

RENCANA PELAKSANAAN PERKULIAHAN (RPP)

Mata Kuliah

BERMAIN DAN PERMAINAN AUD



Oleh :

Maulidya Ulfah, M. Pd. I.

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Fakultas Ilmu Pendidikan
IKIP VETERAN SEMARANG**

RENCANA PELAKSANAAN PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Bermain Dan Permainan AUD
Semester/ SKS : II / 3
Pertemuan Ke- : I dan II
Alokasi Waktu : 100 Menit

Standar Kompetensi

Mahasiswa diharapkan dapat mengerti, memahami dan menguasai teori - teori dasar dari bermain, urgensi kegiatan bermain bagi siswa, fungsi kegiatan bermain , jenis –jenis kegiatan bermain dan bermain sambil belajar.

Kompetensi Dasar

Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami pengertian dari bermain dan teori – teori dasar dari bermain

Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar

1. Mahasiswa mengetahui dan memahami pengertian dari bermain
2. Mahasiswa mengetahui dan memahami teori – teori dasar dari bermain
3. Mahasiswa mengetahui dan memahami teori – teori modern bermain menurut para ahli pendidikan

Tujuan Pembelajaran

Setelah perkuliahan ini mahasiswa dapat mengetahui dan memahami teori – teori bermain baik itu teori klasik maupun teori modern dari bermain

Materi Pokok

- ❖ Pengertian bermain menurut Anggani Sudono, Sugianto, Gordon dan Brown
- ❖ Teori bermain menurut Plato, Gonesius, Aristoteles dan Frobel
- ❖ Teori modern menurut Sigmen Frued, Piaget, Jereme bruner tentang bermain

Metode Pembelajaran

Menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan

Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan I :

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Ket
1.	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">❖ Menjelaskan deskripsi, tujuan dan manfaat mata kuliah❖ Menjelaskan kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pertemuan❖ Menjelaskan cakupan materi	15 Menit	

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan (RPP) Mata Kuliah Bermain dan Permainan AUD

2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menjelaskan bermain menurut Anggani Sudono ❖ Menjelaskan bermain menurut Sugianto ❖ Menjelaskan bermain menurut Gordon dan Brown ❖ Menjelaskan teori bermain menurut Gonesius ❖ Menjelaskan teori bermain menurut Aristoteles dan Frobel 	75 Menit	<p>Mönks, F.J, Knoers, A.M.P dan Haditono, S.R. 2004. <i>Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya</i>. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.</p> <p>Munandar, S.C.U. 1995. <i>Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat</i>. Jakarta: Rineka Cipta kerjasama dengan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.</p> <p>Mulyadi, S. 2004. <i>Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)</i>. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.</p> <p>Nursisto. 1999. <i>Kiat Menggali Kreativitas</i>. Yogyakarta: Mitra Gama Media.</p>
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyimpulkan materi perkuliahan yang telah dijelaskan ❖ Memberikan gambar umum tentang materi perkuliahan pada pertemuan berikutnya. 	10 Menit	

Alat dan Sumber Belajar

Alat : Laptop, LCD

Sumber Belajar : Buku referensi, Internet, Mas media

RENCANA PELAKSANAAN PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Bermain Dan Permainan AUD
Semester/ SKS : II / 3
Pertemuan Ke- : III
Alokasi Waktu : 100 Menit

Standar Kompetensi

Mahasiswa diharapkan dapat mengerti, memahami dan menguasai teori - teori dasar dari bermain, urgensi kegiatan bermain bagi siswa, fungsi kegiatan bermain , jenis –jenis kegiatan bermain dan bermain sambil belajar.

Kompetensi Dasar

Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami urgensi dari kegiatan bermain bagi anak usia dini

Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar

- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami arti penting bermain bagi anak usia dini
- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami mengapa kegiatan bermain perlu bagi anak usia dini menurut Herbest Spenser
- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami mengapa bermain perlu bagi anak usia dini menurut Frued
- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami mengapa bermain perlu bagi anak usia dini menurut Moriz Lazarus

Tujuan Pembelajaran

Setelah perkuliahan ini mahasiswa dapat mengetahui dan memahami urgensi bermain bagi anak usia dini

Materi Pokok

- ❖ Arti penting bermain bagi anak usia dini
- ❖ Mengapa kegiatan bermain perlu bagi anak usia dini menurut Herbest Spenser
- ❖ Mengapa bermain perlu bagi anak usia dini menurut Frued
- ❖ Mengapa bermain perlu bagi anak usia dini menurut Moriz Lazarus

Metode Pembelajaran

Menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan

Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan I :

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Ket
1.	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">❖ Menjelaskan deskripsi, tujuan dan manfaat mata kuliah❖ Menjelaskan kompetensi dasar yang harus dicapai dalam	15 Menit	

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan (RPP) Mata Kuliah Bermain dan Permainan AUD

	<p>pertemuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menjelaskan cakupan materi 		
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menjelaskan arti penting bermain bagi anak usia dini ❖ Menjelaskan mengapa kegiatan bermain perlu bagi anak usia dini menurut Herbest Spenser ❖ Menjelaskan mengapa bermain perlu bagi anak usia dini menurut Frued ❖ Menjelaskan mengapa bermain perlu bagi anak usia dini menurut Moriz Lazarus 	75 Menit	<p>Mönks, F.J, Knoers, A.M.P dan Haditono, S.R. 2004. <i>Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya</i>. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.</p> <p>Munandar, S.C.U. 1995. <i>Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat</i>. Jakarta: Rineka Cipta kerjasama dengan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.</p> <p>Mulyadi, S. 2004. <i>Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)</i>. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.</p> <p>Nursisto. 1999. <i>Kiat Menggali Kreativitas</i>. Yogyakarta: Mitra Gama Media.</p>
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyimpulkan materi perkuliahan yang telah dijelaskan ❖ Memberikan gambar umum tentang materi perkuliahan pada pertemuan berikutnya. 	10 Menit	

Alat dan Sumber Belajar

Alat : Laptop, LCD

Sumber Belajar : Buku referensi, Internet, Mas media

RENCANA PELAKSANAAN PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Bermain Dan Permainan AUD
Semester/ SKS : II / 3
Pertemuan Ke- : IV dan V
Alokasi Waktu : 100 Menit

Standar Kompetensi

Mahasiswa diharapkan dapat mengerti, memahami dan menguasai teori - teori dasar dari bermain, urgensi kegiatan bermain bagi siswa, tahapan perkembangan bermain, jenis –jenis kegiatan bermain dan bermain sambil belajar.

Kompetensi Dasar

Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami tahapan kegiatan bermain bagi anak usia dini

Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar

- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami tahapan perkembangan bermain menurut Mildren Parten
- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami perkembangan bermain menurut Piaget
- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami perkembangan bermain menurut Vanderberg

Tujuan Pembelajaran

Setelah perkuliahan ini mahasiswa dapat mengetahui dan memahami tahapan perkembangan bermain menurut para ahli pendidikan anak usia dini

Materi Pokok

- ❖ Tahapan perkembangan bermain menurut Mildren Parten
- ❖ Tahapan Perkembangan bermain menurut Piaget
- ❖ Tahapan Perkembangan bermain menurut Vanderberg
- ❖

Metode Pembelajaran

Menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan

Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan I :

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Ket
1.	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">❖ Menjelaskan deskripsi, tujuan dan manfaat mata kuliah❖ Menjelaskan kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pertemuan❖ Menjelaskan cakupan materi	15 Menit	
2.	Kegiatan Inti	75 Menit	Mönks, F.J, Knoers, A.M.P dan

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan (RPP) Mata Kuliah Bermain dan Permainan AUD

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Menjelaskan tahapan perkembangan bermain menurut Mildren Parten ❖ Menjelaskan tahapan Perkembangan bermain menurut Piaget ❖ Menjelaskan tahapan Perkembangan bermain menurut Vanderberg 		<p>Haditono, S.R. 2004. <i>Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya</i>. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.</p> <p>Munandar, S.C.U. 1995. <i>Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat</i>. Jakarta: Rineka Cipta kerjasama dengan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.</p> <p>Mulyadi, S. 2004. <i>Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)</i>. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.</p> <p>Nursisto. 1999. <i>Kiat Menggali Kreativitas</i>. Yogyakarta: Mitra Gama Media.</p>
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyimpulkan materi perkuliahan yang telah dijelaskan ❖ Memberikan gambar umum tentang materi perkuliahan pada pertemuan berikutnya. 	10 Menit	

Alat dan Sumber Belajar

Alat : Laptop, LCD

Sumber Belajar : Buku referensi, Internet, Mas media

RENCANA PELAKSANAAN PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Bermain Dan Permainan AUD
Semester/ SKS : II / 3
Pertemuan Ke- : VI, VII dan VIII
Alokasi Waktu : 100 Menit

Standar Kompetensi

Mahasiswa diharapkan dapat mengerti, memahami dan menguasai teori - teori dasar dari bermain, urgensi kegiatan bermain bagi siswa, tahapan perkembangan bermain, jenis –jenis kegiatan bermain dan bermain sambil belajar.

Kompetensi Dasar

Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami jenis – jenis kegiatan bermain untuk anak usia dini

Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar

- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami jenis kegiatan *tactile play*
- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami jenis kegiatan *dramatic dan role play*
- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami jenis kegiatan *fungsiional play*
- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami jenis kegiatan *Play game*
- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami jenis kegiatan *contruktive play*
- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami jenis kegiatan *receptive play*

Tujuan Pembelajaran

Setelah perkuliahan ini mahasiswa dapat mengetahui dan memahami jenis – jenis kegiatan bermain menurut para ahli

Materi Pokok

- ❖ jenis kegiatan *tactile play*
- ❖ jenis kegiatan *dramatic dan role play*
- ❖ jenis kegiatan *fungsiional play*
- ❖ jenis kegiatan *Play game*
- ❖ jenis kegiatan *contruktive play*
- ❖ jenis kegiatan *receptive play*

Metode Pembelajaran

Menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan

Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan I :

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Ket
1.	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">❖ Menjelaskan deskripsi, tujuan dan manfaat mata kuliah❖ Menjelaskan kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pertemuan❖ Menjelaskan cakupan materi	15 Menit	

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan (RPP) Mata Kuliah Bermain dan Permainan AUD

2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Menjelaskan jenis kegiatan <i>tactile play</i>❖ Menjelaskan jenis kegiatan <i>dramatic dan role play</i>❖ Menjelaskan jenis kegiatan <i>fungsiional play</i>❖ Menjelaskan jenis kegiatan <i>Play game</i>❖ Menjelaskan jenis kegiatan <i>contruktive play</i>❖ Menjelaskan jenis kegiatan <i>receptive play</i>	75 Menit	<p>Mönks, F.J, Knoers, A.M.P dan Haditono, S.R. 2004. <i>Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya</i>. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.</p> <p>Munandar, S.C.U. 1995. <i>Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat</i>. Jakarta: Rineka Cipta kerjasama dengan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.</p> <p>Mulyadi, S. 2004. <i>Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)</i>. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.</p> <p>Nursisto. 1999. <i>Kiat Menggali Kreativitas</i>. Yogyakarta: Mitra Gama Media.</p>
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Menyimpulkan materi perkuliahan yang telah dijelaskan❖ Memberikan gambar umum tentang materi perkuliahan pada pertemuan berikutnya.	10 Menit	

Alat dan Sumber Belajar

Alat : Laptop, LCD
Sumber Belajar : Buku referensi, Internet, Mas media

RENCANA PELAKSANAAN PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Analisis Kebutuhan AUD
Semester/SKS : II / 3
Pertemuan Ke : IX (UTS)
Alokasi Waktu : 100 Menit

Deskripsi

Mahasiswa mengikuti ujian tengah semester yang diselenggarakan oleh dosen pengajar mata kuliah yang bersangkutan untuk mengevaluasi proses belajar mengajar selama 7 (tujuh) kali pertemuan. Selain itu, ujian tengah semester bertujuan untuk mengetahui serapan materi yang telah diberikan sesuai dengan silabus

Langkah-langkah Ujian Tengah Semester

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Keterangan
1.	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">❖ Membacakan tata tertib❖ Berdoa❖ Syarat mengikuti ujian tengah semester❖ Mengisi daftar hadir keikutsertaan UTS	15 Menit	Pengawas membagikan soal UTS
2.	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none">❖ Mahasiswa mengerjakan soal UTS yang disajikan oleh dosen pengampu mata kuliah❖ Mahasiswa mengikuti tata tertib UTS	100 Menit	Materi Perkuliahan
3.	Penutup <ul style="list-style-type: none">❖ Mahasiswa mengumpulkan lembar jawaban secara tertib setelah mengikuti ujian tengah semester	10 Menit	Pengawas mengisi berita acara UTS

Alat dan Sumber Belajar

Alat : Soal UTS, pensil, bolpoin dan penggaris
Sumber Belajar : Buku referensi, Internet, Mas media

RENCANA PELAKSANAAN PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Bermain Dan Permainan AUD
Semester/ SKS : II / 3
Pertemuan Ke- : X
Alokasi Waktu : 100 Menit

Standar Kompetensi

Mahasiswa diharapkan dapat mengerti, memahami dan menguasai teori - teori dasar dari bermain, urgensi kegiatan bermain bagi siswa, tahapan perkembangan bermain, jenis –jenis kegiatan bermain dan bermain sambil belajar.

Kompetensi Dasar

Setelah perkuliahan ini mahasiswa diharapkan mengetahui bermain sambil belajar

Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar

- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami pengertian bermain sambil belajar
- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami mengapa bermain sambil belajar
- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami Implikasi bermain sambil belajar

Tujuan Pembelajaran

Setelah perkuliahan ini mahasiswa dapat mengetahui dan memahami bermain sambil belajar serta penerapannya dalam proses belajar mengajar untuk anak usia dini

Materi Pokok

- ❖ Pengertian bermain sambil belajar
- ❖ Mengapa bermain sambil belajar untuk anak usia dini
- ❖ Implikasi bermain sambil belajar dalam KBM anak usia dini

Metode Pembelajaran

Menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan

Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan I :

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Ket
1.	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">❖ Menjelaskan deskripsi, tujuan dan manfaat mata kuliah❖ Menjelaskan kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pertemuan❖ Menjelaskan cakupan materi	15 Menit	
2.	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none">❖ Menjelaskan jenis kegiatan	75 Menit	<i>Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya. Yogyakarta:</i>

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan (RPP) Mata Kuliah Bermain dan Permainan AUD

	<p>pengertian bermain sambil belajar</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Menjelaskan mengapa bermain sambil belajar untuk anak usia dini❖ Menjelaskan Impikasi kegiatan bermain sambil belajar dalam proses KBM		<p>Gajah Mada University Press. Munandar, S.C.U. 1995. <i>Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat</i>. Jakarta: Rineka Cipta kerjasama dengan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.</p> <p>Mulyadi, S. 2004. <i>Bermain dan Kreativitas</i> (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain). Jakarta: Paps Sinar Sinanti.</p> <p>Nursisto. 1999. <i>Kiat Menggali Kreativitas</i>. Yogyakarta: Mitra Gama Media.</p>
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Menyimpulkan materi perkuliahan yang telah dijelaskan❖ Memberikan gambar umum tentang materi perkuliahan pada pertemuan berikutnya.	10 Menit	

Alat dan Sumber Belajar

Alat : Laptop, LCD

Sumber Belajar : Buku referensi, Internet, Mas media

RENCANA PELAKSANAAN PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Bermain Dan Permainan AUD
Semester/ SKS : II / 3
Pertemuan Ke- : XI dan XII
Alokasi Waktu : 100 Menit

Standar Kompetensi

Mahasiswa diharapkan dapat mengerti, memahami dan menguasai teori - teori dasar dari bermain, urgensi kegiatan bermain bagi siswa, tahapan perkembangan bermain, jenis –jenis kegiatan bermain dan bermain sambil belajar.

Kompetensi Dasar

Setelah perkuliahan ini mahasiswa diharapkan mengetahui bermain sambil belajar

Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar

- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami pengertian bermain sambil belajar
- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami mengapa bermain sambil belajar
- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami Implikasi bermain sambil belajar

Tujuan Pembelajaran

Setelah perkuliahan ini mahasiswa dapat mengetahui dan memahami bermain sambil belajar serta penerapannya dalam proses belajar mengajar untuk anak usia dini

Materi Pokok

- ❖ Pengertian bermain sambil belajar
- ❖ Mengapa bermain sambil belajar untuk anak usia dini
- ❖ Implikasi bermain sambil belajar dalam KBM anak usia dini

Metode Pembelajaran

Menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan

Langkah-langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Ket
1.	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">❖ Menjelaskan deskripsi, tujuan dan manfaat mata kuliah❖ Menjelaskan kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pertemuan❖ Menjelaskan cakupan materi	15 Menit	
2.	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none">❖ Menjelaskan jenis kegiatan	75 Menit	<i>Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya. Yogyakarta:</i>

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan (RPP) Mata Kuliah Bermain dan Permainan AUD

	<p>pengertian bermain sambil belajar</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Menjelaskan mengapa bermain sambil belajar untuk anak usia dini❖ Menjelaskan Impikasi kegiatan bermain sambil belajar dalam proses KBM		<p>Gajah Mada University Press. Munandar, S.C.U. 1995. <i>Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat</i>. Jakarta: Rineka Cipta kerjasama dengan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Mulyadi, S. 2004. <i>Bermain dan Kreativitas</i> (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain). Jakarta: Paps Sinar Sinanti. Nursisto. 1999. <i>Kiat Menggali Kreativitas</i>. Yogyakarta: Mitra Gama Media.</p>
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Menyimpulkan materi perkuliahan yang telah dijelaskan❖ Memberikan gambar umum tentang materi perkuliahan pada pertemuan berikutnya.	10 Menit	

Alat dan Sumber Belajar

Alat : Laptop, LCD

Sumber Belajar : Buku referensi, Internet, Mas media

RENCANA PELAKSANAAN PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Bermain Dan Permainan AUD
Semester/ SKS : II / 3
Pertemuan Ke- : XIII
Alokasi Waktu : 100 Menit

Standar Kompetensi

Mahasiswa diharapkan dapat mengerti, memahami dan menguasai teori - teori dasar dari bermain, urgensi kegiatan bermain bagi siswa, tahapan perkembangan bermain, jenis –jenis kegiatan bermain dan bermain sambil belajar.

Kompetensi Dasar

Setelah perkuliahan ini mahasiswa diharapkan mengetahui bagaimana anak belajar menurut beberapa teori yang ada.

Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar

- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami belajar menurut teori Experiential learning
- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami belajar menurut teori Konstruktivisme
- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami belajar teori Multiple Intelligences

Tujuan Pembelajaran

Setelah perkuliahan ini mahasiswa dapat mengetahui bagaimana anak belajar menurut teori-teori yang ada

Materi Pokok

- ❖ Belajar menurut teori Experiential learning
- ❖ Belajar menurut teori Konstruktivisme
- ❖ Belajar menurut teori Multiple Intelligences

Metode Pembelajaran

Menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan

Langkah-langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Ket
1.	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">❖ Menjelaskan deskripsi, tujuan dan manfaat mata kuliah❖ Menjelaskan kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pertemuan❖ Menjelaskan cakupan materi	15 Menit	
2.	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none">❖ Menjelaskan teori belajar	75 Menit	<i>Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya. Yogyakarta:</i>

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan (RPP) Mata Kuliah Bermain dan Permainan AUD

	eksperiental learning <ul style="list-style-type: none">❖ Menjelaskan teori belajar Konstruktivisme❖ Menjelaskan teori belajar multiple Intelligences		Gajah Mada University Press. Munandar, S.C.U. 1995. <i>Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat</i> . Jakarta: Rineka Cipta kerjasama dengan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Mulyadi, S. 2004. <i>Bermain dan Kreativitas</i> (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain). Jakarta: Paps Sinar Sinanti. Nursisto. 1999. <i>Kiat Menggali Kreativitas</i> . Yogyakarta: Mitra Gama Media.
3.	Penutup <ul style="list-style-type: none">❖ Menyimpulkan materi perkuliahan yang telah dijelaskan❖ Memberikan gambar umum tentang materi perkuliahan pada pertemuan berikutnya.	10 Menit	

Alat dan Sumber Belajar

Alat : Laptop, LCD
Sumber Belajar : Buku referensi, Internet, Mas media

RENCANA PELAKSANAAN PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Bermain Dan Permainan AUD
Semester/ SKS : II / 3
Pertemuan Ke- : XIV dan XV
Alokasi Waktu : 100 Menit

Standar Kompetensi

Mahasiswa diharapkan dapat mengerti, memahami dan menguasai teori - teori dasar dari bermain, urgensi kegiatan bermain bagi siswa, tahapan perkembangan bermain, jenis –jenis kegiatan bermain dan bermain sambil belajar.

Kompetensi Dasar

Setelah perkuliahan ini mahasiswa diharapkan mengetahui alat permainan Edukasi

Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar

- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami jenis dan karakteristik APE
- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami bagaimana cara membuat mainan yang aman dan mengandung unsur pendidikan anak usia dini
- ❖ Mahasiswa mengetahui dan memahami pemanfaatan APE

Setelah perkuliahan ini mahasiswa dapat mengetahui bagaimana anak belajar menurut teori-teori yang ada

Materi Pokok

- ❖ Jenis dan karakteristik APE
- ❖ Cara membuat mainan yang aman dan tahan lama
- ❖ Pemanfaatan APE

Metode Pembelajaran

Menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan

Langkah-langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Ket
1.	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">❖ Menjelaskan deskripsi, tujuan dan manfaat mata kuliah❖ Menjelaskan kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pertemuan❖ Menjelaskan cakupan materi	15 Menit	
2.	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none">❖ Menjelaskan jenis dan karakteristik APE	75 Menit	<i>Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya.</i> Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. Munandar, S.C.U. 1995.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan (RPP) Mata Kuliah Bermain dan Permainan AUD

	<ul style="list-style-type: none">❖ Menjelaskan cara membuat mainan yang aman dan tahan lama❖ Menjelaskan pemanfaatan APE		<p><i>Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat</i>. Jakarta: Rineka Cipta kerjasama dengan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Mulyadi, S. 2004. <i>Bermain dan Kreativitas</i> (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain). Jakarta: Papas Sinar Sinanti.</p> <p>Nursisto. 1999. <i>Kiat Menggali Kreativitas</i>. Yogyakarta: Mitra Gama Media.</p>
3.	Penutup <ul style="list-style-type: none">❖ Menyimpulkan materi perkuliahan yang telah dijelaskan❖ Memberikan gambar umum tentang materi perkuliahan pada pertemuan berikutnya.	10 Menit	

Alat dan Sumber Belajar

Alat : Laptop, LCD

Sumber Belajar : Buku referensi, Internet, Mas media

RENCANA PELAKSANAAN PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Analisis Kebutuhan AUD
Semester/ SKS : II / 3
Pertemuan Ke- : XVI (UAS)
Alokasi Waktu : 100 Menit
Prasyarat : Kehadiran minimal 75%

Deskripsi

Mahasiswa mengikuti ujian akhir semester yang diselenggarakan oleh dosen pengajar mata kuliah yang bersangkutan dalam mengevaluasi proses belajar mengajar selama masa perkuliahan berlangsung dan juga untuk mengetahui serapan materi yang telah diberikan sesuai dengan silabus.

Langkah-langkah Ujian Akhir Semester

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Bahan Pustaka
1.	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">❖ Membacakan tata tertib❖ Berdoa❖ Syarat mengikuti ujian tengah semester❖ Mengisi daftar hadir keikutsertaan UAS	15 Menit	Pengawas membagikan soal
2.	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none">❖ Mahasiswa mengerjakan soal UAS yang disajikan oleh dosen pengampu mata kuliah❖ Mahasiswa mengikuti tata tertib UAS	100 Menit	Materi Perkuliahan
3.	Penutup <ul style="list-style-type: none">❖ Berdoa sebelum pulang	10 Menit	Pengawas UAS mengisi berita acara UAS

Alat dan Sumber Belajar

Alat : Ballpoin, pensil, dan kertas kosong
Sumber Belajar : Internet dan Mass Media