



**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
Bermain		Mata Kuliah Keahlian Prodi	3	I	01 Maret 2025
	Dosen Pengembang RPS  <b>Dr. Yenda Puspita, M.Pd</b>		Dosen Pengampu MK  <b>Dr. Yenda Puspita, M.Pd</b>		Ketua Prodi  <b>Dr. Musnar Indra D., M.Pd.</b>
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL Prodi	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar bermain untuk anak usia dini serta dapat menyusun model permainan sesuai dengan tingkatan usia anak			
	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 Fler, <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	<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><b>Tugas:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Makalah Kelompok</li> <li>2. Observasi lapangan/Pendalam teori</li> </ol> <p><b>Penilaian:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kualitas makalah</li> <li>2. Kemampuan Presentasi</li> <li>3. Laporan Observasi</li> </ol>
2		Mahasiswa mampu menjelaskan bermain dalam perspektif kontemporer	Bermain dalam Perspektif Kontemporer	<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><b>Tugas:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Makalah Kelompok</li> <li>2. Observasi lapangan/Pendalam teori</li> </ol> <p><b>Penilaian:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kualitas makalah</li> <li>2. Kemampuan Presentasi</li> <li>3. Laporan Observasi</li> </ol>

3		Mahasiswa mampu mendeskripsikan manfaat dan nilai yang terkandung dalam bermain	Manfaat dan Nilai yang Terkandung dalam Bermain	<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>
4		Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan-tahapan bermain	Tahapan Bermain	<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>
5		Mahasiswa mampu menjelaskan bentuk-bentuk permainan	Bentuk 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>
6		Mahasiswa mampu melakukan evaluasi permainan	Evaluasi 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>
7		Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan-permainan tradisional	Permainan Tradisional	<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> </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>

				5. Metode pembelajaran kooperatif	1. Kualitas makalah 2. Kemampuan Presentasi 3. Laporan Observasi
UTS					
9		Mahasiswa mampu menjelaskan Aspect Kecerdasan Jamak dalam Permainan	Aspect 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 gerak dan lagu	Bermain dengan Gerak dan Lagu	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
11		Mahasiswa mampu mempraktikkan bermain gerak dan lagu	Praktik bermain gerak dan lagu	Demonstrasi	Tugas: Mempraktikkan berbagai permainan untuk anak usa dini  Penilaian: Kemampuan mempraktikkan permainan
12		Mahasiswa mampu menjelaskan kaitan Teknologi dan Permainan	Teknologi dan 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
13		Mahasiswa mampu menganalisa Contoh Aplikasi Permainan	Contoh Aplikasi Permainan	1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tanya jawab	Tugas: 1. Makalah Kelompok

				<ul style="list-style-type: none"> <li>4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa</li> <li>5. Demonstrasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2. Observasi lapangan/Pendalam teori</li> </ul> <p style="text-align: center;">Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Kualitas makalah</li> <li>2. Kemampuan Presentasi</li> <li>3. Laporan Observasi</li> </ul>
14		Mahasiswa mampu melakukan Observasi Permainan pada Lembaga PAUD	Observasi Permainan pada Lembaga PAUD	<ul 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> </ul>	<p style="text-align: center;">Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan observasi ke lembaga PAUD terkait permainan pada AUD</li> </ul> <p style="text-align: center;">Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Kelengkapan dokumen observasi</li> </ul>
15		Mahasiswa mampu menganalisa hasil observasi	Diskusi hasil Observasi	Diskusi	<p style="text-align: center;">Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Makalah Kelompok</li> <li>2. Observasi lapangan/Pendalam teori</li> </ul> <p style="text-align: center;">Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Kualitas makalah</li> <li>2. Kemampuan Presentasi</li> <li>3. Laporan Observasi</li> </ul>
UAS					