



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																						
Teknologi Pembelajaran PAUD		8620702231	Mata Kuliah Pilihan Program Studi			T=2	P=0	ECTS=3.18	5	2 Mei 2023																						
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																								
		Dr. Achmad Sya'dullah, S.Psi., M.Pd.			Dr. Kartika Rinakit Adhe, S.Pd., M.Pd.			KARTIKA RINAKIT ADHE																								
Model Pembelajaran	Project Based Learning																															
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																															
	CPL-5	Menguasai kemampuan pedagogis dalam pembelajaran anak usia dini yang dilandasi nilai-nilai budaya bangsa																														
CPL-7	Menguasai kurikulum, teori belajar, model pembelajaran dan asesmen anak usia dini dalam pengelolaan penyelenggaraan PAUD.																															
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																
CPMK - 1	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini menggunakan teknologi pembelajaran																															
CPMK - 2	Mengkaji dampak penggunaan teknologi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini																															
CPMK - 3	Mengidentifikasi Tahapan Perkembangan Anak Usia Dini																															
CPMK - 4	Analisis Potensi dan Kebutuhan Penggunaan Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran																															
CPMK - 5	Merancang Instrumen Evaluasi Video Pembelajaran																															
CPMK - 6	Merefleksikan Pengalaman Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini																															
Matrik CPL - CPMK																																
	<table border="1"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-5</td> <td>CPL-7</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-6</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> </table>											CPMK	CPL-5	CPL-7	CPMK-1	✓		CPMK-2	✓		CPMK-3	✓		CPMK-4	✓		CPMK-5	✓		CPMK-6	✓	
	CPMK	CPL-5	CPL-7																													
	CPMK-1	✓																														
	CPMK-2	✓																														
	CPMK-3	✓																														
	CPMK-4	✓																														
	CPMK-5	✓																														
CPMK-6	✓																															
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																
		CPMK	Minggu Ke																													
			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 bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam kepada mahasiswa mengenai pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran anak usia dini. Dengan menggunakan pendekatan Outcome-Based Education (OBE), mahasiswa akan mengembangkan keterampilan desain, implementasi, dan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Menggunakan metode pembelajaran Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek.																															
Pustaka	Utama :	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alan Januszewski and Michael Molenda. (2008). Educational technology. Association for educational communications and technology (AECT).</li> <li>2. Adhe, K. R. (2018). Pengembangan media pembelajaran daring matakuliah kajian PAUD di jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. <i>Journal of Early Childhood Care and Education</i>, 1(1), 26-31.</li> <li>3. Simatupang, N., Widayati, S., Adhe, K. R., &amp; Sholihah, S. A. (2022). Application of Singing Activities to Stimulate Children's Vocabulary Acquisition. <i>Child Education Journal</i>, 4(2), 139-158.</li> <li>4. Aini, M. N., Widayati, S., Adhe, K. R., &amp; Saroinsong, W. P. (2022). Pengembangan ebook mitigasi bencana kebakaran untuk anak usia 5-6 tahun. <i>Aulad: Journal on Early Childhood</i>, 5(3), 400-411.</li> </ol>																														
	Pendukung :																															

<ol style="list-style-type: none"> <li>Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama Oleh Dr. Masganti Sit, M.Ag. penerbit: Kencana Tahun: 2017</li> <li>Suryana, D., &amp; Hijriani, A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. <i>Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i>, 6(2), 1077-1094</li> <li>Syafi'i, I., Sa'diyah, C., Wakhidah, E. W., &amp; Umah, F. M. (2020). Penerapan video pembelajaran daring anak usia dini pada masa pandemi Covid-19. <i>Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini</i>, 3(2), 140-160.</li> <li>Atmajaya, D. (2017). Implementasi augmented reality untuk pembelajaran interaktif. <i>ILKOM Jurnal Ilmiah</i>, 9(2), 227-232</li> <li>Himamunanto, A. R., Waruwu, D. A., &amp; Setyawan, G. C. (2023). Image Tracking Berbasis AR Untuk Peningkatan Pembelajaran Buah Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). <i>Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi</i>, 6(2), 381-389</li> <li>Ahrurrozi, M., &amp; Rahmawati, S. N. L. (2021). Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Ekonomi. <i>Jurnal Profit</i>, 8(1), 1-10</li> <li>Hutapea, R. H., &amp; PAK, S. (2022). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik</li> <li>Iftitah, S. L. (2021). Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini.</li> <li>Abidin, N., &amp; Haq, A. F. (2023). Aplikasi Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. <i>Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi</i>, 6(1), 95-102</li> <li>Nurhayati, N., Aslan, A., &amp; Susilawati, S. (2023). Penggunaan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Al-Ikhlas Kota Singkawang. <i>JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan</i>, 1(3), 485-500</li> </ol>							
<b>Dosen Pengampu</b>		Dr. Achmad Sya'dullah, S.Psi., M.Pd Dr. Kartika Rinakit Adhe, S.Pd., M.Pd. Hirminda Dimas Pradana, 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 mampu mengidentifikasi tahapan perkembangan anak usia dini sebagai dasar perancangan pembelajaran.	Mengidentifikasi tahapan perkembangan anak usia dini sebagai dasar perancangan pembelajaran	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mampu tahapan perkembangan anak usia dini sebagai dasar perancangan pembelajaran  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	<b>Materi:</b> Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama Oleh Dr. Masganti Sit, M.Ag. penerbit: Kencana Tahun: 2017  <b>Pustaka:</b>  <b>Materi:</b> Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. <i>Jurnal Golden Age</i> , 2(01), 01-12.  <b>Pustaka:</b>	3%
2	Mahasiswa mampu menjelaskan teori perkembangan anak usia dini dan merancang video pembelajaran yang sesuai dengan teori tersebut.	Pemahaman tentang teori perkembangan anak usia dini dan merancang video pembelajaran yang sesuai dengan teori tersebut.	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mampu memahami tentang teori perkembangan anak usia dini dan merancang video pembelajaran yang sesuai dengan teori tersebut.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	<b>Materi:</b> Suryana, D., & Hijriani, A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. <i>Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i> , 6(2), 1077-1094.  <b>Pustaka:</b>	3%
3	Implementasikan teori perkembangan anak usia dini dalam desain video pembelajaran.	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mampu mengimplementasikan teori perkembangan anak usia dini dalam desain video pembelajaran.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	<b>Materi:</b> Syafi'i, I., Sa'diyah, C., Wakhidah, E. W., & Umah, F. M. (2020). Penerapan video pembelajaran daring anak usia dini pada masa pandemi Covid-19. <i>Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini</i> , 3(2), 140-160.  <b>Pustaka:</b>	3%
4	Mahasiswa mampu menyusun skenario video pembelajaran yang mengakomodasi tahapan perkembangan anak usia dini.	Menyusun skenario video pembelajaran yang mengakomodasi tahapan perkembangan anak usia dini.	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mampu menyusun skenario video pembelajaran yang mengakomodasi tahapan perkembangan anak usia dini.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	<b>Materi:</b> Suryana, D., & Hijriani, A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. <i>Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i> , 6(2), 1077-1094.  <b>Pustaka:</b>	6%
5	Mahasiswa mampu memahami konsep dan potensi penggunaan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran anak usia dini.	Pemahaman konsep dan potensi penggunaan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran anak usia dini.	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mampu memahami konsep dan potensi penggunaan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran anak usia dini.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	<b>Materi:</b> Atmajaya, D. (2017). Implementasi augmented reality untuk pembelajaran interaktif. <i>ILKOM Jurnal Ilmiah</i> , 9(2), 227-232.  <b>Pustaka:</b>  <b>Materi:</b> Himamunanto, A. R., Waruwu, D. A., & Setyawan, G. C. (2023). Image Tracking Berbasis AR Untuk Peningkatan Pembelajaran Buah Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). <i>Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi</i> , 6(2), 381-389.  <b>Pustaka:</b> Alan Januszewski and Michael Molenda. (2008). <i>Educational technology: Association for educational communications and technology (AECT)</i> .	10%
6	Potensi dan kebutuhan penggunaan AR untuk meningkatkan pembelajaran anak usia dini.	Menganalisa potensi dan kebutuhan penggunaan AR untuk meningkatkan pembelajaran anak usia dini.	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mampu menganalisa potensi dan kebutuhan penggunaan AR untuk meningkatkan pembelajaran anak usia dini.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	<b>Materi:</b> Himamunanto, A. R., Waruwu, D. A., & Setyawan, G. C. (2023). Image Tracking Berbasis AR Untuk Peningkatan Pembelajaran Buah Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). <i>Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi</i> , 6(2), 381-389.  <b>Pustaka:</b> Alan Januszewski and Michael Molenda. (2008). <i>Educational technology: Association for educational communications and technology (AECT)</i> .	10%

7	Rancangan konten AR yang kreatif untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan anak.	Merancang konten AR yang kreatif untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan anak.	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mampu melakukan perancangan konten AR yang kreatif untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan anak.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	<b>Materi:</b> Himamunanto, A.R., Waruwu, D.A., & Setyawan, G. C. (2023). Image Tracking Berbasis AR Untuk Peningkatan Pembelajaran Buah Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi, 6(2), 381-389. <b>Pustaka:</b> Alan Januszewski and Michael Molenda. (2008). <i>Educational technology: Association for educational communications and technology (AECT)</i> .	10%
8	Mahasiswa mampu mengimplementasikan konten AR dalam proses pembelajaran anak usia dini.	Pengimplementasian konten AR dalam proses pembelajaran anak usia dini.	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mampu mengimplementasikan konten AR dalam proses pembelajaran anak usia dini.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Tes	UTS 2 X 50	UTS 2 X 50	<b>Materi:</b> Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. <i>Presence: Teleoperators and Virtual Environments</i> . <b>Pustaka:</b>	5%
9	Mahasiswa mampu memahami penggunaan instrumen evaluasi untuk mengukur efektivitas video pembelajaran anak usia dini.	1.Evaluasi pembelajaran AUD 2.Penyusunan instrumen evaluasi 3.Efektifitas video terhadap perkembangan AUD	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mampu mengevaluasi pembelajaran AUD 2.Mahasiswa mampu melakukan penyusunan instrumen evaluasi 3.Mahasiswa mampu menganalisa efektifitas video terhadap perkembangan AUD  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	<b>Materi:</b> Fahrurrozi, M., & Rahmawati, S. N. L. (2021). Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Ekonomi. <i>Jurnal Profit</i> , 8(1), 1-10. <b>Pustaka:</b>  <b>Materi:</b> Hutapea, R. H., & PAK, S. (2022). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. <b>Pustaka:</b>  <b>Materi:</b> Hani, A. A. (2019). Evaluasi pembelajaran pada PAUD. <i>Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)</i> , 7(1), 51-56. <b>Pustaka:</b>	3%
10	Perancangan instrumen evaluasi yang fokus pada kualitas pembelajaran anak usia dini.	1.Pembuatan instrumen evaluasi yang dibuat 2.Pemberian alasan terkait kualitas pembelajaran 3.Pembuatan rencana tindak lanjut dari hasil evaluasi	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mampu menjelaskan instrumen evaluasi yang dibuat 2.Mahasiswa mampu memberikan alasan terkait kualitas pembelajaran 3.Mahasiswa mampu membuat rencana tindak lanjut dari hasil evaluasi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan Pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	Ceramah dan Pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	<b>Materi:</b> Iftitah, S. L. (2021). Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini. <b>Pustaka:</b> Alan Januszewski and Michael Molenda. (2008). <i>Educational technology: Association for educational communications and technology (AECT)</i> .  <b>Materi:</b> Akhsanti, M. S. (2014). Pemanfaatan Hasil Evaluasi Pembelajaran dalam Pengembangan Program Pembelajaran Anak Usia Dini. <i>BELIA: Early Childhood Education Papers</i> , 3(2). <b>Pustaka:</b>	3%
11	Implementasi instrumen evaluasi dalam uji coba video pembelajaran anak usia dini.	1.Penjelasan instrumen evaluasi 2. Pendemonstrasian video pembelajaran	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mampu menjelaskan instrumen evaluasi 2.Mahasiswa mampu mendemonstrasikan video pembelajaran  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	<b>Materi:</b> Fokus pada aplikasi AR dalam pendidikan, dengan pembahasan tentang teknologi dan desain yang digunakan untuk pengalaman pembelajaran interaktif. <b>Pustaka:</b> Alan Januszewski and Michael Molenda. (2008). <i>Educational technology: Association for educational communications and technology (AECT)</i> .	3%
12	Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi dan memberikan pembaruan pada desain pembelajaran anak usia dini.	1.Mengetahui kesalahan desain pembelajaran 2.Menganalogikan solusi yang sesuai dengan kesalahannya	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mengetahui kesalahan desain pembelajaran 2.Mahasiswa mampu menganalogikan solusi yang sesuai dengan kesalahannya  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	<b>Materi:</b> Rozi, F., Widat, F., & Efandari, E. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Picture and Picture Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Anak Usia Dini. <i>Murabb'i: Jurnal Ilmu Pendidikan</i> , 5(1), 127-142. <b>Pustaka:</b>	6%
13	Respon dan Refleksi pengalaman dalam merancang dan mengimplementasikan teknologi pembelajaran anak usia dini.	1.Refleksi pengalaman dalam merancang pembelajaran AUD 2.Penjelasan penggunaan teknologi pembelajaran	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mampu merefleksikan pengalaman dalam merancang pembelajaran AUD 2.Mahasiswa mampu menjelaskan penggunaan teknologi pembelajaran  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	<b>Materi:</b> Abidin, N., & Haq, A. F. (2023). Aplikasi Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. <i>Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi</i> , 6(1), 95-102. <b>Pustaka:</b>	10%

14	Analisis dampak positif dan negatif penggunaan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini.	1.Penjelasan dampak positif penggunaan teknologi 2.Penjelasan dampak negatif penggunaan teknologi 3.Penganalogikan penggunaan teknologi dengan tepat dan benar	<b>Kriteria:</b> 1.Mahasiswa mampu menjelaskan dampak positif penggunaan teknologi 2.Mahasiswa mampu menjelaskan dampak negatif penggunaan teknologi 3.Mahasiswa mampu menganalogikan penggunaan teknologi dengan tepat dan benar  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	<b>Materi:</b> Pramono, D., Yunita, S., Erviana, M., Setianingsih, D., Winahyu, R. P., & Suryaningsih, M. D. (2021). Implementasi penggunaan teknologi oleh orang tua sesuai pendidikan karakter moral untuk anak usia dini. <i>Journal of Education and Technology</i> , 1(2), 104-112. <b>Pustaka:</b>  <b>Materi:</b> Nurhayati, N., Aslan, A., & Susilawati, S. (2023). Penggunaan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Di Raudhatul Atthal Al-Ikhlas Kota Singkawang. <i>JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan</i> , 1(3), 485-500. <b>Pustaka:</b> Candy, Philip C. (1991). <i>Self-direction for lifelong learning , a comprehensive to theory and practice</i> . San Fancisco: Jossey-Bass Inc. Publishers	10%
15	Rumusan strategi perbaikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran anak usia dini.	Penjelasan strategi perbaikan	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mampu menjelaskan strategi perbaikan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	Ceramah dan pembelajaran berbasis proyek 2 X 50	<b>Materi:</b> Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). Strategi peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu bergambar bagi anak usia dini dalam bingkai islam dan perspektif pakar pendidikan. <i>KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education</i> , 4(2), 173-187. <b>Pustaka:</b>	10%
16	Representatif hasil akhir dan evaluasi dari proses implementasi teknologi pembelajaran anak usia dini.	Merepresentasikan hasil akhir dan evaluasi dari proses implementasi teknologi pembelajaran anak usia dini.	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mampu merepresentasikan hasil akhir dan evaluasi dari proses implementasi teknologi pembelajaran anak usia dini.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Tes	UAS 2 X 50	UAS 2 X 50	<b>Materi:</b> Mengulas berbagai studi kasus tentang implementasi AR dalam pembelajaran dan tantangan teknis maupun pedagogis. <b>Pustaka:</b> Abidin, N., & Haq, A. F. (2023). <i>Aplikasi Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android</i> . <i>Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi</i> , 6(1), 95-102	5%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Percentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	60%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	30%
3.	Tes	10%
		100%

#### 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 prodinya 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.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentase penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 12 Mei 2024

Koordinator Program Studi S1  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia  
Dini



KARTIKA RINAKIT ADHE  
NIDN 0015069001

**UPM** Program Studi S1 Pendidikan Guru  
Pendidikan Anak Usia Dini



NIDN 0811028901

