

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)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Bermain	KKM49225	Mata Kuliah Prodi	T=2	P=1	3	23 Agustus 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	 Windi 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	Mengalisis 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										
		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	1. Hakikat Bermain 2. Bermain Berbasis STEAM										
Pustaka	Utama :										
	1. Cahyo Agus N. 2011. <i>Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak</i> . Yogyakarta : Flash Books. 2. Depdiknas. 2002. <i>Pedoman Pengembangan Silabus di Taman Kanak-Kanak</i> . Jakarta : Depdiknas. . 2004. 3. Kurikulum 2004 <i>Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak Dan Roudlotul Athfal</i> . Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional. . 2006. 4. Jamaris, Martini. 2006. <i>Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak</i> . Jakarta : Gramedia. 5. Kurniasih, Imas. 2009. <i>Pendidikan Anak Usia Dini</i> . Jakarta : Edukasia. 6. Lerin, Christine. 2009. <i>105 Permainan Untuk Meningkatkan Kecerdasan dan Kreativitas Buah Hati</i> . Jakarta : Trans Media. 7. Martuti. 2009. <i>Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk</i> . Yogyakarta : Kreasi Wacana. 8. Meritalia. 2009. <i>Upaya Meningkatkan Kognitif mengenal Sains Sederhana melalui Metode Bermain sambil Belajar</i> . Skripsi. UPI.										

	9. Musfiroh. 2005. <i>Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan</i> . Jakarta : Depdiknas.
	Pendukung :
	10. Soemantri Patmonodewo. 1995. <i>Buku Ajar Pendidikan Prasekolah</i> . Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
	11. Sujiono, Yuliani, Nurani. 2008. <i>Metode Pengembangan Kognitif</i> . Jakarta : Universitas Terbuka.
	12. Swaminathan, Mina. 2005. <i>Kegiatan Bermain Untuk Kanak-Kanak</i> . Surabaya : Bina Anaprasa Surabaya.
Dosen Pengampu	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.
	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 (offline)	Daring (online)		
(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 untuk anak usia dini	✓ 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%

3	Mendiferensiasikan alat main dan lingkungan bermain bagi anak usia dini (C4-konseptual, P3, A4; CPMK-3,4)	1. Memahami pengertian dan jenis alat main 2. Menginterpretasikan sarana bermain bagi anak usia dini 3. Menginterpretasikan prasarana bermain bagi anak usia dini			✓ Diskusi menggunakan platform google meet ✓ Mempelajari dan menganalisis bahan ajar dalam LMS/Google classroom ✓ Alokasi waktu: ✓ BM : (3x60')	1. Pengertian dan jenis alat main 2. Sarana bermain bagi anak usia dini 3. Prasarana bermain bagi anak usia dini Pustaka : [6], [8], [9], [10]	5%
4	Merencanakan pengadaan alat bermain di lembaga PAUD (C6-prosedural, P5, A4; CPMK-4,5)	1. Mendefersiasikan alasan dan cara pengadaan alat bermain di lembaga pendidikan anak usia dini 2. Memahami cara pemeliharaan alat bermain di lembaga PAUD	✓ Penilaian unjuk kerja mahasiswa dalam membuat pengadaan perencanaan alat main ✓ Observasi		✓ Diskusi melalui platform whatsapp grup mat kuliah ✓ Penugasan : perencanaan pengadaan alat bermain pada lembaga PAUD ✓ BM : (3x60')	1. Pengadaan alat bermain di lembaga PAUD 2. Pemeliharaan alat bermain di lembaga PAUD Pustaka : [2], [3], [5]	10%

5-6	Merancang kegiatan bermain berbasis STEAM dengan menggunakan media bahan bekas dan bahan alam untuk kegiatan bermain pada PAUD (C6-prosedural, P5, A4; CPMK-3,5)	1. Memahami tujuan dan jenis pemanfaatan bahan bekas dan bahan alam 2. Membuat rancangan alat permainan edukatif	✓ Komunikasi personal. ✓ Penialian produk karya mahasiswa dalam pemanfaatan bahan bekas dan bahan alam		✓ Diskusi menggunakan platform googlemeet ✓ Penugasan : merancang alat permainan edukatif ✓ Praktik pemanfaatan bahan bekas dan bahan alam BM : (3x60')	1. Tujuan dan jenis pemanfaatan bahan bekas dan bahan alam 2. Alat permainan edukatif Pustaka : [5], [8], [9],[13]	15%
7	Mendiferensiasikan konsep dan jenis permainan berbasis STEAM untuk AUD (C4-konseptual, A4, P4; CPMK-2,3,4)	1. Memahami teori dan konsep permainan anak usia dini 2. Menelaah jenis-jenis permainan untuk anak usia idni	✓ Komunikasi personal. ✓ Observasi		✓ Diskusi menggunakan platform whatsapp grup mata kuliah ✓ Mempelajari dan menganalisis bahan ajar dalam LMS/Google classroom ✓ Alokasi waktu: ✓ BM : (3x60')	1. Teori dan konsep permainan 2. Jenis-jenis permainan Pustaka : [6], [7], [4]	5%
8	✓ Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						
9-10	Merancang penerapan bermain permainan tradisional dan modifikasi permainan Tradisional berbasis STEAM untuk mengoptimalkan perkembangan AUD (C6-	1. Mendiferensiasikan pengertian dan jenis permainan tradisional 2. Membuat modifikasi	✓ Komunikasi personal. ✓ Penialian rancangan karya mahasiswa dalam memodifikasi		✓ Diskusi menggunakan platform googlemeet ✓ Penugasan : merancang modifikasi	1. Pengertian dan jenis permainan tradisional 2. Modifikasi permainan tradisional	15%

	prosedural, P4, A4; CPMK- 4,5)	permainan tradisional untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini	permainan tradisional anak		✓ permainan tradisional ✓ Praktik penerapan permainan tradisional ✓ BM : (3x60')	Pustaka : [8], [9], [11], [12]	
11-12	Menciptakan gerak dan lagu dalam kegiatan bermain berbasis STEAM 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. ✓ Penialian 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 Berbasis STEAM untuk mengoptimalkan perkembangan PAUD (C6- prosedural, P4, A4; CPMK- 4,5)	1. Memahami pengertian dan jenis strategi bermain untuk mengoptimalkan perkembangan anak 2. Menerapkan strategi	✓ Komunikasi personal. ✓ Penialian perancangan strategi mahasiswa dalam bermain dan permainan anak dengan melihat tahapan		✓ Diskusi menggunakan platform googlemeet ✓ Penugasan : merancang strategi bermain sesuai perkembangan anak ✓ Praktik implementasi	1. Pengertian dan jenis strategi 2. Penerapan strategi bermain dan permainan Pustaka : [3], [4], [10]. [13]	20%

		bermain dan permainan	perkembangan anak		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)	1. Memahami hakikat dan peran pendidik dalam PAUD 2. Memahami peran orang tua dalam kegiatan pendidikan anak usia dini	✓ Komunikasi personal. ✓ Observasi		✓ Diskusi menggunakan platform whatsapp grup mata kuliah ✓ Mempelajari dan menganalisis bahan ajar dalam LMS/Google classroom ✓ Alokasi waktu: ✓ BM : (3x60')	1. Hakikat peran pendidik 2. Peran orangtua dalam kegiatan PAUD Pustaka : [4], [5], [10]	5%
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						100%