

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																				
Kajian Teori Bermain AUD	8610703025	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=6.72	1	16 April 2025																																																																																																				
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																					
	Wulan Patria Saroinsong, S.Psi., M.Pd., Ph.D.					Dr. Ruqoyyah Fitri, S.Ag., M.Pd.																																																																																																					
Model Pembelajaran	Case Study																																																																																																										
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																										
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																																									
	CPL-5	Menguasai konsep dan teori PAUD, metode penelitian terkini tentang anak usia dini, konsep manajemen mutu, dan mampu mengakses, mengembangkan, serta menggunakan sumber belajar multi moda sesuai prinsip adaptif dengan menyesuaikan pada dinamika lingkungan pendidikan, teknologi, kebijakan, dan kebutuhan anak usia dini; (Pengetahuan) (profile 1, 2, 3);																																																																																																									
	CPL-7	Mensintesis teori-teori pendidikan dan pembelajaran anak usia dini dan melakukan penelitian anak dengan berbagai pendekatan yang inovatif; (Keterampilan Khusus) (profile 1);																																																																																																									
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																										
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep-konsep dasar dan teori-teori kunci dalam bermain yang relevan dengan perkembangan anak usia dini.																																																																																																									
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu mengkritisi dan mengevaluasi aplikasi praktis dari teori-teori bermain dalam konteks pendidikan anak usia dini.																																																																																																									
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu mengembangkan produk strategi atau model pembelajaran inovatif berbasis teori bermain																																																																																																									
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu menyusun kajian teoritik yang komprehensif untuk proposal tesis berbasis teori bermain.																																																																																																									
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																										
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-5</td><td>CPL-7</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr></table>						CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-7	CPMK-1		✓		CPMK-2	✓			CPMK-3			✓	CPMK-4		✓																																																																																	
	CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-7																																																																																																							
	CPMK-1		✓																																																																																																								
CPMK-2	✓																																																																																																										
CPMK-3			✓																																																																																																								
CPMK-4		✓																																																																																																									
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																											
	<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>						CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓															CPMK-2			✓		✓	✓		✓		✓				✓	✓		CPMK-3							✓		✓		✓		✓				CPMK-4				✓												✓
CPMK	Minggu Ke																																																																																																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																											
CPMK-1	✓	✓																																																																																																									
CPMK-2			✓		✓	✓		✓		✓				✓	✓																																																																																												
CPMK-3							✓		✓		✓		✓																																																																																														
CPMK-4				✓												✓																																																																																											

Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah yang membahas secara mendalam teori, konsep, dan penelitian terkait bermain pada anak usia dini. Mahasiswa akan mengeksplorasi perspektif historis dan kontemporer tentang bermain, peran bermain dalam perkembangan anak (kognitif, sosial, emosional, dan fisik), serta kaitannya dengan praktik pendidikan. Mata kuliah ini juga mengintegrasikan kajian literatur, analisis kasus, dan diskusi untuk memahami implementasi bermain dalam lingkungan pendidikan anak usia dini yang berkualitas.					
Pustaka		Utama :					
		1. 1. Smith, P. K., & Pellegrini, A. (2008). 2. 2. Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, R. S. (2011). 3. 3. Artikel-artikel dari jurnal terkait perkembangan anak usia dini dan teori bermain. 4. 4. Panduan penyusunan tesis.					
		Pendukung :					
Dosen Pengampu		Wulan Patria Saroinsong, S.Psi., M.Pd., Ph.D. Dr. Mallevi Agustin Ningrum, S.Pd., M.Pd.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1			Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring 150			50%
2			Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi Kelompok Kecil 150	Mengamati Video 150		0%
3			Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi 150	Diskusi 150		0%
4				Diskusi Kelompok Kecil 150	Mengamati Video 150		0%
5			Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi Kelompok Kecil 150	Menonton Video 150		0%
6				Diskusi Kelompok Kecil 150	Mengamati Video 150		50%
7				Diskusi strategi bermain dalam pembelajaran 150			0%
8			Kriteria: 20 Bentuk Penilaian : Tes	Ujian Tengah Semester 150			20%
9				Diskusi dan workshop kreativitas dalam bermain			0%
10				Diskusi dampak teknologi pada bermain 150	Mengamati Video 150		0%
11				Analisis penerapan teori bermain dalam kurikulum 150			0%

12				Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Bermain 150			0%
13				Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Bermain 150			0%
14				Evaluasi Model Pembelajaran Berbasis Bermain 150			0%
15				Penyusunan Kajian Teoritik dalam Proposal Tesis 150			0%
16			Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Ujian Akhir Semester 150			30%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	50%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	15%
3.	Tes	35%
		100%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

