



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Pendidikan
Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																																					
permainan Tradisional *)	8620702169		T=2	P=0	ECTS=3.18	5	9 Mei 2022																																																																																																																					
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																																						
	Eka Cahya Maulidiyah, M.Pd.		Nurhenti Dorlina S., M.Sn.			Dr. Kartika Rinakit Adhe, S.Pd., M.Pd.																																																																																																																						
Model Pembelajaran	Case Study																																																																																																																											
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																											
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																											
	CPMK - 1	Memahami keterkaitan antara anak usia dini dengan bermain, permainan dan permainan tradisional																																																																																																																										
	CPMK - 2	Menganalisis filosofi pentingnya permainan tradisional untuk anak usia dini, tantangan dan peluang permainan tradisional di era digital																																																																																																																										
	CPMK - 3	Mampu mengidentifikasi manfaat permainan tradisional bagi aspek perkembangan anak dan mengimplementasikan permainan tradisional Indonesia																																																																																																																										
	CPMK - 4	Menganalisis permainan tradisional Indonesia dan kesesuaiannya dengan kompetensi anak usia dini																																																																																																																										
	CPMK - 5	Mampu mengembangkan permainan tradisional yang menarik bagi anak berdasarkan pertimbangan yang matang.																																																																																																																										
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																											
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>CPMK</td></tr> <tr><td>CPMK-1</td></tr> <tr><td>CPMK-2</td></tr> <tr><td>CPMK-3</td></tr> <tr><td>CPMK-4</td></tr> <tr><td>CPMK-5</td></tr> </table>						CPMK	CPMK-1	CPMK-2	CPMK-3	CPMK-4	CPMK-5																																																																																																															
	CPMK																																																																																																																											
CPMK-1																																																																																																																												
CPMK-2																																																																																																																												
CPMK-3																																																																																																																												
CPMK-4																																																																																																																												
CPMK-5																																																																																																																												
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																												
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> </thead> <tbody> <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> <tr><td>CPMK-5</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> </tbody> </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-5																
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-5																																																																																																																												
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji pengetahuan dan praktik tentang tentang permainan tradisional dengan mengungkapkan filosofi, nasihat dan membangun keceriaan dan kegembiraan bagi yang memainkannya melalui analisa cara/aturan permainan, lagu permainan, kandungan kecerdasan jamak dalam permainan tradisional dan pengembangan permainan tradisional yang disesuaikan dengan perkembangan anak usia dini.																																																																																																																											

Pustaka	Utama :						
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Maulidiyah, Eka Cahya. 2021. Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini. Tulungagung: Akademia Pustaka 2. Musfiroh, Tadkiroatun dan Sri Tatminingsih. 2015. Bermain dan Permainan Anak. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. 					
	Pendukung :						
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Maulidiyah, Eka Cahya dkk. 2019. Permainan Anak Berbasis Kearifan Lokal. Surabaya: Unesa University Press. 2. Mulyani, Novi. 2016. Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: DIVA Press. 3. Mulyani, Sri. 2013. 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Langensari Publishing. 4. Tedjasaputra, Mayke S., 2001. Bermain, Mainan, dan Permainan. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia. 5. Jackman, Hilda L. 2012. Early education curriculum child's connection to the world USA:Delmar Cengage Learning. 					
Dosen Pengampu	Dewi Komalasari, S.Pd., M.Pd. Eka Cahya Maulidiyah, 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	Memahami dunia anak bermain dan bergembira	<ol style="list-style-type: none"> 1.Memahami manfaat bermain untuk anak 2.Memahami ketika hak anak dilanggar 3.Memahami bagaimana memberikan hak anak tanpa tanpa dibayangi kekhawatiran 		Ceramah 2 X 50			0%
2	Sejarah permainan tradisional anak Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> 1.Memahami tempat bermain makin terbatas 2.Memahami waktu bermain yang makin sedikit 3.Memahami teknologi 4.Memahami kebersamaan dengan keluarga semakin jarang 5.Memahami lingkup pergaulan 6.Memahami stres pada anak 		Diskusi 2 X 50			0%
3	Permainan tradisional Indonesia khazanah budaya bangsa yang terlupakan	<ol style="list-style-type: none"> 1.Memahami permainan tradisional diambang kepunahan 2.Memahami permainan tradisional dan permainan moderen 		Diskusi 2 X 50			0%

4	Analisa permainan tradisional	1.Analisis engklek 2.Analisis gobak sodor 3.Analisis bekelan 4.Analisis dakon 5.Analisis petak umpet 6.Analisis lompat tali 7.Analisis Kasti 8.Analisis benthik		Diskusi kelompok 2 X 50			0%
5	Analisa permainan tradisional	1.Analisa permainan bentengan 2.Analisa permainan boi-boian 3.Analisa permainan kelereng 4.Analisa permainan gampanan 5.Analisa permainan kethek menek 6.Analisa permainan lempar karet 7.Analisa permainan roda gelinding 8.Analisa permainan yoyo		Diskusi kelompok 2 X 50			0%
6	Presentasi	Presentasi		2 X 50			0%
7	Presentasi Kelompok	Kemampuan presentasi dan analisis		2 X 50			0%
8	Presentasi			2 X 50			0%
9	UTS	Kemampuan memahami pertemuan materi 1-7		2 X 50			0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya 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.