



**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 Januari 2026                                                                                               |
|                                    | Dosen Pengembang RPS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                          | Dosen Pengampu MK                                                                                                    | Ketua Prodi                                                                                                                      |                                                                                                               |
|                                    | <br><b>Dr. Yenda Puspita,M.Pd</b>                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                          | <br><b>Dr. Yenda Puspita,M.Pd</b> | <br><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 Fleer, Play and Pedagogy in Early Childhood Bending the Rules, Australia: Thomson Learning , 2003 | Sandra J. Stone, Playing; A Kid's Curriculum 1001 Activities for Young Children Age 2-6, New York: Good Year Books, 1993 | Jo Ann Brewer, Introduction to Early Childhood Education, Six Edition, Boston: Pearson, 2007 | Howard Gardner, Frame of Mind, Tenth Edition, New York: BasicBooks, 1993                                                                  | Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak, Jakarta: DIKTI, Subdit PGTK dan PLB, 2004<br>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<br>2. Diskusi<br>3. Tanya jawab<br>4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa<br>5. Metode pembelajaran kooperatif | Tugas:<br>1. Makalah Kelompok<br>2. Observasi lapangan/Pendalam teori<br><br>Penilaian:<br>1. Kualitas makalah<br>2. Kemampuan Presentasi<br>3. Laporan Observasi               |
| 2                    |                                                                                                                           | Mahasiswa mampu menjelaskan bermain dalam perspektif kontemporer                                                         | Bermain dalam Perspektif Kontemporer                                                         | 1. Ceramah<br>2. Diskusi<br>3. Tanya jawab<br>4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa<br>5. Metode pembelajaran kooperatif | Tugas:<br>1. Makalah Kelompok<br>2. Observasi lapangan/Pendalam teori<br><br>Penilaian:<br>1. Kualitas makalah<br>2. Kemampuan Presentasi<br>3. Laporan Observasi               |

|   |  |                                                                                 |                                                 |                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---|--|---------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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<br>2. Kemampuan Presentasi<br>3. Laporan Observasi                                                                                            |
| UTS |  |                                                                    |                                        |                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                   |
| 9   |  | Mahasiswa mampu menjelaskan Aspek Kecerdasan Jamak dalam Permainan | Aspek Kecerdasan Jamak dalam Permainan | 1. Ceramah<br>2. Diskusi<br>3. Tanya jawab<br>4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa<br>5. Metode pembelajaran kooperatif | Tugas:<br>1. Makalah Kelompok<br>2. Observasi lapangan/Pendalam teori<br><br>Penilaian:<br>1. Kualitas makalah<br>2. Kemampuan Presentasi<br>3. Laporan Observasi |
| 10  |  | Mahasiswa mampu menjelaskan gerak dan lagu                         | Bermain dengan Gerak dan Lagu          | 1. Ceramah<br>2. Diskusi<br>3. Tanya jawab<br>4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa<br>5. Metode pembelajaran kooperatif | Tugas:<br>1. Makalah Kelompok<br>2. Observasi lapangan/Pendalam teori<br><br>Penilaian:<br>1. Kualitas makalah<br>2. Kemampuan Presentasi<br>3. Laporan Observasi |
| 11  |  | Mahasiswa mampu mempraktikkan bermain gerak dan lagu               | Praktik bermain gerak dan lagu         | Demonstrasi                                                                                                                               | Tugas:<br>Mempraktikkan berbagai permainan untuk anak usia dini<br><br>Penilaian:<br>Kemampuan mempraktikkan permainan                                            |
| 12  |  | Mahasiswa mampu menjelaskan kaitan Teknologi dan Permainan         | Teknologi dan Permainan                | 1. Ceramah<br>2. Diskusi<br>3. Tanya jawab<br>4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa<br>5. Metode pembelajaran kooperatif | Tugas:<br>1. Makalah Kelompok<br>2. Observasi lapangan/Pendalam teori<br><br>Penilaian:<br>1. Kualitas makalah<br>2. Kemampuan Presentasi<br>3. Laporan Observasi |
| 13  |  | Mahasiswa mampu menganalisa Contoh Aplikasi Permainan              | Contoh Aplikasi Permainan              | 1. Ceramah<br>2. Diskusi<br>3. Tanya jawab                                                                                                | Tugas:<br>1. Makalah Kelompok                                                                                                                                     |

|     |  |                                                                 |                                       |                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                   |
|-----|--|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     |  |                                                                 |                                       | 4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa<br>5. Demonstrasi                                                                  | 2. Observasi lapangan/Pendalam teori<br><br>Penilaian:<br>1. Kualitas makalah<br>2. Kemampuan Presentasi<br>3. Laporan Observasi                                  |
| 14  |  | Mahasiswa mampu melakukan Observasi Permainan pada Lembaga PAUD | Observasi Permainan pada Lembaga PAUD | 1. Ceramah<br>2. Diskusi<br>3. Tanya jawab<br>4. Sharing pengalaman/eksplorasi pengetahuan mahasiswa<br>5. Metode pembelajaran kooperatif | Tugas:<br>1. Melakukan observasi ke lembaga PAUD terkait permainan pada AUD<br><br>Penilaian:<br>1. Kelengkapan dokumen observasi                                 |
| 15  |  | Mahasiswa mampu menganalisa hasil observasi                     | Diskusi hasil Observasi               | Diskusi                                                                                                                                   | Tugas:<br>1. Makalah Kelompok<br>2. Observasi lapangan/Pendalam teori<br><br>Penilaian:<br>1. Kualitas makalah<br>2. Kemampuan Presentasi<br>3. Laporan Observasi |
| UAS |  |                                                                 |                                       |                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                   |