



**UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU – PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

Mata Kuliah	Kode MK	Rumpun MK	Bobot (sks)	Semester	Tanggal Penyusunan
<b>Bermain dan Permainan Anak Usia Dini</b>	AUD208	Mata Kuliah Keahlian Prodi	3	II (Dua)	
	Dosen Pengembang RPS  Moh Fauziddin, M.Pd.		Dosen Pengampu MK  Melvi Lesmana Alim, M.Pd.		Ketua Prodi  Dr. Nurmalina, M.Pd.
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL Prodi	<p><b>CPL Prodi</b></p> <p><b>1. Sikap 6 :</b> Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.</p> <p><b>2. Pengetahuan 2 :</b> Menguasai materi ke-PAUD-an secara kreatif, inovatif dan kontekstual yang mendukung tugas profesionalnya sebagai pendidik baik pada tingkat nasional maupun internasional.</p> <p><b>3. Keterampilan Umum 1:</b> 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.</p> <p><b>4. Keterampilan Khusus 2 :</b> Menguasai materi ke-PAUD-an secara kreatif, inovatif dan kontekstual yang mendukung tugas profesionalnya sebagai pendidik baik pada tingkat nasional maupun internasional.</p>			
	CP-MK	Mahasiswa dapat memahami teori bermain dari berbagai perspektif, tahap-tahap perkembangan bermain anak, mengembangkan permainan dengan berbagai aspek kecerdasan jamak dan budaya serta mengembangkan model permainan yang sesuai dengan anak usia dini.			
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini adalah mata kuliah wajib yang harus diambil oleh mahasiswa sebagai calon pendidik anak usia dini. Teori yang diungkapkan dalam bahasan dikaitkan dengan permasalahan riil yang terjadi di masyarakat saat ini. Mahasiswa sebagai pendidik diharapkan mampu membimbing anak didik khususnya dalam kegiatan bermain dan permainan di setiap jenjang usia anak.				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bermain dalam Perspektif Klasik</li> <li>✓ Bermain dalam Perspektif Kontemporer</li> <li>✓ Manfaat dan Nilai yang Terkandung dalam Bermain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tahapan Bermain</li> <li>✓ Bentuk Permainan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Evaluasi Permainan</li> <li>✓ Permainan Tradisional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Aspek Kecerdasan Jamak dalam Permainan</li> <li>✓ Bermain dengan Gerak dan Lagu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Teknologi dan Permainan</li> <li>✓ Contoh Aplikasi Permainan</li> </ul>
Pustaka	Sue Dockett and Marilyn Fleer, <i>Play and Pedagogy in Early Childhood Bending the Rules</i> , Australia: Thomson Learning , 2003	Sandra J. Stone, <i>Playing: A Kid's Curriculum 1001 Activities for Young Children Age 2-6</i> , New York: Good Year Books, 1993	Jo Ann Brewer, <i>Introduction to Early Childhood Education</i> , Six Edition, Boston: Pearson, 2007	Howard Gardner, <i>Frame of Mind</i> , Tenth Edition, New York: BasicBooks, 1993	Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, <i>Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak</i> , Jakarta: DIKTI, Subdit PGTK dan

					PLB, 2004 Bahan dari internet dan media massa lainnya.
Media Pembelajaran	Whiteboard, Spidol, Infocus, Bahan Ajar, slide, ppt, online edmodo				
Team Teaching	-				
Matakuliah Prasyarat	-				
Minggu Ke-	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub-CP MK)	Indikator	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Kriteria, Bentuk dan Bobot Penilaian
1		Mahasiswa mampu menjelaskan bermain dalam perspektif klasik	Bermain dalam Perspektif Klasik	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa 5. Metode pembelajaran kooperatif	Tugas: 1. Makalah Kelompok 2. Observasi lapangan/Pendalam teori  Penilaian: 1. Kualitas makalah 2. Kemampuan Presentasi 3. Laporan Observasi
2		Mahasiswa mampu menjelaskan bermain dalam perspektif kontemporer	Bermain dalam Perspektif Kontemporer	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa 5. Metode pembelajaran kooperatif	Tugas: 1. Makalah Kelompok 2. Observasi lapangan/Pendalam teori  Penilaian: 1. Kualitas makalah 2. Kemampuan Presentasi 3. Laporan Observasi
3		Mahasiswa mampu mendeskripsikan manfaat dan nilai yang terkandung dalam bermain	Manfaat dan Nilai yang Terkandung dalam Bermain	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa 5. Metode pembelajaran kooperatif	Tugas: 1. Makalah Kelompok 2. Observasi lapangan/Pendalam teori  Penilaian: 1. Kualitas makalah 2. Kemampuan Presentasi 3. Laporan Observasi
4		Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan-tahapan bermain	Tahapan Bermain	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan	Tugas: 1. Makalah Kelompok 2. Observasi lapangan/Pendalam teori

				5. mahasiswa Metode pembelajaran kooperatif	Penilaian: 1. Kualitas makalah 2. Kemampuan Presentasi 3. Laporan Observasi
5		Mahasiswa mampu menjelaskan bentuk-bentuk permainan	Bentuk Permainan	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa 5. Metode pembelajaran kooperatif	Tugas: 1. Makalah Kelompok 2. Observasi lapangan/Pendalam teori  Penilaian: 1. Kualitas makalah 2. Kemampuan Presentasi 3. Laporan Observasi
6		Mahasiswa mampu melakukan permainan evaluasi	Evaluasi Permainan	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa 5. Metode pembelajaran kooperatif	Tugas: 1. Makalah Kelompok 2. Observasi lapangan/Pendalam teori  Penilaian: 1. Kualitas makalah 2. Kemampuan Presentasi 3. Laporan Observasi
7		Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan-permainan tradisional	Permainan Tradisional	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa 5. Metode pembelajaran kooperatif	Tugas: 1. Makalah Kelompok 2. Observasi lapangan/Pendalam teori  Penilaian: 1. Kualitas makalah 2. Kemampuan Presentasi 3. Laporan Observasi
<b>UTS</b>					
9		Mahasiswa mampu menjelaskan Aspek Kecerdasan Jamak dalam Permainan	Aspek Kecerdasan Jamak dalam Permainan	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa 5. Metode pembelajaran kooperatif	Tugas: 1. Makalah Kelompok 2. Observasi lapangan/Pendalam teori  Penilaian: 1. Kualitas makalah 2. Kemampuan Presentasi 3. Laporan Observasi

10		Mahasiswa mampu menjelaskan bermain gerak dan lagu	Bermain dengan Gerak dan Lagu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Tanya jawab</li> <li>4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa</li> <li>5. Metode pembelajaran kooperatif</li> </ol>	<p>Tugas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Makalah Kelompok</li> <li>2. Observasi lapangan/Pendalam teori</li> </ol> <p>Penilaian:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kualitas makalah</li> <li>2. Kemampuan Presentasi</li> <li>3. Laporan Observasi</li> </ol>
11		Mahasiswa mempraktikkan bermain gerak dan lagu	Praktik bermain gerak dan lagu	Demonstrasi	<p>Tugas:</p> <p>Mempraktikkan berbagai permainan untuk anak usia dini</p> <p>Penilaian:</p> <p>Kemampuan mempraktikkan permainan</p>
12		Mahasiswa mampu menjelaskan kaitan Teknologi dan Permainan	Teknologi dan Permainan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Tanya jawab</li> <li>4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa</li> <li>5. Metode pembelajaran kooperatif</li> </ol>	<p>Tugas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Makalah Kelompok</li> <li>2. Observasi lapangan/Pendalam teori</li> </ol> <p>Penilaian:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kualitas makalah</li> <li>2. Kemampuan Presentasi</li> <li>3. Laporan Observasi</li> </ol>
13		Mahasiswa mampu menganalisa Contoh Aplikasi Permainan	Contoh Aplikasi Permainan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Tanya jawab</li> <li>4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa</li> <li>5. Demonstrasi</li> </ol>	<p>Tugas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Makalah Kelompok</li> <li>2. Observasi lapangan/Pendalam teori</li> </ol> <p>Penilaian:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kualitas makalah</li> <li>2. Kemampuan Presentasi</li> <li>3. Laporan Observasi</li> </ol>
14		Mahasiswa mampu melakukan Observasi Permainan pada Lembaga PAUD	Observasi Permainan pada Lembaga PAUD	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Tanya jawab</li> <li>4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa</li> <li>5. Metode pembelajaran kooperatif</li> </ol>	<p>Tugas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan observasi ke lembaga PAUD terkait permainan pada AUD</li> </ol> <p>Penilaian:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelengkapan dokumen observasi</li> </ol>

15		Mahasiswa mampu menganalisa hasil observasi	Diskusi hasil Observasi	Diskusi	<p>Tugas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Makalah Kelompok</li> <li>2. Observasi lapangan/Pendalam teori</li> </ol> <p>Penilaian:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kualitas makalah</li> <li>2. Kemampuan Presentasi</li> <li>3. Laporan Observasi</li> </ol>
UAS					

UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

**BATAS MATERI KULIAH**

Mata Kuliah : BERMAIN I  
 Semester / SKS : 2 / 2  
 Kelas/Tahun Akd : A / 2020/2021 Genap

Dosen Pengampu : MELVI LESMANA ALIM, M.Pd  
 Dosen Pengajar :

NO	HARI/TGL	MATERI	PARAF DOSEN	P. KETUA KELAS
1	Selasa 2-3-2021	kontrak perkuliahan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2	9-3-2021	konsep bermain Aud	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3	16-3-2021	bermain dlm Perspektif klasik	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4	23-3-2021	Bermain dlm Perspektif kontemporer	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5	30-3-2021	manfaat dan nilai yg terkandung dlm bermain	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6	6-4-2021	tahapan bermain	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7	13-4-2021	Bentuk Permainan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
8	20-4-2021	UTS	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
9	27-4-2021	evaluasi Permainan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
10	4-5-2021	Permainan tradisional	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
11	18-5-2021	Aspek kecerdasan jamak	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
12	25-5-2021	Bermain dlm gerak dan lagu	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
13	1-6-2021	teknologi dan permainan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
14	8-6-2021	Contoh Aplikasi Permainan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
15	15-6-2021	"	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
16	22-6-2021	UAS	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>







**UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU – PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

Mata Kuliah	Kode MK	Rumpun MK	Bobot (sks)	Semester	Tanggal Penyusunan
<b>Bermain dan Permainan Anak Usia Dini</b>	AUD208	Mata Kuliah Keahlian Prodi	3	II (Dua)	
	Dosen Pengembang RPS  Moh Fauziddin, M.Pd.		Dosen Pengampu MK  Melvi Lesmana Alim, M.Pd.		Ketua Prodi  Dr. Nurmalina, M.Pd.
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL Prodi	<p><b>CPL Prodi</b></p> <p><b>1. Sikap 6 :</b> Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.</p> <p><b>2. Pengetahuan 2 :</b> Menguasai materi ke-PAUD-an secara kreatif, inovatif dan kontekstual yang mendukung tugas profesionalnya sebagai pendidik baik pada tingkat nasional maupun internasional.</p> <p><b>3. Keterampilan Umum 1:</b> 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.</p> <p><b>4. Keterampilan Khusus 2 :</b> Menguasai materi ke-PAUD-an secara kreatif, inovatif dan kontekstual yang mendukung tugas profesionalnya sebagai pendidik baik pada tingkat nasional maupun internasional.</p>			
	CP-MK	Mahasiswa dapat memahami teori bermain dari berbagai perspektif, tahap-tahap perkembangan bermain anak, mengembangkan permainan dengan berbagai aspek kecerdasan jamak dan budaya serta mengembangkan model permainan yang sesuai dengan anak usia dini.			
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini adalah mata kuliah wajib yang harus diambil oleh mahasiswa sebagai calon pendidik anak usia dini. Teori yang diungkapkan dalam bahasan dikaitkan dengan permasalahan riil yang terjadi di masyarakat saat ini. Mahasiswa sebagai pendidik diharapkan mampu membimbing anak didik khususnya dalam kegiatan bermain dan permainan di setiap jenjang usia anak.				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bermain dalam Perspektif Klasik</li> <li>✓ Bermain dalam Perspektif Kontemporer</li> <li>✓ Manfaat dan Nilai yang Terkandung dalam Bermain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tahapan Bermain</li> <li>✓ Bentuk Permainan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Evaluasi Permainan</li> <li>✓ Permainan Tradisional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Aspek Kecerdasan Jamak dalam Permainan</li> <li>✓ Bermain dengan Gerak dan Lagu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Teknologi dan Permainan</li> <li>✓ Contoh Aplikasi Permainan</li> </ul>
Pustaka	Sue Dockett and Marilyn Fleer, <i>Play and Pedagogy in Early Childhood Bending the Rules</i> , Australia: Thomson Learning , 2003	Sandra J. Stone, <i>Playing: A Kid's Curriculum 1001 Activities for Young Children Age 2-6</i> , New York: Good Year Books, 1993	Jo Ann Brewer, <i>Introduction to Early Childhood Education</i> , Six Edition, Boston: Pearson, 2007	Howard Gardner, <i>Frame of Mind</i> , Tenth Edition, New York: BasicBooks, 1993	Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, <i>Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak</i> , Jakarta: DIKTI, Subdit PGTK dan

					PLB, 2004 Bahan dari internet dan media massa lainnya.
Media Pembelajaran	Whiteboard, Spidol, Infocus, Bahan Ajar, slide, ppt, online edmodo				
Team Teaching	-				
Matakuliah Prasyarat	-				
Minggu Ke-	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub-CP MK)	Indikator	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Kriteria, Bentuk dan Bobot Penilaian
1		Mahasiswa mampu menjelaskan bermain dalam perspektif klasik	Bermain dalam Perspektif Klasik	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa 5. Metode pembelajaran kooperatif	Tugas: 1. Makalah Kelompok 2. Observasi lapangan/Pendalam teori  Penilaian: 1. Kualitas makalah 2. Kemampuan Presentasi 3. Laporan Observasi
2		Mahasiswa mampu menjelaskan dalam perspektif kontemporer	Bermain dalam Perspektif Kontemporer	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa 5. Metode pembelajaran kooperatif	Tugas: 1. Makalah Kelompok 2. Observasi lapangan/Pendalam teori  Penilaian: 1. Kualitas makalah 2. Kemampuan Presentasi 3. Laporan Observasi
3		Mahasiswa mampu mendeskripsikan manfaat dan nilai yang terkandung dalam bermain	Manfaat dan Nilai yang Terkandung dalam Bermain	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa 5. Metode pembelajaran kooperatif	Tugas: 1. Makalah Kelompok 2. Observasi lapangan/Pendalam teori  Penilaian: 1. Kualitas makalah 2. Kemampuan Presentasi 3. Laporan Observasi
4		Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan-tahapan bermain	Tahapan Bermain	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan	Tugas: 1. Makalah Kelompok 2. Observasi lapangan/Pendalam teori

				5. mahasiswa Metode pembelajaran kooperatif	Penilaian: 1. Kualitas makalah 2. Kemampuan Presentasi 3. Laporan Observasi
5		Mahasiswa mampu menjelaskan bentuk-bentuk permainan	Bentuk Permainan	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa 5. Metode pembelajaran kooperatif	Tugas: 1. Makalah Kelompok 2. Observasi lapangan/Pendalam teori  Penilaian: 1. Kualitas makalah 2. Kemampuan Presentasi 3. Laporan Observasi
6		Mahasiswa mampu melakukan permainan evaluasi	Evaluasi Permainan	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa 5. Metode pembelajaran kooperatif	Tugas: 1. Makalah Kelompok 2. Observasi lapangan/Pendalam teori  Penilaian: 1. Kualitas makalah 2. Kemampuan Presentasi 3. Laporan Observasi
7		Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan-permainan tradisional	Permainan Tradisional	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa 5. Metode pembelajaran kooperatif	Tugas: 1. Makalah Kelompok 2. Observasi lapangan/Pendalam teori  Penilaian: 1. Kualitas makalah 2. Kemampuan Presentasi 3. Laporan Observasi
<b>UTS</b>					
9		Mahasiswa mampu menjelaskan Aspek Kecerdasan Jamak dalam Permainan	Aspek Kecerdasan Jamak dalam Permainan	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab 4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa 5. Metode pembelajaran kooperatif	Tugas: 1. Makalah Kelompok 2. Observasi lapangan/Pendalam teori  Penilaian: 1. Kualitas makalah 2. Kemampuan Presentasi 3. Laporan Observasi

10		Mahasiswa mampu menjelaskan bermain gerak dan lagu	Bermain dengan Gerak dan Lagu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Tanya jawab</li> <li>4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa</li> <li>5. Metode pembelajaran kooperatif</li> </ol>	<p>Tugas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Makalah Kelompok</li> <li>2. Observasi lapangan/Pendalam teori</li> </ol> <p>Penilaian:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kualitas makalah</li> <li>2. Kemampuan Presentasi</li> <li>3. Laporan Observasi</li> </ol>
11		Mahasiswa mempraktikkan bermain gerak dan lagu	Praktik bermain gerak dan lagu	Demonstrasi	<p>Tugas:</p> <p>Mempraktikkan berbagai permainan untuk anak usia dini</p> <p>Penilaian:</p> <p>Kemampuan mempraktikkan permainan</p>
12		Mahasiswa mampu menjelaskan kaitan Teknologi dan Permainan	Teknologi dan Permainan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Tanya jawab</li> <li>4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa</li> <li>5. Metode pembelajaran kooperatif</li> </ol>	<p>Tugas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Makalah Kelompok</li> <li>2. Observasi lapangan/Pendalam teori</li> </ol> <p>Penilaian:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kualitas makalah</li> <li>2. Kemampuan Presentasi</li> <li>3. Laporan Observasi</li> </ol>
13		Mahasiswa mampu menganalisa Contoh Aplikasi Permainan	Contoh Aplikasi Permainan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Tanya jawab</li> <li>4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa</li> <li>5. Demonstrasi</li> </ol>	<p>Tugas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Makalah Kelompok</li> <li>2. Observasi lapangan/Pendalam teori</li> </ol> <p>Penilaian:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kualitas makalah</li> <li>2. Kemampuan Presentasi</li> <li>3. Laporan Observasi</li> </ol>
14		Mahasiswa mampu melakukan Observasi Permainan pada Lembaga PAUD	Observasi Permainan pada Lembaga PAUD	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Tanya jawab</li> <li>4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa</li> <li>5. Metode pembelajaran kooperatif</li> </ol>	<p>Tugas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan observasi ke lembaga PAUD terkait permainan pada AUD</li> </ol> <p>Penilaian:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelengkapan dokumen observasi</li> </ol>

15		Mahasiswa mampu menganalisa hasil observasi	Diskusi hasil Observasi	Diskusi	<p>Tugas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Makalah Kelompok</li> <li>2. Observasi lapangan/Pendalam teori</li> </ol> <p>Penilaian:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kualitas makalah</li> <li>2. Kemampuan Presentasi</li> <li>3. Laporan Observasi</li> </ol>
UAS					