

# PENGARUH PROJECT BASED LEARNING MENGGUNAKAN BUKU APE DARI BAHAN SISA TERHADAP KREATIVITAS MEMBUAT ALAT PERMAINAN EDUKATIF PADA MAHASISWA

Kartika Ananda<sup>1</sup>, Elisabeth Fransisca Saragi Sifio<sup>2</sup>, Delia Febriza<sup>3</sup>, Inka Cintamia<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi PGPAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Palangkaraya, Indonesia  
[kartika.ananda@fkip.upr.ac.id](mailto:kartika.ananda@fkip.upr.ac.id)<sup>1</sup>, [elisabeth@fkip.upr.ac.id](mailto:elisabeth@fkip.upr.ac.id)<sup>2</sup>, [deliafebriza@gmail.com](mailto:deliafebriza@gmail.com)<sup>3</sup>, [inkacintamia@gmail.com](mailto:inkacintamia@gmail.com)<sup>4</sup>

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 26-08-2024  
Disetujui: 12-10-2024

### Kata Kunci:

Project Based Learning;  
Buku APE dari Bahan Sisa;  
Alat Permainan Edukatif;  
Kreativitas Mahasiswa

## ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh Project Based Learning menggunakan Buku APE dari Bahan Sisa terhadap Kreativitas Membuat Alat Permainan Edukatif pada Mahasiswa PGPAUD UPR. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, dengan pendekatan true eksperimental dan desain Pretest-Posttest Control Group. Sampel penelitian ini melibatkan mahasiswa S1 PGPAUD FKIP Universitas Palangka Raya Angkatan 2021 kelas A dan B sebanyak 34 orang, yang terdiri dari kelas A sebagai kelas eksperimen sebanyak 17 mahasiswa dan kelas B sebagai kelas kontrol berjumlah 17 mahasiswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen penilaian kreativitas mahasiswa. Berdasarkan analisis data penelitian Uji Hipotesis diperoleh taraf signifikansi 0,000 atau  $< 0,05$ , yang berarti terdapat pengaruh Project Based Learning menggunakan Buku APE dari Bahan Sisa terhadap Kreativitas Membuat Alat Permainan Edukatif pada Mahasiswa PGPAUD UPR, serta berdasarkan hasil Uji Beda, menunjukkan nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen sebesar 87,69 dan nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol sebesar 50,41, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dengan metode Project Based Learning menggunakan Buku APE dari Bahan Sisa dan kelas kontrol dengan metode konvensional.

**Abstract:** This study aims to examine the influence of Project Based Learning using APE Books from Leftover Materials on the Creativity of Making Educational Game Tools in PGPAUD UPR Students. This research method uses an experimental research method, with a true experimental approach and a Pretest-Posttest Control Group design. The sample of this study involved 34 S1 PGPAUD FKIP students of Palangka Raya University Class A and B Class 2021, consisting of class A as an experimental class of 17 students and class B as a control class of 17 students. The research instrument used is an instrument for assessing student creativity. Based on the analysis of the research data of the hypothesis test, a significance level of 0.000 or  $< 0.05$  was obtained, which means that there is an influence of Project Based Learning using APE Books from Waste Materials on the Creativity of Making Educational Game Tools in PGPAUD UPR Students, and based on the results of the, it shows that the average score of the posttest in the experimental class is 87.69 and the difference test average score of the posttest in the control class is 50.41, which means that there is a significant difference between the learning outcomes of the experimental class with the Project Based Learning method using the APE Book from Waste Materials and the control class with the conventional method.

## A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan proses pembelajaran berupa kegiatan belajar mengajar, dimana terjadinya interaksi antara peserta didik dan guru. Kualitas pendidikan dapat diketahui dari kualitas proses dan kualitas produk. Pendidikan dikatakan berkualitas apabila terjadi penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan melibatkan semua

komponen pendidikan, mencakup tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, strategi atau metode belajar mengajar. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah kesiapan guru dalam mempersiapkan peserta didik melalui proses pembelajaran (Sari & Angreni, 2018)

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) FKIP Universitas Palangka Raya merupakan mahasiswa yang sedang disiapkan untuk menjadi guru PAUD profesional di masa yang akan datang (Ardina & Agustriana, 2018). Hal ini menekankan bahwa keberhasilan dunia PAUD di masa mendatang akan banyak ditentukan oleh mereka. Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 Pasal 13 ayat 1 menyatakan bahwa Mahasiswa sebagai anggota Civitas Akademika diposisikan sebagai insan dewasa yang memiliki kesadaran sendiri dalam mengembangkan potensi diri di Perguruan Tinggi untuk menjadi intelektual, ilmuwan, praktisi, dan/atau profesional.

Pembelajaran di Perguruan tinggi menuntut Mahasiswa untuk menjadi peserta didik yang aktif, inovatif, kreatif dalam proses perkuliahan (Insani, & Dini, 2022). Namun permasalahan yang terjadi saat ini, mahasiswa PGPAUD UPR belum menunjukkan kemampuan untuk berkreasi menciptakan hasil karya APE (Alat Permainan Edukatif) yang baru dan menarik. Terbukti saat diberikan tugas membuat media pembelajaran seperti alat permainan edukatif untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini, hasil tugas yang dikumpulkan mahasiswa masih sebatas meniru APE yang sudah ada di laboratorium PGPAUD. APE adalah alat permainan yang dirancang dan dibuat sesuai dengan tujuan pendidikan namun tidak menghilangkan unsur permainan yang asyik, menarik dan menyenangkan untuk anak (Agustia, 2023). APE yang juga merupakan sarana pendidikan adalah unsur penting yang harus disediakan oleh satuan PAUD (Mahmud dkk, 2022) sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini, yang mana cara berpikir anak usia dini masih konkrit. Keberadaan APE tidak hanya menyenangkan bagi anak namun juga sebagai simbol-simbol kongkrit (*real*) yang bertujuan sebagai perantara atau visualisasi anak untuk memahami konsep abstrak dari suatu hal (Ananda & Harun, 2021). Menyiapkan sumber belajar berupa APE merupakan upaya yang dilakukan seorang guru atau calon guru adalah sesuatu yang diharapkan di lingkungan anak (Harahap dan Wahyuni, 2021). Pembelajaran tanpa menggunakan APE bagi anak usia dini adalah pembelajaran yang tidak sesuai dengan konteks dunia anak (Rachmayani, dkk, 2023). Untuk itu calon guru PAUD harus kreatif (Maiyah dkk, 2024), sehingga dapat berkreasi meskipun dengan

segala keterbatasan yang dihadapi, terutama keterbatasan bahan. Kreativitas menunjukkan kemampuan seseorang dalam menciptakan hasil karya baru yang merupakan produk-produk kreasi (Laila & Sahari, 2016). Untuk itu dianggap penting untuk membekali mahasiswa PGPAUD menjadi mahasiswa yang kreatif (memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, terbuka pada pengalaman baru, sabar, tekun, dan berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan dengan hasil maksimal) di tengah keterbatasan bahan yang dihadapinya, dengan memanfaatkan bahan sisa yang selanjutnya didaur ulang untuk menciptakan APE. Berdasarkan penelitian dari (Asmara, 2019.), diketahui bahwa penggunaan media bahan daur ulang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa S1 PG-PAUD.

Sebagai upaya membekali mahasiswa PGPAUD menjadi mahasiswa yang kreatif, maka diperlukan pula model pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Salah satu model pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa yaitu Model Pembelajaran Berbasis Proyek atau *Project Based Learning* (Astuti dkk, 2018). *Project Based Learning* ialah proses pembelajaran yang secara langsung melibatkan peserta didik untuk menghasilkan suatu proyek (Sari & Siska, 2018). *Project Based Learning* menyediakan pembelajaran dalam situasi yang nyata bagi mahasiswa sehingga dapat melahirkan pengetahuan yang bersifat permanen (Insani et al., 2022). Disamping itu penggunaan media pembelajaran juga diperlukan untuk meminimalisir munculnya kendala dalam penerapan *Project Based Learning* (Rahayu dkk, 2023). Hal tersebut didukung dengan penelitian Diana (2018) yang menyatakan *Project Based Learning* akan lebih maksimal apabila didukung dengan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik belajar mahasiswa. Sehingga penelitian yang dilaksanakan ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, yang mana dalam penelitian ini dilaksanakan *treatment* dengan metode *Project Based Learning* dengan berbantuan bahan ajar berupa Buku APE dari Bahan Sisa. Sedangkan penelitian sebelumnya baru sebatas menggunakan metode *Project Based Learning* saja. Buku APE dari Bahan Sisa merupakan bahan ajar yang dirancang sesuai kebutuhan mahasiswa sebagai calon guru PAUD dengan inovasi pengembangan konten materi yaitu terdiri dari informasi jenis alat permainan edukatif dari bahan sisa, cara membuat (langkah-langkah

secara detail), alat dan bahan yang diperlukan (disertai gambar) dan aspek perkembangan anak disetiap rentang usia 0-2 tahun; 2-4 tahun dan 4-6 tahun (kognitif, bahasa, sosial emosional, motorik, moral agama, dan seni) (Sitio dkk, 2023).

Merujuk permasalahan dan argumen di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Project Based Learning Menggunakan Buku APE Dari Bahan Sisa Terhadap Kreativitas Membuat Alat Permainan Edukatif Pada Mahasiswa PGPAUD UPR. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh Project Based Learning menggunakan Buku APE dari Bahan Sisa terhadap Kreativitas Membuat APE pada Mahasiswa PGPAUD UPR dan membekali mahasiswa PGPAUD UPR menjadi mahasiswa yang kreatif dalam membuat APE, dengan memanfaatkan bahan sisa yang tersedia.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *true eksperimental*, menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group*, dengan melakukan pengukuran sebelum dan setelah perlakuan diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Sampel penelitian melibatkan mahasiswa S1 PGPAUD FKIP Universitas Palangka Raya Angkatan 2021 kelas A dan B berjumlah 34 orang, dengan masing-masing kelas 17 orang. Data dikumpulkan melalui instrumen lembar penilaian kreativitas mahasiswa.

Uji normalitas dan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kondisi data apakah berdistribusi normal atau tidak, serta mengetahui apakah varian kedua kelompok homogen atau tidak. Selain itu dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh jika suatu karakteristik diberi perlakuan yang berbeda, serta didukung dengan uji beda untuk melihat perbedaan rata-rata hasil belajar pada kelas control dan kelas eksperimen.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu pretest, treatment, dan posttest. Treatment yang dilakukan tim peneliti mengacu pada langkah-langkah *project based learning* yang dikembangkan oleh *The George Lucas Educational* (dalam Mustika dan Ain, 2020), dengan 8 kali treatment sebagai berikut.

**Tabel 1.** Treatment Penelitian

No	Langkah	Treatment
1	Melakukan pertanyaan mendasar	1. Dosen melakukan tanya jawab dan diskusi bersama mahasiswa mengenai isi dari Buku APE dari Bahan Sisa 2. Dosen menjelaskan dan melakukan tanya jawab mengenai kriteria APE dari bahan sisa yang cocok, aman, dan menarik untuk anak.
2	Mendesain perencanaan proyek	3. Mahasiswa diminta membuat desain/rancangan APE
3	Menyusun Jadwal	4. Mahasiswa dijadwalkan untuk menyiapkan alat dan bahan sisa yang akan digunakan membuat APE 5. Mahasiswa dijadwalkan untuk memulai proses pembuatan APE
4	Monitor Kemajuan Proyek	6. Dosen memonitor perkembangan produk APE yang dibuat oleh mahasiswa
5	Menguji Proses Dan Hasil Belajar	7. Mahasiswa diminta untuk mempresentasikan hasil akhir produk APE yang telah dibuat
6	Melakukan Evaluasi Pengalaman	8. Dosen memberi evaluasi terhadap proses dan masukan dari hasil akhir APE yang telah dibuat mahasiswa

Berdasarkan tahapan penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh hasil analisis data sebagai berikut.

### 1. Uji Normalitas

Berdasarkan uji normalitas, diperoleh taraf signifikansi data pretest dan posttest pada kelas kontrol sebesar 0,147 dan 0,209 serta taraf signifikansi data pretest dan posttest pada kelas eksperimen sebesar 0,237 dan 0,105. Yang berarti data pretest dan posttest dari kelas control dan kelas eksperimen berdistribusi normal, dengan taraf signifikansi > 0,05.

**Tabel 2.** Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kreativitas	.157	17	.200 <sup>*</sup>	.932	17	.237
Mahasiswa	.176	17	.170	.911	17	.105
	.193	17	.092	.920	17	.147
	.136	17	.200 <sup>*</sup>	.929	17	.205

### 2. Uji Homogenitas

Berdasarkan uji homogenitas, menunjukkan bahwa sampel penelitian dari kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen dengan taraf signifikansi 0,903 atau > 0,05.

Tabel 3. Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kreativitas Mahasiswa	Based on Mean	.015	1	.903
	Based on Median	.041	1	.841
	Based on Median and with adjusted df	.041	1	.841
	Based on trimmed mean	.004	1	.951

### 3. Uji Hipotesis

Berdasarkan uji hipotesis diperoleh taraf signifikansi 0,000 atau <0,05, yang berarti ada pengaruh *Project Based Learning* menggunakan Buku APE dari Bahan Sisa terhadap Kreativitas Membuat Alat Permainan Edukatif pada Mahasiswa PGPAUD UPR.

Tabel 4. Uji Hipotesis

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest Kelas Eksperimen - Posttest Kelas Eksperimen	-36,765	12,592	3,054	-43,239	-30,290	-12,038	16	.000
Pair 2 Pretest Kelas Kontrol - Posttest Kelas Kontrol	-5,353	7,541	1,829	-9,230	-1,476	-2,927	16	.010

### 4. Uji Beda

Berdasarkan hasil uji beda, menunjukkan nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen sebesar 87,69 dan pada kelas kontrol 50,41 yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas control.

Tabel 5. Uji Beda

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kreativitas Kelas Eksperimen	17	87,69	12,098	3,025
Mahasiswa Kelas Kontrol	17	50,41	12,753	3,093

### D. TEMUAN ATAU DISKUSI

Pembelajaran di Perguruan tinggi menuntut Mahasiswa untuk menjadi peserta didik yang kreatif. dengan memiliki kemampuan rasa ingin tahu yang tinggi, terbuka pada pengalaman baru, menghasilkan ide baru, bersemangat, dan berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan dengan hasil maksimal (Purwati & Nugroho 2019).

Model Pembelajaran Berbasis Proyek atau *Project Based Learning* sangat mendukung untuk membekali mahasiswa menjadi peserta didik yang kreatif. *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang lebih menekankan pengembangan keterampilan dalam mengerjakan sebuah proyek yang dapat menghasilkan sesuatu (Sari & Siska, 2018).

Berdasarkan Analisa menunjukkan bahwa *Project Based Learning* berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa.

### E. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data penelitian, Uji Hipotesis diperoleh taraf signifikansi 0,000 atau < 0,05, yang berarti terdapat pengaruh *Project Based Learning* menggunakan Buku APE dari Bahan Sisa terhadap Kreativitas Membuat Alat Permainan Edukatif pada Mahasiswa PGPAUD UPR, serta berdasarkan hasil Uji Beda, menunjukkan nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen sebesar 87,69 dan nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol sebesar 50,41, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dengan model *Project Based Learning* menggunakan Buku APE dari Bahan Sisa dan kelas kontrol dengan model klasikal. Hasil ini sesuai dengan penelitian Isnaniah (2017) yang menyimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek pada perkuliahan dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa. Selain itu Trimawati, dkk (2020) menyatakan bahwa pembelajaran klasikal yang monoton menghambat pola berpikir kritis dan kreatif peserta didik.

Saran yang diberikan adalah agar metode *Project Based Learning* menggunakan Buku atau sumber belajar lain, dapat selalu diterapkan dalam proses perkuliahan, dalam upaya menstimulasi kreativitas mahasiswa. Selain itu diperlukan juga dukungan dari metode-metode pembelajaran lainnya yang dapat menjadikan mahasiswa sebagai insan yang kreatif dan inovatif sesuai tuntutan jaman.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan Mahasiswa PGPAUD Universitas Palangka Raya Angkatan 2021.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ardina, M., & Agustriana, N. (2018). Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa Improving Critical Thinking Skills of PG Paud College Students Through Scientific Approach Towards, *16*(1), 1–13.
- Agustia, E. (2023). Merancang alat permainan edukatif (APE) bagi anak usia dini. *Jurnal Agilelearner*, *1*(1).
- Ananda, K., & Harun, H. (2021). Pengembangan Media Manik-manik Hitung untuk Pemahaman Konsep Bilangan Anak Kelompok A. *Jurnal Pelita PAUD*, *5*(2), 154-161.
- Asmara, B. (2019). Penggunaan Media Bahan Daur Ulang Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa S1 PG-PAUD Di Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya. *Education And Human Development Journal (EHDJ)*, *4*(1), 50-62.
- Astuti, R. I. P., Toenlio, A. J., & Husna, A. (2018). Persepsi mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2016 terhadap penerapan model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) pada matakuliah pengembangan media foto (Fotografi). *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *1*(1), 43-52.
- Diana Hernawati. *Pengaruh Project Based Learning Berbantuan Bahan Ajar Berbasis Potensi Lokal Terhadap Scientific Literacy, Keterampilan Proses Sains Dan Self Efficacy Mahasiswa Calon Guru Pada Mata Kuliah Zoologi Vertebrata*. Diss. Universitas Negeri Malang, 2018.
- Harahap, S. D., & Wahyuni, A. (2021). Kreatifitas Mahasiswa Piaud Dalam Merancang APE (Alat Pembelajaran Edukatif) Sebagai Media Belajar Anak Usia Dini. *JURNAL TILA (Tarbiyah Islamiyah Lil Athfaal)*, *1*(2), 52-71.
- Insani, A., & Dini, U. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning dan Gaya Belajar terhadap Kemampuan Membuat Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini pada Mahasiswa S-1 PG-PAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, *5*.
- Isnaniah, I. (2017). Peningkatan kreativitas dan kemandirian belajar mahasiswa melalui model pembelajaran berbasis proyek pada perkuliahan media pembelajaran matematika. *Suska Journal of Mathematics Education*, *3*(2), 83-91.
- Laila, A., & Sahari, S. (2016). Peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas pada mata kuliah media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *1*(2).
- Mahmud, M. Y., Safitri, R., & Ristanti, D. (2022). Optimalisasi Manajemen Sarana Prasarana di PAUD Nurul Ihsan Tanjung Jabung Timur. *JMiE (Journal of Management in Education)*, *7*(1), 1-8.
- Maiyah, I. N., Wardhani, W., & Adwitiya, A. (2024). Pemahaman Mahasiswa Calon Guru PAUD Tentang STEAM Berbasis Teknologi Digital. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *7*(2), 314-322.
- Mustika, D., & Ain, S. Q. (2020). The Understanding Improvement of Natural Science Concept of Primary School Teacher Education Department Students Using Project-Based Learning Model. *International Journal of Elementary Education*, *4*(4), 566-574.
- Purwati, Heni; Nugroho, Aryo Andri.(2019). Pengujian Validitas Dan Reliabilitas Konstruksi Instrumen Kreativitas Mahasiswa Pada Model Computer Assisted Instruction (CAI). *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, *1.1*: 1-6.
- Rachmayani, I., Sahara, F., Saputra, W. M., & Octaviani, W. R. (2023). Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari Bahan Bekas untuk Meningkatkan Perkembangan Membaca, Menulis dan Berhitung pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Education and Community Services*, *3*(2), 61-68
- Rahayu, Sari; Firman, Firman; Yunus, Muh Rizal Kurniawan (2023). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Penerapan Project Based Learning (PjBL) Berbantuan E-Modul. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, *6.1*: 31-37.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning ( PjBL ) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa, *30*(1), 79–83.
- Sitio, Elisabeth Fransisca Saragi; Martono, Wahyuni Christiany; Ananda, Kartika; Karolina, Gloria; Rahmadini, Via Wulan (2023). Pengembangan Buku Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Sisa Untuk Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini: *Pintar Harati*, *19.2*.
- Trimawati, Karina, Tjandra Kirana, and Raharjo Raharjo. "Pengembangan instrumen penilaian ipa terpadu dalam pembelajaran model project based learning (pjbl) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa smp." *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains* *11.1* (2020): 36.

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 12 TAHUN 2012 TENTANG PENDIDIKAN TINGGI