



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																																											
Aplikasi Desain Komputer PAUD	8620702009		T=2 P=0 ECTS=3.18	3	13 Maret 2025																																											
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																											
		Dr. Kartika Rinakit Adhe, S.Pd., M.Pd.																																											
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																															
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																															
	Matrik CPL - CPMK																																															
		CPMK																																														
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																															
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="15" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> </table>														CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																
Deskripsi Singkat MK	Memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada mahasiswa PGPAUD untuk mengaplikasikan software digital imagine , editing vektor dan editing video . Cakupan materi pada mata kuliah ini tentang cara mengolah gambar, membuat gambar silhouete, desain poster, brosur dan mengolah video pembelajaran. Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan software digital imagine , editing vektor dan editing video .																																															
Pustaka	Utama :																																															
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arofat, Saiful Hadi. 2014. Teknik Desain Ilustrasi dan Karakter Dengan Photoshop. Jakarta: Elex Media KomputindoHendratman 2. Hendi. 2013. The Magic of Corel Draw. Jakarta: Informatika 3. Arofat, Saiful Hadi. 2013. The Power of Coreldraw. Jakarta: Elex Media Komputindo 4. Ardianto, Kusrianto. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi 																																															
	Pendukung :																																															
Dosen Pengampu	Nur Ika Sari Rakhmawati, S.Pd., M.Pd.																																															
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	Menguasai gambaran umum tentang software pengolah digital imagine (photoshop)	Menjelaskan gambaran umum software digital imagine	Kriteria: 85 - 100 = Sangat Baik 70 - 85 = Baik 60 - 70 = Cukup 45 - 60 = Kurang	Kolaboratif 2 X 50			0%																																									

2	Menggunakan software pengolah digital imagine (photoshop)	Terampil Menggunakan Tools yang ada pada software Photoshop	Kriteria: 85 - 100 = Sangat Baik 70 - 85 = Baik 60 - 70 = Cukup 45 - 60 = Kurang	Saintifik 2 X 50		0%
3	Menggunakan software pengolah digital imagine (photoshop)	Terampil Menggunakan Tools untuk mensleksi gambar yang ada pada software Photoshop	Kriteria: 85 - 100 = Sangat Baik 70 - 85 = Baik 60 - 70 = Cukup 45 - 60 = Kurang	Saintifik 2 X 50		0%
4	Membuat gambar menggunakan teknik spesial (Silhouette effect)	Terampil membuat gambar silhouette	Kriteria: 85 - 100 = Sangat Baik 70 - 85 = Baik 60 - 70 = Cukup 45 - 60 = Kurang	Praktikum 2 X 50		0%
5	Membuat Clipping Image	Terampil mengaplikasikan teknik clipping image	Kriteria: 85 - 100 = Sangat Baik 70 - 85 = Baik 60 - 70 = Cukup 45 - 60 = Kurang	Praktikum 2 X 50		0%
6	Membuat shape object	Terampil mengaplikasikan teknik shape object dan memberikan pewarnaan gradasi	Kriteria: 1.85 - 100 Sangat Baik 2.75 - 84 Baik 3.65 - 74 Cukup 4.55 - 64 Kurang	Praktikum 2 X 50		0%
7	Menguasai dasar-dasar editing vektor	Menguasai dasar-dasar editing vektor	Kriteria: 1.85 - 100 Sangat Baik 2.75 - 84 Baik 3.65 - 74 Cukup 4.55 - 64 Kurang	Praktikum 2 X 50		0%
8	Menguasai Materi pada pertemuan 1 - 7		Kriteria: 1.85 - 100 Sangat Baik 2.75 - 84 Baik 3.65 - 74 Cukup 4.55 - 64 Kurang	Praktikum 2 X 50		0%
9	Menguasai teknik dasar menggambar vektor menggunakan	Terampil mengaplikasikan teknik dasar menggambar vektor	Kriteria: 1.85 - 100 Sangat Baik 2.75 - 84 Baik 3.65 - 74 Cukup 4.55 - 64 Kurang	Praktikum 2 X 50		0%
10	Membuat desain kartu nama	Membuat desain kartu nama	Kriteria: 1.85 - 100 Sangat Baik 2.75 - 84 Baik 3.65 - 74 Cukup 4.55 - 64 Kurang	Praktikum 2 X 50		0%
11	Membuat desain sertifikat	Membuat desain sertifikat	Kriteria: 1.85 - 100 Sangat Baik 2.75 - 84 Baik 3.65 - 74 Cukup 4.55 - 64 Kurang	Praktikum 2 X 50		0%
12	Membuat desain brosur	Membuat desain brosur	Kriteria: 1.85 - 100 Sangat Baik 2.75 - 84 Baik 3.65 - 74 Cukup 4.55 - 64 Kurang	Praktikum 2 X 50		0%
13	Memproduksi Video Pembelajaran	Memproduksi Video Pembelajaran bagi anak usia dini	Kriteria: 85 - 100 Sangat Baik 75 - 84 Baik 65 - 74 Cukup 55 - 64 Kurang	Praktikum 2 X 50		0%

14	Memproduksi Video Pembelajaran	Memproduksi Video Pembelajaran bagi anak usia dini	Kriteria: 85 - 100 Sangat Baik 75 - 84 Baik 65 - 74 Cukup 55 - 64 Kurang	Praktikum 2 X 50			0%
15	Memproduksi Video Pembelajaran	Memproduksi Video Pembelajaran bagi anak usia dini	Kriteria: 85 - 100 Sangat Baik 75 - 84 Baik 65 - 74 Cukup 55 - 64 Kurang	Praktikum 2 X 50			0%
16	Menguasai Materi Pada Pertemuan 1 - 15		Kriteria: 1.85 - 100 Sangat Baik 2.75 - 84 Baik 3.65 - 74 Cukup 4.55 - 64 Kurang	Praktikum 2 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 prodinya 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.**