



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PUSAT STUDI DAN SENTRA HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

Jl. Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia

Telepon (0352) 481124, Faksimile (0352) 461796,

website : www.hkumpo.ac.id, email: hkiumpo@gmail.com

Akreditasi Institusi oleh BAN-PT – B

(SK BAN-PT No : 77/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/PT/IV/2020)

NOMOR PERMOHONAN

EC00202013608

NOMOR SERTIFIKAT

000185998

MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI UNTUK
ANAK PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
AWAL

STATUS

Granted

TANGGAL PENGAJUAN

25-04-2020

TANGGAL PENGUMUMAN

25-04-2020

JENIS PERMOHONAN

UMK, Lembaga
Pendidikan, Lembaga
Litbang Pemerintah

SKEMA

copyright

DESKRIPSI

Secara alamiah anak usia dini berada pada masa "bermain"; secara spontan mereka akan melakukan aktivitas bermain tanpa adanya perintah dari siapapun. Seperti yang diungkapkan oleh Mary D. Sheridan yang mengatakan bahwa "Given the opportunity children play spontaneously". In other words, they provide their own motivation to play and act without prompting or intervention by an adult. The type and duration of the play in which they engage is entirely determined by them and activities can be taken up and stopped at will. To the child, playing is an end in itself and to an observer there may not seem to be any obvious goal or conclusion. (Sheridan et al., 2010). Kajian tentang bermain juga diungkapkan oleh Synodi menurutnya "play is considered to be a part of young children's life, which is recognized as a contributor to a child's social, personal, linguistic, physical, cognitive, moral, creative and artistic development" (Synodi, 2010). Menurut Synodi, bermain sangat erat kaitannya dengan bagian dari kehidupan anak yang dapat berkontribusi dalam perkembangan sosial, emosional, linguistik/bahasa, fisik, kognitif, moral, kreatifitas dan estetika.

DATA PEMEGANG

Nama	Kewarganegaraan
Universitas Muhammadiyah Ponorogo	Indonesia

DATA PENCIPTA

Nama	Kewarganegaraan
Muhibuddin Fadhli, M.Pd.	Indonesia