



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

Identitas Mata Kuliah		Identitas dan Validasi		Nama		Tanda Tangan	
Kode Mata Kuliah	: KB2411523	Dosen Pengembang RPS	:	Novita Eka Nurjanah, M. Pd			
Nama Mata Kuliah	: Pengembangan Media Pembelajaran AUD berbasis TIK		:	Nurul Shofiatin Zuhro, S. Pd., M. Pd.			
Jenis Mata Kuliah (Wajib/pilihan)	: Wajib		:				
Semester	: V		:				
Bobot Mata kuliah (sks)	: 3 SKS	Koord. Kelompok Mata Kuliah	:	Warananingtyas Palupi, S. Sn, M. A.			
a. Bobot tatap muka	: 70%		:				
b. Bobot Praktikum	:		:				
c. Bobot praktek lapangan	: 30%		:				
d. Bobot simulasi	:		:				
Mata Kuliah Prasyarat	: -	Kepala Program Studi	:	Dr. Siti Wayuhningsih, M. Pd			
Tanggal	:	Perbaikan ke	:		Tanggal:		

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada Mata Kuliah

Kode CPL	Unsur CPL
Sikap (S)	: S-9. Menunjukkan sikap tanggungjawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri.
Keterampilan Umum (KU)	: KU-1. Menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang PAUD serta sesuai dengan kompetensi kerja bidang yang bersangkutan KU-2. Mampu menunjukkan kinerja sebagai pendidik PAUD yang mandiri, bermutu, dan terukur.
Pengetahuan (P)	: P-5. Menguasai pembelajaran anak usia dini
Keterampilan Khusus (KK)	: KK-1. Menyusun perencanaan dan melaksanakan pembelajaran melalui kegiatan bermain sesuai dengan perkembangan anak, pengetahuan, dan teknologi yang dilandasi nilai-nilai budaya bangsa. KK-10. Menggunakan Teknologi dan Komunikasi

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	Mahasiswa mampu membuat dan mengimplementasikan media pembelajaran untuk Anak Usia Dini berbasis TIK
Bahan kajian (<i>subject matters</i>)	: - Hakikat media pembelajaran - Media berbasis TIK untuk pembelajaran AUD (<i>explee, scratchjr, scratch 2.0, ppt, prezi, dan editing video</i>)
Deskripsi Mata Kuliah	: Dalam pembelajaran ini mahasiswa diajarkan tentang hakikat media pembelajaran; menggunakan media berbasis TIK yang sudah ada untuk pembelajaran AUD (<i>explee, scratchjr, scratch 2.0, aplikasi pembelajaran online, ppt, prezi, dan editing video</i>); menciptakan konsep media pembelajaran untuk Anak Usia Dini berbasis TIK (<i>explee, scratchjr, scratch 2.0, aplikasi pembelajaran online, ppt, prezi, dan editing video</i>); dan menerapkan konsep media pembelajaran untuk Anak Usia Dini berbasis TIK ke dalam pembelajaran.
Basis Penilaian	1. Aktivitas Partisipatif 2. Hasil Karya 3. Pengetahuan/Kognitif
Daftar Referensi	: 1. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, dan Informal. (2014). <i>Pedoman Pengembangan Tema Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini</i> . Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2. Hamdani. (2011). <i>Strategi Belajar Mengajar</i> . Bandung: Pustaka Setia. 3. Https://prezi.com 4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. 5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. 6. Sutikno, M.S. (2013). <i>Belajar dan Pembelajaran</i> . Lombok: Holistica. 7. www.educationalplaycare.com 8. Explee.com 9. https://scratch.mit.edu/about 10. www.scratchjr.org .

Tahap	Kemampuan akhir/ Sub-CPMK (kode CPL)	Materi Pokok	Referensi (kode dan halaman)	Metode Pembelajaran		Waktu	Pengalaman Belajar	Penilaian*				
				Luring	Daring			Basis penilaian	Teknik penilaian	Indikator, kriteria, (tingkat taksonomi)	Bobot penilaian	Instrumen penilaian
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
I	Memahami deskripsi perkuliahan, tata laksana, dan penilaian proses maupun hasil perkuliahan Menjelaskan hakikat media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Rancangan Perkuliahan Semester, Kontrak Perkuliahan Definisi media pembelajaran Jenis media pembelajaran Manfaat media pembelajaran Media Pembelajaran berbasis Online dan Offline 	Ref. 2 Ref. 6		Diskusi Case Studi	3x50 menit	Mendapat pemahaman deskripsi perkuliahan, tata laksana, dan penilaian proses maupun hasil perkuliahan	Aktivitas partisipasif	Observasi	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan matakuliah, pelaksanaan proses perkuliahan, aturan perkuliahan, dan pentingnya perkuliahan bagi calon guru Menjabarkan harapan yang ingin dicapai setelah mengikuti perkuliahan pengembangan media pembelajaran AUD berbasis TIK 		Lembar observasi

										<p>Mendeskripsikan upaya untuk menjalankan aturan-aturan dalam perkuliahan dan mencapai harapan setelah mengikuti perkuliahan</p> <ul style="list-style-type: none">- Melakukan sintesis definisi media pembelajaran berdasarkan pendapat para ahli- Melakukan sintesis jenis media pembelajaran berdasarkan pendapat para ahli <p>Menjabarkan manfaat media pembelajaran (C2, A2)</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--

II dan III	Pengembangan Media Pembelajaran berbasis explee	- Media pembelajaran berbasis explee untuk AUD	Ref 1 Ref 4 Ref 5 Ref 7 Ref 8		Diskusi <i>Project based learning</i>	2x3x50 menit	Mendapatkan pemahaman tentang Pengembangan Media Pembelajaran berbasis explee	Hasil karya	Unjuk kerja	Mengembangkan media pembelajaran explee untuk AUD (C6, A5, P5)	10%	Lembar observasi unjuk kerja
IV dan V	Pengembangan Media Pembelajaran berbasis ScratchJR	- Media Pembelajaran berbasis ScrachJR untuk AUD	Ref 1 Ref 4 Ref 5 Ref 10		Diskusi <i>Project based learning</i>	2x3x50 menit	Mahasiwa mendapatkan pemahaman terkait Pengembangan Media Pembelajaran berbasis ScrachJR	Hasil karya	Unjuk kerja	Mengembangkan media pembelajaran berbasis StratchJR untuk AUD (C6, A5, P5)	10%	Lembar observasi unjuk kerja
Vi dan VII	Media Pembelajaran berbasis Scratch 2.0 untuk AUD	- Media Pembelajaran berbasis Scratch 2.0 untuk AUD	Ref 1 Ref 4 Ref 5 Ref 9		Diskusi <i>Project based learning</i>	2x3x50 menit	Mahasiwa mendapatkan pemahaman terkait Media Pembelajaran berbasis Scratch 2.0 untuk AUD	Hasil karya	Unjuk kerja	- Mengembangkan media pembelajaran berbasis Stratch 2.0 untuk AUD (C6, A5, P5)	10%	Lembar observasi unjuk kerja
VIII. UTS (15%)												
IX	Pemanfaatan aplikasi pembelajaran <i>online</i>	- Ragam aplikasi pembelajaran <i>online</i> - Implementasi aplikasi pembelajaran <i>online</i>	Ref. 2 Bab II Ref. 6		Diskusi <i>Project based learning</i>	3x50 menit	Mendapatkan pengetahuan tentang Pemanfaatan aplikasi pembelajaran <i>online</i>	Hasil karya	Unjuk kerja	- Menciptakan aplikasi pembelajaran <i>online</i> - Mengimplem- - entasikan aplikasi pembelajaran <i>online</i> (C6, A5, P5)	10%	Lembar observasi unjuk kerja

X dan XI	Media pembelajaran berbasis PPT	- Konsep media pembelajaran AUD berbasis PPT - Implementasi media pembelajaran AUD berbasis PPT	Ref 1 Ref 4 Ref 5		Diskusi <i>Project based learning</i>	2x3x50 menit	Mendapatkan pengetahuan tentang Media pembelajaran berbasis PPT	Hasil karya	Unjuk kerja	- Menciptakan media pembelajaran AUD berbasis PPT - Mengimplementasikan media pembelajaran AUD berbasis PPT (C6, A5, P5)	10%	Lembar observasi unjuk kerja
XII dan XIII	Media pembelajaran berbasis prezi	- Konsep media pembelajaran AUD berbasis prezi - Implementasi media pembelajaran AUD berbasis prezi	Ref. 1 Ref. 3 Ref. 4 Ref. 5		Diskusi <i>Project based learning</i>	2x3x50 menit	Mendapatkan pemahaman mengenai Media pembelajaran berbasis prezi	Hasil karya	Unjuk kerja	- Menciptakan media pembelajaran AUD berbasis prezi - Mengimplementasikan media pembelajaran AUD berbasis prezi (C6, A5, P5)	10%	Lembar observasi unjuk kerja
XIV dan XV	Editing video	- Konsep editing video - Implementasi editing video ke dalam media pembelajaran untuk AUD			Diskusi <i>Project based learning</i>	2x3x50 menit	Mendapatkan pemahaman tentang editing video	Hasil karya	Unjuk kerja	- Menciptakan editing video - Mengimplementasi editing video ke dalam media pembelajaran untuk AUD (C6, A5, P5)	10%	Lembar observasi unjuk kerja
XVI. UAS (15%)												

Instrumen penilaian terlampir*

Rubrik Penilaian Diskusi

Dimensi	Bobot	Nil	BxN	Komentar (catatan anekdot)
Penguasaan materi	40%			
Kemampuan komunikasi	20%			
Kemampuan menjawab pertanyaan	20%			
Nilai akhir	100%			

Penilaian media pembelajaran berbasis TIK

No	Aspek yang dinilai	Skor Maksimal
1	Kesesuaian konten media pembelajaran dengan tema pembelajaran	10
2	Kesesuaian konten media pembelajaran dengan sasaran usia anak	10
3	Kesesuaian konten media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	10
4	Kesesuaian konten media pembelajaran dengan aspek perkembangan anak	10
5	Kejelasan konten media pembelajaran yang dibuat	10
6	Kreativitas dalam mendesain media pembelajaran	15
7	Kesesuaian antara storyboard/ skenario dengan media pembelajaran yang dibuat	15
8	Originalitas dalam pembuatan media pembelajaran	20
Skor Total		100