokasi waktu: ✓ BM : (3x60')	1. Tahapan perkembangan bermain 2. Jenis bermain untuk anak usia dini Pustaka : [1], [4], [6], [11]	5%

		untuk anak usia dini					
3	Mendiferensiasikan alat main dan lingkungan bermain bagi anak usia dini (C4-konseptual, P3, A4; CPMK-3,4)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami pengertian dan jenis alat main 2. Menginterpretasikan sarana bermain bagi anak usia dini 3. Menginterpretasikan prasarana bermain bagi anak usia dini 			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diskusi menggunakan platform google meet ✓ Mempelajari dan menganalisis bahan ajar dalam LMS/Google classroom ✓ Alokasi waktu: ✓ BM : (3x60') 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian dan jenis alat main 2. Sarana bermain bagi anak usia dini 3. Prasarana bermain bagi anak usia dini <p>Pustaka : [6], [8], [9], [10]</p>	5%
4	Merencanakan pengadaan alat bermain di lembaga PAUD (C6-prosedural, P5, A4; CPMK-4,5)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendefersiasikan alasan dan cara pengadaan alat bermain di lembaga pendidikan anak usia dini 2. Memahami cara pemeliharaan alat bermain di lembaga PAUD 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Penilaian unjuk kerja mahasiswa dalam membuat pengadaan perencanaan alat main ✓ Observasi 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diskusi melalui platform whatsapp grup mat kuliah ✓ Penugasan : perencanaan pengadaan alat bermain pada lembaga PAUD ✓ BM : (3x60') 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengadaan alat bermain di lembaga PAUD 2. Pemeliharaan alat bermain di lembaga PAUD <p>Pustaka : [2], [3], [5]</p>	10%

5-6	Merancang pemanfaatan bahan bekas dan bahan alam untuk kegiatan bermain pada PAUD (C6-prosedural, P5, A4; CPMK-3,5)	<ol style="list-style-type: none"> Memahami tujuan dan jenis pemanfaatan bahan bekas dan bahan alam Membuat rancangan alat permainan edukatif 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Komunikasi personal. ✓ Penilaian produk karya mahasiswa dalam pemanfaatan bahan bekas dan bahan alam 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diskusi menggunakan platform googlemeet ✓ Penugasan : merancang alat permainan edukatif ✓ Praktik pemanfaatan bahan bekas dan bahan alam ✓ BM : (3x60') 	<ol style="list-style-type: none"> Tujuan dan jenis pemanfaatan bahan bekas dan bahan alam Alat permainan edukatif <p>Pustaka : [5], [8], [9],[13]</p>	15%
7	Mendiferensiasikan konsep dan jenis permainan untuk AUD (C4-konseptual, A4, P4; CPMK-2,3,4)	<ol style="list-style-type: none"> Memahami teori dan konsep permainan anak usia dini Menelaah jenis-jenis permainan untuk anak usia idni 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Komunikasi personal. ✓ Observasi 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diskusi menggunakan platform whatsapp grup mata kuliah ✓ Mempelajari dan menganalisis bahan ajar dalam LMS/Google classroom ✓ Alokasi waktu: ✓ BM : (3x60') 	<ol style="list-style-type: none"> Teori dan konsep permainan Jenis-jenis permainan <p>Pustaka : [6], [7], [4]</p>	5%
8	✓ Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						
9-10	Merancang penerapan bermain permainan tradisional dan modifikasinya untuk mengoptimalkan perkembangan AUD (C6-	<ol style="list-style-type: none"> Mendiferensiasikan pengertian dan jenis permainan tradisional 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Komunikasi personal. ✓ Penilaian rancangan karya mahasiswa 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diskusi menggunakan platform googlemeet ✓ Penugasan : merancang 	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian dan jenis permainan tradisional Modifikasi permainan tradisional 	15%

	prosedural, P4, A4; CPMK- 4,5)	2. Membuat modifikasi permainan tradisional untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini	dalam memodifikasi permainan tradisional anak		modifikasi permainan tradisional ✓ Praktik penerapan permainan tradisional ✓ BM : (3x60')	Pustaka : [8], [9], [11], [12]	
11-12	Menciptakan gerak dan lagu dalam kegiatan bermain anak usia dini (C6-prosedural, P5, A4; CPMK-3,5)	1. Membuat gerak dan lagu dalam kegiatan bermain anak usia dini 2. Memahami pemanfaatan gerak dan lagu dalam kegiatan bermain anak usia dini	✓ Komunikasi personal. ✓ Penilaian kreatifitas mahasiswa dalam pemanfaatan gerak dan lagu dalam kegiatan bermain anak		✓ Diskusi menggunakan platform googlemeet ✓ Penugasan : merancang kegiatan gerak dan lagu ✓ Praktik gerak dan lagu yang diintegrasikan dalam kegiatan bermain anak ✓ BM : (3x60')	1. Gerak dan lagu dalam kegiatan bermain anak usia dini 2. Pemanfaatan gerak dan lagu dalam kegiatan bermain anak usia dini Pustaka : [2], [6], [11]	15%
13-14	Merancang strategi bermain dan permainan untuk mengoptimalkan perkembangan PAUD (C6- prosedural, P4, A4; CPMK- 4,5)	1. Memahami pengertian dan jenis strategi bermain untuk mengoptimalkan perkembangan anak	✓ Komunikasi personal. ✓ Penilaian perancangan strategi mahasiswa dalam bermain dan permainan anak dengan melihat		✓ Diskusi menggunakan platform googlemeet ✓ Penugasan : merancang strategi bermain sesuai perkembangan anak	1. Pengertian dan jenis strategi 2. Penerapan strategi bermain dan permainan Pustaka : [3], [4], [10]. [13]	20%

		2. Menerapkan strategi bermain dan permainan	tahapan perkembangan anak		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Praktik implementasi strategi bermain dan permainan untuk anak usia dini ✓ BM : (3x60') 		
15	Mendiferensiasikan peran pendidik dalam kegiatan bermain di lembaga PAUD (C4-konseptual, P3, A4; CPMK-3,4)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Memahami hakikat dan peran pendidik dalam PAUD 2. Memahami peran orang tua dalam kegiatan pendidikan anak usia dini 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Komunikasi personal. ✓ Observasi 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diskusi menggunakan platform whatsapp grup mata kuliah ✓ Mempelajari dan menganalisis bahan ajar dalam LMS/Google classroom ✓ Alokasi waktu: ✓ BM : (3x60') 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Hakikat peran pendidik 2. Peran orangtua dalam kegiatan PAUD <p>Pustaka : [4], [5], [10]</p>	5%
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						100%



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PG-PAUD

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Bermain				
KODE		SKS	3	SEMESTER	III
DOSEN PENGAMPU	Windi Wulandari Iman Utama, S.Pd.,M.Pd				
BENTUK TUGAS					
Paper					
JUDUL TUGAS					
Deskripsi bermain					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu menjelaskan tentang tujuan, cakupan materi, prosedur, cara penugasan dan evaluasi perkuliahan					
DESKRIPSI TUGAS					
Mahasiswa mencari buku-buku referensi yang dibutuhkan mengerjakan tugas –tugas perkuliahan					
METODE Pengerjaan Tugas					
Mahasiswa membaca buku-buku yang berkaitan dengan perkuliahan , mencari artikel-artikel yang berkaitan dengan tugas, pembagian kelompok					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
Desain bermain, penjelasan pengembangannya dan evaluasi kegiatan bermain					
INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Materi dan Kreativitas dalam penyajian mindmap					60%
2. Keaktifan mahasiswa dalam presentasi					40%
JADWAL PELAKSANAAN					
• Membuat dan mempresentasikan					Minggu 1
LAIN-LAIN					
Bobot penilaian pada tugas ini 10% dari keseluruhan penilaian pada mata kuliah ini.					
DAFTAR RUJUKAN					
Buku-buku yang berkaitan dengan tugas yaitu bermain anak usia dini dari berbagai karangan,					

No	INDIKATOR	SKOR PENILAIAN				
		Sangat Baik (A) ≥81	Baik (B) 61 - 81	Cukup (C) 56 - 60	Kurang (D) 41 - 55	Sangat Kurang (E) ≤40
1	Materi dalam tugas	Menyajikan materi secara detail kritis, jelas dan disertai dengan sumber pustaka yang jelas	Menyajikan materi secara detail namun belum mendalam dengan disertai sumber yang jelas	Mampu menyampaikan materi secara detail, kritis dan jelas namun belum disertai dengan sumber yang jelas	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun tidak secara detail dan jelas	Menyajikan materi tidak sesuai dengan topik pembahasan
2	Kreativitas penyajian	Membuat desain sesuai dengan topik pembahasan dan mampu menggunakan simbol atau gambar untuk mempermudah dalam penyampaian materi	Mampu membuat mindmap sesuai dengan topik pembahasan dan menyertakan gambaran namun belum sesuai	Mampu menyajikan mindmap sesuai dengan topik bahasan namun tidak disertai dengan gambaran atau simbol yang representatif.	Mampu membuat mindmap namun kurang sesuai dengan topik pembahasan	Tidak mampu menampilkan materi dalam mindmap
3	Presentasi	Mampu dalam menyampaikan dan memahami materi yang disampaikan tanpa membaca text	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun kurang memahami makna yang disampaikan dan terkadang masih menggunakan text	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun masih menggunakan text sepanjang presentasi	Kurang mampu menyampaikan materi dengan baik	Tidak mampu menyampaikan materi dengan baik



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PG-PAUD

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Bermain				
KODE		SKS	3	SEMESTER	III
DOSEN PENGAMPU	Windi Wulandari Iman Utama, S.Pd,.M.Pd				
BENTUK TUGAS					
Paper					
JUDUL TUGAS					
Implementasi bermain					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu menjelaskan tentang tujuan, cakupan materi, prosedur, cara penugasan dan evaluasi perkuliahan					
DESKRIPSI TUGAS					
Mahasiswa mencari buku-buku referensi yang dibutuhkan mengerjakan tugas –tugas perkuliahan					
METODE Pengerjaan Tugas					
Mahasiswa membaca buku-buku yang berkaitan dengan perkuliahan , mencari artikel-artikel yang berkaitan dengan tugas, pembagian kelompok					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
Jenis- jenis bermain					
INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAIAN					
Paper dan Penyusunan Slide Presentasi					60%
Keaktifan mahasiswa dalam presentasi					40%
JADWAL PELAKSANAAN					
• Membuat dan mempresentasikan paper					Minggu 1
LAIN-LAIN					
Bobot penilaian pada tugas ini 10% dari keseluruhan penilaian pada mata kuliah ini.					
DAFTAR RUJUKAN					
Buku-buku yang berkaitan dengan tugas yaitu bermain anak usia dini berbagai karangan					

No	INDIKATOR	SKOR PENILAIAN				
		Sangat Baik (A) >=81	Baik (B) 61 - 81	Cukup (C) 56 - 60	Kurang (D) 41 - 55	Sangat Kurang (E) =<40
1	Materi dalam Makalah	Menyajikan materi secara detail kritis, jelas dan disertai dengan sumber pustaka yang jelas	Menyajikan materi secara detail namun belum mendalam dengan disertai sumber yang jelas	Mampu menyampaikan materi secara detail, kritis dan jelas namun belum disertai dengan sumber yang jelas	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun tidak secara detail dan jelas	Menyajikan materi tidak sesuai dengan topik pembahasan
2	Kreativitas penyajian Slide	Membuat slide sesuai dengan topik pembahasan dan mampu menggunakan simbol atau gambar untuk mempermudah dalam penyampaian materi	Mempu membuat slide sesuai dengan topik pembahasan dan menyertakan gambaran namun belum sesuai	Mampu menyajikan slide sesuai dengan topik bahasan namun tidak disertai dengan gambaran atau simbol yang representatif.	Mampu membuat slide namun kurang sesuai dengagn topik pembahasan	Tidak mampu menampilkan materi dalam slide
3	Presentasi	Mampu dalam menyampaikan dan memahami materi yang disampaikan tanpa membaca text	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun kurang memahami makna yang disampaikan dan terkadang masih menggunakan text	Mampu menyampaikn materi dengan baik namun masih menggunakan text sepanjang presentasi	Kurang mampu menyampaikn materi dengan baik	Tidak mampu menyampaikn materi dengan baik



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PG-PAUD

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Bermain				
KODE		SKS	3	SEMESTER	III
DOSEN PENGAMPU	Windi Wulandari Iman Utama, S.Pd,.M.Pd				
BENTUK TUGAS					
Observasi dan Video					
JUDUL TUGAS					
Bermain AUD					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu membuat kegiatan dan implementasi kegiatan bermain untuk anak					
DESKRIPSI TUGAS					
1. Membuat Mindmap dan Makalah 2. Membuat desain dan hasil karya					
METODE Pengerjaan Tugas					
a. Mahasiswa mengumpulkan materi mengenai teori-teori yang telah disampaikan b. Mahasiswa secara individu membuat kegiatan bermain c. Mahasiswa membuat resume materi secara individu					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Alat Permainan Edukatif (APE). b. Bentuk Luaran: Paper, Video					
INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Kemampuan mahasiswa dalam membuat mind map dan makalah				30%	
2. Kekritisn dan Kreativitas dalam menyajikan slide				30%	
3. Kreatifitas dalam menyajikan materi				20%	
JADWAL PELAKSANAAN					
• Membuat desain dan hasil karya				Minggu 13	
• Presentasi dengan metode Jig Saw dan membuat resume individu				Minggu 14	
LAIN-LAIN					
Bobot penilaian pada tugas ini 10% dari keseluruhan penilaian pada mata kuliah ini. Tugas dikerjakan secara berkelompok. Terdapat nilai kelompok dan nilai individu sesuai dengan keaktifan dan tanggungjawab pada tugas					
DAFTAR RUJUKAN					

No	INDIKATOR	SKOR PENILAIAN				
		Sangat Baik (A) >=81	Baik (B) 61 - 81	Cukup (C) 56 - 60	Kurang (D) 41 - 55	Sangat Kurang (E) =<40
1	Materi dalam Mind Map dan video	Menyajikan materi secara detail kritis, jelas dan disertai dengan sumber pustaka yang jelas	Menyajikan materi secara detail namun belum mendalam dengan disertai sumber yang jelas	Mampu menyampaikan materi secara detail, kritis dan jelas namun belum disertai dengan sumber yang jelas	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun tidak secara detail dan jelas	Menyajikan materi tidak sesuai dengan topik pembahasan
2	Kreativitas penyajian Slide	Membuat slide sesuai dengan topik pembahasan dan mampu menggunakan simbol atau gambar untuk mempermudah dalam penyampaian materi	Mampu membuat slide sesuai dengan topik pembahasan dan menyertakan gambaran namun belum sesuai	Mampu menyajikan slide sesuai dengan topik bahasan namun tidak disertai dengan gambaran atau simbol yang representatif.	Mampu membuat slide namun kurang sesuai dengagn topik pembahasan	Tidak mampu menampilkan materi dalam slide
3	Presentasi	Mampu dalam menyampaikan dan memahami materi yang disampaikan tanpa membaca text	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun kurang memahami makna yang disampaikan dan terkadang masih menggunakan text	Mampu menyampaikn materi dengan baik namun masih menggunakan text sepanjang presentasi	Kurang mampu menyampaikn materi dengan baik	Tidak mampu menyampaikn materi dengan baik