



Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Program Sarjana (S-1)





Mengacu pada Perpres RI No. 8 Tahun 2012 tentang KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia) dan Permenristekdikti No. 44 Tahun 2015 tentang SNPT (Standar Nasional Pendidikan Tinggi)

Mata Kuliah	Pengembangan Alat Permainan Edukatif
Semester	VI (Enam)
Program Studi Sarjana	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Dosen Pengampu Mata Kuliah	Yuli Salis Hijriyani, M.Pd.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

Februari 2024

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

	IAIN PONOROGO FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI				
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
MATA KULIAH	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (SKS)	SEMESTER	TGL PENYUSUNAN
Pengembangan Alat Permainan Edukatif	AUD.6.33	Pertumbuhan dan Perkembangan Anak	2	6	
Otorisasi	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ka. PRODI
	Tanda Tangan		Tanda Tangan		Tanda Tangan
	 (Yuli Salis Hijriyani, M.Pd.)		 Yuli Salis Hijriyani, M.Pd.		 Dr. Umi Rohmah, M.Pd.I.
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI				
	S-1	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.			
	S-2	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan pancasila			
	S-3	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri			
	P-1	Menguasai konsep teoretis pendidikan anak usia dini dengan nilai-nilai keIslaman, Keindonesiaan, dan kearifan lokal Mampu berkolaborasi dalam team, menunjukkan kemampuan kreatif (<i>creativity skill</i>), inovatif (<i>innovation skill</i>), berpikir kritis (<i>critical thinking</i>) dan pemecahan masalah (<i>problem solving skill</i>) dalam pengembangan keilmuan dan pelaksanaan tugas di dunia kerja			
	P-2				

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
KK-1	Mampu mengintegrasikan nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal dalam konsep teoritis pendidikan anak usia dini
CP-MK	
1.	Mahasiswa mampu Menganalisis konsep pengembangan alat permainan anak usia dini dalam berbagai perspektif secara sistematis
2.	Mahasiswa mampu mengevaluasi jenis-jenis, lingkungan serta alat dalam bermain dan permainan pada anak usia dini yang bernuansa nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal secara inovatif
3.	Mahasiswa akan mampu mengembangkan alat permainan edukatif anak usia dini yang mendidik kreatif, inovatif dan menyenangkan bernuansa Islam dan kearifan lokal untuk Anak Usia Dini
4.	Menemukan solusi untuk beberapa masalah pada pengembangan alat permainan edukatif anak usia dini secara tepat
5.	Mahasiswa akan mampu Merancang laporan hasil bermain dan permainan anak usia dini secara tepat dan komprehensif
Deskripsi SingkatMK	Mata kuliah Pengembangan Alat Permainan Edukatif merupakan mata kuliah wajib dan utama Program Studi PIAUD IAIN Ponorogo. 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 Bahasan	<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 (independent play, onlooker play, parallel play, associative play, cooperative play, unoccupied play; pemilihan dalam bermain permainan); 5. Perbedaan individu dalam bermain: faktor gender dan bermain, faktor lingkungan dan bermain, personalitas dan bermain, faktor budaya dan bermain;

	<ol style="list-style-type: none"> 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 (lego, robotic, coding, 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); <p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriyani. Heldanita. 2019. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2. Sue Jennings. Creative Play with Children at Risk. 3. Nancy H. Cochran, William J. Nordling, Jeff L. Cochran. 2010. Child-centered play therapy : a practical guide to developing therapeutic relationships with children. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 4. Michael Messner and Douglas Hartmann (eds). 2016. Child's play: sport in kids' worlds. London: Rutgers University Press. 5. Linda A. Reddy, Tara M. Files-Hall, and Charles E. Schaefer. 2016. Empirically based play interventions for children. Washington: the American Psychological Association. 6. Ali Wood and Jacky Kilvington. 2016. Gender, sex and children's play. London: Bloomsbury Academic. 7. Bethan Evans and John Horton (eds). 2016. Play and Recreation, Health and Wellbeing. Singapore: Springer. 8. Jaipaul L. Roopnarine, Michael M. Patte, James E. Johnson and David Kushner. 2015. International Perspectives on Children's Play. Berkshire: Open University Press. 9. Fraser Brown and Michael Patte. 2013. Rethinking Children's Play. London: Bloomsbury Academic. 10. Joe L. Frost. 2010. A History of Children's Play and Play Environments Toward a Contemporary Child-Saving Movement. London: Routledge. 11. Ruth E Hartley, Lawrence K. Frank And Robert M Goldenson. 2002. Understanding Children's Play. Oxon: Routledge <p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 :

Minggu Ke-	SubCP-MK (Sbg kemampuan khir yang diharapkan)	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar atau Kegiatan Mahasiswa Melalui Proses Pembelajaran Kuliah/Responsi/Tutorial	Waktu Belajar (Menit)	Strategi/ Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
		dalam 7 tahun pertama); 3. Pentingnya bermain dan manfaat bermain untuk perkembangan anak serta tahapan bermain (menurut Piaget, Parten, Hurlock, Smilansky dan Shefatya);	tema makalah yang ditugaskan dan dikumpulkan sebelum UAS						
Ke-2	Mahasiswa akan mampu menganalisis konsep pengembangan Alat Permainan Edukatif pada anak usia dini dalam berbagai perspektif secara sistematis integratif	1. Konsep Pengembangan Alat Permainan Edukatif, 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);	KEGIATAN TATAP MUKA <ul style="list-style-type: none"> Dosen memulai kegiatan perkuliahan dengan membaca doa Dosen bersama mahasiswa melakukan review materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya Dosen mempersilahkan mahasiswa yang mendapatkan tugas presentasi makalah untuk mempresentasikan makalahnya di depan kelas. Setelah selesai presentasi makalah, kegiatan perkuliahan dilanjutkan dengan pembahasan makalah dengan menggunakan langkah – langkah strategi belajar <i>follow up question</i> sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberikan pertanyaan singkat kepada Mahasiswa berkaita dengan materi tersebut dalam bentuk kuesioner Mahasiswa menjawab pertanyaan tersebut sesuai pemahaman mereka tentang materi tersebut Jika ada yang tidak dipahami, Mahasiswa menanyakan kepada Dosen tentang permasalahan dalam penerapan materi tersebut Mahasiswa mengumpulkan kembali kuesionernya agar Dosen bisa mengevaluasi dan pemahaman anak terhadap penerapan materi tersebut Dosen memberi penguatan dengan power point terhadap makalah mahasiswa yang telah dibahas dan diakhiri dengan RTL dan doa 	50x2=100 menit	<ul style="list-style-type: none"> <i>follow up question</i> <i>Student fasilitator and explaining</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa/wi mampu menemukan konsep-konsep utama dalam mata kuliah Pengembangan Alat Permainan Edukatif Mahasiswa/wi mampu mengaitkan antara konsep-konsep utama dan berbagai teori bermain dalam dalam mata kuliah Pengembangan Alat Permainan Edukatif Mahasiswa mampu menganalisis pentingnya bermain dan manfaat bermain untuk perkembangan anak serta tahapan bermain (menurut piagte, Parten, Hurlick, Smilansky dan Shefatya) 	<p>Kriteria: sikap, penguasaan dan keterampilan</p> <p>Bentuk non tes: penilaian berdasarkan keaktifan di kelas</p>	50%	<ul style="list-style-type: none"> Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriyani. Helda. 2019. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Sue Jennings. Creative Play with Children at Risk. Nancy H. Cochran, William J. Nordling, Jeff L. Cochran. 2010. Child-centered play therapy : a practical guide to developing therapeutic relationships with children. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. Fraser Brown and Michael Patte. 2013. Rethinking Children's Play.

Minggu Ke-	SubCP-MK (Sbg kemampuan khir yang diharapkan)	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar atau Kegiatan Mahasiswa Melalui Proses Pembelajaran Kuliah/Responsi/Tutorial	Waktu Belajar (Menit)	Strategi/ Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
		3. Pentingnya bermain dan manfaat bermain untuk perkembangan anak serta tahapan bermain (menurut Piaget, Parten, Hurlock, Smilansky dan Shefatya;	<p>KEGIATAN PENUGASAN TERSTRUKTUR</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi tugas terstruktur kepada mahasiswa secara berkelompok (sesuai dengan kelompok makalah) untuk membuat rangkuman dan soal/jawaban dari makalah yang telah dibahas <p><i>(Hasil tugas terstruktur dikumpulkan kepada dosen pada pertemuan berikutnya)</i></p>	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> Collective Resume/ Giving Questions and Getting Answers 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa/wi mampu membuat rangkuman dan atau soal dan jawaban dari makalah yang telah dibahas yaitu tentang Konsep Dasar Konseling Individual dan Kelompok 	Produk	25%	London: Bloomsbury Academic.
			<p>KEGIATAN MANDIRI</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi tugas mandiri kepada masing-masing mahasiswa untuk mencari dan mereview berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema makalah yang telah dibahas <p><i>(Hasil tugas mandiri mahasiswa dikumpulkan kepada dosen sebelum UAS)</i></p>	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> Information Search Topical Review Action Learning 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa/wi mampu mengkritisi berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema makalah yang telah dibahas. 	Produk	25%	
Ke-3	Mahasiswa akan mampu menganalisis konsep pengembangan Alat Permainan Edukatif pada anak usia dini dalam berbagai perspektif secara sistematis integratif	<p>1. Konsep Pengembangan Alat Permainan Edukatif, perbedaan bermain dan permainan, karakteristik bermain, prinsip-prinsip dalam penerapan bermain;</p> <p>2. Teori bermain dalam perspektif klasik (teori surplus energy, teori rekreasi, teori rekapitulasi, teori sublimasi, teori reinkarnasi, teori</p>	<p>KEGIATAN TATAP MUKA</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memulai kegiatan perkuliahan dengan membaca doa Dosen bersama mahasiswa melakukan review materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya Dosen mempersilahkan mahasiswa yang mendapatkan tugas presentasi makalah untuk mempresentasikan makalahnya di depan kelas. Setelah selesai presentasi makalah, kegiatan perkuliahan dilanjutkan dengan pembahasan makalah dengan menggunakan langkah – langkah strategi belajar <i>Information Search</i> sebagai berikut: 	50x2=100 menit	<ul style="list-style-type: none"> Information Search Student fasilitator and explaining 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa/wi mampu menemukan konsep-konsep utama dalam mata kuliah Pengembangan Alat Permainan Edukatif Mahasiswa/wi mampu mengaitkan antara konsep-konsep utama dan berbagai teori bermain dalam mata kuliah Pengembangan Alat Permainan Edukatif Mahasiswa mampu menganalisis pentingnya bermain dan manfaat bermain untuk perkembangan anak serta 	<p>Kriteria: sikap, penguasaan dan keterampilan</p> <p>Bentuk non tes: penilaian berdasarkan keaktifan di kelas</p>	50%	<ul style="list-style-type: none"> Departemen Pendidikan Nasional. (2003). <i>Metodik Khusus Pengembangan Keterampilan di TK</i>. Jakarta : Depdiknas. Coughlin, Pamela A. (1998). <i>Menciptakan Kelas yang Berpusat pada Anak</i>. Terjemahan Kenny Dewi Juwita. Jakarta :

Minggu Ke-	SubCP-MK (Sbg kemampuan khir yang diharapkan)	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar atau Kegiatan Mahasiswa Melalui Proses Pembelajaran Kuliah/Responsi/Tutorial	Waktu Belajar (Menit)	Strategi/ Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
		<p>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);</p> <p>3. Pentingnya bermain dan manfaat bermain untuk perkembangan anak serta tahapan bermain (menurut Piaget, Parten, Hurlock, Smilansky dan Shefatya);</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Dosen membuat kelompok pertanyaan yang bisa dijawab dengan cara mencari informasi yang dapat dijumpai di sumber materi untuk Mahasiswa. Sumber informasi bisa mencakup: Selebaran, Dokumen, Buku teks, Buku panduan, Komputer mengakses informasi, Barang hasil karya manusia. ✚ Dosen memberi pertanyaan-pertanyaan tentang topic ✚ Ketua kelas membuat tim kelompok kecil ✚ Mahasiswa mencari informasi dalam tim kecil • Dosen memberi penguatan dengan power point terhadap makalah mahasiswa yang telah dibahas dan diakhiri dengan RTL dan doa 			<p>tahapan bermain (menurut piagte, Parten, Hurllick, Smilansky dan Shefatya)</p>			<p>Children Resources Internasional Inc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Barret & Haskell. (1993). <i>The Education of Children with Physical and Neurological Disabilities</i>. Edisi ke-3. London : Champman & Hall.
			<p>KEGIATAN PENUGASAN TERSTRUKTUR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dosen memberi tugas terstruktur kepada mahasiswa secara berkelompok (sesuai dengan kelompok makalah) untuk membuat rangkuman dan soal/jawaban dari makalah yang telah dibahas <p><i>(Hasil tugas terstruktur dikumpulkan kepada dosen pada pertemuan berikutnya)</i></p>	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Collective Resume/</i> • <i>Giving Questions and Getting Answers</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa/wi mampu membuat rangkuman dan atau soal dan jawaban dari makalah yang telah dibahas 	Produk	25%	
			<p>KEGIATAN MANDIRI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dosen memberi tugas mandiri kepada masing-masing mahasiswa untuk mencari dan mereview berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tentang pengembangan APE atau teori bermain anak usia dini, dan atau pentingnya bermain dan manfaat 	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Information Search</i> • <i>Topical Review</i> • <i>Action Learning</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa/wi mampu mengkritisi berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema makalah yang telah dibahas, yaitu tentang pengembangan APE atau teori bermain anak usia dini, dan atau pentingnya bermain dan manfaat bermain untuk perkembangan 	Produk	25%	

Minggu Ke-	SubCP-MK (Sbg kemampuan khir yang diharapkan)	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar atau Kegiatan Mahasiswa Melalui Proses Pembelajaran Kuliah/Responsi/Tutorial	Waktu Belajar (Menit)	Strategi/ Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
			bermain untuk perkembangan anak serta tahapan bermain anak usia dini. <i>(Hasil tugas mandiri mahasiswa dikumpulkan kepada dosen sebelum UAS)</i>			anak serta tahapan bermain anak usia dini.			
Ke-4	Mahasiswa akan mampu Menerapkan jenis-jenis, lingkungan serta alat dalam bermain dan permainan pada anak usia dini yang bernuansa nilainilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal secara inovatif	<p>1. 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);</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 strategi</p>	<p>KEGIATAN TATAP MUKA</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memulai kegiatan perkuliahan dengan membaca doa Dosen bersama mahasiswa melakukan review materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya Dosen mempersilahkan mahasiswa yang mendapatkan tugas presentasi makalah untuk mempresentasikan makalahnya di depan kelas. Setelah selesai presentasi makalah, kegiatan perkuliahan dilanjutkan dengan pembahasan makalah dengan menggunakan langkah – langkah strategi belajar <i>Learning Tournament</i> sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> Dosen meminta ketua kelas membagi Mahasiswa dalam tim yang terdiri 2-8 orang anggota Dosen meminta salah satu Mahasiswa untuk memberikan satu serangkaian pertanyaan pada Mahasiswa lain. Menunjuk hal ini sebagai “babak pertama” untuk turnamen belajar. Setiap Mahasiswa harus menjawab pertanyaan secara pribadi Setelah pertanyaan-pertanyaan diberikan, sediakan jawaban dan mintalah Mahasiswa menghitung pertanyaan yang mereka jawab secara benar. Kemudian suruhlah mereka menyatakan skor mereka pada anggota lain dalam tim 	50x2=100 menit	<ul style="list-style-type: none"> <i>Cooperative Learning</i> <i>Student fasilitator and explaining</i> <i>Learning Tournament</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa/wi mampu memahami ketepatan dalam menerapkan jenis-jenis bermain dan permainan anak usia dini secara holistik-integratif Mahasiswa mampu memahami dalam menerapkan bermain dan permainan berdasarkan perbedaan individu berdasarkan berbagai faktor secara komprehensif. Mahasiswa mampu menjelaskan Lingkungan bermain untuk anak usia dini 	<p>Kriteria: sikap, penguasaan dan keterampilan</p> <p>Bentuk non tes: penilaian berdasarkan keaktifan di kelas</p>	50%	<ul style="list-style-type: none"> Bethan Evans and John Horton (eds). 2016. Play and Recreation, Health and Wellbeing. Singapore: Springer. Jaipaul L. Roopnarine, Michael M. Patte, James E. Johnson and David Kushner. 2015. International Perspectives on Children’s Play. Berkshire: Open University Press. Fraser Brown and Michael Patte. 2013. Rethinking Children’s Play. London: Bloomsbury Academic. Joe L. Frost. 2010. A History of Children’s Play and Play Environments Toward a Contemporary Child-

Minggu Ke-	SubCP-MK (Sbg kemampuan khir yang diharapkan)	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar atau Kegiatan Mahasiswa Melalui Proses Pembelajaran Kuliah/Responsi/Tutorial	Waktu Belajar (Menit)	Strategi/ Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
		menciptakan lingkungan bermain;	<p>tersebut untuk mendapat skor tim. Umumkan skor masing-masing tim</p> <p>🚩 Mahasiswa (ketua kelas) meminta tim untuk mempelajari lagi turnamen pada babak kedua. Kemudian mintalah tes pertanyaan yang lebih banyak sebagai bagian “babak kedua”. Mintalah sekali lagi tim menyatakan skornya dan tambahkan satu skor kepada gilirannya</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi penguatan dengan power point terhadap makalah mahasiswa yang telah dibahas dan diakhiri dengan RTL dan doa 						<p>Saving Movement. London: Routledge.</p> <ul style="list-style-type: none"> Ruth E Hartley, Lawrence K. Frank And Robert M Goldenson. 2002. Understanding Children's Play. Oxon: Routledge
			<p>KEGIATAN PENUGASAN TERSTRUKTUR</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi tugas terstruktur kepada mahasiswa secara berkelompok (sesuai dengan kelompok makalah) untuk membuat rangkuman dan soal/jawaban dari makalah yang telah dibahas. <p><i>(Hasil tugas terstruktur dikumpulkan kepada dosen pada pertemuan berikutnya)</i></p>	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> Collective Resume/ Giving Questions and Getting Answers 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa/wi mampu membuat rangkuman dan atau soal dan jawaban dari makalah yang telah dibahas. 	Produk	25%	
			<p>KEGIATAN MANDIRI</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi tugas mandiri kepada masing-masing mahasiswa untuk mencari dan mereview berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema makalah yang telah dibahas. 	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> Information Search Topical Review Action Learning 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa/wi mampu mengkritisi berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema makalah yang telah dibahas, yaitu tentang 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 	Produk	25%	

Minggu Ke-	SubCP-MK (Sbg kemampuan khir yang diharapkan)	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar atau Kegiatan Mahasiswa Melalui Proses Pembelajaran Kuliah/Responsi/Tutorial	Waktu Belajar (Menit)	Strategi/ Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
			(Hasil tugas mandiri mahasiswa dikumpulkan kepada dosen sebelum UAS)						
Ke-5	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa akan mampu Menerapkan jenis-jenis, lingkungan serta alat dalam bermain dan permainan pada anak usia dini yang bermuansa nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal secara inovatif 	<ol style="list-style-type: none"> 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); Perbedaan individu dalam bermain: faktor gender dan bermain, faktor lingkungan dan bermain, personalitas dan bermain, faktor budaya dan bermain; Lingkungan bermain untuk AUD (syarat lingkungan bermain, lingkungan dan alat bermain indoor, lingkungan dan alat bermain outdoor) serta strategi menciptakan lingkungan bermain; 	<p>KEGIATAN TATAP MUKA</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memulai kegiatan perkuliahan dengan membaca doa Dosen bersama mahasiswa melakukan review materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya Dosen mempersilahkan mahasiswa yang mendapatkan tugas presentasi makalah untuk mempresentasikan makalahnya di depan kelas. Setelah selesai presentasi makalah, kegiatan perkuliahan dilanjutkan dengan pembahasan makalah dengan menggunakan langkah – langkah strategi belajar <i>Team Quiz</i> sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> Dosen mempersiapkan topik yang dapat dipresentasikan menjadi 3 bagian Mahasiswa dibagi menjadi 3 tim Mahasiswa mendengarkan penjelasan mengenai strategi yang digunakan dan topik yang akan dibahas Tim A diminta mempersiapkan quiz yang berjawaban singkat, waktu persiapan tidak lebih dari 5 menit Tim A memberikan pertanyaan kepada tim B, jika tim B tidak bisa menjawabnya tim C diberi kesempatan untuk menjawab Begitu seterusnya sampai pertanyaan terakhir dari kelompok A Ketika tim A selesai menyampaikan quiz, kemudian dilanjutkan tim B yang menyampaikan quiz kepada tim C dan jika tim C tidak bisa 	50x2=100 menit	<ul style="list-style-type: none"> <i>Team Quiz</i> <i>Topical Review</i> <i>Student Fasilitator and explaining</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa/wi mampu memahami ketepatan dalam menerapkan jenis-jenis bermain dan permainan anak usia dini secara holistik-integratif Mahasiswa mampu memahami dalam menerapkan bermain dan permainan berdasarkan perbedaan individu berdasarkan berbagai faktor secara komprehensif. Mahasiswa mampu menjelaskan Lingkungan bermain untuk anak usia dini 	<p>Kriteria: sikap, penguasaan dan keterampilan</p> <p>Bentuk non tes: penilaian berdasarkan keaktifan di kelas</p>	50%	<ul style="list-style-type: none"> Bethan Evans and John Horton (eds). 2016. Play and Recreation, Health and Wellbeing. Singapore: Springer. Jaipaul L. Roopnarine, Michael M. Patte, James E. Johnson and David Kushner. 2015. International Perspectives on Children’s Play. Berkshire: Open University Press. Fraser Brown and Michael Patte. 2013. Rethinking Children’s Play. London: Bloomsbury Academic. Joe L. Frost. 2010. A History of Children’s Play and Play Environments Toward a Contemporary Child-Saving Movement. London: Routledge.

Minggu Ke-	SubCP-MK (Sbg kemampuan khir yang diharapkan)	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar atau Kegiatan Mahasiswa Melalui Proses Pembelajaran Kuliah/Responsi/Tutorial	Waktu Belajar (Menit)	Strategi/ Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
			<p>menjawab maka tim A diberi kesempatan untuk menjawab</p> <p>✚ Begitu seterusnya hingga berganti tim C yang menyampaikan pertanyaan dari quiz tersebut</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi penguatan dengan power point terhadap makalah mahasiswa yang telah dibahas dan diakhiri dengan RTL dan doa 						
			<p>KEGIATAN PENUGASAN TERSTRUKTUR</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi tugas terstruktur kepada mahasiswa secara berkelompok (sesuai dengan kelompok makalah) untuk membuat rangkuman dan soal/jawaban dari makalah yang telah dibahas, yaitu tahapan perkembangan bermain <p><i>(Hasil tugas terstruktur dikumpulkan kepada dosen pada pertemuan berikutnya)</i></p>	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> Collective Resume/ Giving Questions and Getting Answers 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa/wi mampu membuat rangkuman dan atau soal dan jawaban dari makalah yang telah dibahas yaitu tahapan perkembangan bermain 	Produk	25%	
			<p>KEGIATAN MANDIRI</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi tugas mandiri kepada masing-masing mahasiswa untuk mencari dan mereview berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema makalah yang telah dibahas yaitu 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 <p><i>(Hasil tugas mandiri mahasiswa dikumpulkan kepada dosen sebelum UAS)</i></p>	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> Information Search Topical Review Action Learning 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa/wi mampu mengkritisi berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema makalah yang telah dibahas, yaitu tentang 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 	Produk	25%	

Minggu Ke-	SubCP-MK (Sbg kemampuan khir yang diharapkan)	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar atau Kegiatan Mahasiswa Melalui Proses Pembelajaran Kuliah/Responsi/Tutorial	Waktu Belajar (Menit)	Strategi/ Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
Ke-6	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa akan 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 	<p>1. 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);</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 strategi menciptakan lingkungan bermain;</p>	<p>KEGIATAN TATAP MUKA</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memulai kegiatan perkuliahan dengan membaca doa Dosen bersama mahasiswa melakukan review materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya Dosen mempersilahkan mahasiswa yang mendapatkan tugas presentasi makalah untuk mempresentasikan makalahnya di depan kelas. Setelah selesai presentasi makalah, kegiatan perkuliahan dilanjutkan dengan pembahasan makalah dengan menggunakan langkah – langkah strategi belajar <i>Strategy Active Debate</i> sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa membagi menjadi dua kelompok Masing masing kelompok memahami pendapat yang bertentangan Mahasiswa merundingkan persoalan antara dua kelompok Mahasiswa menyimpulkan hasil kesimpulan debat Dosen memberi penguatan dengan power point terhadap makalah mahasiswa yang telah dibahas dan diakhiri dengan RTL dan doa <p>KEGIATAN PENUGASAN TERSTRUKTUR</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi tugas terstruktur kepada mahasiswa secara berkelompok (sesuai dengan kelompok makalah) untuk membuat rangkuman dan soal/jawaban dari makalah yang telah dibahas, yaitu tentang bermain sebagai metode pembelajaran anak usia dini. <p><i>(Hasil tugas terstruktur dikumpulkan kepada dosen pada pertemuan</i></p>	50x2=100 menit	<ul style="list-style-type: none"> <i>Topical Review</i> <i>Inquiring Mind Want to Know</i> <i>Strategy Active Debate</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa/wi mampu memahami ketepatan dalam menerapkan jenis-jenis bermain dan permainan anak usia dini secara holistik-integratif Mahasiswa mampu memahami dalam menerapkan bermain dan permainan berdasarkan perbedaan individu berdasarkan berbagai faktor secara komprehensif. Mahasiswa mampu menjelaskan Lingkungan bermain untuk anak usia dini 	<p>Kriteria: sikap, penguasaan dan keterampilan</p> <p>Bentuk non tes: penilaian berdasarkan keaktifan di kelas</p>	50%	<ul style="list-style-type: none"> Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriyani. Heldanita. 2019. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Sue Jennings. Creative Play with Children at Risk. Fraser Brown and Michael Patte. 2013. Rethinking Children's Play. London: Bloomsbury Academic. Bethan Evans and John Horton (eds). 2016. Play and Recreation, Health and Wellbeing. Singapore: Springer. Jaipaul L. Roopnarine, Michael M. Patte, James E. Johnson and David Kushner. 2015. International Perspectives on Children's Play. Berkshire: Open University Press.
			<p>KEGIATAN PENUGASAN TERSTRUKTUR</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi tugas terstruktur kepada mahasiswa secara berkelompok (sesuai dengan kelompok makalah) untuk membuat rangkuman dan soal/jawaban dari makalah yang telah dibahas, yaitu tentang bermain sebagai metode pembelajaran anak usia dini. <p><i>(Hasil tugas terstruktur dikumpulkan kepada dosen pada pertemuan</i></p>	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> <i>Collective Resume/</i> <i>Giving Questions and Getting Answers</i> 	6.1 Mahasiswa/wi mampu membuat rangkuman dan atau soal dan jawaban dari makalah yang telah dibahas.	Produk	25%	

Minggu Ke-	SubCP-MK (Sbg kemampuan khir yang diharapkan)	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar atau Kegiatan Mahasiswa Melalui Proses Pembelajaran Kuliah/Responsi/Tutorial	Waktu Belajar (Menit)	Strategi/ Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
			<i>berikutnya</i>						<ul style="list-style-type: none"> Fraser Brown and Michael Patte. 2013. Rethinking Children's Play. London: Bloomsbury Academic. Joe L. Frost. 2010. A History of Children's Play and Play Environments Toward a Contemporary Child-Saving Movement. London: Routledge.
			<p>KEGIATAN MANDIRI</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi tugas mandiri kepada masing-masing mahasiswa untuk mencari dan mereview berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema makalah yang telah dibahas yaitu 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 <p><i>(Hasil tugas mandiri mahasiswa dikumpulkan kepada dosen sebelum UAS)</i></p>	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> Information Search Topical Review Action Learning 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa/wi mampu mengkritisi berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema makalah yang telah dibahas, yaitu tentang 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 	Produk	25%	
Ke-7	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa akan mampu memahami konsep alat permainan edukatif dan pengembangannya (Modern, Berbasis Budaya lokal, nilai-nilai Islam dan untuk anak berkebutuhan khusus) 	Konsep Alat Permainan Edukatif (APE) dan pengembangannya (modern, berbasis budaya lokal, nilai-nilai Islam dan untuk anak berkebutuhan khusus)	<p>KEGIATAN TATAP MUKA</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memulai kegiatan perkuliahan dengan membaca doa Dosen bersama mahasiswa melakukan review materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya Dosen mempersilahkan mahasiswa yang mendapatkan tugas presentasi makalah untuk mempresentasikan makalahnya di depan kelas. Setelah selesai presentasi makalah, kegiatan perkuliahan dilanjutkan dengan pembahasan makalah dengan menggunakan langkah – langkah strategi belajar <i>Problem based learning (PBL)</i> sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengetahui tujuan perkuliahan Mahasiswa diajukan permasalahan yang harus dipecahkan terkait materi. Mahasiswa melakukan penyelidikan secara individu maupun kelompok dalam hal ini 	50x2=100 menit	<ul style="list-style-type: none"> Topical Review Inquiring Mind Want to Know Problem based learning (PBL) 	7.1 Mahasiswa/wi mampu memiliki Ketepatan dalam menerapkan bermain dan permainan yang dianalisis berdasarkan STPPA anak usia 0-6 tahun secara integratif dan inovatif	<p>Kriteria: sikap, penguasaan dan keterampilan</p> <p>Bentuk non tes: penilaian berdasarkan keaktifan di kelas</p>	50%	<ul style="list-style-type: none"> Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriyani. Helda. 2019. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Sue Jennings. Creative Play with Children at Risk. Fraser Brown and Michael Patte. 2013. Rethinking Children's Play. London: Bloomsbury Academic.

Minggu Ke-	SubCP-MK (Sbg kemampuan khir yang diharapkan)	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar atau Kegiatan Mahasiswa Melalui Proses Pembelajaran Kuliah/Responsi/Tutorial	Waktu Belajar (Menit)	Strategi/ Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
			<p>mengumpulkan informasi yang relevan untuk memecahkan permasalahan</p> <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa membentuk kelompok untuk menyusun hasil penyelidikan dalam bentuk makalah Dosen memberi penguatan dengan power point terhadap makalah mahasiswa yang telah dibahas dan diakhiri dengan RTL dan doa 						<ul style="list-style-type: none"> Bethan Evans and John Horton (eds). 2016. Play and Recreation, Health and Wellbeing. Singapore: Springer.
			<p>KEGIATAN PENUGASAN TERSTRUKTUR</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi tugas terstruktur kepada mahasiswa secara berkelompok (sesuai dengan kelompok makalah) untuk membuat rangkuman dan soal/jawaban dari makalah yang telah dibahas, yaitu tentang Pengembangan desain alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini <p><i>(Hasil tugas terstruktur dikumpulkan kepada dosen pada pertemuan berikutnya)</i></p>	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> Collective Resume/ Giving Questions and Getting Answers 	7.2 Mahasiswa/wi mampu membuat rangkuman dan atau soal dan jawaban dari makalah yang telah dibahas yaitu Perencanaan alat permainan edukatif	Produk	25%	
			<p>KEGIATAN MANDIRI</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi tugas mandiri kepada masing-masing mahasiswa untuk mencari dan mereview berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema makalah yang telah dibahas yaitu tentang Perencanaan alat permainan edukatif <p><i>(Hasil tugas mandiri mahasiswa dikumpulkan kepada dosen sebelum UAS)</i></p>	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> Information Search Topical Review Action Learning 	7.3 Mahasiswa/wi mampu mengkritisi berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema makalah yang telah dibahas, yaitu tentang Perencanaan alat permainan edukatif	Produk	25%	
Ke-8	UTS								

Minggu Ke-	SubCP-MK (Sbg kemampuan khir yang diharapkan)	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar atau Kegiatan Mahasiswa Melalui Proses Pembelajaran Kuliah/Responsi/Tutorial	Waktu Belajar (Menit)	Strategi/ Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
Ke-9	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa akan Mampu menguasai konsep teoritis pengadaan alat permainan edukatif secara mendalam (CP3.02) Mahasiswa akan Mampu mengaplikasikan keahliannya di bidang pengadaan alat permainan edukatif dalam menyelesaikan masalah. (CP2.10) 	Pengadaan alat permainan edukatif: a. Pembelian b. Hadiah c. Bekerja sama d. membuat	KEGIATAN TATAP MUKA <ul style="list-style-type: none"> Dosen memulai kegiatan perkuliahan dengan membaca doa Dosen bersama mahasiswa melakukan review materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya Dosen mempersilahkan mahasiswa yang mendapatkan tugas presentasi makalah untuk mempresentasikan makalahnya di depan kelas. Setelah selesai presentasi makalah, kegiatan perkuliahan dilanjutkan dengan pembahasan makalah dengan menggunakan langkah – langkah strategi belajar <i>Tree stage fishball decision</i> sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa duduk melingkar dan berhitung satu sampai tiga. Mahasiswa membentuk 3 kelompok dan mendapatkan materi yang berbeda-beda dari dosen Mahasiswa pada masing-masing kelompok mempresentasikan di tengah lingkaran sesuai dengan urutan Mahasiswa menjawab soal-soal yang telah diberikan dosen pada masing-masing kelompok. Mahasiswa mempresentasikan jawaban. Dosen memberi penguatan dengan power point terhadap makalah mahasiswa yang telah dibahas dan diakhiri dengan RTL dan doa 	50x2=100 menit	<ul style="list-style-type: none"> <i>Topical Review</i> <i>Inquiring Mind Want to Know</i> <i>Tree stage fishball decision</i> 	9.1 Mahasiswa/wi mampu menganalisis pengadaan alat permainan edukatif 9.2 Mahasiswa/wi mampu menjelaskan tentang pengadaan alat permainan edukatif melalui pembelian, hadiah atau sumbangan, bekerja sama, dan membuat.	Kriteria: sikap, penguasaan dan keterampilan Bentuk non tes: penilaian berdasarkan keaktifan di kelas	50%	<ul style="list-style-type: none"> Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriyani. Helda. 2019. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Sue Jennings. Creative Play with Children at Risk. Fraser Brown and Michael Patte. 2013. Rethinking Children's Play. London: Bloomsbury Academic.
			KEGIATAN PENUGASAN TERSTRUKTUR <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi tugas terstruktur kepada mahasiswa secara berkelompok (sesuai dengan kelompok makalah) untuk membuat 	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> <i>Collective Resume/</i> <i>Giving Questions and Getting Answers</i> 	9.3 Mahasiswa/wi mampu membuat rangkuman dan atau soal dan jawaban dari makalah yang telah dibahas yaitu tentang pengadaan alat permainan edukatif	Produk	25%	

Minggu Ke-	SubCP-MK (Sbg kemampuan khir yang diharapkan)	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar atau Kegiatan Mahasiswa Melalui Proses Pembelajaran Kuliah/Responsi/Tutorial	Waktu Belajar (Menit)	Strategi/ Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
			<p>rangkuman dan soal/jawaban dari makalah yang telah dibahas, yaitu tentang pengadaan alat permainan edukatif</p> <p><i>(Hasil tugas terstruktur dikumpulkan kepada dosen pada pertemuan berikutnya)</i></p>						
			<p>KEGIATAN MANDIRI</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi tugas mandiri kepada masing-masing mahasiswa untuk mencari dan mereview berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema makalah yang telah dibahas yaitu tentang pengadaan alat permainan edukatif <p><i>(Hasil tugas mandiri mahasiswa dikumpulkan kepada dosen sebelum UAS)</i></p>	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> <i>Information Search</i> <i>Topical Review</i> <i>Action Learning</i> 	Mahasiswa/wi mampu mengkritisi berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema makalah yang telah dibahas, yaitu tentang pengadaan alat permainan edukatif	Produk	25%	

Minggu Ke-	SubCP-MK (Sbg kemampuan khir yang diharapkan)	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar atau Kegiatan Mahasiswa Melalui Proses Pembelajaran Kuliah/Responsi/Tutorial	Waktu Belajar (Menit)	Strategi/ Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	
Ke-10	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa akan mampu Merancang permainan yang mendidik kreatif, inovatif dan menyenangkan bernuansa Islam dan kearifan lokal untuk Anak Usia Dini 	Pengembangan permainan tradisional untuk AUD	KEGIATAN TATAP MUKA <ul style="list-style-type: none"> Dosen memulai kegiatan perkuliahan dengan membaca doa Dosen bersama mahasiswa melakukan review materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya Dosen mempersilahkan mahasiswa yang mendapatkan tugas presentasi makalah untuk mempresentasikan makalahnya di depan kelas. Setelah selesai presentasi makalah, kegiatan perkuliahan dilanjutkan dengan pembahasan makalah dengan menggunakan <i>based project learning</i>. Dosen memberi penguatan dengan power point terhadap makalah mahasiswa yang telah dibahas dan diakhiri dengan RTL dan doa 	50x2=100 menit	<ul style="list-style-type: none"> <i>Topical Review</i> <i>Based Project Learning</i> 	10.1 Mahasiswa/wi mampu membuat Pengembangan permainan tradisional untuk AUD	Create Knowledge (Project assignment)	50%	<ul style="list-style-type: none"> Departemen Pendidikan Nasional. (2003). <i>Metodik Khusus Pengembangan Keterampilan di TK</i>. Jakarta : Depdiknas. Fraser Brown and Michael Patte. 2013. <i>Rethinking Children's Play</i>. London: Bloomsbury Academic. Joe L. Frost. 2010. <i>A History of Children's Play and Play Environments Toward a Contemporary Child-Saving Movement</i>. London: Routledge. 	
			KEGIATAN PENUGASAN TERSTRUKTUR <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi tugas terstruktur kepada mahasiswa secara berkelompok membuat uraian langkah-langkah pengembangan alat permainan tradisional untuk anak usia dini <p>(Hasil tugas terstruktur dikumpulkan kepada dosen pada pertemuan berikutnya)</p>	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> <i>Collective Resume/</i> 	10.2 Mahasiswa/wi mampu membuat rangkuman tentang langkah-langkah pengembangan alat permainan tradisional untuk anak usia dini	Produk			25%
			KEGIATAN MANDIRI <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi tugas mandiri kepada masing-masing mahasiswa untuk mencari dan mereview berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema yang telah dibahas yaitu 	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> <i>Information Search</i> <i>Topical Review</i> <i>Action Learning</i> 	Mahasiswa/wi mampu mengkritisi berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema yang telah dibahas, yaitu tentang Pengembangan permainan tradisional untuk AUD	Produk			25%

Minggu Ke-	SubCP-MK (Sbg kemampuan khir yang diharapkan)	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar atau Kegiatan Mahasiswa Melalui Proses Pembelajaran Kuliah/Responsi/Tutorial	Waktu Belajar (Menit)	Strategi/ Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
			tentang Pengembangan permainan tradisional untuk AUD (Hasil tugas mandiri mahasiswa dikumpulkan kepada dosen sebelum UAS)						
Ke-11	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa akan mampu Merancang permainan yang mendidik kreatif, inovatif dan menyenangkan bernuansa Islam dan kearifan lokal untuk Anak Usia Dini 	a. Pengembangan permainan modern untuk AUD (lego, robotic, coding, aplikasi dalam android dll.)	<p>KEGIATAN TATAP MUKA</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memulai kegiatan perkuliahan dengan membaca doa Dosen bersama mahasiswa melakukan review materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya Dosen mempersilahkan mahasiswa yang mendapatkan tugas presentasi makalah untuk mempresentasikan makalahnya di depan kelas. Setelah selesai presentasi makalah, kegiatan perkuliahan dilanjutkan dengan pembahasan makalah dengan menggunakan <i>project Based learning</i>. Dosen memberi penguatan dengan power point terhadap makalah mahasiswa yang telah dibahas dan diakhiri dengan RTL dan doa 	50x2=100 menit	<ul style="list-style-type: none"> <i>Topical Review</i> <i>Inquiring Mind Want to Know</i> <i>Project Based learning</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa/wi mampu mengembangkan permainan modern untuk anak usia dini seperti : lego, robotic, coding, aplikasi dalam android, dll) 	Create Knowledge (Project assignment, case studies, take away papers)	25%	<ul style="list-style-type: none"> Departemen Pendidikan Nasional. (2003). <i>Metodik Khusus Pengembangan Keterampilan di TK</i>. Jakarta : Depdiknas. Fraser Brown and Michael Patte. 2013. <i>Rethinking Children's Play</i>. London: Bloomsbury Academic. Joe L. Frost. 2010. <i>A History of Children's Play and Play Environments Toward a Contemporary Child-Saving Movement</i>. London: Routledge.
			<p>KEGIATAN PENUGASAN TERSTRUKTUR</p> <p>Dosen memberi tugas terstruktur kepada mahasiswa secara berkelompok membuat uraian langkah-langkah Pengembangan permainan modern untuk AUD (lego, robotic, coding, aplikasi dalam android dll.)</p> <p>(Hasil tugas terstruktur dikumpulkan kepada dosen pada pertemuan</p>	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> <i>Collective Resume/</i> <i>Giving Questions and Getting Answers</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa/wi mampu membuat rangkuman tentang langkah-langkah Pengembangan permainan modern untuk AUD (lego, robotic, coding, aplikasi dalam android dll.) 	Produk	25%	

Minggu Ke-	SubCP-MK (Sbg kemampuan khir yang diharapkan)	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar atau Kegiatan Mahasiswa Melalui Proses Pembelajaran Kuliah/Responsi/Tutorial	Waktu Belajar (Menit)	Strategi/ Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
			<i>berikutnya</i>						
			<p>KEGIATAN MANDIRI</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi tugas mandiri kepada masing-masing mahasiswa untuk mencari dan mereview berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema makalah yang telah dibahas yaitu Pengembangan permainan modern untuk AUD (lego, robotic, coding, aplikasi dalam android dll.) <p>(Hasil tugas mandiri mahasiswa dikumpulkan kepada dosen sebelum UAS)</p>	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> Information Search Topical Review Action Learning 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa/wi mampu mengkritisi berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema makalah yang telah dibahas, yaitu tentang Pengembangan permainan modern untuk AUD (lego, robotic, coding, aplikasi dalam android dll.) 	Produk	50%	
Ke-12-14	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menguasai konsep teoritis tentang Penggunaan APE untuk menstimulasi kecerdasan majemuk secara mendalam (CP3.02) Mampu mengaplikasikan keahliannya di bidang Alat permainan edukatif untuk penggunaan APE untuk menstimulasi kecerdasan majemuk dalam menyelesaikan masalah. (CP2.10) 	Penggunaan APE untuk menstimulasi kecerdasan majemuk: <ol style="list-style-type: none"> APE untuk kecerdasan linguistik APE untuk kecerdasan matematis-logis APE untuk Kecerdasan visual-spasial APE untuk kecerdasan musikal APE untuk kecerdasan kinestetik APE untuk kecerdasan interpersonal APE untuk kecerdasan intrapersonal APE untuk kecerdasan naturalis 	<p>KEGIATAN TATAP MUKA</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memulai kegiatan perkuliahan dengan membaca doa Dosen bersama mahasiswa melakukan review materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya Dosen mempersilahkan mahasiswa yang mendapatkan tugas presentasi makalah untuk mempresentasikan makalahnya di depan kelas. Setelah selesai presentasi makalah, kegiatan perkuliahan dilanjutkan dengan pembahasan makalah dengan menggunakan langkah – langkah strategi belajar <i>student recap</i> dan <i>mind map</i> sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa yang tidak presentasi menulis recap hasil presentasi dalam bentuk mind map sesuai dengan kreasi masing-masing mahasiswa Mahasiswa yang tidak presentasi mengajukan pertanyaan kepada 	50x2=100 menit	<ul style="list-style-type: none"> Topical Review Inquiring Mind Want to Know Student Recap Mind Map 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa/wi mampu menganalisis Penggunaan APE untuk menstimulasi kecerdasan majemuk Mahasiswa/wi mampu menjelaskan Penggunaan APE untuk menstimulasi kecerdasan majemuk Mahasiswa/wi mampu menjelaskan Penggunaan APE untuk kecerdasan linguistik Mahasiswa/wi mampu menjelaskan Penggunaan APE untuk kecerdasan matematis-logis Mahasiswa/wi mampu menjelaskan Penggunaan APE untuk Kecerdasan visual-spasial 	Tes Tulis: Urian	50%	<ul style="list-style-type: none"> Departemen Pendidikan Nasional. (2003). <i>Metodik Khusus Pengembangan Keterampilan di TK</i>. Jakarta : Depdiknas. Fraser Brown and Michael Patte. 2013. <i>Rethinking Children's Play</i>. London: Bloomsbury Academic. Joe L. Frost. 2010. <i>A History of Children's Play and Play Environments Toward a Contemporary Child-</i>

Minggu Ke-	SubCP-MK (Sbg kemampuan khir yang diharapkan)	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar atau Kegiatan Mahasiswa Melalui Proses Pembelajaran Kuliah/Responsi/Tutorial	Waktu Belajar (Menit)	Strategi/ Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
			<ul style="list-style-type: none"> kelompok yang sudah presentasi Mahasiswa mencatat semua informasi yang diperoleh selama presentasi Mahasiswa saling menukarkan mind map-nya dan mendiskusikan hal-hal yang belum dipahami Dosen memberi penguatan dengan power point terhadap makalah mahasiswa yang telah dibahas dan diakhiri dengan RTL dan doa 			<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa/wi mampu menjelaskan Penggunaan APE untuk kecerdasan musikal Mahasiswa/wi mampu menjelaskan Penggunaan APE untuk kecerdasan kinestetik Mahasiswa/wi mampu menjelaskan Penggunaan APE untuk kecerdasan interpersonal Mahasiswa/wi mampu menjelaskan Penggunaan APE untuk kecerdasan intrapersonal Mahasiswa/wi mampu menjelaskan Penggunaan APE untuk kecerdasan naturalis 			Saving Movement. London: Routledge.
			<p>KEGIATAN PENUGASAN TERSTRUKTUR</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi tugas terstruktur kepada mahasiswa secara berkelompok (sesuai dengan kelompok makalah) untuk membuat rangkuman dan soal/jawaban dari makalah yang telah dibahas, yaitu tentang Penggunaan APE untuk menstimulasi kecerdasan majemuk <p><i>(Hasil tugas terstruktur dikumpulkan kepada dosen pada pertemuan berikutnya)</i></p>	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> Collective Resume/ Giving Questions and Getting Answers 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa/wi mampu membuat rangkuman dan atau soal dan jawaban dari makalah yang telah dibahas yaitu tentang Penggunaan APE untuk menstimulasi kecerdasan majemuk 	Produk	25%	
			<p>KEGIATAN MANDIRI</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi tugas mandiri kepada masing-masing mahasiswa untuk mencari dan mereview berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema makalah yang telah dibahas yaitu tentang Penggunaan 	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> Information Search Topical Review Action Learning 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa/wi mampu mengkritisi berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema makalah yang telah dibahas, yaitu tentang Penggunaan APE untuk menstimulasi kecerdasan majemuk 	Produk	25%	

Minggu Ke-	SubCP-MK (Sbg kemampuan khir yang diharapkan)	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar atau Kegiatan Mahasiswa Melalui Proses Pembelajaran Kuliah/Responsi/Tutorial	Waktu Belajar (Menit)	Strategi/ Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
			APE untuk menstimulasi kecerdasan majemuk (Hasil tugas mandiri mahasiswa dikumpulkan kepada dosen sebelum UAS)						
Ke-15	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa akan mampu menguasai konsep teoritis tentang Desain alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini secara mendalam (CP3.02) Mahasiswa akan mampu mengaplikasikan keahliannya di bidang Desain alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini menyelesaikan masalah. (CP2.10) 	Desain alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini	<p>KEGIATAN TATAP MUKA</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memulai kegiatan perkuliahan dengan membaca doa Dosen bersama mahasiswa melakukan review materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya Dosen mempersilahkan mahasiswa yang mendapatkan tugas presentasi makalah untuk mempresentasikan makalahnya di depan kelas. Setelah selesai presentasi makalah, kegiatan perkuliahan dilanjutkan dengan pembahasan makalah dengan menggunakan langkah – langkah strategi belajar <i>town meeting</i> sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> perwakilan kelompok yang tidak presentasi ditunjuk kelompok yang presentasi untuk menyampaikan desain pengembangan alat permainan edukatif di depan kelas secara singkat Perwakilan kelompok yang telah selesai menyampaikan desain pengembangan alat permainan edukatif, menunjuk kelompok yang lain untuk menyampaikan yang sama tentang projectnya. Kegiatan dilakukan secara terus-menerus diusahakan semua mahasiswa mendapat giliran untuk 	50x2=100 menit	<ul style="list-style-type: none"> <i>Topical Review</i> <i>Inquiring Mind Want to Know</i> <i>Town Meeting</i> 	<p>13.1 Mahasiswa/wi mampu menganalisis desain alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini</p> <p>13.2 Mahasiswa/wi mampu menjelaskan desain alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini</p>	Tes Tulis: Urian	50%	<ul style="list-style-type: none"> Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriyani. Helda. 2019. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Sue Jennings. Creative Play with Children at Risk. Nancy H. Cochran, William J. Nordling, Jeff L. Cochran. 2010. Child-centered play therapy : a practical guide to developing therapeutic relationships with children. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. Fraser Brown and Michael Patte. 2013. Rethinking Children's Play. London: Bloomsbury Academic.

Minggu Ke-	SubCP-MK (Sbg kemampuan khir yang diharapkan)	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar atau Kegiatan Mahasiswa Melalui Proses Pembelajaran Kuliah/Responsi/Tutorial	Waktu Belajar (Menit)	Strategi/ Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
			<p>menjelaskan desain pengembangan alat permainan edukatifnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi penguatan dengan power point terhadap makalah mahasiswa yang telah dibahas dan diakhiri dengan RTL dan doa 						
			<p>KEGIATAN PENUGASAN TERSTRUKTUR</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi tugas terstruktur kepada mahasiswa secara berkelompok (sesuai dengan kelompok makalah) untuk membuat rangkuman dan soal/jawaban dari makalah yang telah dibahas, yaitu tentang Desain alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini <p><i>(Hasil tugas terstruktur dikumpulkan kepada dosen pada pertemuan berikutnya)</i></p>	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> Collective Resume/ Giving Questions and Getting Answers 	13.3 Mahasiswa/wi mampu membuat rangkuman dan atau soal dan jawaban dari makalah yang telah dibahas yaitu tentang Desain alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini	Produk	25%	
			<p>KEGIATAN MANDIRI</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberi tugas mandiri kepada masing-masing mahasiswa untuk mencari dan mereview berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema makalah yang telah dibahas yaitu tentang Desain alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini <p><i>(Hasil tugas mandiri mahasiswa dikumpulkan kepada dosen sebelum UAS)</i></p>	60x2=120 menit	<ul style="list-style-type: none"> Information Search Topical Review Action Learning 	Mahasiswa/wi mampu mengkritisi berita faktual dari media cetak atau elektronik terkait dengan tema makalah yang telah dibahas, yaitu tentang Desain alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini	Produk	25%	
Ke-16	UAS								

Uraian Tugas dan Penilaian

1. Capaian pembelajaran 1

- Mahasiswa akan mampu Menganalisis konsep bermain dan permainan pada anak usia dini dalam berbagai perspektif secara sistematis integratif secara mendalam
- Metode/ Cara Pengerjaan Tugas : membuat tulisan kajian tentang bermain dan permainan pada anak usia dini i secara mendalam
- Deskripsi Luaran Tugas : mahasiswa membaca materi yang diberikan dosen, mencari sumber dari buku, membuat makalah berdasarkan kajian literatur, mempersiapkan presentasi dan diskusi di kelas.

2. Capaian pembelajaran 2

- Mahasiswa akan mampu mengevaluasi jenis-jenis, lingkungan serta alat dalam bermain dan permainan pada anak usia dini yang bernuansa nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal secara inovatif
- Metode/ Cara Pengerjaan Tugas : kontekstualisasi analisis dalam mengevaluasi jenis-jenis, lingkungan serta alat dalam bermain dan permainan pada anak usia dini
- Deskripsi Luaran Tugas : mahasiswa membuat dan menganalisis serta alat dalam bermain dan permainan pada anak usia dini.

3. Capaian Pembelajaran 3

- Mahasiswa akan mampu Merancang permainan yang mendidik kreatif, inovatif dan menyenangkan bernuansa Islam dan kearifan lokal untuk Anak Usia Dini Metode/ Cara Pengerjaan Tugas : kontekstualisasi Merancang permainan yang mendidik kreatif, inovatif dan menyenangkan bernuansa Islam dan kearifan lokal untuk Anak Usia Dini secara tepat dengan meperesentasikan dan mendiskusikan hasil rancangan.
- Deskripsi Luaran Tugas : mahasiwa Merancang permainan yang mendidik kreatif, inovatif dan menyenangkan bernuansa Islam dan kearifan lokal untuk Anak Usia Dini secara tepat.

4. Capaian Pembelajaran 4

- Mahasiswa akan mampu Merancang laporan hasil pengembangan alat permainan anak usia dini secara tepat dan komprehensif
- Metode/ Cara Pengerjaan Tugas : mencarai ragam permainan secara tepat dan komprehensif kemudian menganalisisnya serta memberikan Tawana solusi
- Deskripsi Luaran Tugas : mahasiwa membaca dan menelaah hasil riset yang berkaitan dengan laporan hasil permainan anak usia dini secara tepat dan komprehensif

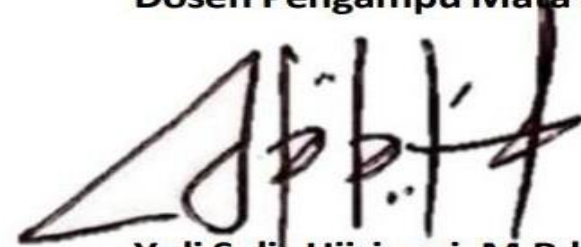
Ketercapaian CPMK Pada Mata Kuliah

No.	Aspek	Nilai Capaian (0-100)	Ketercapaian CPMK pada MK (%)
1.	Mahasiswa akan mampu Menganalisis konsep pengembangan alat permainan edukatif pada anak usia dini dalam berbagai perspektif secara sistematis integratif		
2.	Mahasiswa akan mampu mengevaluasi jenis-jenis, lingkungan serta alat dalam bermain dan permainan pada anak usia dini yang bernuansa nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal secara inovatif		
3.	Mahasiswa akan mampu Merancang permainan yang mendidik kreatif, inovatif dan menyenangkan bernuansa Islam dan kearifan lokal untuk Anak Usia Dini		

4.	Mahasiswa akan mampu Merancang laporan hasil pengembangan alat permainan edukatif anak usia dini secara tepat dan komprehensif		
----	--	--	--

Ponorogo, 5 Februari 2024

Dosen Pengampu Mata Kuliah



Yuli Saliq Hijriyani, M.Pd.

NIP.199307102018012003