RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI

Kode Mata Kuliah : GRA18037

Oleh:

INTEN RISNA, M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH QURROTA A'YUN

SAMARANG GARUT

2020/2021

	SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH (STIT) **QURROTA A'YUN** **PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE MATA KULIAH	RUMPUN MATA KULIAH	BOBOT (SKS)	SEMESTER	TANGGAL PENYUSUNAN:
Bermain dan Permainan AUD	GRA18037	Wajib	**3 SKS**	**1**	18 Agustus 2020

OTORISASI	DOSEN PENGEMBANG RPS:	KOORDINATOR RMK:	KAPRODI
Gugus Mutu	**Inten Risna, M.Pd.**		**Sri Wahyuni, M.Pd.**

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CP)	**CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI LULUSAN (CP)**	**Sikap** CPL1. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila. [S3] CPL2. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. [S5] CPL3. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. [S9] **Pengetahuan** CPL4. Menguasai pengetahuan konseptual bermain dan permainan anak yang terintegrasi dengan nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal [P1] CPL5. Menguasai konsep teoritis kurikulum, pembelajaran dan penataan lingkungan belajar di PAUD secara mendalam [P5] **Keterampilan Umum** CPL6. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam kontels pengembangan dan implementasi ilmu

		pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menetapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya [KU1] CPL6. Mampu mengambil keputusan secara tepat, dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya (PAUD) berdasarkan hasil analisis data dan informasi [KU5] **Keterampilan Khusus** CPL7. Mampu mengintegrasikan nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal dalam konsep teoritis bermain dan permainan anak usia dini [KK1] CPL8. Mampu merancang dokumen dan membuat desain lingkungan belajar di PAUD [KK4]
	CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	CPMK 1 Menganalisis konsep dasar bermain dan permainan AUD dalam berbagai pendekatan dan teori secara integratif (S5,P1, KK1) CPMK 2 Menganalisis lingkungan dan alat bermain sebagai sumber belajar secara mendalam; (S5. P1. KK1) CPMK 3Membuat alat bermain sebagai sumber belajar AUD; (S5, P1, P5, KK1, KK4] CPMK 4 Menganalisis implementasi, permasalahan dan penyelesaian permasalahan kegiatan bermain pada Anak Usia Dini secara komprehensif; (S3,S6,S9,P1, KK1,KK4)

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH:	Mata kuliah Bermain dan Permainan Anak membekali mahasiswa dengan berbagai hal yang berkaitan dengan bermain dan permainan dalam rangka mengoptimalkan perkembangan anak usia dini (AUD) yaitu mencakup teori, konsep, metode, strategi, serta teknik bermain dan permainan; sarana dan prasarana bermain; lingkungan bermain dan belajar bagi AUD; alat permainan edukatif (APE) sebagai media bermain; pengadaan dan pemeliharaan bahan bermain; permainan tradisional dan modifikasinya; serta kreativitas AUD dan peran pendidik (guru dan orang tua) dalam kegiatan bermain di lembaga AUD. Pelaksanaan mata kuliah dilakukan dengan diskusi interaktif, tanya jawab dan praktik. Sistem penilaian pada mata kuliah ini dilakukan melalui observasi, penugasan dan praktik.
MATERI PEMBELAJARAN (BAHAN KAJIAN)	1. Konsep, karakteristik dan teori bermain 2. Bermain dan perkembangan anak 3. Tahapan Bermain 4. Perkembangan dan jenis bermain 5. Perbedaan Individu dalam Bermain 6. Lingkungan dan alat bermain 7. Permainan tradisional untuk AUD 8. Permainan modern untuk AUD 9. Bermain untuk ABK 10. Bermain dalam gamitan pendidikan (terapi bermain)

	11. Problematika research bermain permainan
PUSTAKA	**UTAMA**
	1. Abidin, Y. (2009). *Bermain: Pengantar bagi Penerapan BCCT dalam Dimensi PAUD*. Bandung: Rizqi Press. 2. Drewes, A.A. dan Scaefer, C.E. (2010). *School Based Play Therapy*. New Jersey: John Wiley&Sons Inc. 3. Essa, E.L. (2003). *Introduction to Early Childhood Education*. Canada: Thomson Delmar Learning Inc. 4. Goldstein, J.H (eds). (1994). *Toys, Play, and Child Development.* Australia. Cambridge University Press. 5. Harding, J. dan Meldon-Smith, L. (2002). *Play in Early Childhood*: From Birth to Six Years. New York: Routledge. 6. Johnson, Christie, dan Yawkey. (1999). *Play and Early Childhood Development*. New York: Longman.
	PENDUKUNG
	1. Jurnal Prodi: https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady/ 2. 82 Jurnal dalam Asosiasi PPJ PAUD Indonesia: https://ppjpaud.org/ 3. Ebook: http://ww7.bookzz.org/ 4. Ebook http://en.bookfi.net/
MEDIA PEMBELAJARAN	Powerpoint, Video, Internet, Jurnal.
TEAM TEACHING	Inten Risna, M.Pd.
MATA KULIAH SYARAT	Tidak ada

MINGGU KE	**CP MK (SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN)**	**INDIKATOR**	**KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN**	**METODE/ STRATEGI PEMBELAJARAN**	**MATERI PEMBELAJARAN**	**BOBOT PENILAIAN**
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	CPMK 1 Menganalisis konsep dasar bermain dan permainan AUD dalam berbagai pendekatan dan teori secara integratif (S5, P1, KK1)	1.1 Mengidentifikasi tujuan perkuliahan, materi perkuliahan dan evaluasi perkuliahan	**Kriteria Penilaian** Sikap, Penguasaan dan Keterampilan **Bentuk Penilaian** Partisipasi keaktifan di dalam kelas	Ceramah Diskusi	1.1 Pengantar Perkuliahan mengenai silabus dan proses perkuliahan	30%

MINGGU KE	CP MK (SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN)	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE/ STRATEGI PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN	BOBOT PENILAIAN
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
2		2.1 Menganalisa konsep dan karakteristik bermain dan permainan AUD	**Kriteria Penilaian** Sikap, Penguasaan dan Keterampilan **Bentuk Penilaian** Partisipasi keaktifan di dalam kelas	*CTL*	Konsep Bermain Karakteristik bermain Jenis bermain	
3		3.1 Menelaah teori –teori bermain	**Kriteria Penilaian** Sikap, Penguasaan dan Keterampilan **Bentuk Penilaian** Partisipasi keaktifan di dalam kelas	*Small Group Discussion*	Definisi dan makna bermain Teori-teori Klasik tentang bermain Teori-teori Kontemporer/Modern tentang bermain	
4		4.1 Menganalisa keterhubungan bermain dan perkembangan anak	**Kriteria Penilaian** Sikap, Penguasaan dan Keterampilan **Bentuk Penilaian** Partisipasi keaktifan di dalam kelas	*Discovery Learning* *Diskusi Interaktif*	Bermain dan Perkembangan Kognitif Bermain dan Perkembangan Bahasa Bermain dan Perkembangan Moral Bermain dan Perkembangan Kreativitas Bermain dan Perkembangna Sosial Emosional Bermain dan	

MINGGU KE	CP MK (SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN)	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE/ STRATEGI PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN	BOBOT PENILAIAN
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
					Perkembangan Motorik	
5		5.1 Menguraikan perkembangan bermain	**Kriteria Penilaian** Sikap, Penguasaan dan Keterampilan **Bentuk Penilaian** Partisipasi keaktifan di dalam kelas	*Discovery Learning* *Diskusi Interaktif*	Konsep Perkembangan Bermain Perkembangan Bermain Sosial Perkembangan Bermain Objek Perkembangan Bermain Simbolik Perkembangan Bermain Motorik Perkembangan Bermain Usia Pra Sekolah	
6		6.1 Menelaah perbedaan individu dalam bermain	**Kriteria Penilaian** Sikap, Penguasaan dan Keterampilan **Bentuk Penilaian** Partisipasi keaktifan di dalam kelas	*Discovery Learning* *Diskusi Interaktif*	Definisi belajar Perbedaan Individu dalam Bermain: Faktor Gender dan Bermain Faktor Lingkungan dan bermain Personalitas dan Bermain Faktor Budaya dan Bermain	25%

MINGGU KE	CP MK (SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN)	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE/ STRATEGI PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN	BOBOT PENILAIAN
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
7	CPMK 2 Menganalisis lingkungan dan alat bermain sebagai sumber belajar secara mendalam; (S5. P1. KK1)	7.1 Menganalisis jenis dan persyaratan lingkungan bermain	**Kriteria Penilaian** Sikap, Penguasaan dan Keterampilan **Bentuk Penilaian** Partisipasi keaktifan di dalam kelas	*CTL*	Lingkungan Bermain Syarat Lingkungan Bermain Lingkungan Bermain Indoor Lingkungan Bermain Outdoor Strategi Menciptakan Lingkungan Bermain	
8	**UTS**					
9		9.1 Menguraikan jenis dan karakteristik alat bermain	**Kriteria Penilaian** Sikap, Penguasaan dan Keterampilan **Bentuk Penilaian** Partisipasi keaktifan di dalam kelas	*Small Group Discussion*	Jenis alat bermain Material peralatan bermain Memilih peralatan bermain Alat Permainan Edukatif (APE	
10	CPMK 3 Membuat alat bermain sebagai sumber belajar AUD (S5, P1, P5, KK1, KK4]	10.1 Menciptakan alat main yang efektif	**Kriteria Penilaian** Sikap, Penguasaan dan Keterampilan **Bentuk Penilaian** Partisipasi keaktifan di dalam kelas	*CTL* *Project Base Learning*	Asumsi Dasar Kebutuhan Alat Bermain Tips Menciptakan Alat Bermain Dimensi-dimensi	15%

MINGGU KE	CP MK (SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN)	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE/ STRATEGI PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN	BOBOT PENILAIAN
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
					Pembuatan Alat Bermain 10.4 Menciptakan Alat Bermain dalam Gamitan Dimensi Perkembangan Anak	
11	CPMK 4 Menganalisis implementasi, permasalahan dan penyelesaian permasalahan kegiatan bermain pada Anak Usia Dini secara komprehensif; (S3,S6,S9,P1, KK1,KK4)	11.1 Mengidentifikasi keterlibatan guru dalam bermain anak	**Kriteria Penilaian** Sikap, Penguasaan dan Keterampilan **Bentuk Penilaian** Partisipasi keaktifan di dalam kelas	*Small Group Discussion*	Bermain di Rumah dan di Sekolah Peran Guru dalan Kegiatan Bermain Strategi bagi Guru untuk Memperkaya Permainan Observasi Bermain Pelatihan Bermain	30%
12		12.1 Menganalisa konsep bermain dalam dimensi akademik PAUD	**Kriteria Penilaian** Sikap, Penguasaan dan Keterampilan **Bentuk Penilaian**	*Discovery Learning* *Diskusi Interaktif*	12.1 Standar dan Peran Bermain Bagi Pendidikan	

MINGGU KE	CP MK (SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN)	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE/ STRATEGI PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN	BOBOT PENILAIAN
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
			Partisipasi keaktifan di dalam kelas		Literasi AUD Bermain dan Matematika AUD Bermain dan Sains AUD Bermain dan Sosial *Science* Bermain dan Pembentukan Karakter	
13		13.1 Jenis dan makna filsofis permainan tradisional dan permainan modern	**Kriteria Penilaian** Sikap, Penguasaan dan Keterampilan **Bentuk Penilaian** Partisipasi keaktifan di dalam kelas	*Small Group Discussion*	Ruang lingkup dan Jenis Permainan Tradisional dan Permainan Modern Makna filosofis Permainan Tradisional	
14		14.1 Mengindentifikasi konsep dan makna bermain untuk ABK	**Kriteria Penilaian** Sikap, Penguasaan dan Keterampilan **Bentuk Penilaian** Partisipasi keaktifan di dalam kelas	*Discovery Learning*	Pengertian ABK Fungsi dan peran bermain bagi ABK	

MINGGU KE	CP MK (SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN)	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE/ STRATEGI PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN	BOBOT PENILAIAN
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
15		15.1 Menganalisa Konsep mengenai terapi bermain	**Kriteria Penilaian** Sikap, Penguasaan dan Keterampilan **Bentuk Penilaian** Partisipasi keaktifan di dalam kelas	*CTL*	Kekuatan Terapeutik Bermain dan Terapi Bermain Panduan Dasar Penerapan Terapi Bermaindi Sekolah Tantangan dan Kendala Penerapan terapiBermain di Sekolah Sesi Bermain	
16	**UAS**					

Disusun oleh:	Diperiksa oleh:		Disahkan oleh:
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan/ Gugus Mutu	Ketua Program Studi	Ketua STIT Qurrota A'yun
Inten Risna, M.Pd.		Sri Wahyuni, M.Pd.	H. Deden Jahir Alamsyah, S.H.I., M.Pd.I

SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

Nama Mata Kuliah : Bermain dan Permainan Anak Usia Dini
Kode Mata Kuliah : GRA18037
Jumlah SKS : 3 SKS
Pertemuan : 1

Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Rincian Bahasan
• Pengantar Perkuliahan • Urgensi bermain bagi AUD	• Sistematika perkuliahan • Urgensi bermain bagi AUD

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan	Media & Sumber Belajar	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	• Mengucapkan salam • Berdo'a sebelum memulai pembelajaran • Mengecek kehadiran mahasiswa • Informasi kegiatan-kegiatan perkuliahan	• Laptop • Infocus • File *Power Point* • Silabus	10 menit
11	Kegiatan Inti	• Mahasiswa menyimak penjelasan dosen terkait tujuan, materi, tugas, sumber materi perkuliahan dan evaluasi mata kuliah bermain dan permainan anak • Dosen memberikan kesempatan untuk melakkan tanya jawab • Mahasiswa menyimak penjelasan dosen mengenai konsep bermain • Dosen memberikan kesempatan mahasiswa utk menganalisis urgensi dan makna filosofis bermain bagi perkembangan dan pertumbuhan AUD • Mahasiswa mengumpulkan informasi dan menganalisis terkait urgensi dan makna filosofis bermain bagi perkembangan dan pertumbuhan AUD • Mahasiswa memaparkan hasil dari analisisnya • Mahasiswa melakukan		120 menit

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan	Media & Sumber Belajar	Waktu
		tanya jawab • Dosen memperkuat tanggapan mahasiswa		
12	Kegiatan Penutup	• Pemantapan (mempertegas dan menyimpulkan bahasan yang telah didiskusikan) • Menyampaikan gambaran kegiatan pertemuan selanjutnya dan hal-hal yang perlu dipersiapkan mahasiswa		20 menit

SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

Nama Mata Kuliah : Bermain dan Permainan Anak Usia Dini
Kode Mata Kuliah : GRA18037
Jumlah SKS : 3 SKS
Pertemuan : 2

Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Rincian Bahasan
Konsep dan karakteristik bermain	• Konsep Bermain • Karakteristik Bermain • Jenis Bermain

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan	Media & Sumber Belajar	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	• Mengucapkan salam • Berdo'a sebelum memulai pembelajaran • Mengecek kehadiran mahasiswa • Apersepsi • Menginformasikan tujuan dan materi yang akan dipelajari	• Laptop • *Infokus* • File *Power Point*	10 menit
1	Kegiatan Inti	• Mahasiswa menyimak penjelasan dosen mengenai konsep bermain • Dosen mendorong mahasiswa untuk mengemukakan pengetahuannya tentang definisi dan makna bermain • Melakukan tanya jawab • Dosen memberikan kesempatan mahasiswa utk mengidentifikasi jenis-jenis bermain. • Mahasiswa mengumpulkan informasi mengenai jenis-jenis bermain. • Mahasiswa mengungkap hasil analisanya mengenai jenis-jenis bermain. • Mahasiswa melakukan tanya jawab • Dosen memberikan		120 menit

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan	Media & Sumber Belajar	Waktu
		tanggapan		
1	Kegiatan Penutup	• Pemantapan (mempertegas dan menyimpulkan bahasan yang telah didiskusikan) • Menyampaikan gambaran kegiatan pertemuan selanjutnya dan hal-hal yang perlu dipersiapkan mahasiswa		20 menit

SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

Nama Mata Kuliah : Bermain dan Permainan Anak Usia Dini
Kode Mata Kuliah : GRA18037
Jumlah SKS : 3 SKS
Pertemuan : 3

Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Rincian Bahasan
Teori Bermain	• Definisi dan makna bermain • Teori-teori Klasik tentang bermain • Teori-teori Kontemporer/Modern tentang bermain

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan	Media & Sumber Belajar	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	• Mengucapkan salam • Berdo'a sebelum memulai pembelajaran • Mengecek kehadiran mahasiswa • Apersepsi • Menginformasikan kegiatan-kegiatan perkuliahan	• Laptop • Infokus • File *Power Point*	10 Menit
2.	Kegiatan Inti	• Mahasiswa menyimak penjelasan dosen mengenai makna bermain • Dosen membentuk mahasiswa menjadi beberapa kelompok kecil • Dosen memberikan tugas pada setiap kelompok untuk mengidentifikasi teori-teori bermain (klasik dan modern) • Mahasiswa berdiskusi mengenai teori-teori bermain (klasik dan modern) • Mahasiswa mempresentasikan hasil diskusinya • Mahasiswa melakukan tanya jawab • Dosen memperkuat tanggapan mahasiswa		120 menit
3.	Kegiatan Penutup	• Pemantapan (mempertegas dan menyimpulkan bahasan		20 menit

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan	Media & Sumber Belajar	Waktu
		yang telah didiskusikan) • Menyampaikan gambaran kegiatan pertemuan selanjutnya dan hal-hal yang perlu dipersiapkan mahasiswa		

SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

Nama Mata Kuliah : Bermain dan Permainan Anak Usia Dini
Kode Mata Kuliah : GRA18037
Jumlah SKS : 3 SKS
Pertemuan : 4

Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Rincian Bahasan
Bermain dan perkembangan anak	• Bermain dan Perkembangan Kognitif • Bermain dan Perkembangan Bahasa • Bermain dan Perkembangan Moral • Bermain dan Perkembangan Kreativitas • Bermain dan Perkembangna Sosial Emosional • Bermain dan Perkembangan Motorik

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan	Media & Sumber Belajar	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	• Mengucapkan salam • Berdo'a sebelum memulai pembelajaran • Mengecek kehadiran mahasiswa • Apersepsi • Menginformasikan kegiatan-kegiatan perkuliahan	• Laptop • *Infokus* • File *Power Point*	20 menit
2.	Kegiatan Inti	• Mahasiswa mendengarkan penjelasan dosen mengenai aspek-aspek perkembangan anak • Melakukan tanya jawab • Dosen memberikan kesempatan mahasiswa untuk mengumpulkan informasi mengenai bermain dan perkembangan anak dengan membagi mahasiswa ke dalam 6 kelompok • Mahasiswa mengumpulkan informasi mengenai bermain dan perkembangan anak • Mahasiswa memaparkan hasil dari informasi yang didapatkannya • Mahasiswa melakukan		100 menit

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan	Media & Sumber Belajar	Waktu
		Tanya jawab • Dosen memperkuat tanggapan mahasiswa		
3.	Kegiatan Penutup	• Pemantapan (mempertegas dan menyimpulkan bahasan yang telah didiskusikan) • Menyampaikan gambaran kegiatan pertemuan selanjutnya dan hal-hal yang perlu dipersiapkan mahasiswa		30 menit

SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

Nama Mata Kuliah : Bermain dan Permainan Anak Usia Dini
Kode Mata Kuliah : GRA18037
Jumlah SKS : 3 SKS
Pertemuan : 5

Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Rincian Bahasan
Perkembangan bermain	• Konsep Perkembangan Bermain • Perkembangan Bermain Sosial • Perkembangan Bermain Objek • Perkembangan Bermain Simbolik • Perkembangan Bermain Motorik • Perkembangan Bermain Usia Pra Sekolah

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan	Media & Sumber Belajar	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	• Mengucapkan salam • Berdo'a sebelum memulai pembelajaran • Mengecek kehadiran mahasiswa • Apersepsi • Menginformasikan kegiatan-kegiatan perkuliahan	• Laptop • *Infokus* • File *Power Point*	10 menit
2.	Kegiatan Inti	• Dosen memberikan penjelasan mengenai konsep perkembangan bermain • Dosen memberikan kesempatan mahasiswa untuk mengumpulkan informasi mengenai jenis perkembangan bermain • Mahasiswa mengumpulkan informasi mengenai jenis perkembangan bermain • Mahasiswa mendiskusikan hasil dari informasi yang didapatkannya • Mahasiswa melakukan tanya jawab • Dosen memperkuat tanggapan mahasiswa		120 menit
3.	Kegiatan Penutup	• Pemantapan (mempertegas dan menyimpulkan bahasan yang telah		20 menit

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan	Media & Sumber Belajar	Waktu
		didiskusikan) • Menyampaikan gambaran kegiatan pertemuan selanjutnya dan hal-hal yang perlu dipersiapkan mahasiswa		

SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

Nama Mata Kuliah : Bermain dan Permainan Anak Usia Dini
Kode Mata Kuliah : GRA18037
Jumlah SKS : 3 SKS
Pertemuan : 6

Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Rincian Bahasan
Perbedaan Individu dalam bermain	Perbedaan Individu dalam Bermain: • Faktor Gender dan Bermain • Faktor Lingkungan dan bermain • Personalitas dan Bermain • Faktor Budaya dan Bermain

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan	Media & Sumber Belajar	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	• Mengucapkan salam • Berdo'a sebelum memulai pembelajaran • Mengecek kehadiran mahasiswa • Apersepsi • Menginformasikan kegiatan-kegiatan perkuliahan	• Laptop • *Infokus* • File *Power Point*	10 menit
2	Kegiatan Inti	• Mahasiswa menganalisis video yang ditampilkan dosen terkait perbedaan individu dalam bermain • Dosen memberikan kesempatan mahasiswa untuk memberikan tanggapan terkait video yang ditampilkan • Dosen memberikan kesempatan mahasiswa untuk menganalisis terkait perbedaan individu dalam bermain • Mahasiswa mengumpulkan informasi mengenai perbedaan individu dalam bermain • Mahasiswa mendiskusikan hasil dari analisisnya • Dosen memperkuat tanggapan mahasiswa		120 menit
3	Kegiatan	• Pemantapan (mempertegas		20 menit

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan	Media & Sumber Belajar	Waktu
	Penutup	dan menyimpulkan bahasan yang telah didiskusikan) • Menyampaikan gambaran kegiatan pertemuan selanjutnya dan hal-hal yang perlu dipersiapkan mahasiswa		

SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

Nama Mata Kuliah : Bermain dan Permainan Anak Usia Dini
Kode Mata Kuliah : GRA18037
Jumlah SKS : 3 SKS
Pertemuan : 7

Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Rincian Bahasan
Lingkungan Bermain	• Lingkungan Bermain • Syarat Lingkungan Bermain • Lingkungan Bermain Indoor • Lingkungan Bermain Outdoor • Strategi Menciptakan Lingkungan Bermain

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan	Media & Sumber Belajar	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	• Mengucapkan salam • Berdo'a sebelum memulai pembelajaran • Mengecek kehadiran mahasiswa • Apersepsi • Menginformasikan kegiatan-kegiatan perkuliahan	• Laptop • *Infokus* • File *Power Point*	10 menit
2.	Kegiatan Inti	• Mahasiswa menyimak penjelasan dosen mengenai konsep lingkungan bermain • Dosen mendorong mahasiswa untuk mengemukakan pengetahuannya tentang konsep syarat lingkungan bermain • Dosen memberikan kesempatan mahasiswa untuk mengidentifikasi jenis dan strategi dalam menciptakan lingkungan bermain yang efektif • Mahasiswa mengungkap hasil analisanya mengenai jenis dan strategi dalam menciptakan lingkungan bermain yang efektif • Tanya jawab • Dosen memberikan		120 menit

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan	Media & Sumber Belajar	Waktu
		tanggapan		
3.	Kegiatan Penutup	• Pemantapan (mempertegas dan menyimpulkan bahasan yang telah didiskusikan) • Menyampaikan gambaran kegiatan pertemuan selanjutnya dan hal-hal yang perlu dipersiapkan mahasiswa		20 menit

SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

Nama Mata Kuliah : Bermain dan Permainan Anak Usia Dini
Kode Mata Kuliah : GRA18037
Jumlah SKS : 3 SKS
Pertemuan : 9

Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Rincian Bahasan
Jenis dan Karakteristik Alat Bermain (Pengembangan Alat Bermain)	• Jenis alat bermain • Material peralatan bermain • Memilih peralatan bermain • Alat Permainan Edukatif (APE)

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan	Media & Sumber Belajar	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	• Mengucapkan salam • Berdo'a sebelum memulai pembelajaran • Mengecek kehadiran mahasiswa • Apersepsi • Menginformasikan kegiatan-kegiatan perkuliahan	• Laptop • *Infokus* • File *Power Point*	10 menit
2.	Kegiatan Inti	• Mahasiswa menyimak penjelasan dosen mengenai konsep alat bermain • Dosen mendorong mahasiswa untuk mengemukakan pengetahuannya tentang jenis dan karakteristik alat bermain • Mahasiswa mengungkap hasil analisanya • Mahasiswa melakukan tanya jawab • Dosen memberikan tanggapan		120 menit
3.	Kegiatan Penutup	• Pemantapan (mempertegas dan menyimpulkan bahasan yang telah didiskusikan) • Menyampaikan gambaran kegiatan pertemuan selanjutnya dan hal-hal yang perlu dipersiapkan mahasiswa		20 menit

SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

Nama Mata Kuliah : Bermain dan Permainan Anak Usia Dini
Kode Mata Kuliah : GRA18037
Jumlah SKS : 3 SKS
Pertemuan : 10

Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Rincian Bahasan
Alat Bermain Sebagai Sumber Belajar	• Asumsi Dasar Kebutuhan Alat Bermain • Tips Menciptakan Alat Bermain • Dimensi-dimensi Pembuatan Alat Bermain • Menciptakan Alat Bermaian dalam Gamitan Dimensi Perkembangan Anak

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan	Media & Sumber Belajar	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	• Mengucapkan salam • Berdo'a sebelum memulai pembelajaran • Mengecek kehadiran mahasiswa • Apersepsi • Menginformasikan kegiatan-kegiatan perkuliahan	• Laptop • *Infokus* • File *Power Point*	20 menit
2.	Kegiatan Inti	• Mahasiswa menyimak penjelasan dosen mengenai asumsi dasar dan kebutuhan alat bermain • Dosen mendorong mahasiswa untuk mengidentifikasitentang tips dan dimensi pembuatan alat bermain • Mahasiswa mengungkap hasil analisanya • Mahasiswa melakukan tanya jawab • Dosen memberikan tanggapan • Mahasiswa mengerjakan tugas berupa projek yaitu membuat APE untuk AUD sistematis • Mahasiswa menunjukkan dan mempresentasikan hasil pekerjaannya		100 menit

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan	Media & Sumber Belajar	Waktu
3.	Kegiatan Penutup	• Pemantapan (mempertegas dan menyimpulkan bahasan yang telah didiskusikan) • Menyampaikan gambaran kegiatan pertemuan selanjutnya dan hal-hal yang perlu dipersiapkan mahasiswa		30 menit

SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

Nama Mata Kuliah	:	Bermain dan Permainan Anak Usia Dini
Kode Mata Kuliah	:	GRA18037
Jumlah SKS	:	3 SKS
Pertemuan	:	11

Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Rincian Bahasan
Keterlibatan guru dalam bermain	• Bermain di Rumah dan di Sekolah • Peran Guru dalan Kegiatan Bermain • Strategi bagi Guru untuk Memperkaya Permainan

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan	Media & Sumber Belajar	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	• Mengucapkan salam • Berdo'a sebelum memulai pembelajaran • Mengecek kehadiran mahasiswa • Apersepsi • Menginformasikan kegiatan-kegiatan perkuliahan	• Laptop • *Infokus* • File *Power Point*	21 menit
2.	Kegiatan Inti	• Mahasiswa menyimak penjelasan dosen mengenai konsep bermain di rumah dan di sekolah • Dosen membentuk mahasiswa menjadi beberapa kelompok kecil • Dosen memberikan tugas pada setiap kelompok untuk mengidentifikasi keterlibatan guru dalam bermain (peran dan strategi) • Mahasiswa berdiskusi mengenai keterlibatan guru dalam bermain (peran dan strategi) • Mahasiswa mempresentasikan hasil diskusinya • Mahasiswa melakukan tanya jawab • Dosen memperkuat tanggapan mahasiswa		100 menit
3.	Kegiatan	• Pemantapan (mempertegas		30 menit

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan	Media & Sumber Belajar	Waktu
	Penutup	dan menyimpulkan bahasan yang telah didiskusikan) • Menyampaikan gambaran kegiatan pertemuan selanjutnya dan hal-hal yang perlu dipersiapkan mahasiswa		

SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

Nama Mata Kuliah : Bermain dan Permainan Anak Usia Dini
Kode Mata Kuliah : GRA18037
Jumlah SKS : 3 SKS
Pertemuan : 12

Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Rincian Bahasan
Bermain dalam dimensi akademik PAUD	• Standar dan peran bermain bagi pendidikan literasi AUD • Bermain dan matematika AUD • Bermain dan Sains AUD • Bermain dan sosial science • Bermain dan pembentukan karakter

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan (Skenario Pembelajaran)	Media & Sumber Belajar	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	• Mengucapkan salam • Berdo'a sebelum memulai pembelajaran • Mengecek kehadiran mahasiswa • Apersepsi • Menginformasikan kegiatan-kegiatan perkuliahan	• Laptop • *Infokus* • File *Power Point*	10 menit
2.	Kegiatan Inti	• Mahasiswa menyimak penjelasan dosen mengenai standar dan peran bermain bagi pendidikan literasi AUD • Tanya jawab • Dosen memberikan kesempatan mahasiswa untuk menganalisis kegiatan bermain dalam pembelajaran matematika, sains, dan pembentkan karakter anak. • Mahasiswa mengungkap hasil analisanya • Mahasiswa melakukan tanya jawab • Dosen memberikan tanggapan		120 menit
3.	Kegiatan Penutup	• Pemantapan (mempertegas dan		20 menit

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan (Skenario Pembelajaran)	Media & Sumber Belajar	Waktu
		menyimpulkan bahasan yang telah didiskusikan) • Menyampaikan gambaran kegiatan pertemuan selanjutnya dan hal-hal yang perlu dipersiapkan mahasiswa		

SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

Nama Mata Kuliah : Bermain dan Permainan Anak Usia Dini
Kode Mata Kuliah : GRA18037
Jumlah SKS : 3 SKS
Pertemuan : 13

Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Rincian Bahasan
• Permainan Tradisional dan Modern	• Ruang lingkup dan jenis permainan tradisional dan permainan modern

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan (Skenario Pembelajaran)	Media & Sumber Belajar	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	• Mengucapkan salam • Berdo'a sebelum memulai pembelajaran • Mengecek kehadiran mahasiswa • Apersepsi • Menginformasikan kegiatan-kegiatan perkuliahan	• Laptop • *Infokus* • File *Power Point*	10 Menit
2.	Kegiatan Inti	• Mahasiswa menyimak penjelasan dosen mengenai ruang lingkup bermain • Dosen membentuk mahasiswa menjadi beberapa kelompok kecil • Dosen memberikan tugas pada setiap kelompok untuk mengidentifikasi jenis permainan tradisional dan modern • Mahasiswa berdiskusi mengenai ruang lingkup dan jenis permainan tradisional dan modern Mahasiswa mempresentasikan hasil diskusinya • Mahasiswa melakukan tanya jawab • Dosen memperkuat tanggapan mahasiswa		120 menit
3.	Kegiatan Penutup	• Pemantapan (mempertegas dan menyimpulkan bahasan		20 menit

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan (Skenario Pembelajaran)	Media & Sumber Belajar	Waktu
		yang telah didiskusikan) • Menyampaikan gambaran kegiatan pertemuan selanjutnya dan hal-hal yang perlu dipersiapkan mahasiswa		

SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

Nama Mata Kuliah : Bermain dan Permainan Anak Usia Dini
Kode Mata Kuliah : GRA18037
Jumlah SKS : 3 SKS
Pertemuan : 14

Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Rincian Bahasan
Bermain untuk Anak Berkebutuhan Khusus	• Pengertian ABK • Fungsi dan peran bermain bagi ABK

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan (Skenario Pembelajaran)	Media & Sumber Belajar	Waktu
1.	Kegiatan Pendahuluan	• Mengucapkan salam • Berdo'a sebelum memulai pembelajaran • Mengecek kehadiran mahasiswa • Apersepsi • Menginformasikan kegiatan-kegiatan perkuliahan	• Laptop • *Infokus* • File *Power Point*	10 menit
11	Kegiatan Inti	• Mahasiswa menyimak penjelasan dosen mengenai konsep ABK • Melakukan tanya jawab • Dosen memberikan kesempatan mahasiswa untuk mengumpulkan informasi mengenai fungsi dan peran bermain bagi ABK • Mahasiswa mengumpulkan informasi mengenai fungsi dan peran bermain bagi ABK • Mahasiswa memaparkan terkait fungsi dan peran bermain bagi ABK berdasarkan pemahamannya • Mahasiswa melakukan tanya jawab • Dosen memberikan tanggapan		120 menit
12	Kegiatan Penutup	• Pemantapan (mempertegas dan menyimpulkan bahasan yang telah		20 menit

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan (Skenario Pembelajaran)	Media & Sumber Belajar	Waktu
		didiskusikan) • Menyampaikan gambaran kegiatan pertemuan selanjutnya dan hal-hal yang perlu dipersiapkan mahasiswa		

SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

Nama Mata Kuliah : Bermain dan Permainan Anak Usia Dini
Kode Mata Kuliah : GRA18037
Jumlah SKS : 3 SKS
Pertemuan : 15

Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Rincian Bahasan
Terapi Bermain	• Kekuatan Terapeutik Bermain dan terapi Bermain • Panduan Dasar Penerapan Terapi Bermain di Sekolah • Tantangan dan Kendala Penerapan terapi Bermain di Sekolah

No.	Tahapan	Rincian Kegiatan	Media & Sumber Belajar	Waktu
1	Kegiatan Pendahuluan	• Mengucapkan salam • Berdo'a sebelum memulai pembelajaran • Mengecek kehadiran mahasiswa • Apersepsi • Menginformasikan kegiatan-kegiatan perkuliahan	• Laptop • *Infokus* • File *Power Point*	10 menit
2	Kegiatan Inti	• Mahasiswa menyimak penjelasan dosen mengenai terapi bermain • Dosen mendorong mahasiswa untuk mengidentifikasi kekuatan, penerapan, tantangan dan kendala dalam terapi bermain • Mahasiswa mengungkap hasil analisanya • Mahasiswa melakukan tanya jawab • Dosen memberikan tanggapan		120 menit
3	Kegiatan Penutup	• Pemantapan (mempertegas dan menyimpulkan bahasan yang telah didiskusikan) • Menyampaikan gambaran kegiatan pertemuan selanjutnya dan hal-hal yang perlu dipersiapkan mahasiswa		20 menit

Mengetahui, Ketua Prodi	Garut, Agustus 2020 Dosen Pengampu
	
Sri Wahyuni, M.Pd.	**Inten Risna, M.Pd.**