

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER



PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF

3 SKS

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

2025



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SOEKARNO BENGKULU
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	RUMPUN MK	BOBOT (SKS)		SEMESTER	TANGGAL PENYUSUNAN
Pengembangan Permainan Edukatif		AUD-510318	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	VI B	02 – 02– 2025
OTORISASI / PENGESAHAN		Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi	
		 Fidhia Andani, M.Pd		 Fidhia Andani, M.Pd		 Dra. Aam Amaliyah, M.Pd	
Capaian Pembelajaran	CPL-PRODI yang Dibebankan pada MK						
	CPL 1 (S1)	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain					
	CPL 2 (S2)	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila					
	CPL 3 (S3)	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri					
	CPL 4 (P1)	Menguasai konsep teoritis pendidikan anak usia dini yang terintegrasi dengan nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal					
	CPL 5 (KU1)	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, inovatif dan integratif interkoneksi dalam pengembangan dan implementasi ilmu keislaman, ilmu pengetahuan dan teknologi bidang pendidikan Islam anak usia dini dalam konteks keindonesiaan					
	CPL 6 (KK1)	Mampu mengintegrasikan nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal dalam konsep teoritis pendidikan anak usia dini					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK1	Mahasiswa akan mampu Menganalisis konsep bermain dan permainan pada anak usia dini dalam berbagai perspektif secara sistematis integratif (CPL1, CPL3, CPL4, CPL5)					

Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Deskripsi Mata Kuliah, RPS dan Kontrak Belajar 2. Definisi Bermain, Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini, Teori Bermain 3. Karakteristik Bermain bagi Anak Usia Dini 4. Program permainan tradisional yang sesuai dengan aspek perkembangan AUD 5. Macam-macam permainan tradisional bagi AUD 6. Tahap-tahap permainan tradisional bagi AUD 7. Pengembangan Permainan tradisional dalam STPPA anak usia 0-6 tahun 8. Evaluasi Tengah Semester (ETS) 9. definisi dan fungsi alat permainan edukatif 10. Jenis-jenis dan syarat alat permainan edukatif bagi AUD 11. Perencanaan pengembangan alat permainan edukatif dalam STPPA anak usia 0-6 tahun 12. Membuat APE untuk meningkatkan kemampuan agama, moral dan kognitif AUD 13. Membuat APE untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan sosio emosional AUD 14. Membuat APE untuk meningkatkan kemampuan fisik motoric AUD 15. Pengembangan APE untuk anak berkebutuhan khusus 16. Ujian Akhir Semester (UAS)
Pustaka	Utama: 1. Husnul Bahri. 2019. Strategi Edutainment Berbasis Perkembangan Anak usia Dini. Vol. XII. No. 1, Jurnal Nuansa. 1745-libre.pdf 2. Fatrica Syafri. 2020. Peningkatan Keterampilan Motorik halus Anak melalui Kegiatan Meronce di Kelompok A PAUD Sehati Kota Bengkulu. Vol. 5 No. 1: Indonesiaa Journal Of Islamic Early Childhood Education (IJIECE). Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Meronce Di Kelompok A PAUD Sehati Kota Bengkulu Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education 3. Fatrica Syafri. 2019. Urgensi Pemilihan Alat Permainan Edukatif (APE) (Studi pada Guru Taman Kanak-Kanak Witri I Kota Bengkulu). Jurnal At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam 12 (2), 298-312. https://core.ac.uk/download/pdf/229572182.pdf 4. Putri Lestari, Evi Selva Nirwana. 2023. Pengaruh Permainan Water Estafet terhadap Keterampilan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bina Iman Kota Bengkulu. Vol. 7. No. 1. Al Fitrah Journal Of Early Childhood Islamic Education. PENGARUH PERMAINAN WATER ESTAFET TERHADAP KETERAMPILAN FISIK MOTORIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD BINA IMAN KOTA BENGKULU pdf OPENMAKTABA 5. Heldanita, Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriyani. 2019. <i>Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini</i>.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini - Institutional Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 6. Sue Jennings. Creative Play with Children at Risk. Amazon.com: Creative Play with Children at Risk: 9781909301818:

		Jennings, Sue: Books					
		7. Fadillah. 2019.Buku Ajar Bermain dan permainan Anak Usia Dini. Jakarta: Prenada media Group					
		8. Nancy H. Cochran, William J. Nordling, Jeff L. Cochran. 2010. <i>Child-centered play therapy : a practical guide to developing therapeutic relationships with children</i> . New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.					
		9. Michael Messner and Douglas Hartmann (eds). 2016. <i>Child's play: sport in kids' worlds</i> . London: Rutgers University Press.					
		10. Linda A. Reddy, Tara M. Files-Hall, and Charles E. Schaefer. 2016. <i>Empirically based play interventions for children</i> . Washington: the American Psychological Association.					
		11. Joe L. Frost. 2010. <i>A History of Children's Play and Play Environments Toward a Contemporary Child-Saving Movement</i> . London: Routledge.					
		12. Ruth E Hartley, Lawrence K. Frank And Robert M Goldenson. 2002. <i>Understanding Children's Play</i> . Oxon: Routledge					
		Pendukung:					
		1. Departemen Agama Republik Indonesia,					
		2. Al-Quran dan Terjemahannya					
		3. Al-Hadist					
		4. http://e-resources.perpusnas.go.id/search.php					
		5. Jurnal PPJ PAUD					
Media Pembelajaran		LCD dan Projector LCD, Powerpoint (PPT), Alat Permainan Edukatif (APE)					
Dosen Pengampu		Fidhia Andani, M.Pd					
Matakuliah Syarat		-					
Mg Ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria dan Teknik				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	(8)
1,2,3	Sub-CPMK-1: Mampu mengkaji dan menganalisis hakikat pengembangan	1.1.Terciptanya hubungan yang baik antara dosen dan mahasiswa untuk	Kriteria: Pedoman penskoran (rubrik penilaian)	Tutorial Ekspositori dan diskusi: [PB: 1x(3x50'')]	eLearning: Pengembangan Permainan Edukatif PIAUD UIN FAS	1. RPS dan Kontrak Belajar, RPS, Deskripsi Matakuliah 2. Definisi	10

	permainan dan alat permainan edukatif anak usia dini yang bernuansa nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal secara inovatif. [C4, A4, P2] (CPMK1, CPMK2, CPMK3, CPMK4)	menunjang kelancaran proses perkuliahan, Mahasiswa mampu menelaah RPS dan kontrak kuliah 1.2. Mahasiswa mampu menganalisis definisi bermain, manfaat bermain bagi Anak Usia Dini, Teori Bermain 1.3. Mahasiswa mampu menyimpulkan karakteristik bermain bagi anak usia dini	Teknik test: Mengerjakan soal-soal tes Teknik non test: Observasi, Mempresentasi kan makalah, Partisipatif	• Tugas-1: Menjelaskan Kontrak Kuliah dan Deskripsi Matakuliah [PT+KM:(1+1)x(3x60'')]		Bermain, Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini, Teori Bermain 3. Karakteristik Bermain bagi Anak Usia Dini	
				• Tutorial • Ekspositori dan diskusi: [PB: 1x(3x50'')] • Tugas-2: Definisi Bermain, Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini, Teori Bermain [PT+KM:(1+1)x(3x60'')]	eLearning: Pengembangan Permainan Edukatif PIAUD UIN FAS		
				• Tutorial • Ekspositori dan diskusi: [PB: 1x(3x50'')] • Tugas-3: Karakteristik Bermain bagi Anak Usia Dini [PT+KM:(1+1)x(3x60'')]	eLearning: Pengembangan Permainan Edukatif PIAUD UIN FAS		
4,5	Sub-CPMK-2: Mampu menganalisis permainan edukatif untuk tumbuh kembang anak dalam aspek perkembangan nilai	2.1. Mahasiswa mampu menyusun program permainan tradisional yang sesuai dengan aspek perkembangan AUD 2.2. Mahasiswa mampu	Kriteria: Pedoman penskoran (rubrik penilaian) Teknik test: Mengerjakan	• Tutorial • Ekspositori dan diskusi: [PB: 1x(3x50'')] • Tugas-4: Program permainan tradisional yang sesuai	eLearning: Pengembangan Permainan Edukatif PIAUD UIN FAS	1. Program permainan tradisional yang sesuai dengan aspek perkembangan AUD 2. Macam-macam	10

	agama dan moral, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa dan seni. [C4, A4, P2] (CPMK1, CPMK2, CPMK3)	menganalisis macam-macam permainan tradisional bagi AUD	soal-soal tes Teknik non test: Observasi, Mempresentasi kan makalah, Partisipatif	dengan aspek perkembangan AUD [PT+KM:(1+1)x(3x60'')] • Tutorial • Ekspositori dan diskusi: [PB: 1x(3x50'')] • Tugas-5: Macam-macam permainan tradisional bagi AUD [PT+KM:(1+1)x(3x60'')]	eLearning: Pengembangan Permainan Edukatif PIAUD UIN FAS	permainan tradisional bagi AUD	
6,7	Sub-CPMK-3: Mampu merancang permainan edukatif untuk tumbuh kembang anak usia dini yang bernuansa nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal secara inovatif.[C6, A5, P2] (CPMK1, CPMK2, CPMK3)	3.1 Mahasiswa mampu menganalisis tahap-tahap permainan tradisional bagi AUD 3.2 Mahasiswa mampu mengembangkan permainan tradisional dalam STPPA anak usia 0-6 tahun	Kriteria: Pedoman penskoran (rubrik penilaian) Teknik test: Mengerjakan soal-soal tes Teknik non test: Observasi, Mempresentasi kan makalah, Partisipatif	• Tutorial • Ekspositori dan diskusi: [PB: 1x(3x50'')] • Tugas-6: Peran Orang Tua bagi Perkembangan Anak [PT+KM:(1+1)x(3x60'')] • Tutorial • Ekspositori dan diskusi: [PB: 1x(3x50'')] • Tugas-7: <i>Multiple Intelligencer</i> [PT+KM:(1+1)x(3x60'')]	eLearning: Pengembangan Permainan Edukatif PIAUD UIN FAS eLearning: Pengembangan Permainan Edukatif PIAUD UIN FAS	1. Tahap-tahap permainan tradisional bagi AUD 2. Pengembangan Permainan tradisional dalam STPPA anak usia 0-6 tahun	15
8	ETS/Evaluasi Tengah Semester: Melakukan Validasi Hasil Penilaian, Evaluasi, dan Perbaikan Proses Pembelajaran Berikutnya						

9, 10, 11	Sub-CPMK-4: Mampu menganalisis alat permainan edukatif untuk tumbuh kembang anak dalam aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa dan seni.[C4, A4, P2] (CPMK1, CPMK2, CPMK4)	4.1 Mahasiswa mampu menganalisis definisi dan fungsi alat permainan edukatif 4.2 Mahasiswa mampu mengkarakteristikan jenis-jenis dan syarat alat permainan edukatif bagi AUD 4.3 Mahasiswa mampu merancang perencanaan pengembangan alat permainan edukatif dalam STPPA anak usia 0-6 tahun	Kriteria: Pedoman penskoran (rubrik penilaian) Teknik test: Mengerjakan soal-soal tes Teknik non test: Observasi, Mempresentasi kan makalah, Partisipatif	• Tutorial • Ekspositori dan diskusi: [PB: 1x(3x50'')] • Tugas-9: Definisi dan fungsi alat permainan edukatif [PT+KM:(1+1)x(3x60'')]	eLearning: Pengembangan Permainan Edukatif PIAUD UIN FAS	1. Definisi dan fungsi alat permainan edukatif 2. Jenis-jenis dan syarat alat permainan edukatif bagi AUD 3. Perencanaan pengembangan alat permainan edukatif dalam STPPA anak usia 0-6 tahun	15
				• Tutorial • Ekspositori dan diskusi: [PB: 1x(3x50'')] • Tugas-10: Jenis-jenis dan syarat alat permainan edukatif bagi AUD [PT+KM:(1+1)x(3x60'')]	eLearning: Pengembangan Permainan Edukatif PIAUD UIN FAS		
				• Tutorial • Ekspositori dan diskusi: [PB: 1x(3x50'')] • Tugas-11: Perencanaan pengembangan alat permainan edukatif dalam STPPA anak usia 0-6 tahun [PT+KM:(1+1)x(3x60'')]	eLearning: Pengembangan Permainan Edukatif PIAUD UIN FAS		
12,13	Sub-CPMK-5: Mampu merancang	4.1.Mahasiswa mampu merancang	Kriteria: Pedoman	• Tutorial • Ekspositori dan	eLearning: Pengembangan Permainan	1. Membuat APE untuk	25

	alat permainan edukatif untuk tumbuh kembang anak usia dini yang bernuansa nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal secara inovatif.[C6, A5, P2] (CPMK1, CPMK2, CPMK4)	pembuatan APE untuk meningkatkan kemampuan agama, moral dan kognitif AUD 4.2.Mahasiswa mampu merancang pembuatan APE untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan sosio emosional AUD	penskoran (rubrik penilaian) Teknik test: Mengerjakan soal-soal tes Teknik non test: Observasi, Unjuk kerja, Partisipatif	diskusi: [PB: 1x(3x50'')] • Tugas-12: Merancang pembuatan APE untuk meningkatkan kemampuan agama, moral dan kognitif AUD [PT+KM:(1+1)x(3x60'')]	Edukatif PIAUD UIN FAS	meningkatkan kemampuan agama, moral dan kognitif AUD 2. Membuat APE untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan sosio emosional AUD	
14,15		4.3.Mahasiswa mampu membandingkan Satuan PAUD di mancanegara secara komprehensif 4.4.Mahasiswa mampu membandingkan program PAUD di Indonesia dalam berbagai bentuk secara jelas, seperti:	Kriteria: Pedoman penskoran (rubrik penilaian) Teknik test: Mengerjakan soal-soal tes Teknik non test:	• Tutorial • Ekspositori dan diskusi: [PB: 1x(3x50'')] • Tugas-13: Merancang pembuatan APE untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan sosio emosional AUD [PT+KM:(1+1)x(3x60'')]	eLearning: Pengembangan Permainan Edukatif PIAUD UIN FAS	1. Membuat APE untuk meningkatkan kemampuan fisik motoric AUD 2. Pengembangan APE untuk anak berkebutuhan khusus	25

		PAUD HI, PAUD berbasis reguler, full day, inklusi, berbasis moderasi beragama, PAUD berbasis budaya dll)	Observasi, Unjuk kerja, Partisipatif	• Tutorial • Ekspositori dan diskusi: [PB: 1x(3x50'')] • Tugas-15: Merancang pembuatan APE untuk anak berkebutuhan khusus [PT+KM:(1+1)x(3x60'')]	eLearning: Pengembangan Permainan Edukatif PIAUD UIN FAS		
16	UAS/Ujian Akhir Semester: Melakukan Validasi Penilaian Akhir dan Menentukan Kelulusan Mahasiswa						

Format Penilaian

ANALISIS PENILAIAN

A. Penilaian Pengetahuan

		KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UIN FATMAWATI SUKARNO BENGKULU FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI			
RENCANA TUGAS MAHASISWA					
MATA KULIAH		: Pengembangan Permainan Edukatif			
DOSEN PENGAMPU		: Fidhia Andani, M.Pd			
SEMESTER		: VI (Enam) B	SKS	: 3 (Tiga)	
MINGGU KE		: 8 (Delapan)	Jenis Test	: Tertulis	
CAPAIAN PEMBELAJARAN		Sub-CPMK-1: Mampu mengkaji dan menganalisis hakikat pengembangan permainan dan alat permainan edukatif anak usia dini yang bernuansa nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal secara inovatif. [C4, A4, P2] (CPMK1, CPMK2, CPMK3, CPMK4). Sub-CPMK-2: Mampu menganalisis permainan edukatif untuk tumbuh kembang anak dalam aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa dan seni. [C4, A4, P2] (CPMK1, CPMK2, CPMK3) Sub-CPMK-3: Mampu merancang permainan edukatif untuk tumbuh kembang anak usia dini yang bernuansa nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal secara inovatif.[C6, A5, P2] (CPMK1, CPMK2, CPMK3)			
JENIS UJIAN		Evaluasi Tengah Semester			

Peraturan Ujian

1. Berdoalah sebelum ujian dimulai;
2. Tulis identitas lengkap pada lembar jawaban yang tersedia;
3. Bacalah soal dengan seksama sebelum menjawab;
4. Dilarang bekerja sama. Jika diketahui, ujian dianggap gagal dan akan diberi nilai E;
5. Dilarang membuka buku, HP, dan lain-lain yang dapat mendukung untuk dapat menjawab soal;
6. Diperbolehkan meninggalkan ruang ujian bila telah menyelesaikan ujian

Naskah Soal

Ibu Ani adalah guru PAUD yang letaknya di pedesaan. Dia ingin membuat permainan dengan cara memodifikasi salah satu permainan tradisional. Dia ingin permainan ini dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, yang mencakup kognitif, Bahasa, fisik-motorik, sosial emosional, moral dan nilai agama, dan kemampuan seni.

Sebagai calon guru/mahasiswa PAUD, Anda diharapkan dapat membantu Ibu Ani dalam membuat rancangan permainan dengan cara memodifikasi salah satu permainan tradisional. Rancangan modifikasi permainan yang Anda buat harus memiliki perbedaan dengan permainan tradisional aslinya. Guna mempermudah anda mengerjakan ETS ini, Anda dapat menggunakan format berikut:

1. PERMAINAN TRADISIONAL ASLI

NO	KOMPONEN		JAWABAN
1.	Nama	:	
2.	Tujuan/Indikator	:	
3.	Alat dan bahan	:	
4.	Tempat bermain	:	
5.	Cara bermain	:	
6.	Gambar permainan/Deskripsi permainan	:	
7.	Kelebihan permainan tradisional sebelum di modifikasi	:	

2. RANCANGAN MODIFIKASI PERMAINAN

NO	KOMPONEN		JAWABAN
1.	Nama	:	
2.	Tujuan/Indikator	:	
3.	Alat dan bahan	:	
4.	Tempat bermain	:	
5.	Cara bermain	:	
6.	Gambar permainan/Deskripsi permainan	:	
7.	Kelebihan permainan tradisional setelah di modifikasi	:	

3. Analisis Perbedaan Permainan Tradisional Asli dengan yang Telah di Modifikasi

.....
.....
.....
.....

SELAMAT MENGERJAKAN

Rubrik Penilaian

Aspek/Konsep yang Dinilai	Skor
Terdapat jenis jawaban yang perlu dinilai, yaitu sebagai berikut. 1. Menuliskan komponen permainan tradisional asli sebelum dimodifikasi a. Menuliskan nama permainan b. Menuliskan tujuan/Indikator distimulasi melalui permainan tradisional tersebut c. Menuliskan alat dan bahan pada permainan tradisional d. Menuliskan tempat bermain (indoor atau outdoor) e. Menuliskan tahapan atau cara bermain dalam permainan tradisional aslinya f. Menyajikan gambar permainan tradisional asli sebelum dimodifikasi g. Kelebihan permainan tradisional asli bagi anak usia dini	Maksimal 35 1 2 3 1 5 10 3
2. Menuliskan deskripsi Rancangan Modifikasi Permainan a. Menuliskan nama permainan modifikasi b. Menuliskan tujuan/Indikator distimulasi permainan yang dimodifikasi, mencakup minimal lima aspek perkembangan anak (setiap aspek mendapat skor 2) c. Menuliskan alat dan bahan pada permainan modifikasi d. Menuliskan tempat bermain (indoor atau outdoor) e. Menuliskan tahapan atau cara bermain dalam permainan modifikasi f. Menyajikan gambar permainan yang sudah dimodifikasi g. Kelebihan permainan modifikasi bagi anak usia dini	Maksimal 50 3 10 5 2 15 10 5
3. Menuliskan Perbedaan antara Rancangan Modifikasi Permainan dengan Permainan Aslinya	Maksimal 15
Total Skor	100

Daftar Nilai Evaluasi Tengah Semester

Prodi/ Semester : PIAUD/ VI (Enam) B

Mata Kuliah : Pengembangan Permainan Edukatif

No	Nama Mahasiswa	NIM	Indikator			SkorTotal
			1	2	3	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UIN FATMAWATI SUKARNO BENGKULU FAKULTAS TARBIYAH DAN TADIRIS PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI		
RENCANA TUGAS MAHASISWA			
MATA KULIAH	: Dasar-Dasar PAUD		
DOSEN PENGAMPU	: Fidhia Andani, M.Pd		
SEMESTER	: VI (Enam) B	SKS	: 3 (Tiga)
MINGGU KE	: 16 (Enam Belas)	Jenis Test	: Tertulis dan Video
CAPAIAN PEMBELAJARAN	Sub-CPMK-4: Mampu menganalisis alat permainan edukatif untuk tumbuh kembang anak dalam aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa dan seni.[C4, A4, P2] (CPMK1, CPMK2, CPMK4) Sub-CPMK-5: Mampu merancang alat permainan edukatif untuk tumbuh kembang anak usia dini yang bernuansa nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal secara inovatif.[C6, A5, P2] (CPMK1, CPMK2, CPMK4)		
JENIS UJIAN	Ujian Akhir Semester		

Peraturan Ujian

1. Berdoalah sebelum ujian dimulai;
2. Tulis identitas dengan lengkap pada lembar jawaban dan video yang akan diunggah;
3. Bacalah petunjuk soal dengan seksama;
4. Dilarang bekerja sama. Jika diketahui, ujian dianggap gagal dan akan diberi nilai E;
5. Dikerjakan maksimal 2 minggu setelah tugas diberikan .

Naskah Soal

Dunia anak merupakan dunia bermain. Bermain membuat anak-anak belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Di PAUD, bermain tidak hanya sekedar bermain, tetapi juga diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. APE (alat permainan edukatif) merupakan alat yang dirancang untuk membantu anak-anak supaya lebih menikmati proses pembelajaran yang dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, yang mencakup kognitif, Bahasa, fisik-motorik, sosial emosional, moral dan nilai agama, dan kemampuan seni.

Sebagai calon guru/mahasiswa PAUD, anda diharapkan dapat membuat rancangan dan APE (alat permainan edukatif) untuk anak usia dini sesuai usia dan tahap perkembangan anak. Guna mempermudah anda mengerjakan UAS ini, Anda dapat menggunakan panduan sebagai berikut:

1. Rancangan APE (Buat dalam bentuk Modul)

NO	KOMPONEN
1.	Judul APE
2.	Usia anak yang menggunakan APE
3.	Latar Belakang dan Teori APE (Gunakan sumber rujukan dari buku, jurnal maupun tulisan yang berkaitan dengan APE yang anda kembangkan)
4.	Alat dan bahan pembuatan APE
5.	Manfaat APE bagi aspek perkembangan anak sesuai usianya (pedoman STPPA)
6.	Cara bermain APE
7.	Gambar APE dan Deskripsi APE
8.	Kelebihan dan kekurangan APE yang anda kembangkan
9.	Desain modul yang estetik

2. Video APE

Deskriptor
1. Tampilan
Tampilan gambar jelas, terang dan tidak bergoyang- Goyang
Suara terdengar jelas dan jernih
Tulisan (caption) jelas dan informative
Waktu berkisar maksimal 10 menit
2. Konten/Materi
Menjelaskan identitas mahasiswa
Materi urut dan teratur
Materi sesuai dengan usia anak didik
Materi sesuai rancangan modifikasi permainan yang Dibuat
Alat permainan sesuai dengan rancangan modifikasi permainan yang dibuat
3. Sistematika
Terdapat kegiatan Pembukaan, inti dan penutup dengan alur yang jelas dan lancar

SELAMAT MENGERJAKAN

Rubrik Penilaian

Deskriptor	Rincian Skor	Skor Maksimal
1. Modul Rancangan APE		50
Judul APE	2	
Usia anak yang menggunakan APE	3	
Latar Belakang dan Teori APE (Gunakan sumber rujukan dari buku, jurnal maupun tulisan yang berkaitan dengan APE yang anda kembangkan)	10	
Alat dan bahan pembuatan APE	5	
Manfaat APE bagi aspek perkembangan anak sesuai usianya (pedoman STPPA)	10	
Cara bermain APE	5	
Gambar APE dan Deskripsi APE	5	
Kelebihan dan kekurangan APE yang anda kembangkan	5	
Desain modul yang estetik	5	
2. Video APE		
a. Tampilan		18
Tampilan gambar jelas, terang dan tidak bergoyang-Goyang	5	
Suara terdengar jelas dan jernih	5	
Tulisan (caption) jelas dan informative	3	
Waktu berkisar maksimal 10 menit	5	
b. Konten/Materi		27
Menjelaskan identitas mahasiswa	2	
Materi urut dan teratur	5	
Materi sesuai dengan usia anak didik	5	
Materi sesuai rancangan modifikasi permainan yang Dibuat	5	
Alat permainan sesuai dengan rancangan modifikasi permainan yang dibuat	10	
c. Sistematika		
Terdapat kegiatan Pembukaan, inti dan penutup dengan alur yang jelas dan lancar	5	5
Total skor		100

Daftar Nilai Ujian Akhir Semester

Prodi/ Semester : PIAUD/ VI (Enam) B

Mata Kuliah : Pengembangan Permainan Edukatif

No	Nama Mahasiswa	NIM	Indikator		SkorTotal
			1	2	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UIN FATMAWATI SUKARNO BENGKULU FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI		
RENCANA TUGAS MAHASISWA			
MATA KULIAH	: Pengembangan Permainan Edukatif		
DOSEN PENGAMPU	: Fidhia Andani, M.Pd		
SEMESTER	: VI (Enam) B	SKS	: 3 (Tiga)
MINGGU KE	: 2 (Dua)	Jenis Test	: Post Tes
CAPAIAN PEMBELAJARAN	Sub-CPMK-1: Mampu mengkaji dan menganalisis hakikat pengembangan permainan dan alat permainan edukatif anak usia dini yang bernuansa nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal secara inovatif. [C4, A4, P2] (CPMK1, CPMK2, CPMK3, CPMK4)		

SOAL

1. Apa yang menjadi ciri khas bermain bagi anak usia dini?
 - a. Aktivitas yang serius dan formal
 - b. Aktivitas yang santai dan menyenangkan**
 - c. Aktivitas yang hanya dilakukan secara individu
 - d. Aktivitas yang hanya dilakukan secara kelompok
2. Apa manfaat bermain bagi anak usia dini dalam hal perkembangan kognitif?
 - a. Meningkatkan kemampuan gerak tubuh anak
 - b. Meningkatkan kemampuan berbicara
 - c. Meningkatkan kemampuan interaksi
 - d. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah**
3. Apa manfaat bermain bagi anak usia dini dalam hal perkembangan sosial?
 - a. Meningkatkan kemampuan bekerjasama
 - b. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi
 - c. Meningkatkan kemampuan mengelola emosi
 - d. Semua jawaban benar**
4. Menurut Herbert Spencer, bermain anak usia dini berfungsi sebagai?
 - a. Cara untuk mengembangkan kemampuan akademis
 - b. Cara untuk mengembangkan kemampuan motoric
 - c. Cara untuk melepaskan energy yang berlebihan**
 - d. Cara untuk mengembangkan kemampuan social
5. Menurut Imam Ghazali, bermain anak usia dini berfungsi sebagai?
 - a. Cara untuk mengembangkan kemampuan akademis
 - b. Cara untuk mengembangkan kemampuan motoric
 - c. Cara untuk mengembangkan kemampuan spiritual dan moral**
 - d. Cara untuk melepas energy yang berlebihan

Rubrik Penilaian Harian Post Tes Mahasiswa (Individu) Pertemuan 2

No	Aspek Penilaian	Poin	Skor
1	Mampu menjelaskan dengan baik kelima pertanyaan atau soal	5	100
2	Mampu menjelaskan dengan baik keempat pertanyaan atau soal	4	80
3	Mampu menjelaskan dengan baik ketiga pertanyaan atau soal	3	60
4	Mampu menjelaskan dengan baik kedua pertanyaan atau soal	2	40
5	Mampu menjelaskan dengan baik kesatu pertanyaan atau soal	1	20
6	Tidak Mampu menjelaskan kesemua soal atau pertanyaan	0	0

Daftar Nilai Post Tes

No	Nama Mahasiswa	NIM	Poin	Skor
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

B. Penilaian Keterampilan

1. Rubrik Penilaian Keterampilan Presentasi Kelompok/ PerArtikel Format Penilaian Presentasi Harian

Nama :
NIM :
Prodi/ Semester : VI (Enam) B
Kelompok : Satu
Materi : Karakteristik Bermain bagi Anak Usia Dini

No	Aspek	Kriteria	Nilai
1	Penguasaan Materi yang dipresentasikan	3. Menunjukkan penguasaan materi presentasi dengan baik, didukung referensi terbaru	
		2. Menunjukkan penguasaan materi presentasi dengan baik, tidak didukung referensi terbaru	
		1. Menunjukkan penguasaan materi presentasi dengan tidak baik	
2	Penggunaan Bahasa	3. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan Komunikatif	
		2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami, tidak Komunikatif	
		1. Bahasa yang digunakan sulit dipahami, tidak Komunikatif	
3	Kemampuan Memanfaatkan Media Presentasi	3. Media yang dimanfaatkan sangat jelas, menarik, dan menunjang seluruh sajian	
		2. Media yang dimanfaatkan jelas tetapi kurang menarik	
		1. Media yang dimanfaatkan kurang jelas dan tidak menarik	
4	Kejelasan penyampaian materi.	3. Kalimat yang dibuat sangat jelas dan tidak ada Kesalahan	
		2. Kalimat yang dibuat jelas dan minim kesalahan	
		1. Kalimat yang dibuat kurang jelas dan banyak kesalahan	
5	Penguasaan terhadap artikel yang dipresentasikan	3. Mampu mempertahankan dan menanggapi pertanyaan/sanggahan dengan arif dan bijaksana	
		2. Cukup aktif memberi pertanyaan, menjawab pertanyaan atau memberikan tambahan/ komen tar.	
		1. tidak aktif memberi pertanyaan, menjawab pertanyaan atau memberikan tambahan/ komen tar.	
Jumlah Skor			
Nilai = (Jumlah Skor : 15) x 100			

2. Daftar Nilai Rubrik Penilaian Keterampilan Presentasi Kelompok/ PerArtikel Format Penilaian Presentasi Harian

Prodi/ Semester : VI (Enam) B

Kelompok : Satu

Materi : Karakteristik Bermain bagi Anak Usia Dini

NO	NAMA MAHASISWA	ASPEK					JUMLAH SKOR	NILAI = $(\sum \text{SKOR} / 15) \times 100$
		1	2	3	4	5		
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								

Keterangan Aspek:

1. Kesesuaian pembahasan dengan judul tulisan
2. Penggunaan Bahasa
3. Kaidah penulisan
4. Daftar Pustaka
5. Penguasaan draft tulisan yang dipresentasikan
6. Sistematika presentasi
7. Kemampuan memanfaatkan media presentasi
8. Kemampuan mempertahankan dan menanggapi pertanyaan atau sanggahan
9. Tingkat Plagiasi

Ketentuan Nilai

Nilai = (Skor Perolehan: Skor Maksimum)x100

3. Rubrik Penilaian dan Observasi Keaktifan Audiensi (Individu)

Nama :
 NIM :
 Prodi/ Semester : PIAUD/ VI (Enam) B
 Kelompok : Satu
 Materi : Karakteristik Bermain bagi Anak Usia Dini

No	Aspek	Kriteria	Nilai
1	Berani mengungkapkan pendapat	3. Menunjukkan sikap berani dalam praktek dan mengungkapkan pendapat dengan sangat baik.	
		2. Menunjukkan sikap berani dalam praktek dan mengungkapkan pendapat dengan cukup baik	
		1. Tidak praktek dan mengungkapkan pendapat selama pembelajaran	
2	Berani memberikan Pertanyaan	3. Memberikan pertanyaan secara runtut dan sistematis	
		2. Memberikan pertanyaan secara runtut tetapi tidak sistematis	
		1. Tidak memberikan pertanyaan selama pembelajaran	
3	Berani menjawab pertanyaan	3. Memberikan jawaban pertanyaan secara runtun dan sistematis serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan komunikatif	
		2. Memberikan jawaban pertanyaan secara runtun dan sistematis tetapi tidak menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak komuniktif	
		1. Tidak memberikan jawaban selama pembelajaran	
4	Antusias dalam mengikuti diskusi	3. Menunjukan sikap Antusias yang baik dalam mengikuti diskusi dengan turut aktif berpendapat	
		2. Menunjukan sikap Antusias dalam mengikuti pembelajaran tetapi tidak turut aktif dalam berpendapat	
		1. Tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran	
5	Kesesuaian Penjelasan dengan tema atau materi	3. Penyampaian penjelasan materi disajikan dengan intonasi yang tepat dan artikulasi/lafal yang jelas serta sesuai dengan isi bahasan materi	
		2. Penyampaian materi disajikan dengan intonasi yang tepat dan artikulasi/lafal yang tidak jelas dan tidak sesuai dengan isi bahasan materi	
		1. Penyampaian materi disajikan dengan intonasi yang tidak tepat dan artikulasi/lafal yang tidak jelas serta keluar dari isi bahasan materi	
Jumlah Skor			
Nilai = (Jumlah Skor : 15) x 100			

4. Rubrik Instrumen Keaktifan Audiensi (Individu) Format Penilaian Keaktifan Harian

Prodi/ Semester : PIAUD/ VI (Enam) B

Kelompok : Satu

Materi : Karakteristik Bermain bagi Anak Usia Dini

No	Nama Mahasiswa	Aspek					Jumlah Skor	Nilai = ($\sum$ Skor/ 15) x 100
		1	2	3	4	5		
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								

Keterangan Indikator:

1. Berani mengungkapkan pendapat
2. Berani memberikan pertanyaan
3. Berani menjawab pertanyaan
4. Kesesuaian penjelasan dengan tema atau materi
5. Antusias dalam Mengikuti Diskusi
6. Kemampuan Mempertahankan dan menanggapi Pertanyaan atau Sanggahan

C. Penilaian Sikap

1. Rancangan Instrumen Penilaian Sikap

Format Penilaian Sikap

Nama :
 NIM :
 Prodi/ Semester : PIAUD/ VI (Enam) B
 Pertemuan : Satu
 Materi : Karakteristik Bermain bagi Anak Usia Dini

No	Komponen yang dinilai		Nilai			
	Indikator	Deskripsi	4	3	2	1
1.	Disiplin	- Masuk kelas tepat waktu dan mengikuti pembelajaran dengan tertib				
		- Mengerjakan tugas tepat waktu				
		- Tidak Melakukan Tugas Yang tidak diminta				
		- Tidak Membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif				
2.	Kerjasama	- Setiap mahasiswa mau bergabung dan berinteraksi bersama kelompoknya				
		- Tidak mendahulukan kepentingan pribadi				
		- Saling menolong dan membantu dalam kelompok.				
		- Tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas kelompok				
3.	Sopan Santun	- Menghormati dosen/ orang yang lebih tua dan tidak berkata-kata kotor di kelas				
		- Meminta izin untuk masuk kelas jika datang terlambat				
		- Menggunakan Bahasa tubuh yang bersahabat				
		- Berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa yang tidak menyinggung perasaan				
4.	Tanggung Jawab	- Mengerjakan tugas inividu dan kelompok dengan baik sesuai pembagiannya				
		- Menerima resiko atas perbuatan yang dilakukannya				
		- Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok				
		- Merapikan Kembali ruang dan peralatan pembelajaran				
	Total Skor Perolehan					
	Nilai = (Jumlah Skor : 16) x 100					

$$\text{Nilai Sikap} = \frac{\text{Total Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

2. Rubrik Instrumen Penilaian Sikap

Prodi/ Semester : PIAUD/ VI (Enam) B

Kelompok : Satu

Materi : Karakteristik Bermain bagi Anak Usia Dini

No	Nama Mahasiswa	Nilai				Jumlah Skor	Nilai = $(\sum \text{Skor} / 16) \times 100$	Keterangan
		4	3	2	1			
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								

Keterangan Indikator

1. Disiplin
2. Kerjasama
3. Sopan Santun
4. Tanggungjawab

$$\text{Nilai Sikap} = \frac{\text{Total Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Rentang Nilai	Lambang	Sikap
80-100	A	Sangat Baik
70-79	B	Baik
60-69	C	Cukup
40-59	D	Kurang
0-39	E	

PROGRAM REMEDIAL

		KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UIN FATMAWATI SUKARNO BENGKULU FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI	
RENCANA TUGAS MAHASISWA			
MATA KULIAH	: Dasar-Dasar PAUD		
DOSEN PENGAMPU	: Fidhia Andani, M.Pd		
SEMESTER	: VI (Enam) B	SKS	: 3 (Tiga)
MINGGU KE	: 8 (Delapan)	Jenis Test	: Tertulis dan kinerja
CAPAIAN PEMBELAJARAN	Sub-CPMK-1: Mampu mengkaji dan menganalisis hakikat pengembangan permainan dan alat permainan edukatif anak usia dini yang bernuansa nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal secara inovatif. [C4, A4, P2] (CPMK1, CPMK2, CPMK3, CPMK4) Sub-CPMK-2: Mampu menganalisis permainan edukatif untuk tumbuh kembang anak dalam aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa dan seni. [C4, A4, P2] (CPMK1, CPMK2, CPMK3) Sub-CPMK-3: Mampu merancang permainan edukatif untuk tumbuh kembang anak usia dini yang bernuansa nilai-nilai keislaman, keindonesiaan dan kearifan lokal secara inovatif.[C6, A5, P2] (CPMK1, CPMK2, CPMK3)		
RENCANA REMEDIAL	Pertemuan ke 8		

No	Nama Mahasiswa	NIM	Nilai Ujian	Bentuk Pengayaan
1				1. Memberikan bacaan tambahan berupa buku yang berjudul “Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional” Karya Nor Izatil Hasanah dan Hardiyati Pratiwi 2. Membaca buku yang berjudul “100 Permainan Anak usia Dini” Muthmainnah
2				

Rubrik Program Remedial

1. Setiap mahasiswa diminta untuk membaca kedua buku tersebut;
2. Setiap mahasiswa membuat resume dan penilaian (Resensi) terhadap buku yang dibaca;
3. Setiap mahasiswa harus membuat portofolio berupa tanggapan dan analisis terhadap kedua buku tersebut dikaitkan dengan materi perkuliahan.

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD,

A handwritten signature in dark ink, featuring a large, sweeping loop on the left and several vertical strokes on the right.

Dra. Aam Amaliyah, M.Pd

Bengkulu, Februari 2025

Dosen Pengampu,

A handwritten signature in dark ink, consisting of a large, stylized 'F' followed by a series of loops and a final vertical stroke.

Fidhia Andani, M.Pd

Penilaian Akhir Mata Kuliah

Mata Kuliah : Pengembangan Permainan Edukatif

Semester : VI (Enam) B

Dosen : Fidhia Andani, M.Pd

Prodi : PIAUD

Akademik : 2024/2025

DAFTAR NILAI

[illegible]

Komponen	Bobot
1. Keaktifan Mahasiswa (kehadiran mengikuti kuliah dan partisipasi)	15 %
2. Sikap	5 %
3. Komponen Tugas	15%
4. Ujian Tengah Semester	30 %
5. Ujian Akhir Semester	35 %

Rancangan Remedial dan Pengayaan

No	Nama Mahasiswa	Rencana Program		Hasil		Ket
		Remedial	Pengayaan	Sebelum	Sesudah	
1						
2						

Keterangan

- Remedial dilakukan jika mahasiswa memperoleh nilai di bawah standar minimal (C)
- Pengayaan diberikan kepada mahasiswa yang memperoleh nilai di atas standar minimal

Nilai Akhir	Huruf
85-100	A
80-84,99	A-
75-79,99	B+
70-74,99	B
65-69,99	B-
60-64,99	C+
55-59,99	C
50-54,99	C-
45-49,99	D+
40-44,99	D
<40	E

Bengkulu, Februari 2025
Dosen Pengampu,



Fidhia Andani, M.Pd

