**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

### FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN

### JURUSAN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA

### SILABUS

**a. Identitas Mata Kuliah**

* Mata kuliah : Rancang Bangun APE.
* Kode . Mata Kuliah : KB. 274
* SKS / Semester : 3 (Tiga) / Genap
* Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
* Dosen PenanggungJawab : Dra. Tati Abas. MS.i

**b. Deskripsi Mata Kuliah**

Mata Kuliah ini merupakan salah satu mata kuliah yang termasuk kedalam kelompok paket manajemen Bimbingan Perawatan Anak, sifat perkuliahan 70% praktikum dan 30% teori, didalamnya dibahas mengenai sejarah perkembangan bermain, teori bermain dilihat dari beberapa sudut pandang, tahapan perkembangan bermain, pengertian, jenis APE, syarat APE dan fungsi APE bagi perkembangan anak. Secara praktek mahasiswa diberi pengalaman untuk berkresi dalam membuat rancangan APE yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.

**c. Isi Mata Kuliah.**

I Pembahasan Silabus perkuliahan, tujuan, ruanglingkup dan prosedur perkuliahan, penjelasan tugas yang harus dilakukan mahasiswa, ujian yang harus diikuti, jenis soal ujian UTS/UAS dan cara menyelesaikan/menjawab pertanyaan, Sumber belajar yang digunakan.

II Konsep dasar tentang Bermain, permainan dan alat permainan ( sejarah, beberapa sudut pandang tentang bermain, tahapan perkembangan bermain.

III Bermaian bagi perkembangan anak ( pengertian, jenis, syarat APE, Fungsi APE, kemampuan anak yang diintervensi, fungsi sltimulasi bagi perkembangan anak).

IV Praktek pembuatan APE Bola dan balok suara, Boneka (mendesain APE, menyiapkan bahan, memotong bahan)

V Pengerjaan lanjutan pembuatan APE ( Menjahit, memberi isi, menganalisis fungsi, cara memainkan dan tujuan APE bagi tumbang anak).

VI Praktek pembuatan APE : Papan Bentuk bidang sederhana, Papan bentuk bidang kompleks ( mendesain, memotong bahan, mengampelas, )

VII Praktek lanjutan pembuatan APE (mendempul, mengampelas, menggabungkan, mengecat)

VIII Praktek lanjutan pembuatan APE (mengecat, finishing, menganalisis fungsi, tujuan dan cara memainkannya)

IX Praktek pembuatan APE : Papan matematika, (mendesain, memotong bahan, mengampelas)

X Praktek lanjutan pembuatan Papan matematika (mendempul, mengampelas, menggabungkan, mengecat)

XI Praktek lanjutan pembuatan Papan matematika (mengecat, finishing, menganalisis fungsi, tujuan dan cara memainkannya)

XII Penyempurnaan perangkat Alat Permainan Topeng.

XIII Penyempurnaan perangkat Alat Permainan Boneka Jari

XIV Penyempurnaan perangkat Alat Permainan Boneka Jari

XV Membuat booklet kumpulan karya APE.

XVI **UAS**

# d. Evaluasi Hasil Belajar & Referensi

* Jenis : proses dan produk
* Bentuk : tindakan.
* Ujian Tengah dan Akhir Semester (UTS / UAS)
* Tagihan : tugas

**e. Referensi.**

Anggani Sudono, 2000. Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini. Jakarta; PT. Grasindo.

Departemen Pendidikan Nasional. 2005. Alat Permainan Edukatif. Modul. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah Dan Pemuda . Direktorat Tenaga teknis.

Mayke Sugianto T,1995, Bermain, Mainan dan Permainan, Jakarta; Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.

Moira Thomas. 1979. Mainan Anak-anak Bayi – Enam tahun. Jakarta; Cypress.

Stimulasi Dini Perkembangan Anak. 1989. Departemen Kesehatan Republik Indonesia dan UNICEF.