



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																																		
Pengembangan Media Video Pembelajaran *)	8620702093		T=2 P=0 ECTS=3.18	4	2 Oktober 2024																																		
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																																						
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="16" 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
CPMK	Minggu Ke																																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																							
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji mengenai konsep manfaat, tujuan, prinsip-prinsip karakteristik media anak usia dini, rancangan media pembelajaran anak usia dini serta aplikasi media pembelajaran anak usia dini. Mata kuliah mahasiswa dapat merancang, membuat, dan mengembangkan video pembelajaran/ video pendidikan khususnya video untuk PAUD																																						
Pustaka	Utama :	<p>1. Briggs L. 1977. Instructional Media .Pittsburg: AIR. Alessi, S.M. & Trollip, S.R. 2001. Multimedia for learning: methods and development. 3rd ed. USA: Peason Education Arif S Sadiman. 2003. Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pem anfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo. Azhar Arsyad. 2004. Media Pembelajaran . Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Cheppy Riyana. 2007. Pedoman Pengembangan Media Video . Jakarta: P3AI UPI. Daryanto . 2010. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.</p>																																					
	Pendukung :																																						
Dosen Pengampu	Nur Ika Sari Rakhmawati, S.Pd., M.Pd. Eka Cahya Maulidiyah, 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	Mahasiswa mengerti perbedaan antara video pendidikan AUD dengan video pendidikan diluar ke paudan	Mahasiswa mengerti pengertian video pembelajaran	Kriteria: Inisiatif mahasiswa bertanya, inisiatif mahasiswa menjawab, insiatif mahasiswa menjawab pertanyaan teman sebaya	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi 2 X 50			0%
2	Mahasiswa mengerti berbagai macam rancangan pengembangan video pembelajaran PAUD	Mahasiswa mengerti berbagai macam rancangan pengembangan video pembelajaran PAUD	Kriteria: Inisiatif mahasiswa bertanya, inisiatif mahasiswa menjawab, inisiatif menjawab pertanyaan sebaya	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi 2 X 50			0%
3	Mahasiswa mengerti berbagai macam rancangan pengembangan video pembelajaran PAUD	Mahasiswa mengerti berbagai macam rancangan pengembangan video pembelajaran PAUD	Kriteria: Inisiatif mahasiswa bertanya, inisiatif mahasiswa menjawab, inisiatif menjawab pertanyaan sebaya	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi 2 X 50			0%
4	Mahasiswa mengerti berbagai macam rancangan pengembangan video pembelajaran PAUD	Mahasiswa mengerti berbagai macam rancangan pengembangan video pembelajaran PAUD	Kriteria: Inisiatif mahasiswa bertanya, inisiatif mahasiswa menjawab, inisiatif menjawab pertanyaan sebaya	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi 2 X 50			0%
5	Mahasiswa mampu membuat video PAUD	Mahasiswa mampu membuat video PAUD		Ceramah, tanya jawab, dan dikusi 2 X 50			0%
6	Mahasiswa mampu membuat video PAUD	Mahasiswa mampu membuat video PAUD		Ceramah, tanya jawab, dan dikusi 2 X 50			0%
7	Mahasiswa mampu membuat video PAUD	Mahasiswa mampu membuat video PAUD		Ceramah, tanya jawab, dan dikusi 2 X 50			0%
8				2 X 50			0%
9	Mahasiswa mampu menganalisis video PAUD	Mahasiswa mampu menganilis video PAUD	Kriteria: Inisiatif mahasiswa bertanya, inistatif mahasiswa menjawab, inisiatif mahasiswa menjawab pertanyaan teman sebaya	Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50			0%
10	Mahasiswa mampu menganalisis video PAUD	Mahasiswa mampu menganilis video PAUD	Kriteria: Inisiatif mahasiswa bertanya, inistatif mahasiswa menjawab, inisiatif mahasiswa menjawab pertanyaan teman sebaya	Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50			0%

11	Mahasiswa dapat mengembangkan video PAUD	Mahasiswa dapat mengembangkan video PAUD	Kriteria: Inisiatif mahasiswa bertanya, inisiatif mahasiswa menjawab, inisiatif mahasiswa menjawab pertanyaan teman sebaya	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi 2 X 50			0%
12	Mahasiswa dapat mengembangkan video PAUD	Mahasiswa dapat mengembangkan video PAUD	Kriteria: Inisiatif mahasiswa bertanya, inisiatif mahasiswa menjawab, inisiatif mahasiswa menjawab pertanyaan teman sebaya	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi 2 X 50			0%
13	Mahasiswa mampu menganalisis pengembangan video PAUD	Mahasiswa mampu menganalisis pengembangan video PAUD	Kriteria: Inisiatif mahasiswa bertanya, inisiatif mahasiswa menjawab, inisiatif mahasiswa menjawab pertanyaan teman sebaya	Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50			0%
14	Mahasiswa mampu menganalisis pengembangan video PAUD	Mahasiswa mampu menganalisis pengembangan video PAUD	Kriteria: Inisiatif mahasiswa bertanya, inisiatif mahasiswa menjawab, inisiatif mahasiswa menjawab pertanyaan teman sebaya	Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50			0%
15	Mahasiswa mampu menganalisis pengembangan video PAUD	Mahasiswa mampu menganalisis pengembangan video PAUD	Kriteria: Inisiatif mahasiswa bertanya, inisiatif mahasiswa menjawab, inisiatif mahasiswa menjawab pertanyaan teman sebaya	Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50			0%
16				2 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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.
- 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.
- 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.

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.

File PDF ini digenerate pada tanggal 2 Oktober 2024 Jam 23:13 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa