



SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM SUMBAWA

Alamat: Jl. Labu Sawo, Dusun Omo Desa Penyaring Kec. Moyo Utara

84371 Telp./Fax.082144597972

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Pengembangan APE	MKPC0433	2	Genap	14 Februari 2024
	Nama Koordinator Pengembang RPS	Wakil ketua I	Ka PRODI	
	GUSTIA HARYATI,M.Pd.	LESNAWATI, M.Ed.	GUSTIA HARYATI,M.Pd.	
.Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI			
	CPSA	Mampu mengaplikasikan konsep dan prinsip pedagogik, dan ilmu ke-PAUD-an serta ilmu kelembagaan PAUD untuk melakukan perencanaan, pengelolaan, implementasi, evaluasi, dengan memanfaatkan IPTEKS yang berorientasi pada kecakapan hidup (life skill)		
	CPSB	Mampu merancang, melaksanakan penelitian dan mempublikasikan hasilnya sehingga dapat digunakan sebagai alternatif penyelesaian masalah di bidang ke-PAUD-an		
	CPKK A	Menguasai Konsep, strutur, materi dan pola pikir kelimuan PAUD yang diperlukan untuk melaksanakan pembelajaran di satuan pendidikan dasar dan menengah sera studi ke jenjang berikutnya		
	CPKK B	Menguasai konsep dan prinsip pedagogik dan keilmuan PAYD untuk mendukung tugas profesionalnya sebagai pendidik dan pengelola PAUD		
	CPKU A	Mampu mengambil keputusan strategi di bidang pendidikan PAUD berdasarkan informasi dan data yang relevan		
	CPKU B	Mampu mengelola sumber daya pendidikan PAUD, organisasi, dan mengkomunikasikan hasil pengelolaannya secara bertanggungjawab kepada pemambgu kepentingan		
	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)			

	CPMK 1	Mampu menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain dan kategori permainan edukatif (S9, P3, KU2)
	CPMK 2	Mampu memilih APE menurut jenis kelamin dan menurut usia (S1, P10)
	CPMK 3	Mampu memanfaatkan keterbatasan ruang dan alat (KU1, KU9)
	CPMK 4	Mampu membuat dan mempraktekan Game membagi kelompok dan Game pengenalan, Game pencapaian perkembangan sosial emosional, Game pencapaian perkembangan Bahasa, Game pencapaian perkembangan matematika dan sains, Game menumbuhkan solidaritas dan kerjasama, Game menumbuhkan jiwa kepemimpinan, Game untuk melatih ketangkasan, Game melatih komunikasi, kreatifitas dan daya imajinasi (KK10, KK13)
Diskripsi Singkat MK	Selesai mengikuti perkuliahan ini mahasiswa dapat memahami konsep, prinsip, dan prosedur pengembangan praktikum APE untuk anak PAUD yang meliputi tahap perencanaan/desain, pembuatan, pemanfaatan, pemeliharaan, pengelolaan, evaluasi, penelitian media dan sumber belajar PAUD dan mampu mempraktekannya untuk meningkatkan pembelajaran PAUD.	
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	Pertemuan 1: Perencanaan perkuliahan/orientasi perkuliahan Pertemuan 2: faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain Pertemuan 3: Kategori permainan edukatif Pertemuan 4: Memilih APE menurut jenis kelamin Pertemuan 5: Memilih APE menurut usia Pertemuan 6: Memanfaatkan keterbatasan ruang dan alat Pertemuan 7: Game membagi kelompok dan Game pengenalan Pertemuan 8: UTS Pertemuan 9: Game pencapaian perkembangan sosial emosional Pertemuan 10: Game pencapaian perkembangan Bahasa Pertemuan 11: Game pencapaian perkembangan matematika dan sains Pertemuan 12: Game menumbuhkan solidaritas dan kerjasama Pertemuan 13: Game menumbuhkan jiwa kepemimpinan Pertemuan 14: Game untuk melatih ketangkasan Pertemuan 15: Game melatih komunikasi, kreatifitas dan daya imajinasi Pertemuan 16: UAS	
Daftar Referensi	Utama:	
	1. Rifa Iva.(2012). <i>Koleksi Games Edukatif di dalam dan di luar Sekolah</i> . Yogyakarta: FlashBooks.	
	Pendukung:	

	1. M, A. Husna. 2009. 100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk <i>Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban</i>. Yogyakarta: Andi. 2. Mesapati, Andie & Cucun Cunayah. 2007. <i>Cerdas dengan Bermain (Kumpulan Permainan Interaktif Islami)</i>. Bandung: Nuansa Mulia. 3. Puteri, Ardhaniswara Saskia. 2009. <i>Party Fun & Games 200 Permainan untuk Pesta Anak</i>. Yogyakarta: Image Press. 4. Svastinngum, B. Sekartaji. 2009. <i>101 Permainan Edukatif untuk Anak</i>. Yogyakarta: Pustaka Widyatama. 5. Helmi, Dyan R. & Saeful Zaman. 2009. <i>12 Permainan untuk Meningkatkan Intelegensi Anak</i>. Jakarta: Visi Media. 6. Glonnegger, Erwin. 1997. Kumpulan Permainan dan Teka-Teki Main. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 7. Hollingsworth, Crown & Gina Lewis. 2008. <i>Pembelajaran Aktif: Meningkatkan Keasyikan Kegiatan di Kelas</i>. Jakarta: Macanan Jaya Cemerlang. 8. Naisaban, Ladislaus. 2007. <i>Bergembira Bersama 100 Permainan Rakyat</i>. Jakarta: Grasindo. 9. Silberman, Mel. 2002. <i>Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif</i>. Yogyakarta: YAPPENDIS. 10. Thoha, Miftah. 2007. <i>Kemimpinan dalam Manajemen</i>. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 11. Regina, Nora. 2009. <i>120 Permainan Kreatif untuk Menggali Kecerdasan Anak</i>. Yogyakarta: Wahana Totalita Publisher. 12. Jamil, Sya'bal & Taufik Hidayanto. 2008. <i>100 Game Kreatif</i>. Yogyakarta: Gradien Mediatama.	
Media Pembelajaran	Perangkat lunak:	Perangkat keras :
		Laptop & LCD Projector
Nama Dosen Pengampu	GUSTIA HARYATI NUPTK.5149772673230383	
Mata kuliah prasyarat (Jika ada)	Praktikum APE	

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1,2	Mampu menjelaskan tentang : faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain	Pengertian faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain	Ekspositori dan inquiri (ceramah dan tanya jawab)	TM: 2x(2x50") TT: 2x(2x60") BM: 2x(2x60")	Mahasiswa menyimak tentang penjelasan faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain	Kriteria: Rubrik kriteria grading Bentuk non-test: • Tulisan makalah	• Ketepatan menjelaskan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain	10

						• Presentasi	• Sistematika dan gaya presentasi	
	Mampu memilah kategori permainan edukatifn	Kajian Pustaka mengidentifikasi kategori permainan edukatif.	Bentuk: Kuliah Metode: Ekspotori dan diskusi	TM: 1x(2x50") BT: 1x(2x60") BM: 1x(2x60")	• mahasiswa menyimak tentang penjelasan tentang kategori permainan edukatif.	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dalam menjelaskan. Bentuk non test: • Tulisan makalah • Presentasi	• Laporan diskusi dan mengemukakan tentang kategori permainan edukatif.	5
4	Mampu Memilah APE menurut jenis kelamin	Mampu mengidentifikasi APE menurut jenis kelamin.	Bentuk: Kuliah Metode: inquiri (ceramah dan tanya jawab	TM: 1x(2x50") BT: 1x(2x60") BM: 1x(2x60")	Mahasiswa dapat menjelaskan tentang cara memilah APE menurut jenis kelamin.	Kriteria: Dapat menjelaskan dengan baik dan benar. Bentuk non-test: • Tulisan makalah • Presentasi	Dapat mengemukakan tentang cara memilah APE menurut jenis kelamin.	5
5	Trampil dalam Memilih APE menurut usia	Mahasiswa mampu memilah ape menurut jenis usia	Bentuk: Kuliah Metode: Ekspotori dan diskusi	TM: 1x(2x50") BT: 1x(2x60") BM: 1x(2x60")	Mahasiswa dapat menyimak tentang cara pemilihan APE menurut jenis usia	Kriteria: Dapat menjelaskan dengan baik dan benar. Bentuk non-test: • Tulisan makalah • Presentasi	Dapat menjelaskan tentang cara pemilihan APE menurut jenis kelamin dengan baik	5

6	Mampu memanfaatkan keterbatasan ruang dan alat	Cara memanfaatkan keterbatasan ruang dan alat	Bentuk: Kuliah Metode: Ekspertori dan diskusi	TM: 1x(2x50") BT: 1x(2x60") BM: 1x(2x60")	Mahasiswa dapat menjelaskan materi tentang keterbatasan ruang dan alat	Kriteria: Dapat menjelaskan dengan baik dan benar. Bentuk non-test: • Tulisan makalah • Presentasi	Menjelaskan tentang manfaat keterbatasan ruang dan alat	5
7	Mampu membuat Game membagi kelompok dan Game pengenalan	Mahasiswa bisa menciptakan Game membagi kelompok dan Game pengenalan	Bentuk: Kuliah Metode: Demonstrasi / praktek	TM: 1x(2x50") BT: 1x(2x60") BM: 1x(2x60")	Mahasiswa dapat menciptakan game membagi kelompok dan game pengenalan	Kriteria: Dapat menjelaskan game dengan baik dan benar. Bentuk non-test: • Tulisan makalah • Presentasi	Menjelaskan tentang menciptakan game membagi kelompok dan game pengenalan	5
8	Ujian tengah semester							10
9	Mampu membuat Game untuk pencapaian perkembangan sosial emosional	Mahasiswa dapat menciptakan Game untuk pencapaian perkembangan sosial emosional	Bentuk: Kuliah Metode: Demonstrasi / praktek	TM: 1x(2x50") BT: 1x(2x60") BM: 1x(2x60")	Mahasiswa dapat menciptakan game untuk pencapaian perkembangan sosial emosional	Kriteria: Dapat menjelaskan game dengan baik dan benar. Bentuk non-test: • Tulisan makalah • Presentasi	Menjelaskan tentang menciptakan game untuk pencapaian perkembangan sosial emosional	5

10	Mampu membuat Game pencapaian perkembangan Bahasa	Mahasiswa dapat menciptakan Game pencapaian perkembangan Bahasa	Bentuk: Kuliah Metode: Demonstrasi / praktek	TM: 1x(2x50") BT: 1x(2x60") BM: 1x(2x60")	Mahasiswa dapat menciptakan game pencapaian perkembangan Bahasa	Kriteria: Dapat menjelaskan game dengan baik dan benar. Bentuk non-test: • Tulisan makalah • Presentasi	Menjelaskan tentang game pencapaian perkembangan Bahasa	5
11	Mampu membuat Game pencapaian perkembangan matematika dan sains	Mahasiswa dapat menciptakan Game pencapaian perkembangan matematika dan sains	Bentuk: Kuliah Metode: Demonstrasi / praktek	TM: 1x(2x50") BT: 1x(2x60") BM: 1x(2x60")	Mahasiswa dapat menciptakan game pencapaian perkembangan matematika dan sains	Kriteria: Dapat menjelaskan game dengan baik dan benar. Bentuk non-test: • Tulisan makalah • Presentasi	Menjelaskan tentang game pencapaian perkembangan matematika dan sains	5
12	Mampu membuat Game menumbuhkan solidaritas dan kerjasama	Mahasiswa dapat menciptakan Game menumbuhkan solidaritas dan kerjasama	Bentuk: Kuliah Metode: Demonstrasi / praktek	TM: 1x(2x50") BT: 1x(2x60") BM: 1x(2x60")	Mahasiswa dapat menciptakan game menumbuhkan solidaritas dan kerjasama	Kriteria: Dapat menjelaskan game dengan baik dan benar. Bentuk non-test: • Tulisan makalah • Presentasi	Menjelaskan dan mempraktekan tentang game menumbuhkan solidaritas dan kerjasama	5
13	Game menumbuhkan	Mahasiswa dapat menciptakan Game	Bentuk: Kuliah	TM: 1x(2x50")	Mahasiswa dapat menciptakan game	Kriteria: Dapat menjelaskan	Menjelaskan dan mempraktekan tentang game	5

[illegible]

