

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG		
No. Dokumen	No. Revisi	Hal : 1 /6	Tanggal Terbit 8 September 2021
Mata Kuliah Pengembangan Moral dan Agama untuk AUD	Semester V	SKS 3	Kode Mata Kuliah : MKN 352
Program studi Pendidikan Guru PAUD	Dosen Pengampu/Penanggung Jawab: Tuti Firdayani, M.Pd		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	A. CAPAIAN PEMBELAJARAN : ASPEK SIKAP Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. B. CAPAIAN PEMBELAJARAN : PENGETAHUAN UMUM Menguasai konsep-konsep dan teori pendidikan anak usia dini, teori dan strategi pembelajaran anak usia dini, pengembangan nilai- nilai keagamaan Anak Usia Dini AUD. C. CAPAIAN PEMBELAJARAN : KETERAMPILAN UMUM Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis sistematis dan inovatif dalam pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang PAUD. D. CAPAIAN PEMBELAJARAN : KETRAMPILAN KHUSUS Mampu melakukan pendampingan terhadap anak usia dini dalam lingkup pembelajaran.		
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	1. Mahasiswa mampu menjelaskan pola orientasi dan tahap perkembangan Agama dan moral AUD. 2. Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai pendekatan pengembangan agama dan moral AUD. 3. Mahasiswa mampu menjelaskan pengembangan nilai- nilai keagamaan Anak Usia Dini. 4. Mahasiswa mampu menjelaskan pengembangan nilai keagamaan pada anak usia dini dengan permainan busy book 5. Mahasiswa mampu menjelaskan ruang lingkup pengembangan keagamaan dan moral nilai- nilai keagamaan Anak Usia Dini 6. Mahasiswa mampu menjelaskan metode dan perencanaan pengembangan nilai- nilai keagamaan Anak Usia Dini 7. Mahasiswa mampu menjelaskan instrument pengembangan nilai- nilai keagamaan dan moral Anak Usia Dini.		
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini membekali mahasiswa sejumlah pengetahuan tentang pendekatan dan metode yang berkaitan dengan pengembangan moral dan nilai-nilai Agama pada anak. Setelah mengikuti mata kuliah ini diharapkan		

		mahasiswa dapat menerapkan metode pengembangan moral dan nilai- nilai Agama pada anak antara lain; pola orientasi moral AUD, tahapan perkembangan moral AUD, desonansi moral, berbagai pendekatan dalam pengembangan moral bagi AUD, pengembangan nilai-nilai keagamaan AUD, ruang lingkup pengembangan nilai-nilai keagamaan AUD dan macam- macam pendekatan pengembangan nilai- nilai keagamaan.				
Minggu Ke.....	Kemampuan yang diharapkan (Sub-CPMK)	Bahan Kajian/ Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran dan Pengalaman Belajar	Wkt (menit)	Penilaian	Kriteria /Indikator
1	Mahasiswa mampu : 1. Mengikuti tata tertib setiap perkuliahan mata kuliah Pengembangan Agama dan Moral AUD	Orientasi mata kuliah	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x3 sks= 150 menit	Penugasan Soal latihan	Dapat Orientasi mata kuliah
2	Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan Hakikat perkembangan agama AUD 2. Menjelaskan Hakikat perkembangan Moral PAUD	pola orientasi dan tahap perkembangan Agama dan moral AUD	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x3 sks= 150 menit	Penugasan Soal latihan	Dapat memahami pola orientasi dan tahap perkembangan Agama dan moral AUD
3,4	Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan pendekatan pengembangan agama AUD 2. Menjelaskan pendekatan pengembangan Moral AUD 3. Menjelaskan Aspek pengembangan Agama AUD	pendekatan pengembangan agama dan moral AUD.	Ceramah, Diskusi dan Penugasan	50x3 sks= 150 menit	Penugasan Soal latihan	Dapat memahami pendekatan pengembangan agama dan moral AUD.

	4. Menjelaskan Aspek pengembangan Moral AUD					
5-6	Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan pengembangan nilai-nilai keagamaan Anak Usia Dini. 2. Menjelaskan metode pengembangan nilai-nilai keagamaan Anak Usia Dini.	pengembangan nilai-nilai keagamaan Anak Usia Dini.	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x3 sks= 150 menit	Penugasan Soal latihan Pada Modul	Dapat memahami pengembangan nilai-nilai keagamaan Anak Usia Dini.
7	UJIAN TENGAH SEMESTER					
8,9	Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan Hakikat bermain 2. Menjelaskan Tujuan bermain pada AUD 3. Menjelaskan Karakteristik bermain pada AUD 4. Menjelaskan Klasifikasi dan jenis bermain 5. Menjelaskan Tahapan dan perkembangan bermain 6. Menjelaskan Bermain berdasarkan kemampuan anak	pengembangan nilai keagamaan pada anak usia dini dengan permainan lembar kerja anak usia dini.	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x3 sks= 150 menit	Penugasan Soal latihan Pada Modul	Dapat memahami Minat bermain dan perkembangan anak dengan lembar kerja anak usia dini.
10	Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan Ruang lingkup pengembangan agama anak usia dini	ruang lingkup pengembangan keagamaan dan moral	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x3 sks= 150 menit	Penugasan Soal latihan Pada Modul	Dapat menjelaskan ruang lingkup pengembangan keagamaan dan moral keagamaan Anak Usia Dini

	2. Menjelaskan Ruang lingkup pengembangan Moral anak usia dini	keagamaan Anak Usia Dini				
11, 12,13,14,15	Mahasiswa mampu: 1. Menjelaskan metode dan perencanaan pengembangan nilai- nilai keagamaan Anak Usia Dini melalui metode bercerita 2. Menjelaskan metode dan perencanaan pengembangan nilai- nilai keagamaan Anak Usia Dini melalui metode sains 3. Menjelaskan metode dan perencanaan pengembangan nilai- nilai keagamaan Anak Usia Dini melalui metode karyawisata 4. Menjelaskan metode dan perencanaan pengembangan nilai- nilai	Metode dan perencanaan pengembangan nilai- nilai keagamaan Anak Usia Dini	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x3 sks= 150 menit	Penugasan Soal latihan Pada Modul	Dapat menjelaskan Metode dan perencanaan pengembangan nilai- nilai keagamaan Anak Usia Dini

	keagamaan Anak Usia Dini melalui metode bernyanyi					
	5. Menjelaskan instrument yang digunakan dalam penggunaan metode yang dipakai pengembangan nilai-nilai keagamaan dan moral untuk AUD.					
16	UJIAN SEMESTER					

DaftarReferensi:

- Ahmad Susanto. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta. Kencana.
- Diane E. Papalia. Ruth Duskin Feldman. 2014. Menyelami perkembangan manusia. Jakarta. Salembah.
- George, Morison. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Santrock, Jhon W. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana. Widoyoko , Eko Putro. 2014. Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ringwalt, S. - Developmental Screening and Assessment Instruments... May 2008

TUGAS MAHASISWA DAN PENILAIANNYA

1. Tugas

Pertemuan	Bahankajian/ MateriPembelajaran	Tugas	Waktu (menit)	Penilaian	Indikator
7	Metode dan perencanaan pengembangan nilai-nilai keagamaan Anak Usia Dini Metode karya wisata.	Observasi ke sekolah dengan menggunakan	5 x 2 sks = 100 menit	Penugasan dan makalah observasi	Dapat mendefinikan makalah .

Pertemuan	Bahan Kajian/ Materi Pembelajaran	Tugas	Waktu (menit)	Penilaian	Indikator
		metode karya wisata dalam pengembangan agama dan moral AUD			
13	Dapat memahami Minat bermain dan perkembangan moral dan agama AUD	Praktek pembuatan kegiatan pengembangan moral dan agama yang sederhana untuk AUD	5 x 2 sks = 100 menit	Hasil karya dan kreativitas dalam pembuatan lembar Kerja Anak	Dapat mengaplikasikan kegiatan pengembangan moral dan agama yang sederhana untuk AUD

Palembang, 8 September 2021

Mengetahui
Ketua Program Studi/Ketua Jurusan

**Dosen Pengampu/
Penanggung Jawab MK**

Melinda Puspita Sari Jaya M.Pd

Tuti Firdayani, M.Pd

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG		
No. Dokumen	No. Revisi	Hal : 1 / 6	Tanggal Terbit 22 September 2020
Mata Kuliah Bermain dan permainan	Semester 5	SKS 3	Kode Mata Kuliah : MKN 353
Program studi Pendidikan Guru PAUD	Dosen Pengampu/Penanggung Jawab: Padilah, M.Pd		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	1. Sikap dan Tata Nilai (S) S1 : Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; S2 : Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; S3 : Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; S4 : Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa; S5 : Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; S6 : Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; S7 : Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; S8 : Menginternalisasi nilai, norma, dan etik akademik; S9 : Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; S10 : Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;		
	2. Pengetahuan (P) P1 : Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa bernegara dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila P2 : Menganalisis, menerapkan, dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif terkait dengan masalah kewarganegaraan, isu kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban dengan menggunakan wawasan kewarganegaraan P3 : Mampu merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran formal, informal dan nonformal dengan pendekatan pembelajaran siswa aktif dengan memanfaatkan berbagai sumber		

	belajar, media pembelajaran berbasis IPTEKS dan potensi lingkungan setempat sesuai dengan standar proses dan mutu P4 : Menguasai pengembangan media pembelajaran anak usia dini, psikologi perkembangan anak usia dini, bahasa asing, evaluasi perkembangan anak, seni budaya sebagai landasan dalam menganalisis dan menerapkan layanan pendidikan bagi anak usia dini. P5 : Membuat rancangan kegiatan pembelajaran dalam bentuk program tahunan, semester, mingguan dan harian P6 : Menguasai konsep dasar kependidikan yang mencakup perkembangan, teori-teori belajar, hakikat sains dan pola pikir ilmiah; P7 : Menguasai strategi pembelajaran inovatif yang berorientasi kecakapan personal, sosial dan akademik (<i>life skills</i>) pada pembelajaran; P8 : Menguasai kurikulum sekolah dan implementasinya dalam pembelajaran untuk mendiagnosis dan membantu kesulitan belajar peserta didik; P9 : Menguasai prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran berbasis ilmu pengetahuan, teknologi yang kontekstual, khususnya TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), dan lingkungan; P10 : Menguasai konsep teoritis tentang PAUD yang meliputi falsafah konsep dasar, teori belajar, kurikulum, psikologi perkembangan, perkembangan nilai-nilai moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni, teori bermain dan permainan, neurosains, metodologi pengembangan enam aspek perkembangan anak, pendidikan anak berkebutuhan khusus, kebijakan dan peraturan pada lingkup anak usia dini P11 : Menguasai konsep dan prinsip perawatan dan pengasuhan anak, didaktik-pedagogis, serta keilmuan PAUD untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis inovasi IPTEKS yang berorientasi kecakapan hidup (<i>life skill</i>). P12 : Menguasai tata cara penulisan karya ilmiah dan metodologi penelitian untuk kebutuhan riset sebagai alternatif penyelesaian masalah di bidang PAUD P13 : Menguasai prinsip kewirausahaan dan pengembangan media pembelajaran berbasis IPTEKS dan lingkungan P14 : Menguasai pendekatan-pendekatan, kepemimpinan, supervisi, administrasi, manajemen lembaga, strategi peningkatan mutu Lembaga PAUD P15 : Menguasai prinsip-prinsip komunikasi dalam mengembangkan argumentasi dan kohorensi serta memiliki wawasan luas.
--	---

3. Keterampilan Umum

- KU1 : 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
- KU2 : Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
- KU3 : Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata-cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni,
- KU4 : Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi,
- KU5 : Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
- KU6 : Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya,
- KU7 : Mampu bertanggung-jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung-jawabnya,
- KU8 : Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung-jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri,
- KU9 : Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.

4. Keterampilan Khusus (KK)

- KK1 : Mampu merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran formal, informal dan nonformal dengan pendekatan pembelajaran siswa aktif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar, media pembelajaran berbasis IPTEKS dan potensi lingkungan setempat sesuai dengan standar proses dan mutu
- KK2 : Mampu melakukan pendampingan terhadap anak usia dini dalam lingkup pembelajaran.

	KK3 : Mampu mengambil keputusan strategis berdasarkan analisis informasi dan data dalam penyelenggaraan kelas, sekolah dan lembaga pendidikan yang menjadi tanggung jawabnya. KK4 : Mampu melakukan kajian terhadap masalah mutu relevansi dan akses di bidang pendidikan anak usia dini dan menyajikan pilihan terbaik dari solusi yang telah ada untuk dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	CPMK 1 : Mampu merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran formal, informal dan nonformal dengan pendekatan pembelajaran siswa aktif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar, media pembelajaran berbasis IPTEKS dan potensi lingkungan setempat sesuai dengan standar proses dan mutu (S1,S2,KK1) CPMK 2 : Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur (ST6,KU2) CPMK 3 : Mengusai pengembangan media pembelajaran anak usia dini, psikologi perkembangan anak usia dini, bahasa asing, evaluasi perkembangan anak, seni budaya sebagai landaan dalam menganalisis dan menerapkan layanan pendidikan bagi anak usia dini (S9,P4) CPMK 4 : Menguasai prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran berbasis ilmu pengetahuan, teknologi yang kontekstual, khususnya TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), dan lingkungan (S8,P9)
Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub CPMK)	1. Mahasiswa mampu mengungkapkan hakikat bermain anak usia dini 2. Mahasiswa mampu menelaah tujuan bermain pada anak usia dini berbasis teori dan mengaitkannya dengan kenyataan dilapangan 3. Mahasiswa mampu menganalisis karakteristik bermain pada anak usia dini 4. Mahasiswa mampu memahami dan mengidentifikasi klasifikasi dan jenis bermain 5. Mahasiswa mampu mengkategorikan jenis permainan tradisional dan permainan modern 6. Mahasiswa mampu mengorganisir tahapan dan perkembangan bermain berdasarkan kemampuan anak 7. Mahasiswa mampu menguraikan minat bermain pada anak sejak dini dan membuat <i>mini book</i> jenis permainan anak dari bayi sampai usia 6 tahun 8. Mahasiswa mampu memahami hakikat APE dan membuat karya yaitu alat permainan edukatif untuk anak usia dini berdasarkan usia anak
Deskripsi Mata Kuliah	Dalam perkuliahan ini akan membahas tentang hakikat bermain, tujuan bermain pada anak usia dini, karakteristik bermain pada anak usia dini, klasifikasi dan jenis bermain, tahapan dan perkembangan bermain tahapan dan perkembangan bermain berdasarkan kemampuan anak, minat bermain pada anak usia dini dan alat permainan edukatif.
Karakteristik Proses Pembelajaran	Interaktif, Holistik, Integratif, Saintifik, Konstektual, Tematik, Efektif, Kolaboratif dan berpusat pada mahasiswa (<i>Student Centre</i>)
Media Pembelajaran dan Sumber Belajar	Perangkat Lunak : Zoom, Wa Grup, Google Clasroom, E-Learning SISFO Perangkat Keras : Komputer/Laptop, HP, LCD

		Ebook, Jurnal, Youtube, Media Audio Visual.				
Minggu Ke.....	Kemampuan yang diharapkan (Sub-CPMK)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran, Karakteristik Pembelajaran & Pengalaman belajar	Waktu (menit)	Teknik/ Bentuk Penilaian	Kriteria /Indikator
1	Mengikuti tata terbib setiap perkuliahan mata kuliah bermain dan permainan	Orientasi Mata Kuliah, Kontrak Mata Kuliah , Penilaian dan Tugas	Tanya Jawab, Diskusi dan Komunikasi interaktif	50x3 sks= 150 Menit	Partisipasi	Memahami orientasi mata kuliah
2	Mahasiswa mampu : 1. Memahami dan menjabarkan definisi bermain 2. Memahami hakikat bermain	Hakikat bermain anak usia dini (Pengertian dan Teori-teori bermain pada anak)	Metode <i>Small Grup Discusion (SGD) dan metode Coperatif Learning dan Student centre learning</i> Karakteristik Pembelajaran: Student Centre dan Collaborative Pengalaman Belajar : Mahasiswa membentuk kelompok 3-5 orang untuk berdiskusi, memilih bahan diskusi yang sudah disiapkan oleh dosen, Mempresentasikan paper dan mendiskusikan Bersama dikelas	50x3 sks= 150 Menit	Tanya Jawab dan Resume hasil diskusi	Dapat mengungkap kapkan hakikat bermain anak usia dini dan mempresent asikan hasil diskusi kelompok
3	Mahasiswa mampu menelaah tujuan bermain pada anak usia dini berbasis teori dan mengaitkannya dengan kenyataan dilapangan	Tujuan bermain pada anak usia dini berbasis teori	Metode diskusi dan Presentasi serta tanya jawab. Karakteristik Pembelajaran Interaktif dan Colaborative Pengalaman Belajar: Mahasiswa membuat makalah mengenai tujuan bermain pada anak usia dini berdasarkan berbagai teori yang ada dan membandingkan anatar satu teori dan teori lainnya. Berdiskusi bersama tentang bagaimana perilaku anak bermain yang diketahui oleh mahasiswa dilapangan	50x3 sks= 150 Menit	Kuis dan tanya jawab	Dapat menelaah tujuan bermain pada anak usia dini berbasis teori dan mengaitkan nya dengan kenyataan dilapangan

4	Mahasiswa mampu menganalisis karakteristik bermain pada anak usia dini	Karakteristik bermain anak usia dini	Metode <i>Discovery Learning</i>, Wawancara dan Observasi Karakteristik Pembelajaran Saintifik, Konstektual dan Berpusat pada mahasiswa Pengalaman Belajar: Mahasiswa melakukan observasi kelapangan dan melakukan wawancara pada guru PAUD terkait karakteristik bermain anak, Menulis hasil laporan terkait karakteristik bermain anak usia dini dan memaparkan hasil analisis penemuannya di lapangan.	50x3 sks= 150 Menit	Penugasan dan Laporan	Dapat menganalisis karakteristik bermain pada anak usia dini
5	Mahasiswa mampu memahami dan mengidentifikasi klasifikasi dan jenis bermain	Klasifikasi dan jenis permainan, Pengertian permainan dan jenis permainan serta tujuan permainan	Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Karakteristik Pembelajaran Konstektual, Integratif, Efektif dan Berpusat pada mahasiswa Pengalaman Belajar: Mahasiswa didalam kelompok yang sudah dibagi menonton video pembelajaran yang sudah disediakan oleh dosen, mahasiswa dibimbing untuk melakukan identifikasi klasifikasi dan jenis bermain berdasarkan video yang sudah mereka tonton, menyajikan hasil identifikasi masalah sesuai video, menganalisis proses pemecahan masalah sehingga dapat menyimpulkan identifikasi	50x3 sks= 150 Menit	Tanya Jawab dan Resume hasil analisis identifikasi video berupa paper	Dapat memahami memahami dan mengidentifikasi klasifikasi dan jenis bermain
6,7	Mahasiswa mampu mengkategorikan jenis permainan tradisional dan permainan modern	Permainan modern dan Permainan tradisional	Metode Demonstrasi dan Metode cooperative learning Karakteristik Pembelajaran Interaktif, Integratif, Efektif dan Berpusat pada mahasiswa Pengalaman Belajar: Mahasiswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mengerjakan tugas makalah jenis permainan tradisional dan permainan modern, mahasiswa mendemonstrasikan hasil kerja	50x3 sks= 150 Menit	Penugasan Soal latihan Pada Bahan ajar	Dapat mengkategorikan jenis permainan tradisional dan permainan modern

			mereka melalui presentasi menggunakan LCD terkait dengan permainan tradisional dan modern			
8	UJIAN TENGAH SEMESTER					
9	Mahasiswa mampu mengorganisir tahapan dan perkembangan bermain berdasarkan kemampuan anak	Tahapan perkembangan bermain anak	Metode diskusi, presentasi dan tanya jawab Karakteristik Pembelajaran Holistik, Interaktif dan integratif Pengalaman Belajar: Mahasiswa membuat makalah dan menyajikannya didepan kelas, Melakukan tanya jawab dan sharing bersama terkait tahapan perkembangan bermain anak, Menulis laporan hasil presentasi	50x3 sks= 150	Laporan hasil presentasi	Dapat memahami Tahapan perkembangan bermain anak
10,11, 12,13,	Mahasiswa mampu menguraikan minat bermain pada anak sejak dini dan membuat <i>mini book</i> jenis permainan anak dari bayi sampai usia 6 tahun	Minat bermain pada anak usia dini dan jenis permainan pada anak sejak bayi sampai usia 6 tahun	Metode Collaborative Learning Karakteristik Pembelajaran Saintifik, Kontekstual dan tematik Pengalaman Belajar Mahasiswa bekerjasama dalam kelompok untuk mengerjakan tugas terkait Minat bermain pada anak usia dini dan jenis permainan pada anak sejak bayi sampai usia 6 tahun, Merancang dan membuat <i>mini book</i> terkait jenis permainan anak sejak bayi sampai berusia 6 tahun	Menit	<i>Mini book</i>	Dapat menguraikan minat bermain pada anak sejak dini dan membuat <i>mini book</i> jenis permainan anak dari bayi sampai usia 6 tahun
14, 15	Mahasiswa mampu memahami hakikat APE dan membuat karya yaitu alat permainan edukatif untuk anak usia dini berdasarkan usia anak	Hakikat Alat permainan edukatif, Jenis-jenis APE, cara membuat dan manfaat APE	Metode Karya Wisata Karakteristik Pembelajaran Saintifik, Kontekstual dan tematik, Integratif, Holistik dan berpusat pada mahasiswa Pengalaman Belajar Mahasiswa melakukan kunjungan lapangan ketempat pembuatan APE (Alat Permainan Edukatif) untuk anak usia dini, Membuat laporan hasil kunjungan lapangan terkait dengan	50x3 sks= 150 Menit	Hasil Karya APE sesuai usia anak	Dapat memahami hakikat APE dan membuat karya yaitu alat permainan edukatif untuk anak usia dini berdasar

			pendekatan saintifik (5M), Membuat APE sesuai usia anak			kan usia anak
16	UJIAN SEMESTER					

Daftar Referensi:

- Abidin, Y. 2009. *Bermain: Pengantar bagi Penerapan BCCT dalam Dimensi PAUD*. Bandung: Rizqi Press.
- Dockett, S. dan Fleer, M. 2000. *Play and Pedagogy in Early Childhood: Bending the Rules*. Sydney: Harcourt.
- Drewes, A.A. dan Scafer, C.E. 2010. *School Based Play Therapy*. New Jersey: John Wiley&Sons Inc.
- Essa, E.L. 2003. *Introduction to Early Childhood Education*. Canada: ThomsonDelmar Learning Inc.
- Goldstein, J.H (eds). 1994. *Toys, Play, and Child Development*. Australia. Cambridge University Press.
- Harding, J. dan Meldon-Smith, L. 2002. *Play in Early Childhood: From Birth to Six Years*. New York: Routledge.
- Johnson, Christie, dan Yawkey. 1999. *Play and Early Childhood Development*. New York: Longman.
- Jones, E. dan Cooper, R.M. 2006. *Play to Get Smart*. New York: Teachers College Columbia University.
- Lauwaert, M. 2009. *The Place of Play*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Lewis, G dan Beson. 2004. *Game for Children*. New York: Canada: Thomson Delmar Learning Inc.

TUGAS MAHASISWA DAN PENILAIANNYA

Tugas

Pertemuan ke	Bahan kajian/ Materi Pembelajaran	Tugas	Waktu (menit)	Penilaian	Indikator
4	Karakteristik bermain anak usia dini	Observasi ke lapangan	50x3 sks= 150	Laporan Hasil Observasi	Dapat menganalisis karakteristik bermain pada anak usia dini
10,11,12,13,	Minat bermain pada anak usia dini dan jenis permainan pada anak sejak bayi sampai usia 6 tahun	Membuat mini book	Menit	Penilaian Proyek	Dapat mampu menguraikan minat bermain pada anak sejak dini dan membuat <i>mini book</i> jenis permainan anak dari bayi sampai usia 6 tahun

Pertemuan ke	Bahan kajian/ Materi Pembelajaran	Tugas	Waktu (menit)	Penilaian	Indikator
10	Alat permainan edukatif	Membuat APE	50x3 sks= 150 Menit	Penilaian Proyek	Dapat memahami hakikat APE dan membuat karya yaitu alat permainan edukatif untuk anak usia dini berdasarkan usia anak

2. Penilaian

a) Aspek Penilaian

(1) Sikap : 25%

- Tepat waktu dalam kehadiran
- Sopan Santun
- Berpenampilan Rapih

(2) Pengetahuan: 40%

Mampun memahami, menjelaskan dan menyelesaikan soal latihan yang ada di Modul

(3) Keterampilan: 35%

Keaktifan maju kedepan kelas mengerjakan soal latihan, menyelesaikan Pekerjaan rumah dan mampu menjawab pada saat kuis

b) Bobot Penilaian

A = Nilai Aktifitas bertanya, menjawab, keaktifan

T = Rata-rata nilai Tugas (Tugas minimal 3 kali)

M = Nilai Ujian Mid Semester

S = Nilai Ujian Semester

$$NA = \frac{(1A + 2T + 3M + 4S)}{10} \text{ (satu desimal)}$$

Angka Mutu	Huruf Mutu	Angka Mutu
8,5 – 10,0	A	4
7,6 – 8,4	B+	3,5
7,0 – 7,5	B	3
6,0 – 6,9	C+	2,5
5,6 – 5,9	C	2
4,6 – 5,5	D	1
0 – 4,4	E	0

Palembang, 22 September 2020

Mengetahui
Ketua Program Studi/Ketua Jurusan

Dosen Pengampu/
Penanggung Jawab MK

Melinda Puspita Sari Jaya, M.Pd

Padilah, M.Pd

PERENCANAAN PENILAIAN

PROGRAM STUDI	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
MATAKULIAH	: Bermain dan Permainan
KODE MATAKULIAH	: MKN 353
SKS	: 3 SKS
SEMESTER	: Ganjil/2019/2020
DOSEN PENGAMPU	: Padilah, M.Pd
CAPAIAN PEMBELAJARAN	: Dalam perkuliahan ini akan membahas tentang hakikat bermain, tujuan bermain pada anak usia dini, karakteristik bermain pada anak usia dini, klasifikasi dan jenis bermain, tahapan dan perkembangan bermain tahapan dan perkembangan bermain berdasarkan kemampuan anak, minat bermain pada anak usia dini dan alat permainan edukatif.

Kemampuan akhir yang direncanakan	Indikator	Teknik Penilaian
Mahasiswa mampu : Memahami dan menjabarkan definisi bermain dan Memahami hakikat bermain	Dapat mengungkapkan hakikat bermain anak usia dini dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok	Tes Subjektif
Mahasiswa mampu menelaah tujuan bermain pada anak usia dini berbasis teori dan mengaitkannya dengan kenyataan dilapangan	Dapat menelaah tujuan bermain pada anak usia dini berbasis teori dan mengaitkannya dengan kenyataan dilapangan	Tes Subjektif
Mahasiswa mampu menganalisis karakteristik bermain pada anak usia dini	Dapat menganalisis karakteristik bermain pada anak usia dini	Tes Subjektif
Mahasiswa mampu memahami dan mengidentikasi klasifikasi dan jenis bermain	Dapat memahami dan mengidentikasi klasifikasi dan jenis bermain	Tes Subjektif
Mahasiswa mampu mengkategorikan jenis permainan tradisional dan permainan modern	Dapat mengkategorikan jenis permainan tradisional dan permainan modern	Tes Subjektif

Mahasiswa mampu mengorganisir tahapan dan perkembangan bermain berdasarkan kemampuan anak	Dapat memahami Tahapan perkembang bermain anak	Tes Subjektif
Mahasiswa mampu menguraikan minat bermain pada anak sejak dini dan membuat <i>mini book</i> jenis permainan anak dari bayi sampai usia 6 tahun	Dapat mampu menguraikan minat bermain pada anak sejak dini dan membuat <i>mini book</i> jenis permainan anak dari bayi sampai usia 6 tahun 1.	Tes Unjuk Kerja
Mahasiswa mampu memahami hakikat APE dan membuat karya yaitu alat permainan edukatif untuk anak usia dini berdasarkan usia anak	Mahasiswa mampu membuat Alat permainan edukatif	Tes Kinerja (Praktek)

KISI-KISI TES SUBJEKTIF

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Mata kuliah : Bermain dan Permainan
 Semester/Tahun : Ganjil/2019/2020
 Lama/Waktu Tes : 100 menit
 Tipe Tes : Subjektif

No	Kemampuan akhir yang direncanakan dan indikator	Jenjang kemampuan						BOBOT
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
1.	Mahasiswa mampu : Memahami dan menjabarkan definisi bermain dan Memahami hakikat bermain			√				15
2	Mahasiswa mampu menelaah tujuan bermain pada anak usia dini berbasis teori dan mengaitkannya dengan kenyataan dilapangan				√			15
3	Mahasiswa mampu menganalisis karakteristik bermain pada anak usia dini dan Mahasiswa mampu mengorganisir tahapan dan perkembangan bermain berdasarkan kemampuan anak					√		20
4	Mahasiswa mampu memahami dan mengidentikasi klasifikasi jenis bermain					√		20
5	Mahasiswa mampu mengkategorikan jenis permainan tradisional dan permainan modern					√		30
	JUMLAH			1	1	3		100

KISI-KISI TES KINERJA

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Matakuliah : Kesehatan dan Gizi AUD
 Semester/Tahun : Ganjil/2019/2020
 Tipe Tes : Praktek (Kinerja)

No	Kemampuan akhir yang direncanakan dan indikator	Jenjang kemampuan						BOBOT
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
1.	Mahasiswa mampu menguraikan minat bermain pada anak sejak dini dan membuat <i>mini book</i> jenis permainan anak dari bayi sampai usia 6 tahun						√	40
2	Mahasiswa mampu memahami hakikat APE dan membuat karya yaitu alat permainan edukatif untuk anak usia dini berdasarkan usia anak						√	60
	JUMLAH						2	100

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG		
No. Dokumen	No. Revisi	Hal : 1 /	Tanggal Terbit 26/02/2022
Mata Kuliah Pengembangan Sosial Emosional Untuk AUD	Semester II	SKS 3	Kode Mata Kuliah : AIK2123
Program studi Pendidikan Guru PAUD	Dosen Pengampu/ Penanggung Jawab: Rahmah Novianti, M.Pd		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	A. CAPAIAN PEMBELAJARAN : ASPEK SIKAP Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. B. CAPAIAN PEMBELAJARAN : PENGETAHUAN UMUM Menguasai konsep-konsep dan teori pendidikan anak usia dini, teori dan strategi pembelajaran anak usia dini, pengembangan nilai- nilai keagamaan Anak Usia Dini AUD. C. CAPAIAN PEMBELAJARAN : KETERAMPILAN UMUM Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis sistematis dan inovatif dalam pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang PAUD. D. CAPAIAN PEMBELAJARAN : KETRAMPILAN KHUSUS Mampu melakukan pendampingan terhadap anak usia dini dalam lingkup pembelajaran.		
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	1. Mahasiswa mampu menjelaskan pola orientasi dan wawasan tentang pengembangan sosial emosional yang meliputi pengertian dari perkembangan sosial dan emosional. 2. Mahasiswa mampu menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi aspek sosial dan emosional. 3. Mahasiswa mampu menjelaskan teori psikososial Erick Erikson. 4. Mahasiswa mampu menjelaskan beberapa metode atau pendekatan untuk mengembangkan aspek sosial emosional. 5. Mahasiswa mampu menjelaskan perencanaan, pelaksanaan dan penilaian dalam kegiatan pengembangan sosial emosional.		
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan sosial emosional yang meliputi pengertian dari perkembangan sosial dan emosional, faktor-faktor yang mempengaruhi aspek sosial dan emosional, teori psikososial Erick Erikson, beberapa metode atau pendekatan untuk mengembangkan aspek sosial emosional, serta perencanaan, pelaksanaan dan penilaian		

		dalam kegiatan pengembangan sosial emosional.				
Minggu Ke.....	Kemampuan yang diharapkan (Sub-CPMK)	Bahan Kajian/ Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran dan Pengalaman Belajar	Wkt (menit)	Penilaian	Kriteria /Indikator
1	Mahasiswa mampu : 1. Mengikuti tata tertib setiap perkuliahan mata kuliah Pengembangan Sosial Emosional Untuk AUD	Orientasi mata kuliah	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x3 sks= 150 menit	Penugasan Soal latihan	Dapat Orientasi mata kuliah
2	Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan pengertian umum dan urgensi perkembangan sosial emosional 2. Menjelaskan sasaran pengembangan sosial emosional 3. Menjelaskan teori psikososial Erikson dan pengembangannya	pola orientasi dan pengertian umum perkembangan sosial emosional untuk AUD serta teori psikososial Erikson dan pengembangannya	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x3 sks= 150 menit	Penugasan Soal latihan	Dapat memahami pengertian umum perkembangan sosial emosional untuk AUD serta teori psikososial Erikson dan pengembangannya
3	1. Pengertian dan proses terjadinya 2. Pengaruh dan dampak emosi dalam perkembangan sosial emosional 3. Karakteristik emosi anak 4. <i>Basic Emotion</i> dan macam emosi 5. Faktor-faktor yang mempengaruhi	Mengkaji konsep perkembangan emosi	Ceramah, Diskusi dan Penugasan	50x3 sks= 150 menit	Penugasan Soal latihan	Mengkaji konsep perkembangan emosi untuk AUD

	perkembangan emosi					
4	1. Tipe anak 2. Faktor yang mempengaruhi temperamen 3. Kebutuhan psikologis anak 4. Intervensi dini dalam mengembangkan kemampuan emosi 5. Mengembangkan kemampuan keterampilan mengelola emosi	Mengkaji konsep perkembangan emosi	Ceramah, Diskusi dan Penugasan	50x3 sks= 150 menit	Penugasan Soal latihan	Mengkaji konsep perkembangan emosi untuk AUD
5-6	Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan Pengertian perkembangan sosial 2. Pola perilaku sosial 3. Faktor yang mempengaruhi 4. Pengembangan aspek sosial secara umum 5. Faktor pendukung perkembangan sosial emosional	Mengkaji konsep perkembangan sosial	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x3 sks= 150 menit	Penugasan Soal latihan Pada Modul	Dapat memahami pengembangan nilai- nilai keagamaan Anak Usia Dini.
7	UJIAN TENGAH SEMESTER					
8-11	Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan metode bercerita, 2. Menjelaskan metode proyek,	Mengkaji metode pengembangan sosial emosional	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x3 sks= 150 menit	Penugasan Soal latihan Pada Modul	Dapat mengkaji metode pengembangan sosial emosional untuk AUD

	3. Menjelaskan metode permainan kooperatif, 4. Menjelaskan market day, 5. Menjelaskan cooking day, 6. menjelaskan career day, 7. menjelaskan family day, 8. menjelaskan show and tell 9. dll					
12,13	Mahasiswa mampu mengkaji pengembangan sosial emosional melalui RPPH untk TK a dan TK B	Mengkaji pengembangan sosial emosional melalui RPPH	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x3 sks= 150 menit	Penugasan Soal latihan Pada Modul	Mengkaji pengembangan sosial emosional melalui RPPH
14	Mahasiswa mampu mengkaji Urgensi pelibatan orang tua	Mengkaji urgensi pelibatan orang tua	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x3 sks= 150 menit	Penugasan Soal latihan Pada Modul	Dapat mampu mengkaji urgensi pelibatan orang tua
15	Mahasiswa mampu mengkaji evaluasi pelaksanaan pengembangan sosial emosional AUD	Mengkaji tentang evaluasi pengembangan sosial emosional				Dapat mengkaji tentang evaluasi pengembangan sosial emosional
16	UJIAN SEMESTER					

DaftarReferensi:

1. Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo
2. Rusda Koto Sutadi dan Sri Maryati Deliana. *Permasalahan Anak Taman Kanak-kanak*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Dirjen Dikti, Proyek Pendidikan Tenaga Akademik. Jakarta

3. Santrock, J.W. 2000. *Life Span Development* (Jilid 1), Jakarta: Erlangga
4. Literatur lainnya yang sesuai dengan pokok bahasan silabus ini (mahasiswa diperbolehkan mencari sendiri tanpa batasan, agar pengetahuan lebih berkembang)

TUGAS MAHASISWA DAN PENILAIANNYA

1. Tugas

Pertemuan	Bahan Kajian/ Materi Pembelajaran	Tugas	Waktu (menit)	Penilaian	Indikator
7	Mengkaji metode pengembangan sosial emosional untuk AUD	Observasi ke sekolah dengan menggunakan metode pengembangan sosial emosional untuk AUD	5 x 3 sks = 150 menit	Penugasan dan makalah observasi	Dapat mendefinikan makalah .
13	Mengkaji pengembangan sosial emosional melalui RPPH untuk AUD	Praktek pembuatan RPPH	5 x 3 sks = 150 menit	Hasil karya dan kreativitas dalam pembuatan lembar Kerja Anak	Dapat mengaplikasikan kegiatan pengembangan moral dan agama yang sederhana untuk AUD

Palembang, Feb 2021

**Mengetahui
Ketua Program Studi/Ketua Jurusan**

**Dosen Pengampu/
Penanggung Jawab MK**

Melinda Puspita Sari Jaya M.Pd

Rahmah Novianti, M.Pd

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG		
No. Dokumen	No. Revisi	Hal : 1 /	Tanggal Terbit 26/02/2021
Mata Kuliah Pengembangan Bakat dan Kreatif Untuk AUD	Semester VI	SKS 2	Kode Mata Kuliah : MKKN365
Program studi Pendidikan Guru PAUD	Dosen/Pengampu/Penanggung Jawab: Padillah, M.Pd		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	A. CAPAIAN PEMBELAJARAN : ASPEK SIKAP Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. B. CAPAIAN PEMBELAJARAN : PENGETAHUAN UMUM Menguasai konsep-konsep dari teori pendidikan anak usia dini, teori dan strategi pembelajaran anak usia dini, pengembangan nilai-nilai keagamaan Anak Usia Dini AUD. C. CAPAIAN PEMBELAJARAN : KETERAMPILAN UMUM Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis sistematis dan inovatif dalam pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang PAUD. D. CAPAIAN PEMBELAJARAN : KETRAMPILAN KHUSUS Mampu melakukan pendampingan terhadap anak usia dini dalam lingkup pembelajaran.		
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	1. Mahasiswa mampu memahami konsep keberbakatan 2. Mahasiswa mampu memahami hubungan kreativitas dan keberbakatan 3. Mahasiswa mampu memahami teori 4P dalam kreativitas 4. Mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip bermain aktif bagi anak usia dini 5. Mahasiswa mampu memahami karakteristik ciri perilaku yang kreatif pada anak usia dini 6. Mahasiswa mampu Mengembangkan alat permainan kreatif		
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini dapat mengetahui, memahami dan menguasai serta mampu mengimplementasikan tentang konsep keberbakatan dan kreativitas dalam pembelajaran supaya tercapai pembelajaran yang aktif dan kreatif		

Minggu Ke.....	Kemampuan yang diharapkan (Sub-CPMK)	Bahan Kajian/ Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran dan Pengalaman Belajar	Wkt (menit)	Penilaian	Kriteria /Indikator
1	Mahasiswa mampu : 1. Dapat memahami konsep dasar bakat 2. Dapat mampu memahami dasar kreatif 3. Dapat membedakan antara keberbakatan dan kreativitas	Orientasi mata kuliah dan menjelaskan konsep dasar Pengembangan Bakat dan Kreatif Untuk AUD	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x2 sks= 100 menit	Penugasan Soal latihan	Dapat Orientasi mata kuliah dan menjelaskan konsep dasar Pengembangan Bakat dan Kreatif Untuk AUD
2	Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan Hakikat bakat dan kreatif 2. Menjelaskan perbedaan kreatif, berbakat dan intelegensi 3. Menjelaskan tentang teori-teori Kreativitas serta perbedaanya dengan keberbakatan dan intelegensi	Menjelaskan pengertian kreatif, berbakat dan intelegensi	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x2 sks= 100 menit	Penugasan Soal latihan	Dapat memahami pengertian Menjelaskan pengertian kreatif, berbakat dan intelegensi
3	Mahasiswa mampu memahami Teori dan prinsip 4P dalam pengembangan bakat dan kreativitas	Teori 4P dalam pengembangan bakat dan kreativitas	Ceramah, Diskusi dan Penugasan	50x2 sks= 100 menit	Penugasan Soal latihan	Menjelaskan teori 4P dalam pengembangan kreativitas
4	Mahasiswa mampu: 1. konsep 4P dalam mengembangkan kreativitas serta implikasi teori 4P	Teori 4P dalam pengembangan kreativitas	Ceramah, Diskusi dan Penugasan	50x2 sks= 100 menit	Penugasan Soal latihan	Menjelaskan teori 4P dalam pengembangan kreativitas

	dalam dunia Pendidikan 2. Menerapkan strategi 4P dalam pengembangan kreativitas					
5	Mahasiswa mampu : 1. Mengidentifikasi ciri dan perilaku anak yang kreatif 2. Dapat memfasilitasi anak dengan ciri dan perilaku yang kreatif	Menjelaskan ciri anak usia dini yang kreatif dan berbakat serta fasilitas yang disiapkan untuk mengasahnya	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x2 sks= 100 menit	Penugasan Soal latihan	Dapat menjelaskan ciri anak usia dini yang kreatif dan berbakat serta fasilitas yang disiapkan untuk mengasahnya.
6	Mahasiswa mampu : 1. Dapat mengetahui kebutuhan anak kreatif 2. Dapat membentuk lingkungan sekolah yang peka terhadap kebutuhan anak kreatif serta berbakat	Peran sekolah dalam mengembangkan kreativitas anak	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x2 sks= 100 menit	Penugasan Soal latihan	Dapat peran sekolah dalam mengembangkan kreativitas anak
7	Mahasiswa mampu : 1. Dapat menjelaskan c 2. Dapat memahami manfaat bermain kreatif	Menjelaskan bermain kreatif dan manfaat bermain kreatif	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x2 sks= 100 menit	Penugasan Soal latihan	Dapat menjelaskan bermain kreatif dan manfaat bermain kreatif
8	UJIAN TENGAH SEMESTER					
9	Mahasiswa mampu membedakan cara bermain aktif serta pasif	Membedakan cara bermain aktif serta pasif	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x2 sks= 100 menit	Penugasan Soal latihan	Dapat membedakan cara bermain aktif serta pasif

10	Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan tentang jenis-jenis alat-alat permainan dan teman bermain anak yang merangsang kreatifitas AUD 2. Menjelaskan tentang permainan bebas AUD untuk pengembangan bakat dan kreatif.	Memahami tentang permainan bebas yang dilakukan oleh anak usia dini untuk mengembangkan bakat dan pikiran kreatif.	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x2 sks= 100 menit	Penugasan Soal latihan	Dapat memahami tentang permainan bebas yang dilakukan oleh anak usia dini untuk mengembangkan bakat dan pikiran kreatif.
11	Mahasiswa mampu dapat memiliki ide atau wawasan tentang bentuk alat permainan kreatif	Wawasan tentang bentuk alat permainan kreatif	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x2 sks= 100 menit	Penugasan Soal latihan	Dapat mengkaji wawasan tentang bentuk alat permainan kreatif
12-15	Mahasiswa mampu menciptakan atau membuat produk atau alat permainan kreatif untuk anak usia dini	Mengembangkan alat permainan aktif serta kreatif untuk anak usia dini	Ceramah, Komunikasi dalam interaksi (tanya jawab), dan Penugasan	50x2 sks= 100 menit	Penugasan Soal latihan Pada Modul	Dapat mengembangkan alat permainan aktif serta kreatif untuk anak usia dini
16	UJIAN SEMESTER					

DaftarReferensi:

1. Evans, James. R. 1991. Berpikir kreatif. Jakarta: Bumi Aksara.
2. Freeman, Joan dan Munandar, Utami. 1996. Cerdas dan cemerlang. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
3. Munandar, Utami. 1999. Mengembangkan Bakat dan kreativitas anak sekolah. Jakarta: Gramedia widia sarana Indonesia.
4. Mudjiran, dkk. 1999. Perkembangan peserta didik. Padang: UNP

TUGAS MAHASISWA DAN PENILAIANNYA

1. Tugas

Pertemuan	Bahan Kajian/ Materi Pembelajaran	Tugas	Waktu (menit)	Penilaian	Indikator
12-15	Mengembangkan alat permainan aktif serta kreatif untuk anak usia dini	menciptakan atau membuat produk atau alat permainan kreatif untuk anak usia dini	5 x 2 sks = 100 menit	Penugasan dan hasil karya	Dapat menciptakan atau membuat produk atau alat permainan kreatif untuk anak usia dini.

Mengetahui
Ketua Program Studi/Ketua Jurusan

Melinda Puspita Sari Jaya M.Pd

Palembang, Feb 2021

**Dosen Pengampu/
Penanggung Jawab MK**

Padillah, M.Pd