

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

	UNIVERSITAS TOMPOTIKA LUWUK FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Editing	BKI405	Matakuliah Khusus	T=2	P=0	3	08-08-2024
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ka PRODI	
	Sukma Widya Sasmi Sabbu, S.Pd., M.Pd				Muh. Rafii, S.S., M.Pd	
Capaian Pembelajaran	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL3	Mampu menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi sesuai dengan lingkup pekerjaan yang relevan untuk pengembangan bahasa, sastra, budaya, dan mutu pendidikan berdasarkan hasil analisis informasi dan data.				
	CPL8	Mampu menerapkan hubungan antara konsep-konsep bahasa, sastra, dan budaya Inggris dengan literasi kearifan lokal dalam menjalankan pekerjaan yang berhubungan dengan pendampingan bahasa Inggris dalam konteks bahasa, sastra, dan budaya di wilayah pesisir dan laut.				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK	Mampu merancang, mengedit, dan menghasilkan video kreatif yang relevan dengan konsep bahasa, sastra, dan budaya Inggris, serta mengintegrasikan literasi kearifan lokal.				
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar MK (CPMK)					
	SubCPMK1	mampu memahami dasar-dasar editing video, termasuk format, resolusi, dan frame rate, dalam konteks pengembangan teknologi informasi dan bahasa.				
	SubCPMK2	mampu menganalisis dan menerapkan teknik editing video menggunakan aplikasi CapCut untuk keperluan pendidikan dan budaya lokal.				
	SubCPMK3	mampu membuat proyek video yang mengintegrasikan konsep bahasa Inggris dan literasi kearifan lokal.				

	Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK				
		CPL3 (%)	CPL8 (%)	Bobot penilaian (%)	Jumlah Minggu
	SubCPMK1	10		10	2
	SubCPMK2	40		40	7
	SubCPMK3		50	50	5
		50	50	100	14
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah Editing merupakan mata kuliah yang bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan dasar dalam mengedit video. Mahasiswa akan mempelajari konsep dasar editing video, termasuk format, resolusi, dan frame rate, serta menerapkan elemen budaya lokal dan bahasa Inggris dalam proyek video kreatif. Mata kuliah ini mendukung pengembangan literasi teknologi informasi dan kearifan lokal sesuai dengan kebutuhan profesi.				
Bahan Kajian: Materi pembelajaran	Editing: 1. Pengantar Editing Video: Format, Resolusi, Frame Rate 2. Pengenalan Aplikasi CapCut; Fitur Dasar 3. Teknik Pemotongan dan Penyusunan Klip Video 4. Pembuatan Video Storytelling 5. Pembuatan Video Instruksional 6. Pengeditan Video untuk Platform Sosial Media 7. Penerapan Literasi Kearifan Lokal dalam Pembuatan Video Animasi untuk Pembelajaran Bahasa Inggris				
Pustaka	Utama: 1. Brown, B. (2016). <i>Cinematography: Theory and Practice</i> . Routledge. 2. CapCut Official Guide. (2023). <i>CapCut User Manual</i> . ByteDance. 3. White, J. (2017). <i>The Art of Video Editing: From Script to Screen</i> . Focal Press. Pendukung: 1. Adobe Creative Team. (2019). <i>Adobe Premiere Pro Classroom in a Book</i> . Adobe Press. 2. Berk, R. A. (2009). Multimedia Teaching with Video Clips: TV, Movies, YouTube, and mtvU in the College Classroom. <i>International Journal of Technology in Teaching and Learning</i> 3. Dewan Bahasa dan Pustaka. (2019). <i>Budaya dan Kearifan Lokal di Indonesia</i> . 4. YouTube Creator Academy. (2023). <i>Video Creation for Social Media Platforms</i> .				
Dosen Pengampu	Sukma Widya Sasmi Sabbu, S.Pd., M.Pd				
Matakuliah Syarat	Editing				

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Teknik & Kriteria	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(7)		(8)	
1,2	SubCPMK-1: mampu memahami dasar-dasar editing video, termasuk format, resolusi, dan frame rate, dalam konteks pengembangan teknologi informasi dan bahasa.	1.1 Ketepatan memahami konsep dasar format video, resolusi, dan frame rate. 1.2 Ketepatan memilih format video yang sesuai dengan kebutuhan proyek tertentu. 1.3 Ketepatan membuat proyek video sederhana dengan menentukan format, resolusi, dan frame rate yang relevan.	Teknik non-test: • Observasi: menginterpretasi kan konsep dasar format video, resolusi, dan frame rate • Melakukan praktik editing video, seperti menentukan pengaturan proyek di CapCut. Teknik test: • Praktik dan produk	Case Method 1. Mahasiswa berperan utama untuk memecahkan sebuah masalah atau kasus yang berkaitan dengan memahami konteks, makna yang tepat, serta menemukan informasi; 2. Mahasiswa melakukan analisis terhadap masalah untuk melahirkan solusi atau jawaban, melibatkan diskusi kelompok untuk menguji dan mengembangkan rancangan solusi; 3. Kelas berdiskusi secara aktif, dengan hampir keseluruhan aktifitas dilakukan oleh mahasiswa. sedangkan dosen pengampu matakuliah berperan untuk memfasilitasi dengan cara mengarahkan diskusi, memperkuat kemampuan penalaran, serta observasi kelas. [PB:2mgx(2sksx50")]	Diskusi Asinkron; e-Learning: eCampuz Untika, LMS Sinole [PB:2mgx (2sksx50")]	Penjelasan RPS; Memberikan pemahaman capaian pembelajaran, Capaian pembelajaran Matakuliah, bahan kajian dan bahan ajar, bobot penilaian, serta garis-garis besar pokok bahasan perkuliahan. Materi: 1. Format video 2. Resolusi video 3. Frame rate 4. Hubungan antara format, resolusi, dan frame rate 5. Tantangan dan praktik	10%

			Kriteria: Rubrik Analitik dan Persepsi	• Tugas Terstruktur 1&2: membuat proyek video sederhana dengan format MP4, resolusi 1080p, dan frame rate 30 fps. • Kegiatan Mandiri: Mahasiswa mempersiapkan diri berpartisipasi dalam kelas terkait topic yang akan didiskusikan: [PT: 2mgx(2sksx50"')] [KM: 2x(2x50"')]			
3	SubCPMK-2: mampu menganalisis dan menerapkan teknik editing video menggunakan aplikasi CapCut untuk keperluan pendidikan dan budaya lokal.	2.1 Ketepatan memahami fungsi setiap fitur dasar dan penggunaannya dalam proyek video 2.2 Ketepatan menggunakan menggunakan fitur dasar CapCut untuk membuat proyek video sederhana 2.3 Ketepatan menyajikan video yang menarik dan estetik dengan memanfaatkan fitur dasar CapCut	Teknik non-test: • Observasi langsung saat mahasiswa mengedit video di CapCut: pemahaman langkah-langkah, kemampuan teknis, dan efisiensi kerja. Teknik test: • Praktik dan produk: video sederhana yang mencakup semua fitur dasar CapCut: trim, teks, transisi, musik, dan filter.	Case Method 1. Mahasiswa berperan utama untuk memecahkan sebuah masalah atau kasus yang berkaitan dengan memahami fungsi setiap fitur dasar dan penggunaannya dalam proyek video 2. Mahasiswa melakukan analisis terhadap masalah untuk melahirkan solusi atau jawaban, melibatkan diskusi kelompok tentang fungsi setiap fitur dasar dan penggunaannya dalam proyek video 3. Kelas berdiskusi secara aktif, dengan hampir keseluruhan aktifitas dilakukan oleh mahasiswa. sedangkan dosen pengampu matakuliah berperan untuk memfasilitasi dengan cara mengarahkan diskusi, memperkuat kemampuan penalaran, serta observasi kelas. [PB:1mgx(2sksx50"')]	Diskusi Asinkron; e-Learning: eCampuz Untika, LMS Sinole	Materi: 1. Apa itu CapCut? 2. Antarmuka CapCut 3. Fitur dasar CapCut 4. Format dan resolusi video 5. Proyek sederhana: latihan menggunakan fitur dasar	7%

			Kreteria: Rubrik Analitik dan Persepsi	• Tugas Terstruktur 3: Mahasiswa membuat video pendek berdurasi 30–60 detik tentang tema sederhana, misalnya "Perkenalan Diri" atau "Hobi Saya", menggunakan semua fitur dasar CapCut. • Kegiatan Mandiri: Mahasiswa mempersiapkan diri berpartisipasi dalam kelas terkait topic yang akan didiskusikan [PT:1mgx(2sksx50")] [KM:1x(2x50")]	
--	--	--	--	--	--

6,7	SubCPMK-3: mampu membuat proyek video yang mengintegrasikan konsep bahasa Inggris dan literasi kearifan lokal.	4.1 Ketepatan memahami elemen dasar storytelling (alur cerita, karakter, tema, dan emosi). 4.2 Ketepatan membuat storyboard sederhana untuk perencanaan video storytelling. 4.3 Ketepatan merekam dan mengedit video sesuai dengan struktur cerita yang direncanakan. 4.4 Ketepatan menambahkan elemen pendukung seperti musik, teks, atau efek visual untuk memperkuat pesan cerita. 4.5 Ketepatan menciptakan cerita yang kreatif, relevan, dan menarik bagi penonton	Teknik non-test: • Observasi proses pembuatan video Teknik test: Tugas praktik Kriteria: Rubrik Analitik dan Persepsi	Team-based Project Minggu 6 1. Kelas dibagi menjadi 4 kelompok dengan 5 atau 6 anggota dari masing-masing kelompok untuk mengerjakan tugas bersama selama 2 minggu 2. Kelompok diminta membuat video storytelling berdurasi 1–3 menit berdasarkan tema yang telah disepakati 3. Kelompok membuat storyboard dengan struktur cerita: awal, tengah, akhir Minggu 7 4. Kelompok merekam klip sesuai dengan storyboard. 5. Kelompok Mengedit video dengan transisi, musik, dan teks untuk memperkuat pesan cerita. 6. Kelompok mengupload hasil video storytelling project ke YouTube Chanel PRODI BKI dalam bentuk video dengan Format file: MP4, resolusi minimal 720p, frame rate 30 fps. [PB:2mgx(2sksx50")]	Diskusi Asinkron; e-Learning: eCampuz Untika, LMS Sinole	Materi: 1. Pengertian video storytelling: definisi dan tujuan storytelling 2. Elemen dasar dalam video storytelling: alur cerita, karakter, visual dan audio, pesan utama 3. Langkah-langkah pembuatan video storytelling 4. Teknis dan tips untuk video storytelling 5. Studi kasus 6. Software yang direkomendasikan 7. Output yang diharapkan 8. Project: Membuat Video storytelling berdurasi 1–3 menit. Alur cerita memiliki struktur yang jelas (awal, tengah, akhir). Menggunakan elemen pendukung seperti musik, teks, atau efek visual. Format file: MP4, resolusi minimal 720p, frame rate 30 fps.	16%
				Project: Membuat Video storytelling berdurasi 1–3 menit. Alur cerita memiliki struktur yang jelas (awal, tengah, akhir). Menggunakan elemen pendukung seperti musik, teks, atau efek visual. Format file: MP4, resolusi minimal 720p, frame rate 30 fps. [PT:2mgx(2sksx50") [KM:2x(2sksx50")]			

8	UTS / Evaluasi Tengah Semester: Melakukan validasi hasil penilaian, ketercapaian pembelajaran, serta evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
9,10	SubCPMK-2: mampu menganalisis dan menerapkan teknik editing video menggunakan aplikasi CapCut untuk keperluan pendidikan dan budaya lokal	5.1 Ketepatan memahami definisi dan tujuan video instruksional. 5.2 Ketepatan menyusun naskah atau script yang sesuai dengan tujuan instruksional. 5.3 Ketepatan membuat storyboard untuk merencanakan konten visual dan narasi. 5.4 Ketepatan merekam, mengedit, dan menyusun video yang berisi langkah-langkah instruksional dengan jelas. 5.5 Ketepatan memilih materi atau topik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. 5.6 Ketepatan menyajikan video instruksional dengan cara yang menarik dan tidak monoton.	Teknik non-test: - Observasi proses produksi video: penyusunan naskah dan storyboard, perekaman video dan narasi, pengeditan video dan elemen pendukung Teknik test: - Penilaian produk akhir Kriteria: Rubrik Analitik dan Persepsi	Case Method - Mahasiswa berperan utama untuk memecahkan sebuah masalah atau kasus yang berkaitan dengan Pembuatan video instruksional - Mahasiswa melakukan analisis terhadap masalah untuk melahirkan solusi atau jawaban, melibatkan diskusi kelompok untuk menguji dan mengembangkan rancangan respon; - Kelas berdiskusi secara aktif, dengan hampir keseluruhan aktifitas dilakukan oleh mahasiswa. sedangkan dosen pengampu matakuliah berperan untuk memfasilitasi dengan cara mengarahkan diskusi, memperkuat kemampuan penalaran, serta observasi kelas. [PB:2mgx(2sksx50")]	Diskusi Asinkron; e-Learning: eCampuz Untika, LMS Sinole	Materi - Pengertian video instruksional - Ciri-ciri video instruksional - Elemen dasar video instruksional - Langkah-langkah pembuatan video instruksional - Struktur video instruksional - Tips pembuatan video instruksional - Studi kasus - Output yang diharapkan	10%
				Tugas Terstruktur 6&7: Mahasiwa membuat video instruksional berdurasi 3-5 menit. Format video: MP4, resolusi minimal 720p, frame rate 30 fps. Kegiatan Mandiri: Mahasiswa mempersiapkan diri berpartisipasi dalam kelas terkait topik yang akan didiskusikan. [PT:2mgx(2sksx50") [KM:2x(2sksx50")]			

13-15	SubCPMK-3: mampu membuat proyek video yang mengintegrasikan konsep bahasa Inggris dan literasi kearifan lokal.	7.1 Ketepatan memilih dan menjelaskan elemen kearifan lokal (cerita rakyat, tradisi, budaya) yang relevan untuk dimasukkan dalam video animasi. 7.2 Ketepatan membuat video animasi yang menarik dengan ilustrasi, dialog, dan musik yang sesuai. 7.3 Ketepatan mengintegrasikan elemen visual dan audio khas budaya lokal (misalnya, alat musik tradisional). 7.4 Ketepatan menyusun dialog dan narasi dalam bahasa Inggris dengan struktur tata bahasa yang benar. 7.5 Ketepatan menambahkan elemen tambahan seperti subtitle, musik latar, dan efek visual dengan baik. 7.6 Ketepatan mempresentasikan proyek dengan penjelasan yang jelas dan menarik.	Teknik non-test: • Observasi: mengamati proses kerja tim selama diskusi, penyusunan naskah, produksi video, dan editing. Teknik test: • Penilaian produk • Presentasi kelompok Kriteria: Rubrik Holistik, Analitik, dan Persepsi	Team-based Project Minggu-13: • Pengenalan proyek dan pembagian kelompok • Setiap kelompok memilih satu tema kearifan lokal • Penyusunan cerita dan naskah (storyboarding) • Diskusi kelompok [PB: 3x(2x50'')]	Minggu-13: Diskusi Asinkron: e-Learning: eCampuz Untika, LMS Sinole, zoom meeting	Materi: 1. Definisi literasi kearifan lokal 2. Pentingnya penerapan literasi kearifan lokal 3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Teknologi Animasi 4. Elemen Dasar Kearifan Lokal dalam Animasi 5. Langkah-langkah pembuatan video animasi 6. Contoh materi Bahasa Inggris dalam video 7. Tujuan pembelajaran	34%
				Tugas: Membuat cerita sederhana yang berhubungan dengan tema kearifan lokal. Cerita harus mencakup: • Narasi dalam bahasa Inggris (contoh: "Once upon a time in a village in Sumatra..."). • Dialog sederhana untuk pembelajaran kosakata atau tata bahasa Inggris. • Pesan moral dari cerita atau tradisi yang dipilih. [PT:3x(2x50'')] [KM:3x(2x50'')]			
				Minggu-14: • Produksi animasi dan editing video [PB: 3x(2x50'')]	Minggu-14: Diskusi Asinkron: e-Learning: eCampuz Untika, LMS Sinole, zoom meeting		
				Tugas: - Menggunakan aplikasi sederhana seperti CapCut, Canva, atau Powtoon untuk membuat animasi. - Menggunakan gambar, ilustrasi, atau objek sederhana yang mendukung cerita. - Menambahkan subtitle dalam bahasa Inggris untuk mempermudah siswa belajar. - Menggunakan efek visual yang relevan untuk menarik perhatian. [PT:3x(2x50'')] [KM:3x(2x50'')]			

					Minggu-15: • Finalisasi proyek dan presentasi video • Diskusi umum • Evaluasi proyek • Refleksi dan feedback [PB: 3x(2x50")]	Minggu-15: Diskusi Asinkron: e-Learning: eCampuz Untika, LMS Sinole, zoom meeting		
16	EAS / Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							
Total bobot penilaian								100%

PENILAIAN

No	Komponen Penilaian	Bobot %	Deskripsi
1	Aktivitas partisipatif	27	Mahasiswa berpartisipasi dengan cara berdiskusi secara aktif, dimana mayoritas aktivitas dilakukan oleh mahasiswa. aktivitas yang dilakukan melalui analisis terhadap kasus untuk melahirkan solusi atau respon. Diskusi kelompok dilakukan oleh mahasiswa untuk mematangkan solusi atau tindakan yang dilakukan.
2	Hasil proyek	50	Mahasiswa secara berkelompok mengerjakan proyek yang selama jangka waktu yang ditentukan, yaitu 5 (lima) pertemuan. Proyek yang dirancang oleh mahasiswa, yaitu rancangan atau strategi pembelajaran bahasa Inggris di wilayah pesisir. Pada pertemuan ke-15, mahasiswa melakukan presentasi/karya akhir rancangan sebagai proyek yang dikerjakan.
3	Tugas Terstruktur	15	Tugas diberikan kepada mahasiswa untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam menginterpretasi materi yang diberikan. Tugas terstruktur yang dilakukan oleh mahasiswa berupa menyusun dan merancang solusi atau tindakan, membuat prediksi, mendiskusikan secara kolaboratif untuk membentuk konsep teoritis terkait materi yang dibahas.
4	Kuis	8	Kuis diberikan kepada mahasiswa untuk mengukur kemampuan konseptual secara keseluruhan terhadap capaian pembelajaran terkait keterampilan menyimak. Bentuk kuis yang diberikan berupa tindakan terhadap suatu laporan singkat (<i>respond to the short report</i>).
5	Ujian Tengah Semester	0	Ujian Tengah Semester (UTS) dilakukan dalam bentuk evaluasi hasil penilaian pada pertemuan sebelumnya, bagaimana ketercapaian pembelajaran matakuliah, serta evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran untuk bahan ajar atau materi pembelajaran berikutnya. Aktivitas yang dilakukan pada pertemuan ini antara dosen dan mahasiswa berbentuk diskusi, evaluasi, dan sharing kemajuan dan hambatan dalam pemenuhan capaian pembelajaran matakuliah.
6	Ujian Akhir Semester	0	Ujian Akhir Semester (UAS) dilakukan sebagai evaluasi akhir bagi mahasiswa untuk menentukan penilaian akhir terhadap semua aktivitas perkuliahan, keseluruhan capaian pembelajaran, serta penilaian hasil proyek mahasiswa. Pertemuan ini juga menentukan kelulusan matakuliah mahasiswa.