

HASIL ANALISIS CAPAIAN PEMBELAJARAN, RPS, RPP DAN
PERANGKAT EVALUASI

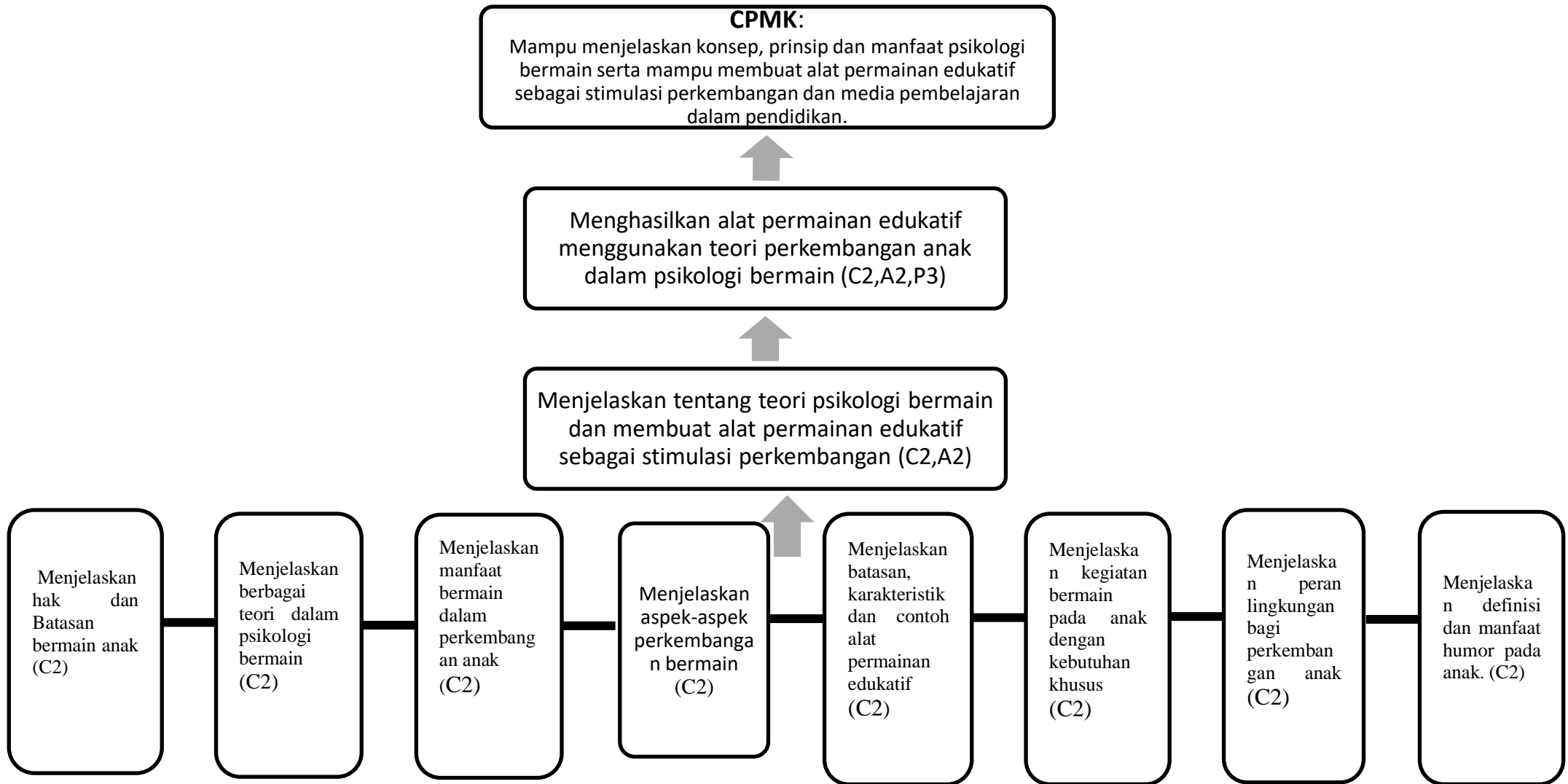
MATA KULIAH
PSIKOLOGI BERMAIN



OLEH:
HAIRANI LUBIS, M.PSI., PSIKOLOG

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
2021

Peta Capaian Pembelajaran





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen	No. Revisi 01	Hal 2/33	Tanggal Terbit
-------------	------------------	-------------	----------------

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Psikologi
Matakuliah/Bobot : Psikologi Bermain / 2 SKS
Kode Matakuliah : 02085257
Matakuliah Prasyarat : -
Semester : VI (enam)
Dosen Pengampu : Hairani Lubis, M.Psi., Psikolog
CPL Prodi :

1. Aspek Keterampilan Umum
 - a. Menguasai konsep dasar dan prinsip-prinsip tahapan perkembangan anak dalam psikologi bermain
 - b. Dapat menjelaskan manfaat bermain bagi perkembangan anak
2. Aspek Keterampilan Khusus
 - a. Mahasiswa mampu menjelaskan latar belakang dan teori dasar dalam psikologi bermain
 - b. Mahasiswa mampu menjelaskan Batasan, karakteristik dan kegiatan bermain pada anak
 - c. Mahasiswa mampu menjelaskan peran lingkungan bagi perkembangan anak
 - d. Mahasiswa mampu membuat alat permainan edukatif (APE)
3. Aspek Pengetahuan
Menguasai konsep dan teori-teori dasar psikologi bermain.

PIP (Unmul yang di Integrasikan) : Mahasiswa memahami konsep, prinsip dan manfaat psikologi bermain, serta mampu membuat alat permainan edukatif sebagai stimulasi perkembangan dan media pembelajaran dalam pendidikan di wilayah hutan tropis lembab.

Deskripsi Singkat : Mata kuliah ini membahas mengenai Pengertian dan Sejarah kepribadian, menjelaskan berbagai hak anak untuk bermain, batasan bermain, teori-teori klasik dan modern bermain, manfaat bermain bagi perkembangan anak, jenis-jenis kegiatan bermain, tahap perkembangan bermain, berbagai alat permainan (elektronik dan edukatif), bermain pada anak berkebutuhan khusus, faktor-faktor yang berperan dalam kegiatan bermain anak (keterlibatan orangtua, budaya, lingkungan), dan humor pada anak.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen	No. Revisi 01	Hal 3/33	Tanggal Terbit
-------------	------------------	-------------	----------------

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) : Setelah menyelesaikan mata kuliah ini Psikologi Bermain, mahasiswa mampu menjelaskan konsep, prinsip dan manfaat psikologi bermain serta mampu membuat alat permainan edukatif sebagai stimulasi perkembangan dan media pembelajaran dalam pendidikan.

- Sub CPMK : Setelah lulus mata kuliah, mahasiswa mampu:
1. Menjelaskan hak dan batasan bermain anak
 2. Menjelaskan berbagai teori dalam psikologi bermain
 3. Menjelaskan manfaat bermain dalam perkembangan anak
 4. Menjelaskan aspek-aspek perkembangan bermain
 5. Menguraikan batasan, karakteristik, dan contoh alat permainan edukatif
 6. Menjelaskan kegiatan bermain pada anak dengan kebutuhan khusus
 7. Menjelaskan peran lingkungan bagi perkembangan anak
 8. Menjelaskan definisi dan manfaat humor pada anak

Referensi :

- Buku 1 : Frost, Joe. L. (2009). Play and Child Development 4th edition. USA: Pearson Allyn Bacon Prentice Hall
Buku 2 : Hughes, F.P (2010). Language Play and Language Development. USA: Pearson Allyn Bacon Prentice Hall
Buku 3 : Johson, J.E., Christie, J.F & Yawkey T.D. (1999). Play and Early Childhood development 2nd Edition. Glenview. IL: Scott, Foresman
Buku 4 : NCCA. (2009). *Aistear: the Early Childhood Curriculum Framework. Principles and Themes*. Learning and developing through play. 53-62. Diakses dari www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/curricula/ireland/ie_ece_fw_2009_eng.pdf



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
4/33

Tanggal Terbit

Pert-Ke	Kemampuan Khusus (SUB -CPMK)	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Model/Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Penilaian		Bobot	Referensi
						Jenis	Kriteria		
1	Mahasiswa mampu mengikuti aturan dan merencanakan proses pembelajaran serta menjelaskan tentang hak anak untuk bermain.	a) Kontrak belajar, overview materi, sistem Evaluasi b) Pengantar : Hak anak untuk bermain c) Batasan bermain	1. Hak anak untuk bermain 2. Batasan Bermain	Diskusi, ceramah interaktif.	Mahasiswa menyimak materi kuliah yang disampaikan, Mengajukan pertanyaan tentang materi kuliah yang dibahas setelah penyajian dosen.	Tes lisan	Ketepatan menjelaskan hak anak untuk bermain dan batasan bermain	5	1
2-3	Mahasiswa menjelaskan tentang teori-teori klasik dan modern bermain.	a) Teori Klasik: Plato, Aristoteles, Surplus Energi, Rekreasi, Rekapitulasi, Praktis; b) Teori Modern: Teori Psikoanalisa (Freud, Erikson), Teori Kognitif (Piaget, Bruner, Sutton-Smith), Arousal Modulation (Berlyne, Fein, Ellis),	General overview	Diskusi, ceramah interaktif.	Mahasiswa menyimak materi kuliah yang disampaikan, Mengajukan pertanyaan tentang materi kuliah yang dibahas setelah	Tes lisan	Ketepatan menjelaskan teori klasik dan teori modern	10	1,4



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
5/33

Tanggal Terbit

Pert-Ke	Kemampuan Khusus (SUB -CPMK)	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Model/Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Penilaian		Bobot	Referensi
						Jenis	Kriteria		
		Kontekstual (Vygotsky)			penyajian dosen				
4	Mahasiswa menjelaskan tentang manfaat bermain bagi perkembangan anak	a) Manfaat dalam perkembangan: Fisik dan motorik, sosial, emosi dan kepribadian, kognitif, bahasa b) Mengembangkan keterampilan olahraga dan menari, melakukan observasi	General overview	Diskusi, <i>Role play</i> , Observasi	Mahasiswa menyimak materi kuliah yang disampaikan, Mengajukan pertanyaan tentang materi kuliah yang dibahas setelah penyajian dosen	Tes lisan	Ketepatan menjelaskan tentang manfaat bermain bagi perkembangan anak	10	1,4
5	Mahasiswa menjelaskan tentang tahap perkembangan bermain dan jenis kegiatan bermain	a) Perkembangan bermain ditinjau dari aspek: Kognitif: Piaget & Rubin, Fein, Vanderberg, Sosial: Mildred Parten, Psikoanalisa: (Erikson, Anna Freud), Indoor dan	General overview	Diskusi, Presentasi mahasiswa	Mahasiswa menyimak materi kuliah yang disampaikan, Mengajukan pertanyaan tentang materi kuliah yang dibahas	Tes Lisan	Ketepatan menjelaskan tentang tahap perkembangan bermain dan jenis	10	1,4



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
6/33

Tanggal Terbit

Pert-Ke	Kemampuan Khusus (SUB -CPMK)	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Model/Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Penilaian		Bobot	Referensi
						Jenis	Kriteria		
		outdoor play , group-individual play			setelah penyajian dosen		kegiatan bermain		
6	UTS								
7 dan 8	Mahasiswa menjelaskan tentang jenis-jenis kegiatan dan berbagai alat permainan	a) Batasan b) Karakteristik, dan c) contoh alat permainan edukatif	General overview	Diskusi, ceramah interaktif.	Mahasiswa menyimak materi kuliah yang disampaikan, Mengajukan pertanyaan tentang materi kuliah yang dibahas setelah penyajian dosen			25	
9 dan 10	Mahasiswa menjelaskan tentang bermain pada anak berkebutuhan khusus	Kegiatan bermain pada anak dengan kebutuhan khusus	General overview	Diskusi, ceramah interaktif.	Mahasiswa menyimak materi kuliah yang disampaikan, Mengajukan pertanyaan			20	



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
7/33

Tanggal Terbit

Pert-Ke	Kemampuan Khusus (SUB -CPMK)	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Model/Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Penilaian		Bobot	Referensi
						Jenis	Kriteria		
					tentang materi kuliah yang dibahas setelah penyajian dosen				
11 dan 12	Mahasiswa menjelaskan tentang faktor-faktor yang berperan dalam kegiatan bermain anak (keterlibatan orangtua, budaya, lingkungan).	Peran lingkungan: Rumah/lingkungan tempat tinggal, keterlibatan orang dewasa dalam bermain, peranan budaya	Peran lingkungan	Diskusi, ceramah interaktif.	Mahasiswa menyimak materi kuliah yang disampaikan, Mengajukan pertanyaan tentang materi kuliah yang dibahas setelah penyajian dosen			5	
13 dan 14	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang	a) Definisi humor b) Humor pada bayi & balita c) Manfaat humor	Humor pada Anak	Diskusi, ceramah interaktif.	Mahasiswa menyimak materi kuliah yang disampaikan, Mengajukan			10	



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
8/33

Tanggal Terbit

Pert-Ke	Kemampuan Khusus (SUB -CPMK)	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Model/Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Penilaian		Bobot	Referensi
						Jenis	Kriteria		
	Humor pada Anak				pertanyaan tentang materi kuliah yang dibahas setelah penyajian dosen				

Tugas mahasiswa dan penilaiannya:

- | | |
|--------------------------|------------|
| 1. Tes Tertulis | (UTS) 40% |
| 2. Laporan Self Analysis | (UAS) 50 % |
| 3. Afektif | 10% |

Mengetahui Ketua Program Studi

Lisda Sofia, M. Psi., Psikolog
NIP. 19800927 200812 2 004

Samarinda, Maret 2019

Dosen Pengampu MK

Hairani Lubis, M. Psi., Psikolog
NIP.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
9/33

Tanggal Terbit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Program Studi : Psikologi
Mata Kuliah : Psikologi Bermain
Kode Mata Kuliah : 02085257
Semester / SKS : VI / 2
Dosen Pengampu : Hairani Lubis, S.Psi, M.Psi., Psikolog
Pertemuan Ke/Waktu : 1/ 2 x 50 menit
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :

Kemampuan Khusus (Sub-CPMK) : Mahasiswa mampu mengikuti aturan dan merencanakan proses pembelajaran serta menjelaskan tentang hak anak untuk bermain.

Deskripsi Mata Kuliah : Mata kuliah ini membahas mengenai berbagai hak anak untuk bermain, batasan bermain, teori-teori klasik dan modern bermain, manfaat bermain bagi perkembangan anak, jenis-jenis kegiatan bermain, tahap perkembangan bermain, berbagai alat permainan (elektronik dan edukatif), bermain pada anak berkebutuhan khusus, faktor-faktor yang berperan dalam kegiatan bermain anak (keterlibatan orangtua, budaya, lingkungan), dan humor pada anak.

Indikator :

1. Kontrak belajar, overview materi, sistem Evaluasi
2. Pengantar : Hak anak untuk bermain
3. Batasan bermain

Tujuan Pembelajaran :

1. Mahasiswa dapat memahami Kontrak belajar, overview materi, sistem Evaluasi
2. Mahasiswa dapat menjelaskan tentang Pengantar : Hak anak untuk bermain
3. Mahasiswa dapat menjelaskan tentang Batasan bermain



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
10/33

Tanggal Terbit

Materi Pokok (Bahan Kajian):

Pada pertemuan ini dikemukakan Overview Mata Kuliah dan kontrak belajar.

No	Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alokasi waktu	Sumber Belajar/ Bahan Ajar/ Media	Penilaian*
1	Awal	1. Perkenalan 2. Menjelaskan kontrak belajar	Ceramah	15 Menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	-
2	Inti	1. Menjelaskan cakupan materi 2. Menjelaskan manfaat yang dicapai dari perkuliahan 3. Menjelaskan kompetensi yang diharapkan di akhir perkuliahan. 4. Menjelaskan mengenai Hak anak untuk bermain 5. Menjelaskan Batasan bermain.	Ceramah dan Diskusi	70 Menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	Ketepatan menjelaskan hak anak untuk bermain dan batasan bermain
3	Akhir	1. Menyimpulkan poin-poin kunci yang harus dipahami mahasiswa 2. Posttest/Tanya jawab sampling a. Menjelaskan gambaran global materi yang akan datang b. Menutup pertemuan	Tanya Jawab	15 Menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	Ketepatan menjelaskan hak anak untuk bermain dan batasan bermain

Referensi:

Frost, Joe. L. (2009). Play and Child Development 4th edition. USA: Pearson Allyn Bacon Prentice Hall.

Contoh soal:

1. Sebutkan hak-hak anak dalam bermain!
2. Sebutkan batasan bermain pada anak!



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
11/33

Tanggal Terbit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Program Studi : Psikologi
Mata Kuliah : Psikologi Bermain
Kode Mata Kuliah : 02085257
Semester / SKS : VI / 2
Dosen Pengampu : Hairani Lubis, S.Psi, M.Psi., Psikolog
Pertemuan Ke/Waktu : 2-3 / 2 x 50 menit
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :

Kemampuan Khusus (Sub-CPMK) : Mahasiswa menjelaskan tentang teori-teori klasik dan modern bermain.

Deskripsi Mata Kuliah : Mata kuliah ini membahas mengenai berbagai hak anak untuk bermain, batasan bermain, teori-teori klasik dan modern bermain, manfaat bermain bagi perkembangan anak, jenis-jenis kegiatan bermain, tahap perkembangan bermain, berbagai alat permainan (elektronik dan edukatif), bermain pada anak berkebutuhan khusus, faktor-faktor yang berperan dalam kegiatan bermain anak (keterlibatan orangtua, budaya, lingkungan), dan humor pada anak.

Indikator :

1. Teori Klasik: Plato, Aristoteles, Surplus Energi, Rekreasi, Rekapitulasi, Praktis;
2. Teori Modern: Teori Psikoanalisa (Freud, Erikson), Teori Kognitif (Piaget, Bruner, Sutton-Smith), Arousal Modulation (Berlyne, Fein, Ellis), Kontekstual (Vygotsky)

Tujuan Pembelajaran :

1. Mahasiswa dapat menjelaskan tentang Teori Klasik: Plato, Aristoteles, Surplus Energi, Rekreasi, Rekapitulasi, Praktis;
2. Mahasiswa dapat menjelaskan tentang Teori Modern: Teori Psikoanalisa (Freud, Erikson), Teori Kognitif (Piaget, Bruner, Sutton-Smith), Arousal Modulation (Berlyne, Fein, Ellis), Kontekstual (Vygotsky)

Materi Pokok (Bahan Kajian): Pada pertemuan ini dikemukakan General Overview



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen	No. Revisi 01	Hal 12/33	Tanggal Terbit
-------------	------------------	--------------	----------------

No	Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alokasi waktu	Sumber Belajar/ Bahan Ajar/ Media	Penilaian
1	Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan cakupan materi 2. Menjelaskan manfaat yang dicapai dari perkuliahan 3. Menjelaskan kompetensi yang diharapkan di akhir perkuliahan 	Ceramah	15 menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	
2	Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan cakupan materi. 2. Menjelaskan manfaat yang dicapai dari perkuliahan 3. Menjelaskan kompetensi yang diharapkan di akhir perkuliahan 4. Menjelaskan teori klasik bermain, Plato, Aristoteles, Surplus Energi, Rekreasi, Rekapitulasi, Praktis 5. Menjelaskan teori modren bermain Teori Psikoanalisa (Freud, Erikson), Teori Kognitif (Piaget, Bruner, Sutton-Smith), Arousal Modulation (Berlyne, Fein, Ellis), Kontekstual (Vygotsky) 	Ceramah interaktif, diskusi	70 Menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	Ketepatan menjelaskan teori klasik dan teori modern
3	Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan poin-poin kunci yang harus dipahami mahasiswa 2. Posttest/Tanya jawab sampling 3. Menjelaskan gambaran global materi yang akan datang 4. Menutup pertemuan 	Tanya Jawab	15 Menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	Ketepatan menjelaskan teori klasik dan teori modern



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen	No. Revisi 01	Hal 13/33	Tanggal Terbit
-------------	------------------	--------------	----------------

Referensi :

Frost, Joe. L. (2009). Play and Child Development 4th edition. USA: Pearson Allyn Bacon Prentice Hall

NCCA. (2009). *Aistear: the Early Childhood Curriculum Framework. Principles and Themes*. Learning and developing through play. 53-62.

Diakses dari www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/curricula/ireland/ie_ece_fw_2009_eng.pdf

Contoh soal:

1. Jelaskan teori klasik menurut para ahli!
2. Jelaskan teori modern yang telah dikemukakan oleh para ahli!



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
14/33

Tanggal Terbit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Program Studi : Psikologi
Mata Kuliah : Psikologi Bermain
Kode Mata Kuliah : 02085257
Semester / SKS : VI / 2
Dosen Pengampu : Hairani Lubis, S.Psi, M.Psi., Psikolog
Pertemuan Ke/Waktu : 4 / 2 x 50 menit
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :

Kemampuan Khusus (Sub-CPMK) : Mahasiswa menjelaskan tentang manfaat bermain bagi perkembangan anak.

Deskripsi Mata Kuliah : Mata kuliah ini membahas mengenai berbagai hak anak untuk bermain, batasan bermain, teori-teori klasik dan modern bermain, manfaat bermain bagi perkembangan anak, jenis-jenis kegiatan bermain, tahap perkembangan bermain, berbagai alat permainan (elektronik dan edukatif), bermain pada anak berkebutuhan khusus, faktor-faktor yang berperan dalam kegiatan bermain anak (keterlibatan orangtua, budaya, lingkungan), dan humor pada anak.

Indikator :
1. Manfaat dalam perkembangan: Fisik dan motorik, sosial, emosi dan kepribadian, kognitif, bahasa
2. Mengembangkan keterampilan olahraga dan menari, melakukan observasi

Peran keluarga bagi pendidikan anak berkebutuhan khusus Tujuan Pembelajaran :
1. Mahasiswa dapat menjelaskan tentang Manfaat dalam perkembangan: Fisik dan motorik, sosial, emosi dan kepribadian, kognitif, Bahasa
2. Mahasiswa dapat menjelaskan tentang Mengembangkan keterampilan olahraga dan menari, melakukan observasi

Materi Pokok (Bahan Kajian):
Pada pertemuan ini dikemukakan General Overview



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
15/33

Tanggal Terbit

No	Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alokasi waktu	Sumber Belajar/ Bahan Ajar/ Media	Penilaian
1	Awal	<ol style="list-style-type: none">1. Menjelaskan cakupan materi2. Menjelaskan manfaat yang dicapai dari perkuliahan3. Menjelaskan kompetensi yang diharapkan di akhir perkuliahan	Ceramah,	15 menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	
2	Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Menjelaskan Manfaat dalam perkembangan: Fisik dan motorik, sosial, emosi dan kepribadian, kognitif, Bahasa2. Menjelaskan keterampilan olahraga dan menari, melakukan observasi	Diskusi, Role play, Observasi	70 menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	Ketepatan menjelaskan tentang manfaat bermain bagi perkembangan anak
3	Akhir	<ol style="list-style-type: none">1. Menyimpulkan poin-poin kunci yang harus dipahami mahasiswa2. Posttest/Tanya jawab sampling3. Menjelaskan gambaran global materi yang akan datang4. Menutup pertemuan	Tanya Jawab	15 Menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	Tes Lisan : Ketepatan menjelaskan tentang manfaat bermain bagi perkembangan anak



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
16/33

Tanggal Terbit

Referensi :

NCCA. (2009). *Aistear: the Early Childhood Curriculum Framework. Principles and Themes*. Learning and developing through play. 53-62.
Diakses dari www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/curricula/ireland/ie_ece_fw_2009_eng.pdf

Contoh soal:

1. Sebutkan manfaat bermain bagi perkembangan anak!
2. Jelaskan manfaat dari olahraga dan menari bagi perkembangan anak!



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
17/33

Tanggal Terbit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Program Studi : Psikologi
Mata Kuliah : Psikologi Bermain
Kode Mata Kuliah : 02085257
Semester / SKS : VI / 2
Dosen Pengampu : Hairani Lubis, S.Psi, M.Psi., Psikolog
Pertemuan Ke/Waktu : 5 / 2 x 50 menit
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :

Kemampuan Khusus (Sub-CPMK) : Mahasiswa menjelaskan tentang tahap perkembangan bermain dan jenis kegiatan bermain.

Deskripsi Mata Kuliah : Mata kuliah ini membahas mengenai berbagai hak anak untuk bermain, batasan bermain, teori-teori klasik dan modern bermain, manfaat bermain bagi perkembangan anak, jenis-jenis kegiatan bermain, tahap perkembangan bermain, berbagai alat permainan (elektronik dan edukatif), bermain pada anak berkebutuhan khusus, faktor-faktor yang berperan dalam kegiatan bermain anak (keterlibatan orangtua, budaya, lingkungan), dan humor pada anak.

Indikator :

1. Perkembangan bermain ditinjau dari aspek:, Kognitif: Piaget & Rubin, Fein, Vanderberg,
2. Sosial: Mildred Parten, Psikoanalisa: (Erikson, Anna Freud), Indoor ?outdoor play , group- individual play

Tujuan Pembelajaran :

1. Mahasiswa dapat menjelaskan tentang Perkembangan bermain ditinjau dari aspek:, Kognitif: Piaget & Rubin, Fein, Vanderberg,
2. Mahasiswa dapat menjelaskan tentang Sosial: Mildred Parten, Psikoanalisa: (Erikson, Anna Freud), Indoor ?outdoor play , group- individual play

Materi Pokok (Bahan Kajian):
Pada pertemuan ini dikemukakan General Overview



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen	No. Revisi 01	Hal 18/33	Tanggal Terbit
-------------	------------------	--------------	----------------

No	Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alokasi waktu	Sumber Belajar/ Bahan Ajar/ Media	Penilaian
1	Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan cakupan materi 2. Menjelaskan manfaat yang dicapai dari perkuliahan 3. Menjelaskan kompetensi yang diharapkan di akhir perkuliahan 	Ceramah,	15 menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	-
2	Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan cakupan materi. 2. Menjelaskan manfaat yang dicapai dari perkuliahan 3. Menjelaskan kompetensi yang diharapkan di akhir perkuliahan 4. Menjelaskan Perkembangan bermain ditinjau dari aspek Kognitif: Piaget & Rubin, Fein, Vanderberg, Sosial: Mildred Parten, Psikoanalisa: (Erikson, Anna Freud), Indoor -outdoor play , group- individual play 	Diskusi, Presentasi mahasiswa	70 menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	Tes Lisan : Ketepatan menjelaskan tentang tahap perkembangan bermain dan jenis kegiatan
3	Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan poin-poin kunci yang harus dipahami mahasiswa 2. Posttest/Tanya jawab sampling 3. Menjelaskan gambaran global materi yang akan datang 4. Menutup pertemuan 	Diskusi	15 menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	Tes Lisan : Ketepatan menjelaskan tentang tahap perkembangan bermain dan jenis kegiatan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen	No. Revisi 01	Hal 19/33	Tanggal Terbit
-------------	------------------	--------------	----------------

Referensi :

Frost, Joe. L. (2009). *Play and Child Development* 4th edition. USA: Pearson Allyn Bacon Prentice Hall

NCCA. (2009). *Aistear: the Early Childhood Curriculum Framework. Principles and Themes*. Learning and developing through play. 53-62.

Diakses dari www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/curricula/ireland/ie_ece_fw_2009_eng.pdf

Contoh soal:

1. Jelaskan perkembangan bermain dari aspek kognitif!
2. Jelaskan perkembangan bermain dari aspek sosial!
3. Jelaskan perkembangan bermain dari aspek psikoanalisa!



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
20/33

Tanggal Terbit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Program Studi : Psikologi
Mata Kuliah : Psikologi Bermain
Kode Mata Kuliah : 02085257
Semester / SKS : VI / 2
Dosen Pengampu : Hairani Lubis, S.Psi, M.Psi., Psikolog
Pertemuan Ke/Waktu : 7-8 / 2 x 50 menit
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :

Kemampuan Khusus (Sub-CPMK) : Mahasiswa menjelaskan tentang jenis-jenis kegiatan dan berbagai alat permainan.

Deskripsi Mata Kuliah : Mata kuliah ini membahas mengenai berbagai hak anak untuk bermain, batasan bermain, teori-teori klasik dan modern bermain, manfaat bermain bagi perkembangan anak, jenis-jenis kegiatan bermain, tahap perkembangan bermain, berbagai alat permainan (elektronik dan edukatif), bermain pada anak berkebutuhan khusus, faktor-faktor yang berperan dalam kegiatan bermain anak (keterlibatan orangtua, budaya, lingkungan), dan humor pada anak.

Indikator :
Batasan, Karakteristik, dan contoh alat permainan edukatif

Tujuan Pembelajaran :
Mahasiswa dapat menjelaskan tentang Batasan, Karakteristik, dan contoh alat permainan edukatif

Materi Pokok (Bahan Kajian):
Pada pertemuan ini dikemukakan General Overview



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
21/33

Tanggal Terbit

No	Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alokasi waktu	Sumber Belajar/ Bahan Ajar/ Media	Penilaian
1	Awal	<ol style="list-style-type: none">1. Menjelaskan cakupan materi2. Menjelaskan manfaat yang dicapai dari perkuliahan3. Menjelaskan kompetensi yang diharapkan di akhir perkuliahan	Ceramah,	15 menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	
2	Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Menjelaskan cakupan materi.2. Menjelaskan manfaat yang dicapai dari perkuliahan3. Menjelaskan kompetensi yang diharapkan di akhir perkuliahan4. Menjelaskan jenis-jenis kegiatan dan berbagai alat permainan5. Memberikan tugas kepada mahasiswa untuk membuat alat permainan dar bahan-bahan sederhana.	Diskusi, Tanya jawab	70 menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	Jenis: Tes dan non tes
3	Akhir	<ol style="list-style-type: none">1. Menyimpulkan poin-poin kunci yang harus dipahami mahasiswa2. Posttest/Tanya jawab sampling3. Menjelaskan gambaran global materi yang akan datang4. Menutup pertemuan		15 menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
22/33

Tanggal Terbit

Referensi :

Frost, Joe. L. (2009). Play and Child Development 4th edition. USA: Pearson Allyn Bacon Prentice Hall.

Hughes, F.P (2010). Language Play and Language Development. USA: Pearson Allyn Bacon Prentice Hall.

Contoh soal:

1. Sebutkan jenis-jenis kegiatan bermain!
2. Sebutkan alat permainan yang anda ketahui!



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
23/33

Tanggal Terbit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Program Studi : Psikologi
Mata Kuliah : Psikologi Bermain
Kode Mata Kuliah : 02085257
Semester / SKS : VI / 2
Dosen Pengampu : Hairani Lubis, S.Psi, M.Psi., Psikolog
Pertemuan Ke/Waktu : 9-10 / 2 x 50 menit
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :

Kemampuan Khusus (Sub-CPMK) : Mahasiswa menjelaskan tentang bermain pada anak berkebutuhan khusus.

Deskripsi Mata Kuliah : Mata kuliah ini membahas mengenai berbagai hak anak untuk bermain, batasan bermain, teori-teori klasik dan modern bermain, manfaat bermain bagi perkembangan anak, jenis-jenis kegiatan bermain, tahap perkembangan bermain, berbagai alat permainan (elektronik dan edukatif), bermain pada anak berkebutuhan khusus, faktor-faktor yang berperan dalam kegiatan bermain anak (keterlibatan orangtua, budaya, lingkungan), dan humor pada anak.

Indikator :
Kegiatan bermain pada anak dengan kebutuhan khusus

Tujuan Pembelajaran :
Mahasiswa dapat menjelaskan tentang Kegiatan bermain pada anak dengan kebutuhan khusus

Materi Pokok (Bahan Kajian):
Pada pertemuan ini dikemukakan General Overview



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
24/33

Tanggal Terbit

No	Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alokasi waktu	Sumber Belajar/ Bahan Ajar/ Media	Penilaian
1	Awal	<ol style="list-style-type: none">1. Menjelaskan cakupan materi2. Menjelaskan manfaat yang dicapai dari perkuliahan3. Menjelaskan kompetensi yang diharapkan di akhir perkuliahan	Ceramah	15 menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	
2	Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Menjelaskan cakupan materi.2. Menjelaskan manfaat yang dicapai dari perkuliahan3. Menjelaskan kompetensi yang diharapkan di akhir perkuliahan4. Menjelaskan kegiatan bermain pada anak dengan kebutuhan khusus5. Memberikan tugas kepada mahasiswa untuk membuat alat permainan yang dapat digunakan anak berkebutuhan khusus.	Diskusi Interaktif, Tanya Jawab	70 menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	
3	Akhir	<ol style="list-style-type: none">1. Menyimpulkan poin-poin kunci yang harus dipahami mahasiswa2. Posttest/Tanya jawab sampling3. Menjelaskan gambaran global materi yang akan datang4. Menutup pertemuan	Tanya Jawab,	15 menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen	No. Revisi 01	Hal 25/33	Tanggal Terbit
-------------	------------------	--------------	----------------

Referensi :

Frost, Joe. L. (2009). *Play and Child Development* 4th edition. USA: Pearson Allyn Bacon Prentice Hall

NCCA. (2009). *Aistear: the Early Childhood Curriculum Framework. Principles and Themes*. Learning and developing through play. 53-62.

Diakses dari www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/curricula/ireland/ie_ece_fw_2009_eng.pdf

Contoh soal:

1. Jelaskan pentingnya bermain bagi anak berkebutuhan khusus!
2. Sebutkan manfaat bermain bagi anak berkebutuhan khusus!



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
26/33

Tanggal Terbit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Program Studi : Psikologi
Mata Kuliah : Psikologi Bermain
Kode Mata Kuliah : 02085257
Semester / SKS : VI / 2
Dosen Pengampu : Hairani Lubis, S.Psi, M.Psi., Psikolog
Pertemuan Ke/Waktu : 11-12 / 2 x 50 menit
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :

Kemampuan Khusus (Sub-CPMK) : Mahasiswa menjelaskan tentang faktor-faktor yang berperan dalam kegiatan bermain anak (keterlibatan orangtua, budaya, lingkungan).

Deskripsi Mata Kuliah : Mata kuliah ini membahas mengenai berbagai hak anak untuk bermain, batasan bermain, teori-teori klasik dan modern bermain, manfaat bermain bagi perkembangan anak, jenis-jenis kegiatan bermain, tahap perkembangan bermain, berbagai alat permainan (elektronik dan edukatif), bermain pada anak berkebutuhan khusus, faktor-faktor yang berperan dalam kegiatan bermain anak (keterlibatan orangtua, budaya, lingkungan), dan humor pada anak.

Indikator :
Peran lingkungan: Rumah/lingkungan tempat tinggal, keterlibatan orang dewasa dalam bermain, peranan budaya

Tujuan Pembelajaran :
Mahasiswa dapat menjelaskan tentang Peran lingkungan: Rumah/lingkungan tempat tinggal, keterlibatan orang dewasa dalam bermain, peranan budaya

Materi Pokok (Bahan Kajian):
Pada pertemuan ini dikemukakan Peran Lingkungan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
27/33

Tanggal Terbit

No	Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alokasi waktu	Sumber Belajar/ Bahan Ajar/ Media	Penilaian
1	Awal	<ol style="list-style-type: none">1. Menjelaskan cakupan materi2. Menjelaskan manfaat yang dicapai dari perkuliahan3. Menjelaskan kompetensi yang diharapkan di akhir perkuliahan	Ceramah	15 menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	
2	Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Menjelaskan cakupan materi.2. Menjelaskan manfaat yang dicapai dari perkuliahan3. Menjelaskan kompetensi yang diharapkan di akhir perkuliahan4. Menjelaskan peran lingkungan: Rumah/lingkungan tempat tinggal, keterlibatan orang dewasa dalam bermain, peranan budaya	Diskusi Interaktif	70 menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	
3	Akhir	<ol style="list-style-type: none">1. Menyimpulkan poin-poin kunci yang harus dipahami mahasiswa2. Posttest/Tanya jawab sampling3. Menjelaskan gambaran global materi yang akan datang4. Menutup pertemuan	Tanya Jawab	15 menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen	No. Revisi 01	Hal 28/33	Tanggal Terbit
-------------	------------------	--------------	----------------

Referensi :

Frost, Joe. L. (2009). *Play and Child Development* 4th edition. USA: Pearson Allyn Bacon Prentice Hall

NCCA. (2009). *Aistear: the Early Childhood Curriculum Framework. Principles and Themes*. Learning and developing through play. 53-62.

Diakses dari www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/curricula/ireland/ie_ece_fw_2009_eng.pdf

Contoh soal:

1. Jelaskan peran orang dewasa/orang tua dalam bermain!
2. Jelaskan pengaruh budaya terhadap kegiatan bermain!



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
29/33

Tanggal Terbit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Program Studi : Psikologi
Mata Kuliah : Psikologi Bermain
Kode Mata Kuliah : 02085257
Semester / SKS : VI / 2
Dosen Pengampu : Hairani Lubis, S.Psi, M.Psi., Psikolog
Pertemuan Ke/Waktu : 13-14 / 2 x 50 menit
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :

Kemampuan Khusus (Sub-CPMK) : Mahasiswa menjelaskan tentang Humor pada Anak.

Deskripsi Mata Kuliah : Mata kuliah ini membahas mengenai berbagai hak anak untuk bermain, batasan bermain, teori-teori klasik dan modern bermain, manfaat bermain bagi perkembangan anak, jenis-jenis kegiatan bermain, tahap perkembangan bermain, berbagai alat permainan (elektronik dan edukatif), bermain pada anak berkebutuhan khusus, faktor-faktor yang berperan dalam kegiatan bermain anak (keterlibatan orangtua, budaya, lingkungan), dan humor pada anak.

Indikator :

1. Definisi humor
2. Humor pada bayi & balita
3. Manfaat humor

Tujuan Pembelajaran :

1. Mahasiswa dapat menjelaskan tentang Definisi humor
2. Mahasiswa dapat menjelaskan tentang Humor pada bayi & balita
3. Mahasiswa dapat menjelaskan tentang Manfaat humor

Materi Pokok (Bahan Kajian):
Pada pertemuan ini dikemukakan Humor pada Anak



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

No. Dokumen

No. Revisi
01

Hal
30/33

Tanggal Terbit

No	Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alokasi waktu	Sumber Belajar/ Bahan Ajar/ Media	Penilaian
1	Awal	1. Menjelaskan cakupan materi 2. Menjelaskan manfaat yang dicapai dari perkuliahan 3. Menjelaskan kompetensi yang diharapkan di akhir perkuliahan	Ceramah	15 menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	
2	Inti	1. Menjelaskan cakupan materi. 2. Menjelaskan manfaat yang dicapai dari perkuliahan 3. Menjelaskan kompetensi yang diharapkan di akhir perkuliahan 4. Menjelaskan definisi, manfaat humor pada bayi dan balita.	Ceramah, diskusi	70 menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	
3	Akhir	1. Menyimpulkan poin-poin kunci yang harus dipahami mahasiswa 2. Posttest/Tanya jawab sampling 3. Menjelaskan gambaran global materi yang akan datang 4. Menutup pertemuan	Tanya Jawab	15 menit	LCD, <i>whiteboard</i> , spidol	

Referensi :

Frost, Joe. L. (2009). *Play and Child Development* 4th edition. USA: Pearson Allyn Bacon Prentice Hall

NCCA. (2009). *Aistear: the Early Childhood Curriculum Framework. Principles and Themes*. Learning and developing through play. 53-62.

Diakses dari www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/curricula/ireland/ie_ece_fw_2009_eng.pdf

Contoh soal:

1. Jelaskan pengertian dari humor!
2. Apa manfaat humor bagi perkembangan bayi dan balita?

Rencana Asesmen & Evaluasi (RA&E)

Kisi- kisi Tes Uraian (UTS)

Mata Kuliah : Psikologi Bermain

Semester : VI

Program Studi : Psikologi

Waktu Ujian : 90 menit

Tipe tes : Tertulis

Jumlah Soal : 10

No	Pokok Bahasan/ Sub Pokok Bahasan	Jumlah Soal Proses Berfikir						Jumlah Butir Soal	%
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
1	Mahasiswa mampu menjelaskan hak, batasan dan manfaat bermain dalam perkembangan anak		1					1	30
2	Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai teori psikologi bermain		1					1	10
3	Mahasiswa mampu menjelaskan aspek-aspek perkembangan dalam bermain		1					1	10
4	Mahasiswa mampu menjelaskan batasan, karakteristik dan contoh alat permainan edukatif		1					1	20
5	Mahasiswa mampu menjelaskan manfaat bermain pada anak berkebutuhan khusus		1					1	10
6	Mahasiswa mampu menjelaskan peran lingkungan dalam bermain bagi perkembangan anak		1					1	10
7	Mahasiswa mampu menjelaskan definisi dan manfaat humor terhadap perkembangan anak		1					1	10
Jumlah Soal								7	100

Contoh Soal Uraian :

1. Jelaskan hak, batasan, dan manfaat bermain anak!
2. Jelaskan teori-teori dalam psikologi bermain!
3. Jelaskan aspek-aspek perkembangan dalam bermain!
4. Jelaskan batasan, karakteristik dan contoh alat permainan edukatif!
5. Jelaskan manfaat bermain bagi anak berkebutuhan khusus!
6. Jelaskan peran lingkungan dalam bermain bagi perkembangan anak!
7. Jelaskan definisi dan manfaat humor bagi perkembangan anak!

Kisi-kisi Penilaian Praktik Analisis Diri (UAS)

Mata Kuliah : Psikologi Bermain

Semester : VI

Program Studi : Psikologi

Waktu Ujian : -

Tipe tes : Penugasan

No	Pokok Bahasan/ Sub Pokok Bahasan	Aspek yang dinilai	Bobot Penilaian
1	Mahasiswa mampu membuat alat permainan edukatif	Ketepatan membuat alat permainan berdasar pada teori perkembangan anak dalam psikologi bermain (A2, P3)	60
2	Mahasiswa mampu menjelaskan manfaat alat permainan edukatif terhadap perkembangan anak	Ketepatan membuat simpulan dan evaluasi keefektifan permainan terhadap perkembangan anak (A2, P3)	40
Total			100