

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Kode & nama mata kuliah : GT308 & Bermain (3sks)
 Topik Bahasan : Konsep Dasar Bermain
 Tujuan Pembelajaran Umum (kompetensi) : agar mahasiswa memiliki pemahaman mengenai definisi dan karakteristik Bermain
 Jumlah Pertemuan : 1 kali

Pertemuan ke	Tujuan Pembelajaran Khusus (performasi/indikator)	Sub Pokok Bahasan dan Rincian Materi	Proses pembelajaran (Kegiatan Mahasiswa)	Tugas dan Evaluasi	Media & Buku Sumber
2	1. Mahasiswa dapat menjelaskan definisi bermain/permainan 2. Mahasiswa dapat menjelaskan karakteristik/ ciri-ciri bermain/permainan	1. a. Konsep dasar bermain b. Perbedaan bermain dengan permainan 2. a. Karakteristik/ ciri-ciri bermain b. Karakteristik/ ciri-ciri permainan	Menyimak kuliah dari dosen, bertanya-jawab, mengerjakan tugas, berdiskusi	Mencari beberapa definisi bermain menurut beberapa ahli.	OHP, Infocus Garvey, C. (1990). Ford, SA (1993) Christie, J. & Enz, B.J. (1993)

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Kode & nama mata kuliah : GT308 & Bermain (3sks)
 Topik Bahasan : Konsep Dasar Bermain
 Tujuan Pembelajaran Umum (kompetensi) : agar mahasiswa memiliki pemahaman mengenai teori bermain
 Jumlah Pertemuan : 2 kali

Pertemuan ke	Tujuan Pembelajaran Khusus (performasi/indikator)	Sub Pokok Bahasan dan Rincian Materi	Proses pembelajaran (Kegiatan Mahasiswa)	Tugas dan Evaluasi	Media & Buku Sumber
3	<p>1. Mahasiswa dapat menjelaskan definisi bermain/permainan</p> <p>Mahasiswa dapat menjelaskan karakteristik/ ciri-ciri bermain/permainan</p>	<p>1. a. Konsep dasar bermain b. Perbedaan bermain dengan permainan</p> <p>3. a. Karakteristik/ ciri-ciri bermain b. Karakteristik/ ciri-ciri permainan</p>	Menyimak kuliah dari dosen, bertanya-jawab, mengerjakan tugas, berdiskusi	Mencari beberapa definisi bermain menurut beberapa ahli.	<p>OHP, Infocus</p> <p>Garvey, C. (1990).</p> <p>Ford, SA (1993)</p> <p>Christie, J. & Enz, B.J. (1993)</p>