

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini						Kode Dokumen																																																																		
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																								
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																		
Bermain Anak Usia Dini	8620702245	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	2	25 Januari 2026																																																																		
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																			
						KARTIKA RINAKIT ADHE																																																																			
Model Pembelajaran	Case Study																																																																								
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																								
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																							
	CPL-7	Menguasai kurikulum, teori belajar, model pembelajaran dan asesmen anak usia dini dalam pengelolaan penyelenggaraan PAUD.																																																																							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																								
	CPMK - 1	Menguasai kemampuan pedagogis dalam pembelajaran anak usia dini																																																																							
	CPMK - 2	Menguasai kurikulum, teori belajar, model pembelajaran dan asesmen anak usia dini dalam pengelolaan penyelenggaraan PAUD.																																																																							
	Matrik CPL - CPMK																																																																								
		<table border="1"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-3</td> <td>CPL-7</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </table>						CPMK	CPL-3	CPL-7	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓																																																									
	CPMK	CPL-3	CPL-7																																																																						
	CPMK-1	✓																																																																							
CPMK-2		✓																																																																							
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																									
	<table border="1"> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td> </tr> </table>						CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓									CPMK-2									✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CPMK	Minggu Ke																																																																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																									
CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																	
CPMK-2									✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																									
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas konsep, teori, dan praktik bermain sebagai bagian esensial dalam perkembangan anak usia dini. Mahasiswa diajak memahami makna bermain, jenis-jenis permainan, serta perannya dalam mendukung aspek perkembangan kognitif, sosial-emosional, fisik-motorik, bahasa, moral, dan kreativitas anak. Selain itu, mata kuliah ini juga menekankan keterampilan merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, kebutuhan individual, dan konteks budaya. Melalui pembelajaran ini, mahasiswa akan mengkaji berbagai pendekatan bermain (bermain bebas, bermain terstruktur, bermain sensorimotor, bermain simbolik, dan bermain peran) serta penerapannya di kelas maupun lingkungan luar ruang. Mahasiswa juga diperkenalkan pada peran pendidik sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan bermain yang aman, menyenangkan, inklusif, serta menumbuhkan nilai-nilai karakter.																																																																								
Pustaka	Utama :																																																																								
	- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 4(1), 52-64. - Johnson, J. E., Sevimli-Celik, S., Al-Mansour, M. A., Tunçdemir, T. B. A., & Dong, P. I. (2019). Play in early childhood education. In Handbook of research on the education of young children (pp. 165-175). Routledge. - Anggraini, F. G., Ningrum, M. A., Adhe, K. R., & Widayanti, M. D. (2024). Pengaruh Permainan Bisik Berantai dengan Media BATAKA terhadap Kemampuan Komunikasi Lisan pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya: The Effect Of A Chain Whisper Game Using BATAKA On Oral Communication Skills In Group B Children At Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya. Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini, 6(1), 86-99.																																																																								
	Pendukung :																																																																								

- Wolfgang, Charles H., School for Young Children Developmentally Appropriate Practices. Needham Height Allyn and Bacon, 1992. - Feeney, Stephanie, et all., Who am I in the Lives of Children. 7 ed., Pearson Education, Inc., 2006. "Froebel Web Time Line", 2015, < https://www.froebelweb.org/webline.html> - Wulan, Sri, Laporan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat: Workshop Pemanfaatan Alat dan Bahan Rumah Tangga sebagai Alat Permainan Anak Usia Dini bagi Tutor PAUD di DKI Jakarta, FIP UNJ, 2011. - Wulan, Sri, Laporan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat Pelatihan Membuat Media Belajar PAUD Menggunakan Bahan Daur Ulang Bagi Guru PAUD Di Bantar Gebang, Bekasi, FIP UNJ, 2020. - Suryani, Yuni, Dhieni, N., Wulan, Sri., Development of Kucermat Media for Early Writing Skill Children Aged 5-6 Years, Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 3 Nomor 2 (Desember 2019) ISSN 2549- 8371 E-ISSN 2580-5843, https://ejournal.unisba.ac.id/in dex.php/golden_age/article/vi ew/5466/3586							
Dosen Pengampu		Sri Widayati, S.Pd., M.Pd. Dr. Mallevi Agustin Ningrum, S.Pd., M.Pd. Dr. Kartika Rinakit Adhe, S.Pd., M.Pd. Eka Cahya Maulidiyah, S.Pd., M.Pd. Novi Anggraeni, S.Pd., M.Pd. Afifah Rahmaningrum, M.Pd.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Tahapan ini memperkenalkan mahasiswa pada urgensi dan definisi bermain dan permainan dalam konteks pendidikan anak usia dini.	1. Definisi bermain dan permainan dalam pendidikan anak usia dini 2. Urgensi bermain dan permainan dalam pendidikan anak usia dini	Kriteria: 1. Mahasiswa mampu memahami definisi bermain dan permainan dalam pendidikan anak usia dini 2. Mahasiswa mampu memahami urgensi bermain dan permainan dalam pendidikan anak usia dini Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Materi: Urgensi dan definisi bermain dan permainan Pustaka: 1. Brewer, Jo Ann, <i>Introduction to Early Childhood Education_Preschool through Primary School</i> , 4th Press, USA: Pearson Education, Inc., 2007.	2%
2	Mahasiswa akan memahami teori-teori modern dan klasik yang berkaitan dengan bermain dan permainan dalam pendidikan anak usia dini.	Teori modern dan klasik yang berkaitan dengan bermain dan permainan	Kriteria: Mahasiswa mampu memahami teori modern dan klasik yang berkaitan dengan bermain dan permainan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Materi: Pemahaman tentang teori-teori modern dan klasik yang relevan dengan permainan dan pendidikan anak usia dini. Pustaka: 1. Brewer, Jo Ann, <i>Introduction to Early Childhood Education_Preschool through Primary School</i> , 4th Press, USA: Pearson Education, Inc., 2007.	2%
3	Analisis perkembangan sejarah bermain dan permainan dalam anak usia dini.	0 - 100	Kriteria: Mahasiswa mampu memahami perkembangan sejarah bermain dan permainan dalam anak usia dini Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Materi: Menganalisis perkembangan sejarah bermain dan permainan dalam anak usia dini. Pustaka: 1. Brewer, Jo Ann, <i>Introduction to Early Childhood Education_Preschool through Primary School</i> , 4th Press, USA: Pearson Education, Inc., 2007.	2%

4	1.Karakteristik bermain anak usia dini. 2.Jenis-jenis bermain (sensorimotor, konstruktif, simbolik, permainan sosial).	Pemahaman tahapan-tahapan bermain dalam perkembangan anak usia dini	Kriteria: Mahasiswa mampu memahami tahapan-tahapan bermain dalam perkembangan anak usia dini Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Materi: Tahapan-tahapan bermain dalam perkembangan anak usia dibagi menjadi beberapa fase (Infant-toddler). Pustaka: 1. <i>Brewer, Jo Ann, Introduction to Early Childhood Education, Preschool through Primary School, 4th Press, USA: Pearson Education, Inc., 2007.</i>	2%
5	Tahapan-tahapan bermain dalam perkembangan anak usia dini.	Pemahaman tahapan-tahapan bermain dalam perkembangan anak usia dini	Kriteria: Mahasiswa mampu memahami tahapan-tahapan bermain dalam perkembangan anak usia dini Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Materi: Tahapan-tahapan bermain dalam perkembangan anak usia dibagi menjadi beberapa fase (Preschool-Kindergarten). Pustaka: 1. <i>Brewer, Jo Ann, Introduction to Early Childhood Education, Preschool through Primary School, 4th Press, USA: Pearson Education, Inc., 2007.</i>	2%
6	Fungsi bermain dalam perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, dan fisik-motorik.	Pemahaman structured play VS unstructured play (bermain terstruktur VS bermain tidak terstruktur)	Kriteria: Mahasiswa mampu memahami structured play VS unstructured play (bermain terstruktur VS bermain tidak terstruktur) Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Materi: Menganalisis Games with Rules VS Free Play dan Indoor Play VS Outdoor Play Pustaka: <i>Wolfgang, Charles H., School for Young Children Develomentally Appropriate Practices. Needham Height Alyn and Bacon, 1992.</i>	2%
7	Mahasiswa mampu memahami Structured Play VS Unstructured Play (Bermain terstruktur Vs Bermain tak tersruktur)	Pemahaman structured play VS unstructured play (bermain terstruktur VS bermain tidak terstruktur)	Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Materi: Menganalisis komponen Transformative Play dan Play as therapy Pustaka: <i>Wolfgang, Charles H., School for Young Children Develomentally Appropriate Practices. Needham Height Alyn and Bacon, 1992.</i>	2%
8	Menguji pemahaman konsep bermain dan permainan yang telah dipelajari dari materi 1-7	Mengerjakan soal dengan tepat	Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan soal dengan tepat Bentuk Penilaian : Tes	Tes tertulis/Sumatif 2 X 50	Tes Tulis/Sumatif 2 X 50	Materi: Mampu memahami dasar-dasar bermain dan permainan Pustaka: <i>Johnson, J. E., Sevimli-Celik, S., Al-Mansour, M. A., Tunçdemir, T. B. A., & Dong, P. I. (2019). Play in early childhood education. In Handbook of research on the education of young children (pp. 165-175). Routledge.</i>	15%

9	Analisis tentang type dan jenis kegiatan bermain untuk Anak Usia Dini mencakup permainan aktif dan pasif.	Menganalisa tentang type dan jenis kegiatan bermain untuk Anak Usia Dini mencakup permainan aktif dan pasif.	Kriteria: Mahasiswa mampu menganalisa tentang type dan jenis kegiatan bermain untuk anak usia dini mencakup permainan aktif dan pasif Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Materi: Mengenal permainan aktif yang terdiri dari Taktik Play, Fungsional Play, Konstruktif play, Destruktif Play, Kreatifplay, Dramatic play (roleplay) dan Play Games Bermain pasif (receptive play). Pustaka: <i>Wolfgang, Charles H., School for Young Children Developtmentally Appropriate Practices. Needham Height Alyn and Bacon, 1992.</i>	2%
10	Permainan tradisional sebagai sumber belajar.	Pemahaman model bermain dan alat permainan menurut para ahli	Kriteria: Mahasiswa memahami model bermain dan alat permainan menurut para ahli Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Materi: Memahami model bermain dan alat permainan menurut para ahli seperti Pestalozzi, Frobel dan Montessori. Pustaka: <i>Feeney, Stephanie, et all., Who am I in the Lives of Children. 7 ed., Pearson Education, Inc., 2006.</i>	2%
11	Memahami model bermain dan alat permainan menurut para ahli.	Pemahaman model bermain dan alat permainan menurut para ahli	Kriteria: Mahasiswa mampu memahami model bermain dan alay permainan menurut para ahli Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Materi: Memahami model bermain dan alat permainan menurut para ahli seperti Decroly, Vygotsky dan Hurllock Pustaka: <i>Wolfgang, Charles H., School for Young Children Developtmentally Appropriate Practices. Needham Height Alyn and Bacon, 1992.</i>	2%
12	Bermain di dalam dan di luar ruangan (indoor & outdoor play)	Analisa syarat bermain dan permainan	Kriteria: Mahasiswa mampu menganalisis syarat bermain dan permainan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Materi: Menganalisis syarat bermain dan permainan seperti Play space, play time, play fellos, play think dan play roles. Pustaka: <i>Feeney, Stephanie, et all., Who am I in the Lives of Children. 7 ed., Pearson Education, Inc., 2006.</i>	10%
13	Menganalisis karakteristik dan jenis alat permainan edukatif yang mendukung bermain anak	Analisis karakteristik dan jenis permainan edukatif	Kriteria: Mahasiswa mampu menganalisis karakteristik dan jenis permainan edukatif Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Materi: Menganalisis karakteristik dan jenis alat permainan edukatif sesuai dengan jenjang usia dari young infant (0-6 bulan) hingga primary school (6-8 tahun). Pustaka: <i>1. Brewer, Jo Ann, Introduction to Early Childhood Education_Preschool through Primary School, 4th Press, USA: Pearson Education, Inc., 2007.</i>	10%

14	1. Memahami definisi, tujuan fungsi, jenis, klasifikasi dan ciri permainan kreatif. 2. Membuat permainan kreatif untuk anak usia dini	Memahami definisi, tujuan fungsi, jenis, klasifikasi, dan ciri permainan kreatif	Kriteria: Mahasiswa mampu memahami definisi, tujuan fungsi, jenis, klasifikasi, dan ciri permainan kreatif Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Materi: Memahami macam-macam permainan kreatif untuk anak usia dini. Pustaka: 1. <i>Brewer, Jo Ann, Introduction to Early Childhood Education_Preschool through Primary School, 4th Press, USA: Pearson Education, Inc., 2007.</i>	15%
15	1. Inklusi dalam bermain (anak berkebutuhan khusus). 2. akan kegiatan bermain yang ramah dan adil untuk semua anak.	Penerapan model-model pembelajaran sentra dalam konteks pembelajaran anak usia dini, termasuk strategi implementasinya	Kriteria: Mahasiswa mampu menerapkan model-model pembelajaran sentra dalam konteks pembelajaran anak usia dini, termasuk strategi implementasinya. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Ceramah, studi kasus, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, simulasi. 2 X 50	Materi: Mengetahui Learning center dalam sentra, pijakan bermain dan macam-macam sentra bermain. Pustaka: 1. <i>Brewer, Jo Ann, Introduction to Early Childhood Education_Preschool through Primary School, 4th Press, USA: Pearson Education, Inc., 2007.</i>	15%
16	Menguji pemahaman konsep bermain dan permainan yang telah dipelajari dalam mata kuliah bermain dan permainan	Mengerjakan soal dengan tepat	Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan soal dengan tepat Bentuk Penilaian : Tes	Tes Tertulis/Sumatif 2 X 50	Tes Tertulis/Sumatif 2 X 50		15%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	2%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	18%
4.	Tes	30%
		100%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolak ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Guru Pendidikan Anak
Usia Dini



KARTIKA RINAKIT ADHE
NIDN 0015069001

UPM Program Studi S1
Pendidikan Guru Pendidikan Anak
Usia Dini



File PDF ini digenerate pada tanggal 25 Januari 2026 Jam 02:42 menggunakan aplikasi RPS-OEE S1 Pa Unesa