

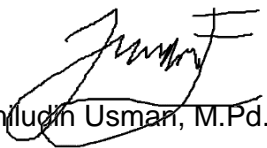




KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA
FAKULTAS TARBIYAH

Jl. Raya Panglegur Km. 4 Pamekasan 69371 Jawa Timur, Telpon 0324 - 327248 Fax. 322551 Website:
www.iainmadura.ac.id email: info@iainmadura.ac.id

A. IDENTITAS

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)						
Mata Kuliah	Kode MK	Bobot SKS	Semester	Rumpun MK	Tgl Penyusunan	Tgl Revisi
Bermain dan Permainan	302	3,73	6	MKK	20 Januari 2023	
Tandatangan/Pengesahan	Penyusun RPS  Luthfatun Nisa', M.Pd		Koordinator RMK  Luthfatun Nisa' M.Pd		Ketua Program Studi  Jamiludin Usman, M.Pd. I	
Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-PS)	Sikap dan tata nilai					
	S01	Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious				
	S03	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila				
	S05	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain				
	S06	Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan				
	S08	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik				
	S09	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri				
	S15	Menjunjung tinggi nilai-nilai etika akademik, yang meliputi kejujuran dan kebebasan akademik dan otonomi akademik;				
	Pengetahuan					
	P15	- Menguasai pengetahuan dan pengembangan kreativitas AUD				
	P11	- Menguasai teori dan konsep dalam mengembangkan rancangan program penelitian bidang PAUD - Menguasai pengetahuan bermain dan permainan AUD (P 11) -				

	Keterampilan (umum dan khusus)	
	K21	Terampil mengaplikasikan pengembangan permainan edukatif PAUD
	K19	Terampil merancang dan menerapkan media pembelajaran AUD
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CP-MK)	M1	Mahasiswa mampu menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan pada AUD (S10, S09, P15)
	M2	Mahasiswa mampu memahami permainan AUD yang tepat dan sesuai dengan karakteristik usia anak (S05, S17, P15, K21)
	M3	Mahasiswa mampu menganalisa permainan AUD yang tepat dan sesuai dengan karakteristik usia anak (S05, S17, P11, K12)
	M4	Terampil mengaplikasikan model-model permainan AUD
Mata kuliah prasyarat	-	
Dosen Pengampu	Luthfatun Nisa', M.Pd	

B. RENCANA PEMBELAJARAN

Pertemuan ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian	Bentuk & Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar	Penilaian (Indikator & Jenis)
1	2	3	4	5	6	7
1	Mahasiswa mampu mendeskripsikan konsep matakuliah Bermain dan permainan	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian RPS, - Kontrak kuliah - Pendahuluan: Gambaran Umum Matakuliah Bermain dan Permainan - Mahasiswa dapat mendeskripsikan matakuliah Bermain dan Permainan, memahami proses dan 	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi menggunakan e-learning dan WAG	100 menit	Ketepatan dalam menjelaskan urgensi perkuliahan, tujuan dan materi yang berkaitan dengan bermain dan permainan AUD	<p>Indikator penilaian Mahasiswa dapat menjelaskan urgensi perkuliahan, tujuan dan materi yang berkaitan dengan bermain dan permainan AUD</p> <p>Jenis penilaian Mahasiswa mencatat semua informasi secara ringkas pada block /notebook.</p>

		tujuan pembelajaran				
2	Mampu menjelaskan bagaimana konsep bermain bagi anak AUD	Dasar-dasar bermain dan permainan	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG	100 menit	Mahasiswa mampu: Menjelaskan pengertian Bermain bagi AUD Menjelaskan pengertian permainan bagi AUD Menjelaskan proses bermain bagi AUD	Mahasiswa mampu memahami pentingnya Bermain dan permainan bagi AUD Jenis penilaian Mahasiswa mencatat semua informasi secara ringkas pada block /notebook. Mau bertanya dan berdiskusi
3	Mahasiswa mampu Memahami Konsep dasar bermain AUD	Konsep dasar bermain AUD	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG	100 menit	Mahasiswa mampu: Menjelaskan konsep dasar bermain bagi AUD Menjelaskan pentingnya bermain bagi AUD Menjelaskan prinsip bermain bagi AUD Menguraikan manfaat bermain bagi AUD	Mahasiswa mampu menyampaikan dan memahami mendeskripsikan Prinsip dan pentingnya manfaat bermain bagi AUD Jenis penilaian Mahasiswa mencatat semua informasi secara ringkas pada block /notebook. Mau bertanya dan berdiskusi
4	Mahasiswa mampu memahami Teori-teori dasar bermain AUD	Teori-teori dasar bermain AUD	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG	100 menit	Mahasiswa mampu: Menjelaskan teori dasar bermain pada AUD Menjelaskan teori bermain terdahulu Menjelaskan teori bermain modern Menganalisa dan membandingkan kedua teori	Mahasiswa mampu menjelaskan teori dasar bermain pada AUD Jenis penilaian Aktif dalam resentasi dan diskusi

5	Mahasiswa mampu memahami Perkembangan bermain AUD (karakteristik, tahapan, dan faktor yang mempengaruhi bermain)	Perkembangan bermain AUD	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi menggunakan e-learning dan WAG	100 menit	Mahasiswa mampu: Menjelaskan karakteristik perkembangan bermain AUD Menjelaskan tahapan bermain pada AUD Mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi perkembangan bermain AUD Menjelaskan perkembangan bermain dari berbagai aspek	Mahasiswa mampu menyampaikan dan mendeskripsikan karakteristik perkembangan bermain AUD Jenis penilaian Aktif dalam resentasi dan diskusi
6	Mahasiswa mampu memahami permainan dan Kedudukan bermain dalam pembelajaran AUD dan bermain pada ABK	Permainan dan Kedudukan bermain dalam pembelajaran AUD dan bermain pada ABK	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi menggunakan e-learning dan WAG	100 menit	Mahasiswa mampu: Menjelaskan kedudukan bermain dan permainan pada AUD Menjelaskan proses bermain dalam pembelajaran AUD Menjelaskan tahapan bermain pada ABK Mengidentifikasi jenis permainan yang sesuai bagi ABK Menjelaskan penyediaan kegiatan bermain yang sesuai bagi AUD	Mahasiswa mampu menyampaikan kedudukan bermain dan permainan pada AUD Jenis penilaian Aktif dalam resentasi dan diskusi
7	Mahasiswa mampu memahami Bermain dalam konteks budaya	Bermain dalam konteks budaya	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi menggunakan e-	100 menit	Mahasiswa mampu: Menjelaskan pentingnya bermain	Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya bermain dalam budaya

			learning dan WAG		<p>dalam budaya tertentu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan proses bermain dalam suatu budaya (daerah) - Menjelaskan yang mempengaruhi kegiatan permainan pada suatu daerah - Menjelaskan dan mengidentifikasi perbedaan permainan pada masing-masing daerah 	<p>tertentu</p> <p>Jenis penilaian Aktif dalam resentasi dan diskusi</p>
8	Ujian Tengah Semester (UTS)					
9	Mahasiswa mampu memahami Bermain indoor dan outdoor serta resiko yang ditimbulkan	Bermain indoor dan outdoor serta resiko yang ditimbulkan	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi menggunakan e-learning dan WAG	100 menit	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan kegiatan bermain indoor - Menjelaskan kegiatan bermain outdoor - Mengidentifikasi permainan indoor dan outdoor - Membedakan permainan indoor maupun outdoor serta resiko yang dapat ditimbulkan - Mengidentifikasi resiko bermain dan meminimalisir resiko bermain 	<p>Mahasiswa mampu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan kegiatan bermain indoor - Menjelaskan kegiatan bermain outdoor <p>Jenis penilaian Aktif dalam resentasi dan diskusi</p>

10	Mahasiswa mampu mengembangkan permainan tradisional dan analisa permainan tradisional	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan permainan tradisional dan analisa permainan tradisional 	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG	100 menit	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> Merancang permainan berbasis budaya lokal Mengidentifikasi permainan dan disesuaikan dengan usia anak Menganalisa hasil rancangan permainan • Mengembangkan permainan dan menguji cobakan sesuai dengan usia yang dituju 	<p>Mahasiswa mampu</p> <p>Merancang permainan berbasis budaya lokal</p> <p>Jenis penilaian Aktif dalam resentasi dan diskusi</p>
11	Mahasiswa mampu mengembangkan permainan tradisional dan analisa permainan tradisional	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan permainan tradisional dan analisa permainan tradisional 	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG	100 menit	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> Merancang permainan berbasis budaya lokal Mengidentifikasi permainan dan disesuaikan dengan usia anak Menganalisa hasil rancangan permainan • Mengembangkan permainan dan menguji cobakan sesuai dengan usia yang dituju 	<p>Mahasiswa mampu</p> <p>Merancang permainan berbasis budaya lokal</p> <p>Mengidentifikasi permainan dan disesuaikan dengan usia anak</p> <p>Jenis penilaian Aktif dalam resentasi dan diskusi</p>
12	Mahasiswa mampu mengembangkan permainan tradisional dan analisa permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan permainan tradisional dan analisa permainan tradisional 	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG	100 menit	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> Merancang permainan berbasis budaya lokal Mengidentifikasi permainan dan 	<p>Mahasiswa mampu</p> <p>Merancang permainan berbasis budaya lokal</p> <p>Mengidentifikasi permainan dan</p>

	tradisional				<p>disesuaikan dengan usia anak</p> <p>Menganalisa hasil rancangan permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan permainan dan menguji cobakan sesuai dengan usia yang dituju 	<p>disesuaikan dengan usia anak</p> <p>Jenis penilaian Aktif dalam resentasi dan diskusi</p>
13	Mahasiswa mampu mengembangkan permainan modifikasi dan analisa permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan permainan modifikasi dan analisa permainan modifikasi 	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG	100 menit	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> Merancang permainan modifikasi baik hasil adaptasi atau penemuan baru Mengidentifikasi permainan dan disesuaikan dengan usia anak Menganalisa hasil rancangan permainan • Mengembangkan permainan dan mengujicobakan sesuai dengan usia yang dituju 	<p>Mahasiswa mampu Merancang permainan modifikasi baik hasil adaptasi atau penemuan baru</p> <p>Jenis penilaian Aktif dalam pesentasi dan diskusi</p>
14	Mahasiswa mampu mengembangkan permainan modifikasi dan analisa permainan	<ul style="list-style-type: none"> • engembangan permainan modifikasi dan analisa permainan modifikasi 	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG	100 menit	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> Merancang permainan modifikasi baik hasil adaptasi atau penemuan baru Mengidentifikasi permainan dan disesuaikan dengan usia anak Menganalisa hasil 	<p>Mahasiswa mampu Merancang permainan modifikasi baik hasil adaptasi atau penemuan baru</p> <p>Jenis penilaian Aktif dalam pesentasi dan diskusi</p>

					rancangan permainan <ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan permainan dan mengujicobakan sesuai dengan usia yang dituju 	
15	Mahasiswa mampu mengembangkan permainan modifikasi dan analisa permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan permainan modifikasi dan analisa permainan modifikasi 	Bentuk Blended learning. Metode diskusi menggunakan e-learning dan WAG	100 menit	Mahasiswa mampu: <ul style="list-style-type: none"> Merancang permainan modifikasi baik hasil adaptasi atau penemuan baru Mengidentifikasi permainan dan disesuaikan dengan usia anak Menganalisa hasil rancangan permainan • Mengembangkan permainan dan mengujicobakan sesuai dengan usia yang dituju 	Mahasiswa mampu Merancang permainan modifikasi baik hasil adaptasi atau penemuan baru Jenis penilaian Aktif dalam pesentasi dan diskusi
16	Ujian Akhir Semester (UAS)					

C. KONTRAK BELAJAR

No	Kewajiban Dosen	No	Kewajiban Mahasiswa
1	Menyampaikan RPS melalui elearning.iainmadura.ac.id	1	Mendalami RPS guna mengetahui ketentuan-ketentuan perkuliahan selama satu semester
2	Menyampaikan materi kuliah sesuai RPS	2	Mengikuti perkuliahan sesuai ketentuan
3	Mendorong dan/atau memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya atau menyampaikan pendapat terkait materi kuliah	3	Mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen terkait materi kuliah, dengan mengisi absensi secara online

4	Menjawab pertanyaan-pertanyaan mahasiswa terkait materi yang belum dipahami atau terhadap materi yang dikritisi	4	Menghadiri perkuliahan sekurang-kurangnya 75% dari pertemuan yang digelar.
5	Memberikan penugasan sebagai feedback atas materi yang sudah disampaikan;	5	Mengikuti UTS dan UAS
6	Melaksanakan UTS	6	Berusaha menjadi mahasiswa yang religious
7	Melaksanakan UAS terhadap mahasiswa yang telah mengikuti kuliah minimal 75% dari pertemuan yang digelar		
8	Memberikan penilaian yang objektif mahasiswa selama perkuliahan		
9	Melakukan pembinaan akhlak dan spiritual serta membangun karakter kompetitif guna mewujudkan visi kampus "religious & kompetitif"		
10	Memberi jalan keluar terhadap permasalahan yang dihadapi mahasiswa dalam mengikuti kuliah		

D. RENCANA TUGAS TERSTRUKTUR

1	Tugas ke	1
2	Capaian	Mahasiswa mampu mendeskripsikan konsep Bermain dan permainan AUD
3	Bentuk	Analisis jurnal
4	Ketentuan	a. Tugas bersifat individual b. Tugas dikumpulkan pada minggu 9 c. Tugas ditulis tangan di kertas folio bergaris d. Tugas dikumpulkan melalui media elearning.iainmadura.ac.id paling lama sebelum pertemuan berikutnya (dalam bentuk pdf)
5	Sumber	Jurnal terindeks nasional
6	Waktu	60 menit
7	Bobot Penilaian	Isi (75%), penulisan (25%)
1	Tugas ke	2
2	Capaian	Mahasiswa mampu menganalisa dan mengintegrasikan teori dengan proses perancangan permainan untuk pembelajaran
3	Bentuk	Analisis video
4	Ketentuan	a. Tugas bersifat individual b. Tugas dikumpulkan pada minggu 12 c. Tugas diketik sesuai format d. Tugas dikumpulkan melalui media elearning.iainmadura.ac.id paling lama sebelum pertemuan berikutnya (dalam bentuk pdf)
5	Sumber	Video pembelajaran dari berbagai platform

6	Waktu	60 menit
7	Bobot Penilaian	Isi (75%), penulisan (25%)

1	Tugas ke	3
2	Capaian	Memahami teori dan perancangan permainan pada AUD
3	Bentuk	Presentasi makalah
4	Ketentuan	a. Tugas bersifat kelompok b. Tugas dikumpulkan satu hari sebelum presentasi c. Tugas diketik sesuai format d. Tugas dikumpulkan melalui media elearning.iainmadura.ac.id /WAG
5	Sumber	Berbagai buku dan jurnal sesuai materi yang dibutuhkan
6	Waktu	60 menit
7	Bobot Penilaian	Isi (75%), penulisan (25%)

E. RENCANA TUGAS MANDIRI

1	Capaian	Memahami secara mendalam teori dasar dan pengembangan permainan AUD
2	Bentuk	Analisis jurnal bermain dan permainan
3	Ketentuan	Ditulis dalam kertas folio dan dikumpulkan pada e-learning
4	Sumber	Jurnal nasional terindeks
5	Waktu Pelaksanaan	60 menit
6	Bobot Penilaian	Isi (75%), penulisan (25%)

F. BOBOT DAN KRITERIA PENILAIAN

- Bobot: Komponen & bobot nilai akhir meliputi: kehadiran (10%), performance (20%), penugasan (20%), UTS (20%), dan UAS (30%). Nilai akhir mata kuliah merupakan hasil penjumlahan lima komponen tersebut dibagi lima, dengan skala nilai 0-4. Jika salah satu dari lima komponen tersebut bernilai 0, maka dinyatakan tidak lulus.
- Kriteria:

Range	Nilai Angka	Nilai Huruf	Keterangan
95 - 100	4,00	A+	Lulus
90 - 94	3,75	A	Lulus
85 - 89	3,50	A-	Lulus
80 - 84	3,25	B+	Lulus

Range	Nilai Angka	Nilai Huruf	Keterangan
70 - 74	2,75	B-	Lulus
65 - 69	2,50	C	Lulus
60 - 64	2,00	C-	Lulus
51-59	1,75	D	Gagal

75 - 79	3,00	B	Lulus
---------	------	---	-------

0 - 49	1.00	E	Gagal
--------	------	---	-------

G. DAFTAR REFERENSI

Daftar Pustaka Utama	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sadiman, Arief S. dkk. 2010. Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press. ➤ Eliyawati, Cucu dkk (2005) Pemilihan dan pengembangan Sumber Belajar untuk anak usia dini, Jakarta, dikti, depdiknas. ➤ Marshall, Norman. 2009. Great Book of Wooden Toys: More Than 50 Easy-To-Build Projects (American Woodworker). USA: American Woodworker. ➤ Self, Charlie dan Tom Lensch. 2006. Crafting Wood Logic Puzzles: 18 Three-dimensional Games for the Hands and Mind. Minesota: Creative Publishing Internasional. ➤ Merret, Rob. 2013. Make Your Own Soft Toys. USA: Cico Books. ➤ Bullard. 2014. Creating Environments for Learning: Birth to Age Eight Plus Video-Enhanced Pearson e Text-Access card Package. USA: Pearson. ➤ Sorte, Daeschel& Amador. 2014. Nutrition, Health and Safety for Young Children: Promotion Wellness with Video-Enhanced Pearson eText-Access Card package, 2/E. USA: Pearson.
Daftar Pustaka Pendukung	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Segal, Bardige, Bardige, Breffni& Woika. 2012. All About Child Care and Early Education: A Comprehensive Resource for Child Care Professionals, 2/E. USA: Pearson Beaty. 2012. Skills for Preschool Teachers. 9/E. USA: Pearson. ➤ Tedjasaputra, Mayke S. 2001. Bermain dan Permainan. Jakarta: Grasindo. ➤ Sudono, Anggani. 2010. Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini. Jakarta: Grasindo. ➤ Morrison, George S. 2008. Fundamentals of Early Childhood Education 5th Ed. USA: Pearson Jalongo. 2014. Ealy Childhood Language Arts. USA: Pearson. ➤ McGee & Richgels. 2012. Literacy's Beginnings: Supporting Young Readers and Writers, 6/E. USA: Pearson. ➤

H. SATUAN ACARA PEMBELAJARAN (SAP)

Pertemuan ke	1
Capaian Pembelajaran MK	Mahasiswa mampu mendeskripsikan konsep matakuliah Bermain dan permainan (M1)
Bahan Kajian	Introduce dan overview matakuliah
Metode Pembelajaran	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG

Media	Materi dalam bentuk word, daftar hadir online		
Referensi	➤ RPS dan Sadiman, Arief S. dkk. 2010. Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.		
Alokasi Waktu	100 menit		
Indikator & Jenis Penilaian	<p>Indikator penilaian Mahasiswa dapat menjelaskan urgensi perkuliahan, tujuan dan materi yang berkaitan dengan bermain dan permainan AUD</p> <p>Jenis penilaian Mahasiswa mencatat semua informasi secara ringkas pada block /notebook.</p>		
Rincian Kegiatan:			
No	Tahap	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa
1	Pendahuluan (15 menit)	Memandu pengenalan, menjelaskan RPS	Memperkenalkan diri, mendengarkan dan menelaah RPS, bertanya, mengusulkan
2	Penyajian (75 menit)	Menjelaskan konsep dasar strategi pembelajaran mahasiswa untuk bertanya, menyampaikan pendapat, dan menjawab pertanyaan seputar materi	Menyimak dan mencatat materi, bertanya, dan menjawab pertanyaan dosen
3	Penutup (10 menit)	Menyimpulkan materi, memandu <i>post-test</i> , menyampaikan tugas individual	Melakukan <i>post-test</i> , bertanya (jika ada), mencatat tugas-tugas, dan melakukan absensi online.
Pertemuan ke			
		2	
Capaian Pembelajaran MK		Mampu menjelaskan bagaimana konsep bermain bagi anak AUD (S05, S17, P15, K12)	
Bahan Kajian		Konsep alat permainan edukatif (Pengertian, dan ruang lingkup)	
Metode Pembelajaran		Bentuk Blanded learning. Metode diskusi menggunakan e-learning dan WAG	
Media		e-learning dan WAG, PPT materi	
Referensi		➤ Eliyawati, Cucu dkk (2005) Pemilihan dan pengembangan Sumber Belajar untuk anak usia dini, Jakarta, dikti, depdiknas.	
Alokasi Waktu		100 menit	
Indikator & Jenis Penilaian		<p>Mahasiswa mampu memahami pentingnya Bermain dan permainan bagi AUD</p> <p>Jenis penilaian Mahasiswa mencatat semua informasi secara ringkas pada block /notebook. Mau bertanya dan berdiskusi</p>	
Rincian Kegiatan:			
No	Tahap	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa
1	Pendahuluan (10 menit)	Pembukaan, doa, dan brain storming	Presensi online, doa
2	Penyajian (80 menit)	Penyampaian materi dan diskusi terbimbing	Diskusi, tanya jawab, dan pemaparan pendapat dan pemikiran
3	Penutup (10 menit)	Penutup, recalling, doa	doa

Pertemuan ke	3		
Capaian Pembelajaran MK	Mahasiswa mampu Memahami Konsep dasar bermain AUD (S05, S17, P15, K12)		
Bahan Kajian	Pentingnya penyediaan alat permainan edukatif untuk AUD serta fungsi dan kedudukan APE (Quiz)		
Metode Pembelajaran	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG		
Media	PPT, e-learning dan WAG		
Referensi	➤ Marshall, Norman. 2009. Great Book of Wooden Toys: More Than 50 Easy-To-Build Projects (American Woodworker). USA: American Woodworker.		
Alokasi Waktu	100 menit		
Indikator & Jenis Penilaian	Mahasiswa mampu menyampaikan dan memahami mendeskripsikan Prinsip dan pentingnya manfaat bermain bagi AUD Jenis penilaian Mahasiswa mencatat semua informasi secara ringkas pada block /notebook. Mau bertanya dan berdiskusi		
Rincian Kegiatan:			
No	Tahap	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa
1	Pendahuluan (10 menit)	Pembukaan, doa, dan brain storming	Presensi online, doa
2	Penyajian (80 menit)	Penyampaian materi dan diskusi terbimbing	Diskusi, tanya jawab, dan pemaparan pendapat dan pemikiran
3	Penutup (10 menit)	Penutup, recalling, doa	doa
Pertemuan ke	4		
Capaian Pembelajaran MK	Mahasiswa mampu memahami Teori-teori dasar bermain AUD (S05, S17, P15, K12)		
Bahan Kajian	Alat permainan edukatif untuk pengembangan motorik kasar		
Metode Pembelajaran	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG		
Media	PPT, e-learning dan WAG		
Referensi	Merret, Rob. 2013. Make Your Own Soft Toys. USA: Cico Books.		
Alokasi Waktu	100 menit		
Indikator & Jenis Penilaian	Mahasiswa mampu menjelaskan teori dasar bermain pada AUD Jenis penilaian Aktif dalam resentasi dan diskusi		
Rincian Kegiatan:			
No	Tahap	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa
1	Pendahuluan	Pembukaan, doa, dan brain storming	Presensi online, doa

	(10 menit)		
2	Penyajian (80 menit)	Memberikan penguatan perkuliahan dan diskusi terbimbing	Presentasi materiDiskusi, tanya jawab, dan pemaparan pendapat dan pemikiran
3	Penutup (10 menit)	Penutup, recalling, doa	doa
Pertemuan ke 5			
Capaian Pembelajaran MK	Mahasiswa mampu memahami Perkembangan bermain AUD (karakteristik, tahapan, dan faktor yang mempengaruhi bermain) (S05, S17, P15, K12)		
Bahan Kajian	Alat permainan edukatif untuk pengembangan motorik halus		
Metode Pembelajaran	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG		
Media	PPT, e-learning dan WAG		
Referensi	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Daryanto, 2002. Pendidikan Kewirausahaan. Yogyakarta: Gaya Media ➢ Depdiknas. 2002 pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup. Jakarta: Depdiknas 		
Alokasi Waktu	100 menit		
Indikator & Jenis Penilaian	Mahasiswa mampu menyampaikan dan mendeskripsikan karakteristik perkembangan bermain AUD Jenis penilaian Aktif dalam resentasi dan diskusi		
Rincian Kegiatan:			
No	Tahap	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa
1	Pendahuluan (10 menit)	Pembukaan, doa, dan brain storming	Presensi online, doa
2	Penyajian (80 menit)	Memberikan penguatan perkuliahan dan diskusi terbimbing	Presentasi materiDiskusi, tanya jawab, dan pemaparan pendapat dan pemikiran
3	Penutup (10 menit)	Penutup, recalling, doa	doa
Pertemuan ke 6			
Capaian Pembelajaran MK	Mahasiswa mampu memahami permainan dan Kedudukan bermain dalam pembelajaran AUD dan bermain pada ABK (S05, S17, P15, K12)		
Bahan Kajian	Memahami ciri-ciri Alat permainan edukatif untuk pengembangan kognitif Memahami berbagai APE utnuk pengembangan kognitif		
Metode Pembelajaran	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG		

Media	PPT, e-learning dan WAG		
Referensi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Daryanto, 2002. Pendidikan Kewirausahaan. Yogyakarta: Gaya Media ➤ Depdiknas. 2002 pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup. Jakarta: Depdiknas 		
Alokasi Waktu	100 menit		
Indikator & Jenis Penilaian	Mahasiswa mampu menyampaikan kedudukan bermain dan permainan pada AUD Jenis penilaian Aktif dalam resentasi dan diskusi		
Rincian Kegiatan:			
No	Tahap	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa
1	Pendahuluan (10 menit)	Pembukaan, doa, dan brain storming	Presensi online, doa
2	Penyajian (80 menit)	Memberikan penguatan perkuliahan dan diskusi terbimbing	Presentasi materi Diskusi, tanya jawab, dan pemaparan pendapat dan pemikiran
3	Penutup (10 menit)	Penutup, recalling, doa	doa
Pertemuan ke	7		
Capaian Pembelajaran MK	Mahasiswa mampu memahami Bermain dalam konteks budaya (S05, S17, P15, K12)		
Bahan Kajian	Memahami ciri-ciri Alat permainan edukatif untuk pengembangan bahasa Memahami berbagai APE untuk pengembangan bahasa		
Metode Pembelajaran	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG		
Media	PPT, e-learning dan WAG		
Referensi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Daryanto, 2002. Pendidikan Kewirausahaan. Yogyakarta: Gaya Media ➤ Depdiknas. 2002 pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup. Jakarta: Depdiknas 		
Alokasi Waktu	100 menit		
Indikator & Jenis Penilaian	Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya bermain dalam budaya tertentu Jenis penilaian Aktif dalam resentasi dan diskusi		
Rincian Kegiatan:			
No	Tahap	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa
1	Pendahuluan (10 menit)	Pembukaan, doa, dan brain storming	Presensi online, doa
2	Penyajian (80 menit)	Memberikan penguatan perkuliahan dan diskusi terbimbing	Presentasi materi Diskusi, tanya jawab, dan pemaparan pendapat dan pemikiran
3	Penutup (10 menit)	Penutup, recalling, doa	doa

Pertemuan ke	8		
Capaian Pembelajaran MK	Mahasiswa mampu memahami makna APE dalam lingkup AUD dan sesuai dengan karakteristik usia anak(S05, S17, P15, K12)		
Bahan Kajian	UTS		
Metode Pembelajaran	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG		
Media	PPT, e-learning dan WAG		
Referensi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Daryanto, 2002. Pendidikan Kewirausahaan. Yogyakarta: Gaya Media ➤ Depdiknas. 2002 pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup. Jakarta: Depdiknas 		
Alokasi Waktu	100 menit		
Indikator & Jenis Penilaian	Mahasiswa mampu menjelaskan materi yang telah disampaiakn		
Rincian Kegiatan:			
No	Tahap	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa
1	Pendahuluan (10 menit)	Pembukaan, doa, dan brain storming	Presensi online, doa
2	Penyajian (80 menit)	Menilai hasil evaluasi mahasiswa	Menjawab dan menjelaskan soal evaluasi
3	Penutup (10 menit)	Penutup, recalling, doa	doa
Pertemuan ke	9		
Capaian Pembelajaran MK	Mahasiswa mampu memahami Bermain indoor dan outdoor serta resiko yang ditimbulkan (S05, S17, P15, K12)		
Bahan Kajian	Memahami konsep teori pembelajaran montessori Memahami konspe pengembangan APE montessori Memahami berbagai APE montessori dan cara bermainnya		
Metode Pembelajaran	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG		
Media	PPT, e-learning dan WAG		
Referensi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Daryanto, 2002. Pendidikan Kewirausahaan. Yogyakarta: Gaya Media ➤ Depdiknas. 2002 pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup. Jakarta: Depdiknas 		
Alokasi Waktu	100 menit		
Indikator & Jenis Penilaian	Mahasiswa mampu Menjelaskan kegiatan bermain indoor Menjelaskan kegiatan bermain outdoor		

	Jenis penilaian Aktif dalam resentasi dan diskusi		
Rincian Kegiatan:			
No	Tahap	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa
1	Pendahuluan (10 menit)	Pembukaan, doa, dan brain storming	Presensi online, doa
2	Penyajian (80 menit)	Memberikan penguatan perkuliahan dan diskusi terbimbing	Presentasi materiDiskusi, tanya jawab, dan pemaparan pendapat dan pemikiran
3	Penutup (10 menit)	Penutup, recalling, doa	doa
Pertemuan ke			
	10		
Capaian Pembelajaran MK	Mahasiswa mampu mengembangkan permainan tradisional dan analisa permainan tradisional (S05, S17, P15, K12)		
Bahan Kajian	Memahami konspe pengembngan APE montessori Memahami berbagai APE montessori dan cara bermainnya		
Metode Pembelajaran	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG		
Media	PPT, e-learning dan WAG		
Referensi	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Daryanto, 2002. Pendidikan Kewirausahaan. Yogyakarta: Gaya Media ➢ Depdiknas. 2002 pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup. Jakarta: Depdiknas 		
Alokasi Waktu	100 menit		
Indikator & Jenis Penilaian	Mahasiswa mampu Merancang permainan berbasis budaya lokal Jenis penilaian Aktif dalam resentasi dan diskusi		
Rincian Kegiatan:			
No	Tahap	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa
1	Pendahuluan (10 menit)	Pembukaan, doa, dan brain storming	Presensi online, doa
2	Penyajian (80 menit)	Penyampaian materi dan diskusi terbimbing	Memberikan penguatan perkuliahan dan diskusi terbimbing
3	Penutup (10 menit)	Penutup, recalling, doa	doa
Pertemuan ke			
	11		
Capaian Pembelajaran MK	Mahasiswa mampu mengembangkan permainan tradisional dan analisa permainan tradisional (S05, S17, P15, K12)		
Bahan Kajian	Memahami berbagai jenis literasi AUD		

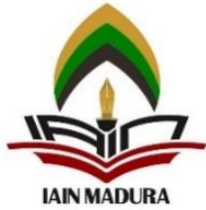
Presentasi materi dan pemikiran

	Memahami berbagai APE pengembangan literasi AUD		
Metode Pembelajaran	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi menggunakan e-learning dan WAG		
Media	PPT, e-learning dan WAG		
Referensi	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Daryanto, 2002. Pendidikan Kewirausahaan. Yogyakarta: Gaya Media ➢ Depdiknas. 2002 pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup. Jakarta: Depdiknas 		
Alokasi Waktu	100 menit		
Indikator & Jenis Penilaian	Mahasiswa mampu Merancang permainan berbasis budaya lokal Mengidentifikasi permainan dan disesuaikan dengan usia anak Jenis penilaian Aktif dalam resentasi dan diskusi		
Rincian Kegiatan:			
No	Tahap	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa
1	Pendahuluan (10 menit)	Pembukaan, doa, dan brain storming	Presensi online, doa
2	Penyajian (80 menit)	Memberikan penguatan perkuliahan dan diskusi terbimbing	Presentasi materi Diskusi, tanya jawab, dan pemaparan pendapat dan pemikiran
3	Penutup (10 menit)	Penutup, recalling, doa	doa
Pertemuan ke	12		
Capaian Pembelajaran MK	Mahasiswa mampu mengembangkan permainan tradisional dan analisa permainan tradisional (S05, S17, P15, K12)		
Bahan Kajian	Pengembangan alat permainan edukatif untuk berbagai aspek		
Metode Pembelajaran	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi menggunakan e-learning dan WAG		
Media	PPT, e-learning dan WAG		
Referensi	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Daryanto, 2002. Pendidikan Kewirausahaan. Yogyakarta: Gaya Media ➢ Depdiknas. 2002 pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup. Jakarta: Depdiknas 		
Alokasi Waktu	100 menit		
Indikator & Jenis Penilaian	Mahasiswa mampu Merancang permainan berbasis budaya lokal Mengidentifikasi permainan dan disesuaikan dengan usia anak Jenis penilaian Aktif dalam resentasi dan diskusi		
Rincian Kegiatan:			
No	Tahap	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa
1	Pendahuluan	Pembukaan, doa, dan brain storming	Presensi online, doa

	(10 menit)		
2	Penyajian (80 menit)	Memberikan penguatan perkuliahan dan diskusi terbimbing	Presentasi materiDiskusi, tanya jawab, dan pemaparan pendapat dan pemikiran
3	Penutup (10 menit)	Penutup, recalling, doa	doa
Pertemuan ke 13			
Capaian Pembelajaran MK		Mahasiswa mampu mengembangkan permainan modifikasi dan analisa permainan (S05, S17, P15, K12)	
Bahan Kajian		Pengembangan alat permainan edukatif untuk berbagai aspek	
Metode Pembelajaran		Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG	
Media		PPT, e-learning dan WAG	
Referensi		<ul style="list-style-type: none"> ➢ Daryanto, 2002. Pendidikan Kewirausahaan. Yogyakarta: Gaya Media ➢ Depdiknas. 2002 pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup. Jakarta: Depdiknas 	
Alokasi Waktu		100 menit	
Indikator & Jenis Penilaian		Mahasiswa mampu Merancang permainan modifikasi baik hasil adaptasi atau penemuan baru Jenis penilaian Aktif dalam pesentasi dan diskusi	
Rincian Kegiatan:			
No	Tahap	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa
1	Pendahuluan (10 menit)	Pembukaan, doa, dan brain storming	Presensi online, doa
2	Penyajian (80 menit)	Memberikan penguatan perkuliahan dan diskusi terbimbing	Presentasi materiDiskusi, tanya jawab, dan pemaparan pendapat dan pemikiran
3	Penutup (10 menit)	Penutup, recalling, doa	doa
Pertemuan ke 14			
Capaian Pembelajaran MK		Mahasiswa mampu mengembangkan permainan modifikasi dan analisa permainan (S05, S17, P15, K12)	
Bahan Kajian		Pengembangan alat permainan edukatif untuk berbagai aspek	
Metode Pembelajaran		Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG	
Media		PPT, e-learning dan WAG	

Referensi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Daryanto, 2002. Pendidikan Kewirausahaan. Yogyakarta: Gaya Media ➤ Depdiknas. 2002 pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup. Jakarta: Depdiknas 		
Alokasi Waktu	100 menit		
Indikator & Jenis Penilaian	Mahasiswa mampu Merancang permainan modifikasi baik hasil adaptasi atau penemuan baru Jenis penilaian Aktif dalam pesentasi dan diskusi		
Rincian Kegiatan:			
No	Tahap	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa
1	Pendahuluan (10 menit)	Pembukaan, doa, dan brain storming	Presensi online, doa
2	Penyajian (80 menit)	Memberikan penguatan perkuliahan dan diskusi terbimbing	Presentasi materiDiskusi, tanya jawab, dan pemaparan pendapat dan pemikiran
3	Penutup (10 menit)	Penutup, recalling, doa	doa
Pertemuan ke	15		
Capaian Pembelajaran MK	Mahasiswa mampu mengembangkan permainan modifikasi dan analisa permainan (S05, S17, P15, K12)		
Bahan Kajian	Dokumentasi APE dengan dalam berbagai sumber		
Metode Pembelajaran	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG		
Media	PPT, e-learning dan WAG		
Referensi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Daryanto, 2002. Pendidikan Kewirausahaan. Yogyakarta: Gaya Media ➤ Depdiknas. 2002 pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup. Jakarta: Depdiknas 		
Alokasi Waktu	100 menit		
Indikator & Jenis Penilaian	Mahasiswa mampu Merancang permainan modifikasi baik hasil adaptasi atau penemuan baru Jenis penilaian Aktif dalam pesentasi dan diskusi		
Rincian Kegiatan:			
No	Tahap	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa
1	Pendahuluan (10 menit)	Pembukaan, doa, dan brain storming	Presensi online, doa
2	Penyajian (80 menit)	Memberikan penguatan perkuliahan dan diskusi terbimbing	Presentasi materiDiskusi, tanya jawab, dan pemaparan pendapat dan pemikiran
3	Penutup (10 menit)	Penutup, recalling, doa	doa

Pertemuan ke	16		
Capaian Pembelajaran MK	Mahasiswa mampu menunjukkan kinerja dalam merancang dan menciptakan permainan AUD yang tepat dan sesuai dengan karakteristik usia anak.(P11, P15, K21)		
Bahan Kajian	UAS		
Metode Pembelajaran	Bentuk Blanded learning. Metode diskusi meggunakan e-learning dan WAG		
Media	PPT, e-learning dan WAG		
Referensi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Daryanto, 2002. Pendidikan Kewirausahaan. Yogyakarta: Gaya Media ➤ Depdiknas. 2002 pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup. Jakarta: Depdiknas 		
Alokasi Waktu	100 menit		
Indikator & Jenis Penilaian	Mahasiswa mampu menjawab dan menjelaskan materi yang didapatkan dari pertanyaan yang diberikan		
Rincian Kegiatan:			
No	Tahap	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa
1	Pendahuluan (10 menit)	Pembukaan, doa, dan brain storming	Presensi online, doa
2	Penyajian (80 menit)	Menilai hasil evaluasi mahasiswa	
3	Penutup (10 menit)	Penutup, recalling, doa	doa



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA
FAKULTAS TARBIYAH
PROGRAM STUDI PIAUD**

Jln. Panglegur Km. 4 Telp. (0324) 327243 & Faks. 0324-322551 Pamekasan 6937
Website: piaud@iainmadura.ac.id ; e-mail: piaud@iainmadura.ac.id


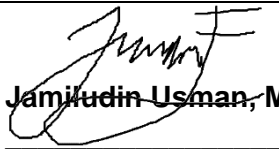
LEMBAR VALIDASI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GENAP 2022-2023

Mata Kuliah : Bermain dan Permainan
Semester : IV
Nama Dosen Pengampu : Luthfatun Nisa', M. Pd

No	Aspek yang dinilai	Sesuai	Tidak sesuai	Ket
	Komponen RPS	v		
A	Identitas	v		
	1. Nama MK	v		
	2. Kode MK	v		
	3. Bobot SKS	v		
	4. Semester Pengampu, Kode	v		
	5. Rumpun MK	v		
	6. Perumusan CPL Prodi	v		
	7. Perumusan CP-MK	v		
	8. Nama Dosen Pengampu	v		
	9. Nama Dosen Koordinator	v		
	10. Nama Ketua Prodi	v		
B	Rencana Pembelajaran	v		
	1. Kemampuan Akhir yang diharapkan	v		
	2. Bahan Kajian	v		
	3. Bentuk dan Metode Pembelajaran	v		
	4. Alokasi Waktu	v		
	5. Pengalamn Belajar	v		
	6. Penilaian (Indikator dan Jenis)	v		
C	Kontrak Belajar	v		
D	Rencana Tugas Terstruktur	v		
E	Rencana Tugas Mandiri	v		
F	Sistem Penilaian	v		
G	Daftar Referensi	v		
H	SAP	v		
I	Integrasi Penelitian Dengan Pembelajaran	v		
J	Integrasi Pengabdian Dengan Pembelajaran	v		
H	Integrasi Moderasi Beragama Dengan Pembelajaran	v		

Pamekasan, 06 Maret 2023

Dosen Pengampu	Direvisi Tgl	Ketua Program Studi
 Luthfatun Nisa', M. Pd _____	 Jamiludin Usman, M. Pd.I

International certification of standardization

