



## PENGANTAR PERKULIAHAN

Assalamu'alaikum warakhmatullaahi wabarakaatuh,

Saya mengucapkan "Selamat datang" kepada para mahasiswa, selamat datang dan selamat belajar dalam pembelajaran OnLine Universitas Esa Unggul.

### IDENTITAS MATA KULIAH

Nama Mata Kuliah : Psikologi Bermain

Kode Mata Kuliah : PSI 303

Deskripsi mata kuliah :

Mata kuliah ini membahas mengenai pemahaman dan penguasaan teori serta penelitian mengenai bermain yang terkait dengan psikologi perkembangan, ilmu tentang merancang permainan dan menjabarkan manfaat permainan tersebut untuk perkembangan anak dan remaja, serta berbagai isu yang berkaitan dengan bermain dan mampu menganalisis aspek psikologis yang ada.

### TUJUAN PERKULIAHAN

Setelah selesai pembelajaran diharapkan mahasiswa mampu :

1. Mahasiswa memahami definisi bermain dan membedakannya dengan konsep lain
2. Mahasiswa memahami pengaruh budaya dalam bermain
3. Mahasiswa memahami aspek perkembangan yang berkaitan dengan perilaku bermain pada usia 0-2 tahun serta mengidentifikasi alat permainan yang sesuai dengan kelompok usia ini.
4. Mahasiswa memahami aspek perkembangan yang berkaitan dengan perilaku bermain pada usia 2-5 tahun serta mengidentifikasi alat permainan yang sesuai dengan kelompok usia ini.

5. Mahasiswa memahami aspek perkembangan yang berkaitan dengan perilaku bermain pada usia sekolah dan remaja serta mengidentifikasi alat permainan yang sesuai dengan kelompok usia ini.
6. Mahasiswa dapat menyimpulkan perbedaan gender yang terimplikasi dalam cara anak bermain.
7. Mahasiswa mampu mengevaluasi materi yang sudah diberikan pada pertemuan 1-6.
8. Mahasiswa mampu mengevaluasi perbedaan cara bermain pada populasi anak berkebutuhan khusus.
9. Mahasiswa dapat menggambarkan manfaat bermain dalam aspek intelektual anak.
10. Mahasiswa dapat menggambarkan manfaat bermain dalam aspek sosial anak.
11. Mahasiswa mengenali manfaat bermain dalam berbagai macam terapi untuk anak.
12. Mahasiswa dapat menganalisis jenis dan manfaat permainan dan alat permainan tradisional Indonesia.
13. Mahasiswa dapat mengkonstruksi permainan dan alat permainan, baik yang memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan alam, bahan makanan/bahan yang dapat dikonsumsi, maupun barang bekas.
14. Mahasiswa mampu mengevaluasi materi yang sudah diberikan pada pertemuan 8-13.



## METODE PERKULIAHAN

Proses pembelajaran mata kuliah menggunakan tipe pembelajaran *full online*, yaitu pembelajaran yang diselenggarakan dalam jaringan (daring) sebanyak 14 sesi. Semua kegiatan tercatat di *website* Elearning Universitas Esa Unggul ( <https://elearning.esaunggul.ac.id> ) berupa kegiatan yang berurutan sebagai berikut :

1. Mempelajari materi : Mahasiswa menyimak VIDEO pembelajaran, mempelajari MODUL pembelajaran dan membaca MATERI PENGAYAAN yang tersedia. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari ke 1 atau 2.
2. Melakukan diskusi : Mahasiswa berdiskusi secara langsung atau sinkron (*synchronous*) dengan dosen dalam bentuk *CHATTING* dan/atau secara tidak langsung atau asinkron (*un-synchronous*) dalam *FORUM*. Kegiatan ini dilakukan pada hari ke 2 atau 3. Perhatikan Jadwal *chatting* atau forum pada tiap-tiap sesi.
3. Mengikuti evaluasi : Mahasiswa menjawab KUIS dan TUGAS ONLINE yang diberikan pada hari ke 3 atau 4. Lihat tenggat waktu atau *due-date* masing-masing kuis dan tugas *online* pada tiap-tiap sesi.

## TOPIK PERKULIAHAN

Topik perkuliahan terdiri dari 14 topik dan semuanya menggunakan metode perkuliahan *OnLine*. Adapun topik-topik perkuliahan terdiri dari :

1. Definisi Bermain dan Teori Bermain
2. Pengaruh Budaya dalam Bermain
3. Perkembangan bermain: 0-2 tahun
4. Perkembangan bermain: 2-5 tahun
5. Perkembangan bermain: usia sekolah dan remaja
6. Perbedaan gender dalam bermain
7. Evaluasi Pertemuan 1 hingga Pertemuan 6
8. Bermain dalam populasi anak berkebutuhan khusus
9. Manfaat Bermain: Aspek Intelektual
10. Manfaat Bermain: Aspek Sosial
11. Bermain dalam terapi
12. Presentasi permainan dan alat permainan: Tradisional
13. Permainan dan alat permainan
14. Evaluasi Pertemuan 8 hingga Pertemuan 13

## BUKU REFERENSI

1. Hughes, F. P. 2010. *Children, Play, and Development, 4th edition*. Singapore: SAGE Publication, Ltd.
2. Frost, J. L. 2010. *A History of Children's Play and Play Environment: Toward a Contemporary Child-Saving Movement*. NY, USA: Routledge

3. Russ, S. W. 2004. *Play in Child Development and Psychotherapy: Toward Empirically Supported Practice*. NJ, USA: Lawrence Erlbaum Associates.
4. Tedjasaputra, Mayke. 2008. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
5. Johnson, J. E., Christie, J. F., & Yawkey, T. D. 1999. *Play and Early Childhood Development, 2nd Edition*. NY, USA: Longman. Hughes, F. P. 2010. *Children, Play, and Development, 4th edition*. Singapore: SAGE Publication, Ltd.



## PENILAIAN

Penilaian kuis dilakukan oleh *learning management system* (komputer) secara otomatis. Penilaian dan umpan balik tugas *online* dilakukan oleh dosen sesuai *due-date* atau paling lambat pada hari ke-7 untuk setiap sesi.

Rata-rata nilai kuis akan menjadi 1 (satu) nilai **quizonline**, sedangkan rata-rata nilai tugas *online* akan menjadi 1 (satu) nilai **tugasonline**.

Nilai akhir dan komponen nilai yg digunakan serta bobot nya ditentukan oleh dosen pengampu, contoh :

1. UTS : 30%
2. UAS : 30%
3. quizonline : 20%
4. tugasonline : 20%

Jakarta, 2 Maret 2020

Dosen Pengampu,



Nama Dosen : **Arbania Fitriani**  
Kode Dosen : 7728  
Nomor HP : 081808848499  
Alamat Email : Arbania@esaunggul.ac.id