



**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
Pengelolaan Kelompok Bermain	8620702289		T=2 P=0 ECTS=3.18	7	18 Januari 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi
	.....		.....		Dr. Kartika Rinakit Adhe, S.Pd., M.Pd.

Model Pembelajaran	Case Study
--------------------	------------

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK	
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	

CPMK - 1	Mahasiswa mampu memahami tentang pengertian, hakikat, ruang lingkup kelompok bermain (KB)
CPMK - 2	Mahasiswa mampu memahami karakteristik anak kelompok bermain (KB)
CPMK - 3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi prosedur pendirian lembaga kelompok bermain (KB)
CPMK - 4	Mahasiswa mampu membuat rencana program lembaga kelompok bermain (KB)
CPMK - 5	Mahasiswa mampu membuat lesson plan pengelolaan lembaga kelompok bermain (KB)
CPMK - 6	Mahasiswa mampu memahami proses evaluasi program lembaga kelompok bermain (KB)

**Matrik CPL - CPMK**

	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>CPMK</td></tr> <tr><td>CPMK-1</td></tr> <tr><td>CPMK-2</td></tr> <tr><td>CPMK-3</td></tr> <tr><td>CPMK-4</td></tr> <tr><td>CPMK-5</td></tr> <tr><td>CPMK-6</td></tr> </table>	CPMK	CPMK-1	CPMK-2	CPMK-3	CPMK-4	CPMK-5	CPMK-6
CPMK								
CPMK-1								
CPMK-2								
CPMK-3								
CPMK-4								
CPMK-5								
CPMK-6								

**Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**

			Minggu Ke																
	CPMK		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
CPMK-1																			
CPMK-2																			
CPMK-3																			
CPMK-4																			
CPMK-5																			
CPMK-6																			

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji tentang pengertian, hakikat, ruang lingkup, karakteristik anak KB sekaligus memberikan penjelasan tentang proses pendirian lembaga KB, pengelolaan KB, proses pembelajaran KB, dan evaluasi KB. Tujuan dari mata kuliah ini untuk menumbuhkan sikap profesional menjadi pendidik dan pengelola KB. Metode pembelajaran yang dilakukan dalam perkuliahan menggunakan studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning.
----------------------	--

Pustaka	Utama :
---------	---------

1. Gapany, D., Murukun, M., Goveas, J., Dhurrkay, J., Burarrwanga, V., & Page, J. (2022). Empowering aboriginal families as their children's first teachers of cultural knowledge, languages and identity at galiwin'ku FaFT playgroup. *Australasian Journal of Early Childhood*, 47(1), 20-31.
2. Man, D. M. (2022, January). Reflections on Applying Innovative Project-Based Learning: Shadow Play in OBTL Classroom. In *Emerging Technologies for Education: 6th International Symposium, SETE 2021, Zhuhai, China, November 11–12, 2021, Revised Selected Papers* (Vol. 13089, p. 150). Springer Nature.
3. Septiani, V. T., Maharani, E., & Zakia, A. (2022). PENGELOLAAN PENDIRIAN KELOMPOK BERMAIN (KB). *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1(01 Juni), 46-57.
4. Meilanda, L., Ramadhanty, N., & Wulandari, R. (2022). Analisis Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Di Kelompok Bermain (Kb). *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 1(03 September), 316-327.
5. Yuliana, E., & Wulandari, R. (2023). PENGELOLAAN KURIKULUM KELOMPOK BERMAIN. *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(01 Juni), 1-7.

**Pendukung :**

1. Ningrum, M. A., Hasibuan, R., & Fitri, R. (2023). PAUD Holistik Integratif Berdimensi Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 563-574.
2. Wade, B., & Piccinini, T. (2020). Teaching scenario planning in sustainability courses: The creative play method. *Journal of Management Education*, 44(6), 699-725.
3. Heo, S., & Park, J. (2021). Are you satisfied or satiated by the games you play? An empirical study about game play and purchase patterns by genres. *Telematics and Informatics*, 59, 101550.

**Dosen Pengampu**

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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	Mahasiswa mampu menjelaskan dasar pentingnya mata kuliah pengelolaan KB, Ruang lingkup kelompok bermain, Karakteristik anak usia kelompok bermain	Mahasiswa dapat menjelaskan dasar pentingnya mata kuliah pengelolaan KB, Ruang lingkup kelompok bermain, Karakteristik anak usia kelompok bermain	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.1 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan cukup baik</p> <p>2.2 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan baik</p> <p>3.3 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan sangat baik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning. 2 X 50	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning. 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Ruang lingkup kelompok bermain (KB)</p> <p><b>Pustaka:</b> Yuliana, E., &amp; Wulandari, R. (2023). <i>PENGELOLAAN KURIKULUM KELOMPOK BERMAIN. JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research</i>, 2(01 Juni), 1-7.</p>	3%
2	Mahasiswa mampu menjelaskan dasar pentingnya mata kuliah pengelolaan KB, Ruang lingkup kelompok bermain, Karakteristik anak usia kelompok bermain	Mahasiswa dapat menjelaskan tentang karakteristik anak usia kelompok bermain	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.1 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan cukup baik</p> <p>2.2 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan baik</p> <p>3.3 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan sangat baik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning. 2 X 50	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning. 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Ruang lingkup kelompok bermain (KB)</p> <p><b>Pustaka:</b> Yuliana, E., &amp; Wulandari, R. (2023). <i>PENGELOLAAN KURIKULUM KELOMPOK BERMAIN. JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research</i>, 2(01 Juni), 1-7.</p>	3%

3	Mahasiswa mampu menjelaskan proses pendirian lembaga kelompok bermain (KB)	Mahasiswa dapat merinci proses pendirian lembaga kelompok bermain (KB)	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.1 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan cukup baik</p> <p>2.2 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan baik</p> <p>3.3 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan sangat baik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning. 2 X 50	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Pengelolaan pendirian lembaga kelompok bermain (KB)</p> <p><b>Pustaka:</b> Septiani, V. T., Maharani, E., &amp; Zakia, A. (2022). <i>PENGELOLAAN PENDIRIAN KELOMPOK BERMAIN (KB)</i>. <i>JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research</i>, 1(01 Juni), 46-57.</p>	3%
4	Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan pendirian lembaga kelompok bermain (KB)	Mahasiswa dapat menganalisis kebutuhan pendirian lembaga kelompok bermain (KB)	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.1 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan cukup baik</p> <p>2.2 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan baik</p> <p>3.3 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan sangat baik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning. 2 X 50	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning. 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Pengelolaan pendirian lembaga kelompok bermain (KB)</p> <p><b>Pustaka:</b> Septiani, V. T., Maharani, E., &amp; Zakia, A. (2022). <i>PENGELOLAAN PENDIRIAN KELOMPOK BERMAIN (KB)</i>. <i>JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research</i>, 1(01 Juni), 46-57.</p>	6%
5	Mahasiswa mampu mendiskusikan tentang kurikulum kelompok bermain (KB)	Mahasiswa dapat mendiskusikan tentang kurikulum kelompok bermain (KB)	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.1 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan cukup baik</p> <p>2.2 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan baik</p> <p>3.3 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan sangat baik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif</p>	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning. 2 X 50	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning. 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Kurikulum Kelompok Bermain</p> <p><b>Pustaka:</b> Yuliana, E., &amp; Wulandari, R. (2023). <i>PENGELOLAAN KURIKULUM KELOMPOK BERMAIN</i>. <i>JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research</i>, 2(01 Juni), 1-7.</p>	10%

6	Mahasiswa mampu mendiskusikan tentang proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik anak kelompok bermain (KB)	Mahasiswa dapat mendiskusikan tentang proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik anak kelompok bermain (KB)	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.1 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan cukup baik</p> <p>2.2 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan baik</p> <p>3.3 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan sangat baik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif</p>	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning 2 X 50	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Pembelajaran inovatif di kelompok bermain</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Man, D. M. (2022, January). Reflections on Applying Innovative Project-Based Learning: Shadow Play in OBTL Classroom. In Emerging Technologies for Education: 6th International Symposium, SETE 2021, Zhuhai, China, November 11–12, 2021, Revised Selected Papers (Vol. 13089, p. 150). Springer Nature.</i></p>	10%
7	Mahasiswa mampu mendiskusikan tentang pendidik dan tenaga kependidikan yang mengelola lembaga kelompok bermain (KB)	Mahasiswa dapat mendiskusikan tentang pendidik dan tenaga kependidikan yang mengelola lembaga kelompok bermain (KB)	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.1 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan cukup baik</p> <p>2.2 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan baik</p> <p>3.3 = Mahasiswa mampu menyimak dan memahami penjelasan dosen dengan sangat baik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif</p>	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning. 2 X 50	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning. 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Pendidik dan tenaga kependidikan di lembaga kelompok bermain (KB)</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Septiani, V. T., Maharani, E., &amp; Zakia, A. (2022). PENGELOLAAN PENDIRIAN KELOMPOK BERMAIN (KB). JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research, 1(01 Juni), 46-57.</i></p>	10%

8	Mahasiswa mampu mengerjakan soal UTS (Ujian Tengah Semester)	Mahasiswa dapat mengerjakan soal UTS (Ujian Tengah Semester)	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.1 = Mahasiswa mampu menjawab soal dengan analisis yang cukup baik</p> <p>2.2 = Mahasiswa mampu menjawab soal dengan analisis yang baik</p> <p>3.3 = Mahasiswa mampu menjawab soal dengan analisis yang sangat baik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Tes</p>	Tes Sumatif 2 X 50	Tes Sumatif 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Pendidik dan tenaga kependidikan di lembaga kelompok bermain (KB)</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Septiani, V. T., Maharani, E., &amp; Zakia, A. (2022). PENGELOLAAN PENDIRIAN KELOMPOK BERMAIN (KB). JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research, 1(01 Juni), 46-57.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Pembelajaran di KB</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Man, D. M. (2022, January). Reflections on Applying Innovative Project-Based Learning: Shadow Play in OBTL Classroom. In Emerging Technologies for Education: 6th International Symposium, SETE 2021, Zhuhai, China, November 11–12, 2021, Revised Selected Papers (Vol. 13089, p. 150). Springer Nature.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Kurikulum di KB</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Yuliana, E., &amp; Wulandari, R. (2023). PENGELOLAAN KURIKULUM KELOMPOK BERMAIN. JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research, 2(01 Juni), 1-7.</i></p>	5%
---	--	--	--	-----------------------	-----------------------	---	----

9	Mahasiswa mampu mendiskusikan tentang pembiayaan dalam mengelola lembaga Kelompok Bermain (KB)	Mahasiswa dapat mendiskusikan tentang pembiayaan dalam mengelola lembaga Kelompok Bermain (KB)	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.1 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan cukup baik</p> <p>2.2 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan baik</p> <p>3.3 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan sangat baik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning 2 X 50	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Standar pembiayaan pengelolaan lembaga Kelompok Bermain (KB)</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Septiani, V. T., Maharani, E., &amp; Zakia, A. (2022). PENGELOLAAN PENDIRIAN KELOMPOK BERMAIN (KB). JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research, 1(01 Juni), 46-57.</i></p>	3%
10	Mahasiswa mampu mendiskusikan tentang sarana prasarana satuan lembaga Kelompok Bermain (KB)	Mahasiswa dapat mendiskusikan tentang sarana prasarana satuan lembaga Kelompok Bermain (KB)	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.1 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan cukup baik</p> <p>2.2 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan baik</p> <p>3.3 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan sangat baik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning 2 X 50	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Pengelolaan sarana prasarana di lembaga Kelompok Bermain (KB)</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Meilanda, L., Ramadhanty, N., &amp; Wulandari, R. (2022). Analisis Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Di Kelompok Bermain (Kb). Jurnal Multidisipliner Kapalamada, 1(03 September), 316-327.</i></p>	3%

11	Mahasiswa mampu menyusun lesson plan pendirian lembaga Kelompok Bermain (KB)	Mahasiswa dapat menyusun lesson plan pendirian lembaga Kelompok Bermain (KB)	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.1 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan cukup baik</p> <p>2.2 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan baik</p> <p>3.3 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan sangat baik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning 2 X 50	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Pendirian lembaga Kelompok Bermain (KB)</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Septiani, V. T., Maharani, E., &amp; Zakia, A. (2022). PENGELOLAAN PENDIRIAN KELOMPOK BERMAIN (KB). JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research, 1(01 Juni), 46-57.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Karakteristik dan Kebutuhan Anak Usia Dini</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Ningrum, M. A., Hasibuan, R., &amp; Fitri, R. (2023). PAUD Holistik Integratif Berdimensi Profil Pelajar Pancasila. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 563-574.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Pembelajaran inovatif di lembaga Kelompok Bermain (KB)</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Wade, B., &amp; Piccinini, T. (2020). Teaching scenario planning in sustainability courses: The creative play method. Journal of Management Education, 44(6), 699-725.</i></p>	3%
----	--	--	--	---	---	--	----

12	Mahasiswa mampu menyampaikan hasil penyusunan lesson plan pendirian lembaga Kelompok Bermain (KB) berdasarkan konteks kearifan lokal	Mahasiswa dapat menyampaikan hasil penyusunan lesson plan pendirian lembaga Kelompok Bermain (KB) berdasarkan konteks kearifan lokal	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.1 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan cukup baik</p> <p>2.2 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan baik</p> <p>3.3 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan sangat baik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning 2 X 50	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Pendirian lembaga Kelompok Bermain (KB)</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Septiani, V. T., Maharani, E., &amp; Zakia, A. (2022). PENGELOLAAN PENDIRIAN KELOMPOK BERMAIN (KB). JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research, 1(01 Juni), 46-57.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Karakteristik dan Kebutuhan Anak Usia Dini</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Ningrum, M. A., Hasibuan, R., &amp; Fitri, R. (2023). PAUD Holistik Integratif Berdimensi Profil Pelajar Pancasila. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 563-574.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Pembelajaran inovatif di lembaga Kelompok Bermain (KB)</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Wade, B., &amp; Piccinini, T. (2020). Teaching scenario planning in sustainability courses: The creative play method. Journal of Management Education, 44(6), 699-725.</i></p>	6%
----	--	--	--	---	---	--	----



13	Mahasiswa mampu menyampaikan hasil penyusunan lesson plan pendirian lembaga Kelompok Bermain (KB) berdasarkan konteks kearifan lokal	Mahasiswa dapat menyampaikan hasil penyusunan lesson plan pendirian lembaga Kelompok Bermain (KB) berdasarkan konteks kearifan lokal	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.1 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan cukup baik</p> <p>2.2 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan baik</p> <p>3.3 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan sangat baik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif</p>	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning 2 X 50	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Pendirian lembaga Kelompok Bermain (KB)</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Septiani, V. T., Maharani, E., &amp; Zakia, A. (2022). PENGELOLAAN PENDIRIAN KELOMPOK BERMAIN (KB). JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research, 1(01 Juni), 46-57.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Karakteristik dan Kebutuhan Anak Usia Dini</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Ningrum, M. A., Hasibuan, R., &amp; Fitri, R. (2023). PAUD Holistik Integratif Berdimensi Profil Pelajar Pancasila. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 563-574.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Pembelajaran inovatif di lembaga Kelompok Bermain (KB)</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Wade, B., &amp; Piccinini, T. (2020). Teaching scenario planning in sustainability courses: The creative play method. Journal of Management Education, 44(6), 699-725.</i></p>	10%
----	--	--	---	---	---	--	-----

14	Mahasiswa mampu menyampaikan hasil penyusunan lesson plan pendirian lembaga Kelompok Bermain (KB) berdasarkan konteks kearifan lokal	Mahasiswa dapat menyampaikan hasil penyusunan lesson plan pendirian lembaga Kelompok Bermain (KB) yang dikaitkan dengan pemanfaatan teknologi informasi	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.1 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan cukup baik</p> <p>2.2 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan baik</p> <p>3.3 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan sangat baik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif</p>	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning 2 X 50	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Pendirian lembaga Kelompok Bermain (KB)</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Septiani, V. T., Maharani, E., &amp; Zakia, A. (2022). PENGELOLAAN PENDIRIAN KELOMPOK BERMAIN (KB). JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research, 1(01 Juni), 46-57.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Karakteristik dan Kebutuhan Anak Usia Dini</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Ningrum, M. A., Hasibuan, R., &amp; Fitri, R. (2023). PAUD Holistik Integratif Berdimensi Profil Pelajar Pancasila. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 563-574.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Pembelajaran inovatif di lembaga Kelompok Bermain (KB)</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Wade, B., &amp; Piccinini, T. (2020). Teaching scenario planning in sustainability courses: The creative play method. Journal of Management Education, 44(6), 699-725.</i></p>	10%
----	--	---	---	---	---	--	-----

15	Mahasiswa mampu menyampaikan hasil penyusunan lesson plan pendirian lembaga Kelompok Bermain (KB) berdasarkan konteks kearifan lokal	Mahasiswa dapat menyampaikan hasil penyusunan lesson plan pendirian lembaga Kelompok Bermain (KB) yang dikaitkan dengan pemanfaatan teknologi informasi	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.1 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan cukup baik</p> <p>2.2 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan baik</p> <p>3.3 = Mahasiswa mampu menyimak penjelasan dosen dengan sangat baik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif</p>	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning 2 X 50	studi kasus, ceramah, diskusi grup, dan problem based learning 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Pendirian lembaga Kelompok Bermain (KB)</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Septiani, V. T., Maharani, E., &amp; Zakia, A. (2022). PENGELOLAAN PENDIRIAN KELOMPOK BERMAIN (KB). JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research, 1(01 Juni), 46-57.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Karakteristik dan Kebutuhan Anak Usia Dini</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Ningrum, M. A., Hasibuan, R., &amp; Fitri, R. (2023). PAUD Holistik Integratif Berdimensi Profil Pelajar Pancasila. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 563-574.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> Pembelajaran inovatif di lembaga Kelompok Bermain (KB)</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Wade, B., &amp; Piccinini, T. (2020). Teaching scenario planning in sustainability courses: The creative play method. Journal of Management Education, 44(6), 699-725.</i></p>	10%
16	Mahasiswa mampu mengerjakan soal UAS (Ujian Akhir Semester)	Mahasiswa dapat mengerjakan soal UAS (Ujian Akhir Semester)	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.1 = Mahasiswa mampu menjawab soal dengan analisis yang cukup baik</p> <p>2.2 = Mahasiswa mampu menjawab soal dengan analisis yang baik</p> <p>3.3 = Mahasiswa mampu menjawab soal dengan analisis yang sangat baik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Tes</p>	Tes Sumatif 2 X 50	Tes Sumatif 2 X 50		5%

### Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	60%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	30%
3.	Tes	10%
		100%

#### Catatan

1. **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 prodi yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **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.
3. **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.
4. **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.
5. **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.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **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.
9. **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.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 27 November 2024

Koordinator Program Studi S1  
Pendidikan Guru Pendidikan  
Anak Usia Dini



Dr. Kartika Rinakit Adhe,  
S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0015069001

UPM Program Studi S1  
Pendidikan Guru Pendidikan  
Anak Usia Dini



Dr. Yes Matheos Lasarus  
Malaikosa, M.Pd.  
NIDN 0811028901

File PDF ini digenerate pada tanggal 18 Januari 2025 Jam 13:51 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

