



# **RPS**

# **MK Pengembangan**

# **Teori dan Konsep Bermain**

# **Anak Usia Dini**

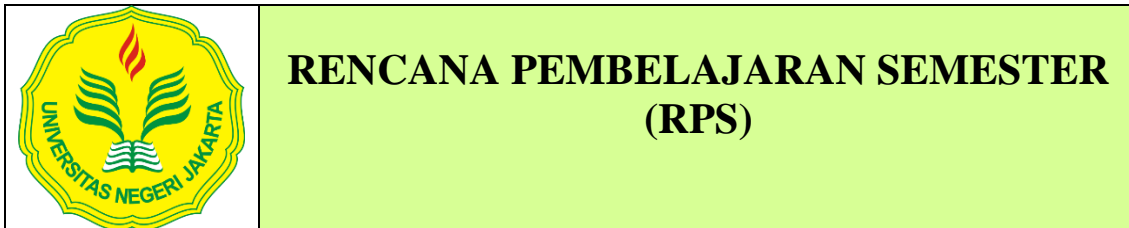
---

PROGRAM STUDI S3/DOKTOR PAUD

PASCA SARJANA | UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA



## 13 Rencana Pembelajaran Semester (RPS)



<b>Universitas</b>	: Universitas Negeri Jakarta
<b>Fakultas</b>	: Pasca Sarjana
<b>Program Studi</b>	: <b>S3 Pendidikan Anak Usia Dini</b>
<b>Mata Kuliah</b>	: <b>Pengembangan Teori dan Konsep Bermain Anak Usia Dini</b>
<b>Bobot sks</b>	: <b>3 sks</b>
<b>Kode Mata Kuliah</b>	: <b>99209433</b>
<b>Kode Seksi</b>	:
<b>Bentuk/Sifat</b>	: (1) Teori (2) Seminar (3) Praktikum*)
<b>Pra-Syarat (jika ada)</b>	: -
<b>Semester</b>	: Ganjil/3 (tiga) MK Pilihan
<b>Periode Kuliah</b>	: Agustus - Januari
<b>Jumlah Pertemuan</b>	: 16 X pertemuan*) @150 menit
<b>Jadwal Kuliah</b>	: -
<b>Ruang Kuliah</b>	: -

\*) coret yang tidak perlu

### A. DESKRIPSI MATAKULIAH

1. Mata kuliah ini berfokus pada peran penting kegiatan bermain dalam mendukung perkembangan holistik anak usia dini yang mencakup peran pendidik anak usia dini dalam mendukung permainan, eksplorasi, dan penyelidikan anak dari berbagai budaya dan kemampuan.
2. Materi yang dibahas menghubungkan antara teori ke praktik dalam pengembangan kegiatan bermain untuk anak usia dini berdasarkan hasil analisis berbagai teori, konsep dan fungsi bermain melalui kegiatan mendiskusikan lingkungan yang mendukung permainan dan pembelajaran anak, mengembangkan prinsip dan strategi dalam merencanakan dan melaksanakan pengalaman dan lingkungan belajar yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini, mempersiapkan pengalaman yang direncanakan untuk anak, menyelidiki peran pendidik anak usia dini, ruang bermain dalam/luar ruangan, bahan dan peralatan dalam perencanaan dan mendukung kebutuhan belajar anak usia dini.



3. Perkuliahan dilaksanakan dengan pendekatan berpusat pada mahasiswa, dengan metode *project-based learning* dimana mahasiswa akan menghasilkan beragam produk akademik terkait teori dan konsep bermain anak usia dini.

## B. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) YANG DIBEBANKAN DALAM MATAKULIAH

Ranah	Capaian Pembelajaran Lulusan
Sikap	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. (S-5)</li><li>2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. (S-9)</li></ol>
Keterampilan umum	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya. (K-1)</li><li>2. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi. (K-3)</li></ol>
Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mampu menemukan atau mengembangkan teori/konsepsi/ gagasan ilmiah baru, memberikan kontribusi pada pengembangan serta pengamalan ilmu pengetahuan dan/atau teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora dan pendidikan multikultural di bidang Pendidikan Anak Usia Dini, dengan menghasilkan penelitian ilmiah berdasarkan metodologi ilmiah, pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif. (P-6)</li></ol>
Keterampilan Khusus	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengembangkan perangkat pembelajaran yang inovatif dan kreatif. (KK-3)</li><li>2. Mampu menyusun argumen dan solusi keilmuan, teknologi atau seni berdasarkan pandangan kritis atas fakta, konsep, prinsip, atau teori yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan etika akademik, serta mengkomunikasikannya melalui media massa, jurnal/prosiding atau langsung kepada masyarakat. (KK-7)</li></ol>



### C. BAHAN KAJIAN/POKOK BAHASAN

BAHAN KAJIAN/ POKOK BAHASAN	SUB- BAHAN KAJIAN /SUB-POKOK BAHASAN
1. Hakikat bermain dan permainan anak usia dini	1.1. Pengertian bermain menurut berbagai ahli pendidikan/psikologi
	1.2. Sejarah perkembangan teori bermain
	1.3. Fungsi dan manfaat bermain bagi perkembangan anak usia dini ( <i>Significance of Play in Child Development: Theoretical Perspectives</i> )
2. Perkembangan bermain anak usia dini	2.1. Tahapan perkembangan bermain anak usia dini
	2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bermain anak usia dini (faktor internal dan eksternal)
3. Tipe dan jenis kegiatan bermain dan permainan anak usia dini	3.1. Bermain Aktif ( <i>Tactile Play, Functional Play, Constructive Play, Destructive Play, Creative Play, Dramatic/ Symbolic Play, Play Games, etc</i> )
	3.2. Bermain Pasif ( <i>Resepive Play</i> )
4. Model-model bermain dan alat permainan menurut para ahli	4.1. Pestalozi
	4.2. Froebel
	4.3. Montessori
	4.4. Decroly
	4.5 Vygotsky
	4.6. Hurlock
5. Syarat-syarat bermain dan permainan edukatif anak usia dini	5.1. <i>Play Space</i>
	5.2. <i>Play Time</i>
	5.3. <i>Play Fellows</i>
	5.4. <i>Play Things</i>
	5.5. <i>Play Rules</i>
6. Alat Permainan Edukatif (APE) anak usia dini (Teori Martha Bronson)	6.1. Kriteria/karakteristik dan Jenis APE anak usia dini
	6.2. Jenis APE untuk <i>Young Infant</i> (lahir – 6 bulan)
	6.3. Jenis APE untuk <i>Older Infant</i> (7 – 12 bulan)
	6.4. Jenis APE untuk <i>Young Toddlers</i> (1 tahun)
	6.5. Jenis APE untuk <i>Older toddlers</i> ( 2 tahun)
	6.6. Jenis APE untuk <i>Preschool &amp; Kindergarten children</i> (3 – 5 tahun)
	6.7. Jenis APE untuk <i>Primary-School children</i> (6 – 8 tahun)



7. Bermain dan budaya	7.1. Permainan tradisional
8. Bermain dan sosialisasi	8.1. Permainan kelompok
9. Bermain dan teknologi	9.1. Permainan digital dan animasi
10. Bermain dan kreativitas (Creative Play)	10.1. Tujuan dan fungsi bermain kreatif
	10.2. Jenis dan klasifikasi bermain kreatif
11. <i>Structured Play VS Unstructured Play</i> (Bermain terstruktur Vs Bermain tak tersruktur)	<i>11.1 Games with Rules VS Free Play</i>
	<i>11.2 Indoor Play VS Outdoor Play</i>
	<i>11.3 Transformative Play</i>
	<i>11.4 Play as therapy</i>
12. <i>Play as the center of curriculum</i>	<i>12.1 Math</i>
	<i>12.2 Language and literacy</i>
	<i>12.3 Science</i>
	<i>12.4 Art</i>
	<i>12.5 Social study</i>
13. <i>Learning Center</i> (Bermain Sentra)	13.1 Tiga jenis main dalam sentra (sensorimotor, pembangunan dan peran)
	13.2 Pijakan bermain sentra
	13.3 Pengembangan kegiatan bermain sentra (10 standar sentra; balok, peran, bahan alam, seni, persiapan, komputer, memasak, discovery/ penemuan, imtaq dan outdoor)

#### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN (METODE)

Metode atau strategi pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah ini adalah metode yang menggunakan pendekatan berpusat pada mahasiswa (*student centeredness*) melalui metode *Case-Based Learning*, *Pproject-Based Learning* dan *Blended Learning*.

##### 1. *Case-based Learning*

- Dilaksanakan pada pembahasan materi jenis-jenis alat permainan edukatif (APE).
- Langkah-langkah pembelajarannya:
  - a. Mahasiswa melakukan observasi lapangan tentang kasus penggunaan APE yang terjadi di rumah/lembaga PAUD (penggunaan APE secara tidak tepat, tidak sesuai usia perkembangan anak, mengandung bahan yang berbahaya untuk anak



serta tidak tepat pendampingan yang diberikan oleh orangtua/pendidik) dan kasus lain yang ditemukan.

- b. Mahasiswa menganalisis kasus berdasarkan konsep dan teori bermain, perkembangan bermain anak dan jenis APE.
  - c. Mahasiswa merumuskan temuan lapangannya, mencari penyebab, dampak serta mengusulkan solusi untuk mengatasi permasalahan/kasus tersebut.
- Hasil pembelajaran diukur menggunakan instrumen:
    - a. Penilaian kinerja (laporan kasus, analisis masalah, presentasi dan diskusi kasus)
    - b. Portofolio

## 2) *Project-Based Learning*

- Proyek yang dikerjakan adalah merancang/membuat desain, membuat produk APE dan melakukan simulasi kegiatan bermain dan pendampingan kegiatan bermain untuk anak usia dini dengan APE tersebut.
- Subproyek/tugas pendukung pengerjaan proyek adalah:
  - a. Membuat makalah kelompok dengan topik: Bermain dan Budaya (Permainan Tradisional), Bermain dan *Sosialisasi (Social Play)*, *Bermain dan Teknologi (digital/animation game)* serta Bermain dan Kreativitas (*creative play*).
  - b. Presentasi makalah dalam diskusi kelas
  - c. Merumuskan konsep dan teori berdasarkan hasil diskusi kelas.
- Langkah-langkah pembelajarannya adalah:
  - a. Merumuskan konsep dan teori yang telah dikaji dalam diskusi kelas
  - b. Membuat rancangan/desain alat permainan edukatif yang mengandung konten kurikulum AUD.
  - c. Membuat produk alat permainan edukatif berdasarkan rancangan/desain.
  - d. Melakukan simulasi dari APE yang telah diproduksi di depan kelas dengan pengembangan strategi pembelajaran berbasis sentra (bermain sentra).
- Hasil pembelajaran diukur menggunakan instrumen:
  - a. Portofolio
  - b. Pengamatan/Observasi
  - c. Penilaian Kinerja

## E. MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran yang digunakan dalam matakuliah ini adalah;

Perangkat Keras	Perangkat Lunak
1. Papan tulis	1. LMS UNJ
2. LCD/Proyektor	2. Microsoft Teams
3. Laptop/Smart phone	3. Quizizz.com/Gdrive/Gform



## F. TUGAS (TAGIHAN)

Produk akademik yang dihasilkan melalui matakuliah ini adalah;

- Resume materi perkuliahan/artikel/video
- Makalah
- Laporan observasi/kasus
- Rancangan/desain APE dan panduan simulasi bermain
- Produk APE yang telah dirancang mahasiswa
- Buku panduan bermain/APE

## G. PENILAIAN

1. Komponen dan bobot penilaian dalam persentase:

(Komponen dan bobot penilaian terkait dengan CPMK yang ada dalam butir B).

- Sikap 20 %
- Keterampilan umum 20 %
- Keterampilan khusus 30 %
- Pengetahuan 30 %

2. Strategi penilaian:

- Tes tulis berupa quiz (pilihan ganda dan essay)
- Non-tes berupa;
  - Observasi (kehadiran dan keaktifan),
  - Penilaian kinerja (presentasi, laporan hasil observasi/analisis),
  - Portofolio (kumpulan tugas mandiri dan kelompok, rancangan/desain APE, panduan/simulasi bermain dan Produk APE/Alat Permainan Edukatif).

Strategi Penilaian	Aspek yang Dinilai			
	Sikap	Keterampilan Umum	Keterampilan Khusus	Pengetahuan
Tes tulis (Quiz)	○	●	●	●
Observasi	●	●	●	●
Penilaian Kinerja	●	●	●	●
Portofolio	●	●	●	●

*Esdal, Lars. Defining & Measuring Student-Centered Outcomes. Education Evolving, 2018, pp. 19.*

### Keterangan:

- Tidak digunakan dalam penilaian
- Kadang digunakan dalam dalam kasus penilaian tertentu
- Sering digunakan untuk menilai keterampilan yang dimaksud



- Sikap (mencakup Keterampilan Abad ke-21 yang relevan)
- Keterampilan Umum (Mencakup Keterampilan Abad ke-21 dan Literasi digital yang relevan)
- Strategi penilaian disesuaikan dengan aktivitas yang dilakukan mahasiswa dalam matakuliah.
- Keterampilan Abad ke-21 menyesuaikan Permendikbud yang terdiri atas 6 C, yaitu: *Communication, Collaboration, Critical thinking, Creative thinking, Computational logic, Compassion* dan *Civic responsibility*.

### 3. Instrumen:

- a. Tes pilihan ganda dan esay dalam platform Quizizz.com
- b. Rubrik penilaian presentasi makalah
- c. Rubrik penilaian kinerja dan hasil produk APE/portofolio kerja.
- d. Catatan kehadiran dan keaktifan dalam perkuliahan

*(Instrumen dan rubrik penilaian terlampir dalam dokumen RPS ini)*

### 4. Kriteria penilaian/kelulusan

Mahasiswa dikategorikan lulus mata kuliah ini apabila memiliki nilai akhir minimal C berdasarkan rentang penilaian berikut ini:

Tingkat Penguasaan (%)	Huruf	Angka	Keterangan
86 – 100	A	4,0	Lulus
81 – 85	A-	3,7	Lulus
76 – 80	B+	3,3	Lulus
71 – 75	B	3,0	Lulus
66 – 70	B-	2,7	Lulus
61 – 65	C+	2,3	Lulus
56 – 60	C	2,0	Lulus
51 – 55	C-	1,7	Belum Lulus
46 – 50	D	1,0	Belum Lulus
0 – 45	E	0,0	Belum Lulus

## H. KEBIJAKAN PERKULIAHAN

- a. Kehadiran : Kehadiran minimal 80% tatap muka sebagai syarat diperbolehkan untuk mengikuti UTS dan UAS.
- b. Keterlambatan :
  - Keterlambatan masuk kelas selama 20 menit diizinkan mengikuti perkuliahan dan dicatat "hadir" dalam presensi.





- Keterlambatan masuk kelas > 20 menit tetap diizinkan mengikuti perkuliahan tetapi dicatat "tidak hadir" dalam presensi.
  - Keterlambatan penyerahan dari tenggat waktu yang ditetapkan akan mendapat pengurangan nilai 5% dari total nilai.
- c. Tidak mengikuti ujian (UTS-UAS) /tidak menyerahkan tugas : Mahasiswa yang tidak mengikuti ujian atau tidak menyerahkan tugas tanpa pemberitahuan akan diberikan nilai D pada ujian/tugas tersebut.
- d. Kecurangan akademik :
  - Mahasiswa wajib mematuhi standar aturan dan kebijakan tentang kejujuran akademik dan menghindari tindakan plagiarisme dan kecurangan dalam ujian. Tindakan plagiarisme dan kecurangan dalam ujian akan diberikan nilai E pada ujian tersebut)
  - Mahasiswa yang menyontek/copy paste/sama persis dengan tugas teman mahasiswa yang lain akan mendapatkan pengurangan nilai 50% dari nilai sebenarnya (karena tidak jelas siapa yang mencontek dan dicontek)
- e. Etika di dalam kelas luring :
  - Mahasiswa tidak diperkenankan mengenakan pakaian yang memperlihatkan aurat (ketat/transparan).
  - Mahasiswa tidak menggunakan alat komunikasi (HP/gadget) untuk keperluan yang tidak terkait dengan pembelajaran.
  - Mahasiswa tidak membuat kegaduhan yang mengganggu ketertiban pembelajaran, saat perkuliahan berlangsung memasang silent mode pada gadgetnya.
- f. Etika di dalam kelas daring :
  - Mahasiswa tidak diperkenankan mengenakan pakaian yang memperlihatkan aurat (ketat/transparan).
  - Mahasiswa wajib menampilkan identitas diri dalam bentuk tulisan nama dan foto profil.
  - Mahasiswa wajib on camera pada saat perkuliahan daring berlangsung, kecuali ada kendala jaringan atau hal lain yang telah dikomunikasikan sebelumnya kepada dosen.



## I. SUMBER (REFERENSI)

### Referensi Utama:

1. Bergen, D., *Play as A Medium for Learning and Development*, Portsmouth, Nh: Heinemann, 1988.
2. Bronson, Martha B., *The Right Stuff for Children Birth to 8*. Washington DC: NAEYC, 1999.
3. Catron, Carol E., dan Allen, Jan, *Early Childhood Curriculum: A Creative Play Model, 2<sup>nd</sup> Edition*. New Jersey: Merrill Publ., 2007.
4. Dockett, Sue, Fler, Marilyn, *Play and Pedagogy in Early Chidlhood Bending the Rules*, Australia: Thomson, 2002.
5. Hendrick, J., Weissman, P., *The Whole Child: Development Education for the Early Years and Early Childhood Settings and Approaches*, New Jersey: Pearson Education, Inc., 2006.
6. Jamaris, Martini, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Grasindo, 2006.
7. Jamaris, Martini, *Pengembangan Multiple Intelligences dan Aplikasinya Melalui Pembelajaran Terpadu di Taman Kanak-Kanak*, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 2005
8. FC Sandrawati, M., Jamaris, A., Supena. *Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak Adhd (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Usia 5 - 6 Tahun Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dan Berbasis Modifikasi Perilaku*, Jurnal Visipena 10 (1), 27-38.
9. Klugman, Edgar, *Play, Policy and Practice*, Minnesota: Redleaf Edition, 2007.
10. Mayesty, Mary. *Creative Activities for Young Children 11<sup>th</sup>Ed.: Play, Development, and Creativity*. New York: Delmar Publishers Inc., 2014.
11. Nurani, Yuliani, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Indeks, 2019.
12. Salen, Katie and Zimmerman, Eric, *Rules of Play - Game Design Fundamentals*, Massachusetts London: The MIT Press Cambridge, 2004.
13. UNICEF, *Learning Through Play*, New York USA: The LEGO Foundation, 2018.
14. Van Hoorn, Judith, Nourot, Patricia, Scales, Barbara, Alward, Keith, *Play as the Center of the Curriculum*, New Jersey: Pearson Education, Inc., 2014.
15. Wolfgang, Charles H., *Growing and Learning Through Play*, USA: Judy/Instructure Practise, 1991.
16. Wulan, Sri, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini (Sebuah Panduan bagi Para Pendidik PAUD Formal dan Nonformal)*, Depok: Arya Duta, 2015.



### Referensi Pendukung:

1. Brewer, Jo Ann, *Introduction to Early Childhood Education\_Preschool through Primary School*, 4th Press, USA: Pearson Education, Inc., 2007.
2. Feeney, Stephanie, et al., *Who am I in the Lives of Children. 7 ed.*, Pearson Education, Inc., 2006.
3. "Froebel Web Time Line", 2015, <  
<https://www.froebelweb.org/weblines.html>>
4. Wolfgang, Charles H., *School for Young Children Developmentally Appropriate Practices*. Needham Height Allyn and Bacon, 1992.
5. Wulan, Sri, *Laporan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat: Workshop Pemanfaatan Alat dan Bahan Rumah Tangga sebagai Alat Permainan Anak Usia Dini bagi Tutor PAUD di DKI Jakarta, FIP UNJ*, 2011.
6. Wulan, Sri, *Laporan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat Pelatihan Membuat Media Belajar PAUD Menggunakan Bahan Daur Ulang Bagi Guru PAUD Di Bantar Gebang, Bekasi, FIP UNJ*, 2020.
7. Suryani, Yuni, Dhieni, N., Wulan, Sri., *Development of Kucermat Media for Early Writing Skill Children Aged 5-6 Years*, Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 3 Nomor 2 (Desember 2019) ISSN 2549- 8371 | E-ISSN 2580-5843, [https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden\\_age/article/view/5466/3586](https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/view/5466/3586)
8. Fransisca, Ria, Wulan, Sri, Supena, Asep, *Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 4 Issue 2 (2020) Pages 630-638, ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print).



 <b>UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA</b> <b>PASCA SARJANA</b> <b>PROGRAM STUDI S3/DOKTOR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI</b>				
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>				
<b>MATAKULIAH (MK)</b>	<b>KODE MATAKULIAH</b>	<b>BOBOT (SKS)</b>	<b>SEMESTER</b>	<b>TANGGAL PENYUSUNAN</b>
<b>Pengembangan Teori dan Konsep Bermain Anak Usia Dini</b>	<b>99209433</b>	<b>3 SKS</b>	<b>Ganjil/3</b>	<b>9 Agustus 2021</b>
<b>DOSEN PENGAMPU MATAKULIAH</b>	<b>KOORDINATOR PROGRAM STUDI</b>	<b>OTORISASI/PENGAWASAN/ GPJM FAKULTAS</b>	<b>WAKIL DEKAN I</b>	<b>TANGGAL REVISI</b>
(Prof. Dr. Martini Jamaris, M.Sc.Ed)	(Dr. Elindra Yetti, M.Pd)	(nama lengkap)	(nama lengkap)	
<b>CPL-Program Studi yang Dibebankan pada Matakuliah</b>				
<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Sikap</b>	1. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. (S-5) 2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. (S-9)		
	<b>Keterampilan</b>	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya. (K-1)		



<b>umum</b>	2. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi. (K-3)
<b>Pengertian</b>	1. Mampu menemukan atau mengembangkan teori/konsepsi/ gagasan ilmiah baru, memberikan kontribusi pada pengembangan serta pengamalan ilmu pengetahuan dan/atau teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora dan pendidikan multikultural di bidang Pendidikan Anak Usia Dini, dengan menghasilkan penelitian ilmiah berdasarkan metodologi ilmiah, pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif. (P-6)
<b>Keterampilan Khusus</b>	1. Mengembangkan perangkat pembelajaran yang inovatif dan kreatif. (KK-3) 2. Mampu menyusun argumen dan solusi keilmuan, teknologi atau seni berdasarkan pandangan kritis atas fakta, konsep, prinsip, atau teori yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan etika akademik, serta mengkomunikasikannya melalui media massa, jurnal/prosiding atau langsung kepada masyarakat. (KK-7)
<b>Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)</b>	
1.	Mahasiswa menyimpulkan makna bermain dan permainan anak usia dini.
2.	Mahasiswa menelaah perkembangan bermain anak usia dini.
3.	Mahasiswa mengkategorikan tipe dan jenis kegiatan bermain dan permainan anak usia dini.
4.	Mahasiswa mengembangkan model-model bermain dan alat permainan berdasarkan teori para ahli.
5.	Mahasiswa mampu memerinci syarat-syarat bermain dan permainan edukatif anak usia dini
6.	Mahasiswa mampu mengkategorikan Alat Permainan Edukatif (APE) anak usia dini menurut teori Martha Bronson
7.	Mahasiswa mampu mengembangkan konsep bermain dan budaya
8.	Mahasiswa mampu mengembangkan konsep bermain dan sosialisasi
9.	Mahasiswa mampu mengembangkan konsep bermain dan teknologi
10.	Mahasiswa mampu mengembangkan konsep bermain dan kreativitas ( <i>Creative Play</i> )
11.	Mahasiswa mampu mengkategorikan <i>Structured Play VS Unstructured Play</i> (Bermain terstruktur Vs Bermain tak terstruktur)



	12	Mahasiswa mampu merumuskan konsep <i>play as the center of curriculum</i> .
	13	Mahasiswa mampu membuat model kegiatan bermain sentra ( <i>learning center</i> ).
<b>Sub-Capaian Pembelajaran Matakuliah (Sub-CPMK) (uraian dari CPMK berbasis pertemuan/tatap muka)</b>		
	1.1	Mahasiswa dapat menyimpulkan makna bermain menurut berbagai ahli pendidikan/psikologi
	1.2	Mahasiswa mampu menganalisis sejarah perkembangan teori bermain
	1.3	Mahasiswa mampu merangkum fungsi dan manfaat bermain bagi perkembangan anak usia dini ( <i>Significance of Play in Child Development: Theoretical Perspectives</i> )
	2.1	Mahasiswa mampu memerinci tahapan perkembangan bermain anak usia dini
	2.2	Mahasiswa mampu merangkum faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bermain anak usia dini (faktor internal dan eksternal)
	3.1	Mahasiswa mampu mengkarakteristikan bermain aktif ( <i>Tactile Play, Functional Play, Constructive Play, Destructive Play, Creative Play, Dramatic/ Symbolic Play, Play Games, etc</i> )
	3.2	Mahasiswa mampu mengkarakteristikan bermain pasif ( <i>Reseptive Play</i> )
	4.1	Mahasiswa mengembangkan konsep model bermain berdasarkan teori Pestalozzi
	4.2	Mahasiswa mengembangkan konsep model bermain berdasarkan teori Froebel
	4.3	Mahasiswa mengembangkan konsep model bermain berdasarkan teori Montessori
	4.4	Mahasiswa mengembangkan konsep model bermain berdasarkan teori Decroly
	4.5	Mahasiswa mengembangkan konsep model bermain berdasarkan teori Vygotsky
	4.6	Mahasiswa mengembangkan konsep model bermain berdasarkan teori Hurlock
	5.1	Mahasiswa mampu memerinci syarat bermain <i>Play Space</i>
	5.2	Mahasiswa mampu memerinci syarat bermain <i>Play Time</i>
	5.3	Mahasiswa mampu memerinci syarat bermain. <i>Play Fellows</i>
	5.4	Mahasiswa mampu memerinci syarat bermain <i>Play Things</i>
	5.5	Mahasiswa mampu memerinci syarat bermain <i>Play Rules</i>
	6.1	Mahasiswa mampu mengkategorikan jenis-jenis APE anak usia dini
	6.2	Mahasiswa mampu mengkarakteristikan APE untuk <i>Young Infant</i> (lahir – 6 bulan)
	6.3	Mahasiswa mampu mengkarakteristikan APE untuk <i>Older Infant</i> (7 – 12 bulan)



	<b>6.4</b>	Mahasiswa mampu mengkarakteristikan APE untuk <i>Young Toddlers</i> (1 tahun)
	<b>6.5</b>	Mahasiswa mampu mengkarakteristikan APE untuk <i>Older toddlers</i> (2 tahun)
	<b>6.6</b>	Mahasiswa mampu mengkarakteristikan APE untuk <i>Preschool &amp; Kindergarten children</i> (3 – 5 tahun)
	<b>6.7</b>	Mahasiswa mampu mengkarakteristikan APE untuk <i>Primary-School children</i> (6 – 8 tahun)
	<b>7.1</b>	Mahasiswa mampu merumuskan tujuan dan fungsi permainan tradisional
	<b>7.2</b>	Mahasiswa mampu mengkategorikan jenis dan klasifikasi permainan tradisional
	<b>8.1</b>	Mahasiswa mampu merumuskan tujuan dan fungsi permainan kelompok
	<b>8.2</b>	Mahasiswa mampu mengkategorikan jenis dan klasifikasi permainan kelompok
	<b>9.1</b>	Mahasiswa mampu merumuskan tujuan dan fungsi permainan digital dan animasi
	<b>9.2</b>	Mahasiswa mampu mengkategorikan jenis dan klasifikasi permainan digital dan animasi
	<b>10.1</b>	Mahasiswa mampu merumuskan tujuan dan fungsi bermain kreatif
	<b>10.2</b>	Mahasiswa mampu mengkategorikan jenis dan klasifikasi bermain kreatif
	<b>11.1</b>	Mahasiswa mampu membandingkan <i>Games with Rules VS Free Play</i>
	<b>11.2</b>	Mahasiswa mampu membandingkan <i>Indoor Play VS Outdoor Play</i>
	<b>11.3</b>	Mahasiswa mampu merumuskan konsep <i>Transformative Play</i>
	<b>11.4</b>	Mahasiswa mampu merumuskan konsep <i>Play as Therapy</i>
	<b>12.1</b>	Mahasiswa mampu mengorganisasikan konten matematika ( <i>math</i> ) dalam permainan
	<b>12.2</b>	Mahasiswa mampu mengorganisasikan konten bahasa dan literasi ( <i>language and literacy</i> ) dalam permainan
	<b>12.3</b>	Mahasiswa mampu mengorganisasikan konten sains ( <i>science</i> ) dalam permainan
	<b>12.4</b>	Mahasiswa mampu mengorganisasikan konten seni ( <i>art</i> ) dalam permainan
	<b>12.5</b>	Mahasiswa mampu mengorganisasikan konten <i>studi sosial (social study)</i> dalam permainan
	<b>13.1</b>	Mahasiswa mampu merancang tiga jenis main dalam sentra (sensorimotor, pembangunan dan peran)
	<b>13.2</b>	Mahasiswa mampu mengorganisasikan pijakan bermain sentra
	<b>13.3</b>	Mahasiswa mampu mengkreasikan strategi pengembangan kegiatan bermain sentra (10 standar sentra; balok, peran, bahan alam, seni, persiapan, komputer, memasak, <i>discovery/</i> penemuan, imtaq dan <i>outdoor play</i> )



Korelasi CPMK dan Sub-CPMK (beri tanda V atau arsiran)													
	1.1 1.2 1.3	2.1 2.2	3.1 3.2	4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6	5.1 5.2 5.3 5.4 5.5	6.1 6.2 6.3 6.4 6.5 6.6 6.7	7.1 7.2	8.1 8.2	9.1 9.2	10.1 10.2	11.1 11.2 11.3 11.4	12.1 12.2 12.3 12.4 12.5	13.1 13.2 13.3
<b>1</b>	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
<b>2</b>	v	v	-	v	v	v	-	v	v	v	v	-	v
<b>3</b>	v	v	v	v	-	-	-	v	-	v	v	-	v
<b>4</b>	v	v	v	v	-	-	v	v	-	v	v	-	v
<b>5</b>	v	v	v	-	v	v	v	v	v	v	v	v	v
<b>6</b>	-	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
<b>7</b>	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	-	v
<b>8</b>	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
<b>9</b>	v	v	v	-	v	-	v	v	v	v	v	v	v
<b>10</b>	v	-	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
<b>11</b>	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
<b>12</b>	-	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
<b>13</b>	-	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v





## RINCIAN RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pekan Ke-	Sub-CPMK	Indikator	Materi Perkuliahan/ Pokok Bahasan	Bentuk/ Metode Pembelajaran	Moda Pembelajaran		Alokasi Waktu	Penilaian		Referensi
					Luring	Daring		Strategi	Kriteria dan Rubrik	
1-2	1. Hakikat bermain dan permainan anak usia dini 1.1. Pengertian bermain menurut berbagai ahli pendidikan 1.2. Sejarah perkembangan teori bermain; 1.3. Fungsi dan manfaat bermain bagi perkembangan anak usia dini	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mahasiswa dapat menyimpulkan pengertian bermain menurut berbagai ahli pendidikan/p psikologi</li><li>• Mahasiswa menganalisis sejarah perkembangan teori bermain</li><li>• Mahasiswa mampu merangkum fungsi dan manfaat bermain bagi perkembangan</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Definisi bermain menurut: Karl Buhler, Schenk Danziger, Charlotte Buhler, Sigmund Freud, Eric Erikson, Jean Piaget, Smilansky, dll.</li><li>• Sejarah perkembangan teori bermain; Teori klasik: Friedrich Schiller,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ceramah bervariasi</li><li>- Diskusi dan Tanya jawab</li></ul>	-	Zoom Meeting	150 menit X 2	Observasi	Keaktifan	



		<p>an anak usia dini (<i>Significance of Play in Child Development : Theoretical Perspectives</i>)</p>	<p>Herbert Spenser, Moritz Lazarus, G. Stanley Hall, Karl Groos.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Teori modern; Psikoanalitik, Piaget, Vygotsky, Bruner/Sutton-Smith, Singer, Arousal Modulation, Bateson.</li><li>• Pendekatan sosiokultural dalam bermain (Sociocultural Approach to Play)</li><li>• Fungsi dan manfaat bermain bagi perkembangan anak</li></ul>							
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--



			<p>usia dini (<i>Significance of Play in Child Development: Theoretical Perspectives</i>);</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aspek Perkembangan Bahasa, Moral, Sosial, Emosi, Kognitif, Fisik (Motorik Kasar dan Halus).</li></ul>							
3-4	<p>2. Perkembangan bermain anak usia dini 2.2 Tahapan perkembangan bermain anak usia dini 2.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bermain anak usia dini (faktor</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mahasiswa mampu memerinci tahapan perkembangan bermain anak usia dini</li><li>• Mahasiswa mampu merangkum faktor-faktor</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tahapan perkembangan bermain anak usia dini (Stages and Levels Play) Jean Piaget, Mildred Parten, Smilansky,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah bervariasi</li><li>• Diskusi dan Tanya jawab</li></ul>	-	Zoom Meeting	150 menit X 2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Observasi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Keaktifan</li></ul>	



	<p>internal dan eksternal)</p> <p>3. Tipe dan jenis kegiatan bermain dan permainan anak usia dini.</p> <p>3.1. Bermain Aktif</p> <p>3.2. Bermain Pasif</p>	<p>yang mempengaruhi perkembangan bermain anak usia dini (faktor internal dan eksternal)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mahasiswa mampu mengkaraktirikan bermain aktif dan bermain pasif</li></ul>	<p>Hurlock, Montessori</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Faktor Eksternal dan internal yang mempengaruhi perkembangan bermain anak usia dini.</li><li>• Bermain Aktif (<i>Tactile Play, Functional Play, Constructive Play, Destructive Play, Creative Play, Dramatic/Symbolic Play, Play Games.</i>)</li><li>• Bermain Pasif (<i>Reseptive Play</i>)</li></ul>							
--	--	---	---	--	--	--	--	--	--	--



5-6	<p>4. Model-model bermain dan alat permainan menurut para ahli</p> <p>5. Syarat-syarat bermain dan permainan edukatif anak usia dini.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mahasiswa mengembangkan konsep model bermain berdasarkan teori <i>Pestalozzi, Froebel, Montessori, Decroly, Vygotsky, dan Hurlock.</i></li><li>• Mahasiswa mampu memerinci syarat bermain dan permainan edukatif</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Model-model bermain dan alat permainan menurut <i>Pestalozzi, Froebel, Montessori, Decroly, Vygotsky, Hurlock</i></li><li>• Syarat-syarat bermain dan permainan AUD;<ul style="list-style-type: none"><li>- <i>Play Space</i></li><li>- <i>Play Time</i></li><li>- <i>Play Fellows</i></li><li>- <i>Play Things</i></li><li>- <i>Play Rules</i></li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah bervariasi</li><li>• Diskusi dan Tanya jawab</li><li>• Case method (observasi lapangan kasus penggunaan APE)</li><li>• Penugasan membuat laporan dan analisis kasus.</li></ul>	- Field observation	Zoom Meeting	150 menit X 2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Observasi</li><li>• Penilaian kinerja diskusi kasus)</li><li>• Portofolio</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Keaktifan</li><li>• Laporan kasus, analisis masalah</li><li>• Presentasi laporan</li></ul>	
7	<p>6. Alat Permainan Edukatif (APE) anak usi dini (Teori Martha Bronson)</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mahasiswa mampu menyimpulkan makna APE anak usia dini</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kriteria/karakteristik APE anak usia dini (Martha Bronson)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah bervariasi</li><li>• Diskusi dan Tanya jawab</li></ul>	-	Zoom Meeting	150 menit	Observasi	Keaktifan	



		<ul style="list-style-type: none"><li>• Mahasiswa mampu mengkategorikan jenis-jenis APE untuk anak usia <i>Young Infant, Older Infant, Young Toddlers, Older toddlers, Preschool &amp; Kindergarten children,</i> dan <i>Primary-School children</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• APE untuk <i>Young Infant, Older Infant, Young Toddlers, Older toddlers, Preschool &amp; Kindergarten children,</i> dan <i>Primary-School children.</i></li></ul>							
8	UTS					Quizizz.com				
9-10	7. Bermain dan budaya 8. Bermain dan sosialisasi 9. Bermain dan teknologi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mahasiswa mampu merumuskan tujuan dan fungsi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tujuan dan fungsi permainan tradisional, permainan</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pemberian tugas kelompok membuat makalah/paper</li></ul>	-	Zoom Meeting	150 menit X 2	-Observasi -Penilaian kinerja	- Keaktifan	



	10. Bermain dan kreativitas	permainan tradisional, permainan kelompok, permainan digital/anima si dan bermain kreatif. • Mahasiswa mampu mengkategorikan jenis dan klasifikasi permainan tradisional, permainan kelompok, permainan digital/anima si dan bermain kreatif ( <i>creative play</i> ).	kelompok, permainan digital/anima si dan bermain kreatif • Jenis dan klasifikasi permainan tradisional, permainan kelompok, permainan digital/anima si dan bermain kreatif ( <i>creative play</i> )	• Presentasi makalah/paper kelompok • Diskusi dan tanya jawab						
--	-----------------------------	---	--	--	--	--	--	--	--	--



11-12	11. Bermain terstruktur <i>versus</i> Bermain tak tersruktur	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mahasiswa mampu membandingkan perbedaan bermain terstruktur dengan bermain tak tersruktur</li><li>• Mahasiswa mampu mengkarakteristikan contoh kegiatan bermain terstruktur dan bermain tak tersruktur</li></ul>	<i>Structured Play VS Unstructured Play;</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Games with Rules VS Free Play</i></li><li>• <i>Indoor Play VS Outdoor Play</i></li><li>• <i>Transformative Play</i></li><li>• <i>Play therapy</i></li><li>• <i>Learning center</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah bervariasi</li><li>• Small Group Discussion,</li><li>• Role-Play &amp; Simulation</li></ul>	-	Zoom Meeting	150 menit X 2	Observasi	Keaktifan	
13-14	12. Pengembangan konten kurikulum dalam kegiatan bermain. 13. Disain/rancangan Alat Permainan Edukatif (APE) AUD.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mahasiswa mampu mengorganisasikan konten matematika, bahasa, literasi, sains, seni dan studi sosial dalam kegiatan bermain/permmainan.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Play as the center of curriculum (Math, Language and literacy, Science, Art, Social study)</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Field observation di Lembaga PAUD</li><li>• Project based learning merancang APE</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tugas mandiri menganalisa APE siap pakai di lembaga PAUD</li><li>• Tugas mandiri membuat rancangan APE</li></ul>	Zoom meeting	150 menit X 2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Penilaian kinerja</li><li>• Portofolio produk APE</li></ul>	- Hasil analisis Hasil produk APE	





		<ul style="list-style-type: none"><li>• Mahasiswa mampu merancang APE yang mengandung konten matematika, bahasa, literasi, sains, seni dan studi sosial.</li></ul>								
15	14. Tiga jenis main dalam sentra 15. Pijakan bermain dalam sentra 16. Pengembangan Kegiatan Bermain Sentra	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mahasiswa mampu merancang tiga jenis main dalam sentra.</li><li>• Mahasiswa mampu mengorganisasikan Pijakan bermain sentra.</li><li>• Mahasiswa mampu mengkreasi strategi pengembangan</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tiga jenis main dalam sentra (Bermain Sensorimotor, Bermain Pembangunan, Bermain Peran)</li><li>• Pijakan bermain dalam sentra (Pijakan penataan lingkungan main, Pijakan sebelum</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Project based learning merancang APE</li><li>• Simulasi produk APE dalam pembelajaran berbasis sentra</li></ul>	Luring/dalam kelas	-	150 menit	<ul style="list-style-type: none"><li>• Penilaian kinerja</li><li>• Portofolio produk APE</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hasil produk APE</li><li>• Simulasi APE dalam bermain sentra</li></ul>	



		kegiatan bermain sentra.	main, Pijakan saat main, Pijakan setelah main) <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengembangan Kegiatan Bermain Sentra (Sentra Balok, Sentra Peran, Sentra Bahan Alam, Sentra Seni, Sentra Persiapan, Sentra Komputer, Sentra Memasak, Sentra Discovery/Penemuan,</li></ul>							
--	--	--------------------------	---	--	--	--	--	--	--	--



			Sentra Imtaq)							
16	UAS	<u>Tugas Project:</u> Membuat desain/rancangan produk kreatif berupa Alat Permainan Edukatif (APE), berdasarkan teori dan konsep bermain yang telah dibahas dalam perkuliahan. Produk APE yang dirancang dilengkapi dengan buku panduan bermain dan selanjutnya dilakukan simulasi bermain/APE yang diterapkan secara kreatif dalam strategi pembelajaran berbasis sentra (bermain sentra). Perancangan APE telah dimulai pada perkuliahan pertemuan ke 13.								



## LAMPIRAN RPS

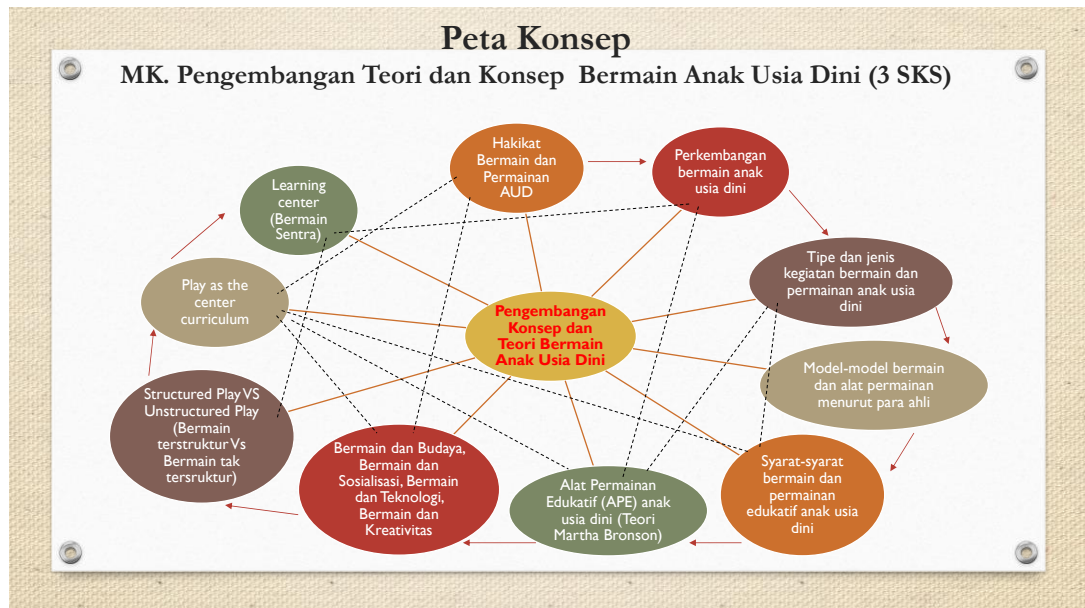
### 1. Perkuliahan berbasis hasil penelitian dan/atau P2M:

- 1) Beberapa bahasan MK ini diambil dari P2M pada tahun 2011 dengan judul Workshop Pemanfaatan Alat dan Bahan Rumah Tangga sebagai Alat Permainan Anak Usia Dini bagi Tutor PAUD di DKI Jakarta. (sebagaimana tercantum dalam tabel C-Materi) yang tertuang pada pokok bahasan pada pekan ke 7 yaitu tentang Jenis Alat Permainan Edukatif AUD (Martha Bronson).
- 2) Beberapa bahasan MK ini diambil dari hasil penelitian pada tahun 2019 dengan judul artikel *Development of Kucermat Media for Early Writing Skill Children Aged 5-6 Years* (sebagaimana tercantum dalam tabel C-Materi) yang tertuang pada pokok bahasan pada pekan ke 13-14 yaitu tentang pengembangan konten bahasa dan literasi dalam kegiatan bermain permainan AUD.
- 3) Beberapa bahasan MK ini diambil dari P2M pada tahun 2020 dengan judul Pelatihan Membuat Media Belajar PAUD Menggunakan Bahan Daur Ulang Bagi Guru PAUD di Bantar Gebang Bekasi, (sebagaimana tercantum dalam tabel C-Materi) yang tertuang pada pokok bahasan pada pekan ke 7 yaitu tentang Jenis Alat Permainan Edukatif AUD (Martha Bronson).
- 4) Beberapa bahasan MK ini diambil dari hasil penelitian pada tahun 2020 dengan judul artikel *Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi* (sebagaimana tercantum dalam tabel C-Materi) yang tertuang pada pokok bahasan pada pekan ke 9-10 yaitu tentang bermain dan budaya (permainan tradisional) serta permainan kelompok.

### 2. Tabel Revisi/Catatan Perubahan RPS

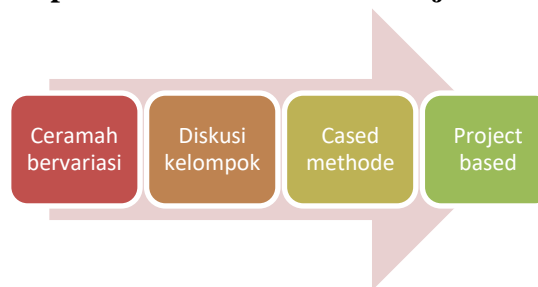
Tanggal Penyusunan	Tanggal Revisi	Tim Perevisi	Isi Revisi
10 Agustus 2021			

### 3. Peta konsep



### 4. Materi Ajar (buku, salindia, dll)

### 5. Skenario Implementasi Metode Pembelajaran



### 6. Rincian Tugas

- Membuat makalah/paper
- Presentasi dan diskusi paper
- Observasi/pengamatan kasus di lapangan
- Laporan observasi/temuan kasus
- Menyusun Rancangan/desain APE
- Membuat Produk APE
- Presentasi/simulasi hasil produk APE



## 7. Kisi-kisi dan Instrumen Penilaian

### LEMBAR PENILAIAN PRESENTASI

Program studi : .....  
Mata kuliah : .....  
Semester : .....  
Nama mahasiswa : .....  
Tugas/produk : presentasi dalam diskusi kelas  
Tanggal penilaian : .....

No	Aspek yang dinilai	Bobot (%)	Skor (1-5)	Nilai (bobotxskor)
1	Kemampuan berkomunikasi	15		
2	Penguasaan materi	30		
3	Kemampuan menjawab pertanyaan	20		
4	Penggunaan media	20		
5	Sikap/Kepribadian (tampilan/semangat/keramahan/ kerjasama)	15		
Jumlah		100		
Nilai rata-rata (akhir)				

Keterangan:

1= sangat kurang

2= kurang

3= cukup

4= baik

5= sangat baik

Jakarta, ..... 2021  
Penilai,

.....



## LEMBAR PENILAIAN HASIL PRODUK

Program studi : .....  
Mata kuliah : .....  
Semester : .....  
Nama mahasiswa : .....  
Tugas/produk : .....  
Tanggal penilaian : .....

No	Aspek yang dinilai	Bobot (%)	Skor (1-5)	Nilai (bobotxskor)
1	Penggunaan referensi/sumber	10		
2	Dukungan teori (relevansi teori)	10		
3	Tinjauan yang komprehensif (berbagai persepektif)	10		
4	Orisinalitas karya	15		
5	Kebaruan/inovasi	20		
6	Kepraktisan (kemudahan penggunaan)	15		
7	Kemanfaatan/efektivitas produk	20		
Jumlah		100		
Nilai rata-rata (akhir)				

Keterangan:  
1= sangat kurang  
2= kurang  
3= cukup  
4= baik  
5= sangat baik

Jakarta, .....2021  
Penilai,

.....



## LEMBAR PENILAIAN SIKAP/KEPRIBADIAN

Program studi : .....  
Mata kuliah : .....  
Semester : .....  
Nama mahasiswa : .....  
Tugas/produk : .....  
Tanggal penilaian : .....

No	Aspek yang dinilai	NILAI (1-5)
1	Keaktifan/partisipasi	
2	Kejujuran	
3	Displin	
4	Tanggung jawab	
5	Kerjasama	
NILAI RATA-RATA		

Keterangan:  
1= sangat kurang  
2= kurang  
3= cukup  
4= baik  
5= sangat baik

Jakarta, .....Desember 2020  
Penilai,

.....





**Catatan :**

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri

