

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mengacu pada Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Di Era Industri 4.0 Untuk Mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN AJI MUHAMMAD IDRIS
SAMARINDA

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN SULTAN AJI MUHAMMAD IDRIS SAMARINDA
TAHUN 2023/2024**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN AJI MUHAMMAD IDRIS
SAMARINDA

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SULTAN AJI MUHAMMAD IDRIS SAMARINDA
FAKULTAS TARBIYAH

PROGRAM STUDI: PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Bermain dan Permainan	PIAUD010603	Pertumbuhan dan Perkembangan Anak	3 SKS	V	20 Agustus 2023
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator PRODI
	Mujahidah		Mujahidah		Marniati Kadir
Capaian Pembelajaran	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	CPL 1-	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain			
	CPL 2- P1	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila			
	CPL 3- KU 1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, inovatif dan integratif-interkonektif dalam pengembangan dan implementasi ilmu keislaman, ilmu pengetahuan dan teknologi bidang pendidikan Islam anak usia dini dalam konteks keindonesiaan			
	CPL 4- KK 1	Menguasai konsep teoritis pendidikan anak usia dini yang terintegrasi dengan nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal			
CPL (n)	Mampu mengintegrasikan nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal dalam konsep teoritis pendidikan anak usia dini				

	CPMK	
	CPMK1	Mahasiswa mampu menganalisis konsep bermain dan permainan pada anak usia dini dalam berbagai perspektif secara sistematis integratif (S.1, S.3, P.1, KU.1) ;
	CPMK2	Mahasiswa mampu menerapkan jenis-jenis, lingkungan serta alat dalam bermain dan permainan pada anak usia dini yang bernuansa nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal secara inovatif (S.2, S.3, P.1, KK.1) ;
	CPMK3	Mahasiswa mampu merancang permainan yang mendidik kreatif, inovatif dan menyenangkan bernuansa Islam dan kearifan lokal untuk Anak Usia Dini (S.1, S.3, P.1, KK.1)
Deskripsi singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji tentang hakikat konsep, teori bermain bagi anak yang mencakup: pengertian, tujuan, fungsi, teori, analisis jenis-jenis kegiatan bermain anak, perkembangan fase bermain pada anak dan telaah karakteristik bermain edukatif. Mahasiswa dibekali dalam merancang pengembangan berbagai permainan dan alat bermain edukatif untuk memenuhi kebutuhan pada berbagai tahapan anak usia dini yang terintegrasi dan holistik.	
Materi Pembelajaran Pokok dan hasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep bermain dan Permainan, perbedaan bermain dan permainan, karakteristik bermain, prinsip-prinsip dalam penerapan bermain; 2. Teori bermain dalam perspektif klasik (teori surplus energy, teori rekreasi, teori rekapitulasi, teori sublimasi, teori reinkarnasi, teori praktis); Teori bermain dalam perspektif kontemporer (Modern): Teori psikoanalisis (Sigmund Freud), Teori Kognitif Piaget, Teori kognitif Vygotsky, Teori Kognitif Bruner, Teori singer, Teori Bateson; Teori bermain dalam perspektif Islam (Imam Al Ghazali, teori pembagian 3 jenjang pendidikan dalam 7 tahun pertama); 3. Pentingnya bermain dan manfaat bermain untuk perkembangan anak serta tahapan bermain (menurut Piaget, Parten, Hurlock, Smilansky dan Shefatya); 4. Jenis-jenis bermain (bermain sensorimotor, bermain peran, bermain aktif, bermain pasif) dan Jenis permainan (<i>independent play, onlooker play, parallel play, associative play, cooperative play, unoccupied play</i>; pemilihan dalam bermain permainan); 5. Perbedaan individu dalam bermain: faktor gender dan bermain, faktor lingkungan dan bermain, personalitas dan bermain, faktor budaya dan bermain; 6. Lingkungan bermain untuk AUD (syarat lingkungan bermain, lingkungan dan alat bermain indoor, lingkungan dan alat bermain outdoor) serta strategi menciptakan lingkungan bermain; 7. Konsep Alat Permainan Edukatif (APE) dan pengembangannya (modern, berbasis budaya lokal, nilai-nilai Islam dan untuk anak berkebutuhan khusus); 8. Perencanaan, penerapan dan penilaian dalam bermain dan permainan analisis dalam STPPA anak usia 0-6 tahun; 9. Pengembangan permainan tradisional untuk AUD 	

	10. Pengembangan permainan modern untuk AUD (<i>lego, robotic, coding</i> , aplikasi dalam android dll.); 11. Pengembangan permainan berbasis nilai-nilai Islam; 12. Pengembangan permainan untuk anak berkebutuhan khusus dan terapi melalui permainan.reinkarnasi, teori praktis);	
Pustaka	Utama	
	1. Ali Wood and Jacky Kilvington. 2016. <i>Gender, sex and children's play</i> . London: Bloomsbury Academic. 2. Bethan Evans and John Horton (eds). 2016. <i>Play and Recreation, Health and Wellbeing</i> . Singapore: Springer. 3. Fraser Brown and Michael Patte. 2013. <i>Rethinking Children's Play</i> . London: Bloomsbury Academic. 4. Heldanita, Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriyani. 2019. <i>Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini</i> . Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 5. Jaipaul L. Roopnarine, Michael M. Patte, James E. Johnson and David Kushner. 2015. <i>International Perspectives on Children's Play</i> . Berkshire: Open University Press. 6. Joe L. Frost. 2010. <i>A History of Children's Play and Play Environments Toward a Contemporary Child-Saving Movement</i> . London: Routledge. 7. Linda A. Reddy, Tara M. Files-Hall, and Charles E. Schaefer. 2016. <i>Empirically based play interventions for children</i> . Washington: the American Psychological Association. 8. Michael Messner and Douglas Hartmann (eds). 2016. <i>Child's play: sport in kids' worlds</i> . London: Rutgers University Press. 9. Nancy H. Cochran, William J. Nordling, Jeff L. Cochran. 2010. <i>Child-centered play therapy : a practical guide to developing therapeutic relationships with children</i> . New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 10. Ruth E Hartley, Lawrence K. Frank And Robert M Goldenson. 2002. <i>Understanding Children's Play</i> . Oxon: Routledge. 11. Sue Jennings. <i>Creative Play with Children at Risk</i> .	
	Pendukung	
	1. Permendikbud No. 137 tahun 2014 2. Permendikbud No. 146 tahun 2014 3. Jurnal PAUD dalam Asosiasi PPJ PAUD Indonesia: https://ppjpaud.org/	
Media pembelajaran	Perangkat lunak	Perangkat keras
	Powerpoint, Internet, Jurnal	LCD
Team/teaching dosen		
Mata kuliah syarat	Dasar-dasar PAUD	

Minggu ke	Sub CPMK (Sbg kemampuan khir yang diharapkan)	indikator	Kriteria & bentuk penilaian	Metode pembelajaran	Materi pembelajaran atau pokok Bahasa (Pustaka)	Bobot penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1-3	Mahasiswa mampu menganalisis konsep bermain dan permainan pada anak usia dini dalam berbagai perspektif secara sistematis integrative; CPMK 1 (S.1, S.3, P.1, KU.1)	<ol style="list-style-type: none"> Kontrak perkuliahan Ketepatan dalam mengkaji pertumbuhan fisik dalam berbagai perspektif (umum, Islam, budaya; (C4)) Ketepatan dalam menganalisis perkembangan motorik halus dan kasar (definisi, tujuan, karakteristik dan manfaat; (C4)) Ketepatan dalam mengkaji perkembangan motorik dalam literatur Islam; (C4) Ketepatan dalam menganalisis aspek dan tahap perkembangan 	<p><i>Apply Knowledge (Problem solving questions, case studies, open book exams)</i></p> <p>Kriteria: sikap, penguasaan dan keterampilan</p> <p>Bentuk non tes: penilaian berdasarkan keaktifan di kelas</p>	<p><i>Cooperative Learning</i></p> <p><i>Student fasilitator and explaining</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> Konsep bermain dan permainan, perbedaan bermain dan permainan, karakteristik bermain, prinsip-prinsip dalam penerapan bermain; Teori bermain dalam perspektif klasik (teori surplus energy, teori rekreasi, teori rekapitulasi, teori sublimasi, teori reinkarnasi, teori praktis); Teori bermain dalam perspektif kontemporer (Modern): Teori psikoanalisis (Sigmund Freud), Teori Kognitif Piaget, Teori kognitif Vygotsky, Teori Kognitif Bruner, Teori singer, Teori Bateson; Teori bermain dalam perspektif Islam (Imam Al Ghazali, teori pembagian 3 jenjang 	15

		<p>motorik, karakteristik AUD dan DAP. (C4)</p> <p>Mid-Order Thinking (Intermediate)</p>			<p>pendidikan dalam 7 tahun pertama);</p> <p>3. Pentingnya bermain dan manfaat bermain untuk perkembangan anak serta tahapan bermain (menurut Piaget, Parten, Hurlock, Smilansky dan Shefatya;</p>	
4-6	<p>Mahasiswa mampu Menerapkan jenis-jenis, lingkungan serta alat dalam bermain dan permainan pada anak usia dini yang bernuansa nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal secara inovatif; CPMK 2 (S.2, S.3, P.1, KK.1)</p>	<p>1. Ketepatan dalam menerapkan jenis-jenis bermain dan permainan anak usia dini secara integratif dan inovatif;</p> <p>2. Ketepatan dalam menerapkan bermain dan permainan berdasarkan perbedaan individu berdasarkan berbagai faktor secara komprehensif. (C3)</p> <p>Mid-Order Thinking (Intermediate)</p>	<p><i>Apply Knowledge (Problem solving questions, case studies, open book exams)</i></p> <p>Kriteria: sikap, penguasaan dan keterampilan</p> <p>Bentuk non tes: penilaian berdasarkan keaktifan di kelas</p>	<p><i>Cooperative Learning</i></p> <p><i>Student fasilitator and explaining</i></p>	<p>1. Jenis-jenis bermain (bermain sensorimotor, bermain peran, bermain aktif, bermain pasif) dan Jenis permainan (<i>independent play, onlooker play, parallel play, associative play, cooperative play, unoccupied play</i>); pemilihan dalam bermain permainan);</p> <p>2. Perbedaan individu dalam bermain: faktor gender dan bermain, faktor lingkungan dan bermain, personalitas dan bermain, faktor budaya dan bermain;</p> <p>3. Lingkungan bermain untuk AUD (syarat lingkungan bermain, lingkungan dan alat bermain indoor, lingkungan dan alat bermain outdoor) serta</p>	15

					strategi menciptakan lingkungan bermain;	
7-10		<p>Ketepatan dalam menerapkan bermain dan permainan yang dianalisis berdasarkan STPPA anak usia 0-6 tahun secara integratif dan inovatif. (C3)</p> <p>Mid-Order Thinking (Intermediate)</p>	<p><i>Apply Knowledge (Problem solving questions, case studies, open book exams)</i></p> <p>Kriteria: sikap, penguasaan dan keterampilan</p> <p>Bentuk non tes: penilaian berdasarkan keaktifan di kelas</p>	<p><i>Small-group discussions,</i></p> <p><i>Role-playing</i></p>	<p>Konsep Alat Permainan Edukatif (APE) dan pengembangannya (modern, berbasis budaya lokal, nilai-nilai Islam dan untuk anak berkebutuhan khusus)</p>	15
11-14		<p>Ketepatan dalam menerapkan bermain dan permainan yang dianalisis berdasarkan STPPA anak usia 0-6 tahun secara integratif dan inovatif. (C3)</p> <p>Mid-Order Thinking (Intermediate)</p>	<p><i>Apply Knowledge (Problem solving questions, case studies, open book exams)</i></p> <p>Kriteria: sikap, penguasaan dan keterampilan</p> <p>Bentuk non tes: penilaian berdasarkan keaktifan di kelas</p>	<p><i>Small-group discussions</i></p> <p><i>, Role-playing</i></p>	<p>Perencanaan, penerapan dan penilaian dalam bermain dan permainan analisis dalam STPPA anak usia 0-6 tahun;</p>	15
<p>Ujian CPMK1, CPMK2 Tes Lisan Dan Tulisan</p>						<p>CPMK1, CPMK2,</p>

15-18	Mahasiswa akan mampu Merancang permainan yang mendidik kreatif, inovatif dan menyenangkan bernuansa Islam dan kearifan lokal untuk Anak Usia Dini CMPK 4 (S.1, S.3, P.1, KK.1)	Ketepatan dalam merancang pengembangan permainan tradisional untuk AUD secara kreatif dan komprehensif. .(C6) Higher Order Thinking (advance)	<i>Create Knowledge (Project assignment, case studies, take away papers)</i> Kriteria: sikap, penguasaan dan keterampilan Bentuk non tes: penilaian berdasarkan keaktifan di kelas	<i>Cooperative Learning Student fasilitator and explaining Project work</i>	Pengembangan permainan tradisional untuk AUD	10
19-22		Ketepatan dalam merancang pengembangan permainan modern untuk AUD (lego, robotic, coding, aplikasi dalam android dll.) secara kreatif dan komprehensif. .(C6) Higher Order Thinking (advance)	<i>Create Knowledge (Project assignment, case studies, take away papers)</i> Kriteria: sikap, penguasaan dan keterampilan Bentuk non tes: penilaian berdasarkan keaktifan di kelas	<i>Cooperative Learning Student fasilitator and explaining Project work</i>	Pengembangan permainan modern untuk AUD (lego, robotic, coding, aplikasi dalam android dll.);	10
23-26		Ketepatan dalam merancang pengembangan permainan berbasis nilai-nilai Islam secara holistik dan integratif. .(C6)	<i>Create Knowledge (Project assignment, case studies, take away papers)</i>	<i>Cooperative Learning Student fasilitator and explaining Project work</i>	Pengembangan permainan berbasis nilai-nilai Islam;	10

		<i>Higher Order Thinking (advance)</i>	Kriteria: sikap, penguasaan dan keterampilan Bentuk non tes: penilaian berdasarkan keaktifan di kelas			
27-28		Ketepatan dalam merancang pengembangan bermain dan permainan untuk anak berkebutuhan khusus secara kreatif dan integratif. (C6) <i>Higher Order Thinking (advance)</i>	<i>Create Knowledge (Project assignment, case studies, take away papers)</i> Kriteria: sikap, penguasaan dan keterampilan Bentuk non tes: penilaian	<i>Cooperative Learning Student fasilitator and explaining Project work</i>	Pengembangan permainan untuk anak berkebutuhan khusus dan terapi melalui permainan inkarnasi, teori praktis);	10
Ujian CPMK 3 Tes Lisan Dan Tulisan						CPMK 3

FORMAT RANCANGAN TUGAS

a. Capaian Pembelajaran 1

CPMK 1: Mahasiswa mampu menganalisis konsep bermain dan permainan pada anak usia dini dalam berbagai perspektif secara sistematis integratif **(S.1, S.3, P.1, KU.1)**;

b. Metode/Cara pengerjaan Tugas :

Discovery learning, role playing, case studies, writing to inform

Setiap mahasiswa mencari artikel jurnal nasional/ internasional dan buku referensi yang memiliki tema sebagai berikut:

1. Konsep bermain dan Permainan, perbedaan bermain dan permainan, karakteristik bermain, prinsip-prinsip dalam penerapan bermain;
2. Teori bermain dalam perspektif klasik (teori surplus energy, teori rekreasi, teori rekapitulasi, teori sublimasi, teori reinkarnasi, teori praktis); Teori bermain dalam perspektif kontemporer (Modern): Teori psikoanalisis (Sigmund Freud), Teori Kognitif Piaget, Teori kognitif Vygotsky, Teori Kognitif Bruner, Teori Piaget, Teori Bateson; Teori bermain dalam perspektif Islam (Imam Al Ghazali, teori pembagian 3 jenjang pendidikan dalam 7 tahun pertama);
3. Pentingnya bermain dan manfaat bermain untuk perkembangan anak serta tahapan bermain (menurut Piaget, Parten, Hurlock, Smilansky dan Shefatya);

Setiap mahasiswa menganalisis artikel/ buku, membuat ringkasan (*concept mapping*), menyusun bahan dan slide presentasi dan melakukan presentasi di kelas.

c. Deskripsi Luaran Tugas:

Mahasiswa membaca materi yang diberikan dosen, mencari sumber dari jurnal dan referensi buku, membuat (*concept mapping*) atau makalah, mempersiapkan presentasi dan mendiskusikan di kelas

Nama	:
NIM	:
Artikel Jurnal	: Nasional/ Internasional
Judul Artikel	:
Masalah	:
Metode	:
Hasil Temuan	:
Simpulan	:
Interpretasi	:

d. Kriteria Penilaian : *Apply Knowledge (Problem solving questions, case studies, open book exams)*

Kriteria : Sikap, penguasaan dan keterampilan

Bentuk non tes : Penilaian berdasarkan keaktifan di kelas

Nilai CPMK 1 :15%

e. Rubrik:

Rubrik deskriptif untuk menilai review artikel

No	NILAI	UNSUR dan KRITERIA
1	(15 %)	Pendahuluan
	5	Menyatakan jelas masalah atau pokok masalah, teori yang digunakan dan latar makalah
	4	Lebih lemah dari versi 5
	3	Pendahuluan terlalu panjang. Kerangka pikir diungkapkan tetapi tidak jelas
	2	Lebih lemah dari versi 3
1	Sedikit atau tidak ada usaha deskripsi kerangka pikir dalam pendahuluan atau deskripsi.	
2	(50 %)	Kualitas Argumen
	5	Mengembangkan tema dengan landasan argumen logis, ide yang relevan dengan bukti yang jelas.
	4	Lebih lemah dari versi 5
	3	Beberapa aspek argumen dan penggunaan bukti-bukti lemah
	2	Lebih lemah dari versi 3
1	Kelemahan terbesar dalam pengembangan tema penggunaan bukti atau tidak ada argumen.	
3	(25 %)	Penggunaan Bukti-Bukti
	5	Menggunakan bukti-bukti. Memperlihatkan hubungan antara bukti dan kerangka fikir, minimal 5 sumber buku dan jurnal
	4	Lebih lemah dari versi 5
	3	Beberapa pencantuman materi yang tidak relevan.
	2	Lebih lemah dari versi 3
1	Kebanyakan materi tidak relevan	
5	(10 %)	Kesimpulan
	5	Menggambarkan uraian argumen. yang koheren terhadap pertanyaan
	4	Lebih lemah dari versi 5
	3	Kesimpulan jelas berdasarkan argumen dan bukti-bukti yang disajikan
	2	Lebih lemah dari versi 3
1	Sedikit/tidak ada kesimpulan/tidak berdasarkan argumen dan bukti dalam makalah	

Rubrik deskriptif untuk menilai presentasi lisan:

Dimensi	Sangat baik (80-100)	Baik (70-79,9)	Cukup (60-69,9)	Kurang (50-59,9)	Sangat kurang (<50)
Organisasi	Presentasi terorganisasi dengan sangat baik dan menyajikan fakta yang didukung oleh contoh analisis sesuai konsep	Presentasi terorganisasi dengan baik menyajikan fakta yang meyakinkan untuk mendukung kesimpulan	Presentasi Cukup fokus dan menyajikan beberapa bukti yang mendukung kesimpulan	Presentasi Cukup fokus, namun bukti kurang mencukupi untuk digunakan dalam menarik kesimpulan	Presentasi tidak ada organisasi yang jelas, fakta tidak digunakan untuk mendukung pernyataan
Isi	Isi mampu menggugah pendengar untuk mengembangkan pikiran, sangat lengkap dan akurat	Isi akurat dan lengkap. Para pendengar bertambah wawasan baru tentang topik tersebut	Isi secara umum cukup akurat tetapi tidak lengkap. Para pendengar bisa mempelajari beberapa fakta yang tersirat, tetapi mereka tidak menambah wawasan baru tentang topik tersebut	Isinya kurang akurat karena tidak ada data faktual, tidak menambah pemahaman pendengar	Isinya tidak akurat atau terlalu umum, pendengar tidak belajar apapun.
Gaya Presentasi	Berbicara dengan semangat, menularkan semangat dan antusiasme pada pendengar	Pembicara tenang dan menggunakan intonasi yang tepat, berbicara tanpa bergantung pada catatan dan berinteraksi secara intensif dengan pendengar, pembicara selalu	Secara umum pembicara tenang, tetapi dengan nada yang datar dan cukup sering bergantung pada catatan. Kadang-kadang kontak mata dengan pendengar diabaikan	Berpatokan pada catatan, tidak ada ide yang dikembangkan di luar catatan, suara monoton	Pembicara cemas dan tidak nyaman, dan membaca berbagai catatan daripada berbicara. Pendengar sering diabaikan, tidak terjadi kontak mata

		kontak mata dengan pendengar			
--	--	------------------------------	--	--	--

a. Capaian Pembelajaran 2:

CPMK 2: Mahasiswa mampu menerapkan jenis-jenis, lingkungan serta alat dalam bermain dan permainan pada anak usia dini yang bernuansa nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal secara inovatif (S-2, S-3, P-1, KK-1);

b. Metode/Cara pengerjaan Tugas:

discovery learning, role playing, case studies, writing to inform.

1. Mahasiswa menganalisis Jenis-jenis bermain (bermain sensorimotor, bermain peran, bermain aktif, bermain pasif) dan Jenis permainan (*independent play, onlooker play, parallel play, associative play, cooperative play, unoccupied play*; pemilihan dalam bermain permainan);
2. Mahasiswa mengklasifikasikan Perbedaan individu dalam bermain: faktor gender dan bermain, faktor lingkungan dan bermain, personalitas dan bermain, faktor budaya dan bermain;
3. Mahasiswa menganalisis Lingkungan bermain untuk AUD (syarat lingkungan bermain, lingkungan dan alat bermain indoor, lingkungan dan alat bermain outdoor) serta strategi menciptakan lingkungan bermain;
4. Mahasiswa menentukan Konsep Alat Permainan Edukatif (APE) dan pengembangannya (modern, berbasis budaya lokal, nilai-nilai Islam dan untuk anak berkebutuhan khusus);
5. Mahasiswa menerapkan Perencanaan, penerapan dan penilaian dalam bermain dan permainan analisis dalam STPPA anak usia 0-6 tahun;
6. Mahasiswa mendiskusikan kasus yang ditemukan saat *role playing* secara sistematis / *writing to inform*.

c. Deskripsi Luaran Tugas: Mahasiswa membaca materi yang diberikan dosen menyusun penerapan program bermain dan permainan yang dianalisis berdasarkan STPPA anak usia 0-6 tahun secara integratif dan inovatif. serta mendiskusikan di kelas

d. Kriteria Penilaian : *Apply Knowledge (Problem solving questions, case studies, open book exams)*

Kriteria : Sikap, penguasaan dan keterampilan

Bentuk non tes : Penilaian berdasarkan keaktifan di kelas

Nilai CPMK 3 : 45%

e. RUBRIK:

Rubrik Penilaian Praktikum: Bermain dan Permainan AUD

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		Sangat baik (80-100)	Baik (70-79,9)	Cukup (60-69,9)	Kurang (50-59,9)	Sangat kurang (<50)
1.	Klasifikasi Kegiatan bermain dan permainan AUD anak usia 0-6 tahun dalam STPPA					
2.	Rumusan perencanaan, penerapan dan evaluasi kegiatan bermain dan permainan AUD					
3.	Penggunaan APE dalam kegiatan bermain dan permainan.					
4.	Pemilihan lingkungan main					
5.	Pemilihan jenis main yang digunakan					
6.	Ketepatan waktu mengumpulkan laporan kegiatan (<i>time management</i>)					
Jumlah						

a. Capaian Pembelajaran 3:

CPMK 3. Mahasiswa mampu merancang permainan yang mendidik kreatif, inovatif dan menyenangkan bernuansa Islam dan kearifan lokal untuk Anak Usia Dini (**S.1, S.3, P.1, KK.1**)

b. Metode/ Cara pengerjaan Tugas :

Collaborative instructional techniques, active learning activities, project work

Mahasiswa merancang pengembangan permainan yang mendidik kreatif, inovatif dan menyenangkan bernuansa Islam dan kearifan lokal di Satuan PAUD, yaitu:

- Merancang pengembangan permainan tradisional untuk AUD secara kreatif dan komprehensif
- Merancang pengembangan permainan modern untuk AUD (*lego, robotic, coding, aplikasi dalam android dll.*)
- Merancang pengembangan permainan berbasis nilai-nilai Islam secara holistik dan integrative.
- Merancang pengembangan bermain dan permainan untuk anak berkebutuhan khusus secara kreatif dan integrative

c. **Deskripsi Luaran Tugas:** Mahasiswa merancang pengembangan permainan yang mendidik kreatif, inovatif dan menyenangkan bernuansa Islam dan kearifan lokal di Satuan PAUD

d. **Kriteria Penilaian** : *Create Knowledge (Project assignment, case studies, take away papers)*

Kriteria : sikap, penguasaan dan keterampilan

Bentuk non tes : penilaian berdasarkan keaktifan di kelas

Nilai CPMK 4 : 40%

e. **RUBRIK:**

Rubrik Penilaian Pengembangan Rancangan Bermain dan Permainan AUD

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		Sangat baik (80-100)	Baik (70-79,9)	Cukup (60-69,9)	Kurang (50-59,9)	Sangat kurang (<50)
1.	Menentukan tujuan program stimulasi/ kegiatan (<i>anxiety</i>)					
2.	Mencari dan memperhatikan sumber/ referensi pendukung (<i>study aids</i>)					
3.	Pembuatan rancangan program stimulasi/ kegiatan					
4.	Proses pelaksanaan program stimulasi/ kegiatan					
5.	Kualitas program stimulasi/ kegiatan yang dibuat					
6.	Kreativitas dalam kegiatan					
7.	Nilai edukatif dalam Program Stimulasi					
8.	Ketepatan waktu mengumpulkan laporan kegiatan/ rekaman (<i>time management</i>)					
Jumlah						

PORTOFOLIO PENILAIAN DAN HASIL EVALUASI KETERCAPAIAN CPMK MAHASISWA

Nama Mahasiswa :

NIM :

No	Aspek	Bobot Penilaian	Nilai Mahasiswa (0-100)
1.	CPMK 1: Mahasiswa mampu menganalisis konsep bermain dan permainan pada anak usia dini dalam berbagai perspektif secara sistematis integratif (S.1, S.3, P.1, KU.1);	15%	
2.	CPMK 2 : Mahasiswa mampu menerapkan jenis-jenis, lingkungan serta alat dalam bermain dan permainan pada anak usia dini yang bernuansa nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal secara inovatif (S.2, S.3, P.1, KK.1);	45%	
3.	CPMK 3 : Mahasiswa mampu merancang permainan yang mendidik kreatif, inovatif dan menyenangkan bernuansa Islam dan kearifan lokal untuk Anak Usia Dini (S.1, S.3, P.1, KK.1)	40%	
Jumlah		100%	

KETERCAPAIAN CPMK PADA MATA KULIAH

No	Aspek	Nilai capaian (0-100)	Ketercapaian CPMK pada MK (%)
1.	CPMK 1: Mahasiswa mampu menganalisis konsep bermain dan permainan pada anak usia dini dalam berbagai perspektif secara sistematis integratif (S.1, S.3, P.1, KU.1);		
2.	CPMK 2 : Mahasiswa mampu menerapkan jenis-jenis, lingkungan serta alat dalam bermain dan permainan pada anak usia dini yang bernuansa nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal secara inovatif (S.2, S.3, P.1, KK.1);		
3.	CPMK 3 : Mahasiswa mampu merancang permainan yang mendidik kreatif, inovatif dan menyenangkan bernuansa Islam dan kearifan lokal untuk Anak Usia Dini (S.1, S.3, P.1, KK.1)		
Jumlah			