



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON
Program Studi S1 Pendidikan Matematika

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA	F1C133		3	5	29 Juli 2023
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua PRODI		
	Desy Lusiyana, S.Pd.I, M.Pd	Desy Lusiyana, S.Pd.I, M.Pd	Sumliyah, M.Pd		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	1. Sikap				
	CPL 1.A	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius			
	CPL 1.B	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.			
	2. Keterampilan Umum				
	CPL 2.A	Mampu merencanakan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pembelajaran matematika secara inovatif dengan mengaplikasikan konsep pedagogik-didaktik matematika dan keilmuan matematika serta memanfaatkan berbagai sumber belajar dan IPTEKS yang berorientasi pada kecakapan hidup			
	CPL 2.B	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;			
	CPL 2.C	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;.			
	3. Keterampilan Khusus				
	CPL 3.A	Mampu mengaplikasikan konsep dan prinsip didaktif- pedagogis matematika serta keilmuan matematika untuk merencanakan pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan IPTEKS yang berorientasi pada kecakapan hidup/ life skills.			
	CPL 3.B	Mampu mengaplikasikan konsep dan prinsip didaktif- pedagogis matematika serta keilmuan matematika untuk melaksanakan pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan IPTEKS yang berorientasi pada kecakapan hidup/ life skills.			
	CPL 3.C	Mampu mengaplikasikan konsep dan prinsip didaktif- pedagogis matematika serta keilmuan matematika untuk melakukan evaluasi pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan IPTEKS yang berorientasi pada kecakapan hidup/ life skills.			
	CPL 3.D	Mampu mengaplikasikan konsep matematika yang diperlukan untuk melaksanakan pembelajaran di satuan pendidikan dasar dan menengah.			
	4. Pengetahuan				
	CPL 4.A	Menguasai konsep dan prinsip didaktif pedagogik matematika serta keilmuan matematika untuk merencanakan pembelajaran inovatif berbasis IPTEKS			
	CPL 4.B	Menguasai konsep dan prinsip didaktif pedagogik matematika serta keilmuan matematika untuk melaksanakan pembelajaran inovatif berbasis IPTEKS			
	CPL 4.C	Memiliki Pengetahuan dasar untuk perancangan media pembelajaran inovatif berbasis TIK			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	1. Menganalisis Konsep Media Pembelajaran yang berbasis pada teori-teori yang relevan dengan rujukan yang credible				
	CPMK 1.A	Memahami gambaran umum profil mata kuliah dan mekanisme perkuliahan			
	CPMK 1.B	Merumuskan teori dasar media pengajaran matematika			
	CPMK 1.C	Fungsi dan Manfaat ICT pada Era 21 Century Skill			
	CPMK 1.D	Frame Work ICT dalam Pendidikan Matematika			
	CPMK 1.E	Analisis kompetensi Guru dan Siswa			
	2. Memahami dan menguasai jenis media pembelajaran ICT dalam pembelajaran matematika				
	CPMK 2.A	Jenis Media Pembelajaran (taxonomy media): elektronik, grafis, Simple Media dan Relia			
	3. Memiliki kemampuan dalam melakukan pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran daam berbagai jenjang, jenis dan jalur pendidikan				
CPMK 3.A	memilih dan menggunakan media pembelajaran tingkat Dasar yaitu SD dan SMP				
CPMK 3.B	memilih dan menggunakan media pembelajaran tingkat menengah yaitu SMA				
4. Mampu menganalisis karakteristik Media Pembelajaran Matematika					
CPMK 4.A	konsep dan keunggulan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Pembelajaran Matematika				
CPMK 4.B	trend teknologi digital (VR dan AR)				
CPMK 4.C	trend teknologi digital (MR)				
5. Mampu mengembangkan media pembelajaran ICT dalam pembelajaran matematika					
CPMK 5.A	Pengembangan media dengan menggunakan metode ADDIE				
6. Mengaplikasikan teknik dalam pengembangan Media Pembelajaran					
CPMK 6.A	Menganalisis metode pembelajaran matematika dan dihubungkan dengan media pembelajaran				
7. Menganalisis Konsep alat peraga Matematika berbasis pada teori-teori yang relevan dengan rujukan yang credible					
CPMK 7.A	mampu memahami konsep alat perga, manfaat dan jenis jenis alat peraga				
8. Pengembangan alat peraga Matematika					
CPMK 8.A	Mengembangkan alat perga matematika				
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas materi perkuliahan yang mengarah kepada keterampilan mahasiswa dalam membuat, menyusun, dan mengembangkan media pembelajaran. yang meliputi pengertian, prinsip pemilihan media pembelajaran, Macam-macam Media Pembelajaran dan trend Media pembelajaran masa kini.				
Pustaka	Utama :				
	1. Information Literacy Competency Standards for Higher Education, American Library Association, 2000				

2. Framework for Information Literacy for Higher Education, The Association of College & Research Libraries, 2015
3. The Impact of ICT on Literacy Education. Edited by Richard Andrews. Routledge Falmer, 2004

Dosen Pengampu DESY LUSIYANA

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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	Memahami gambaran umum profil mata kuliah dan mekanisme perkuliahan	Orientasi Perkuliahan (1) urgensi mata kuliah, (2) Kompetensi MK, (3) Pemaparan rencana Perkuliahan (RPS), Kontrak Belajar	Kriteria: Partisipasi dan aktivitas dalam mengikuti perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		150 menit (Sinkronus + Asinkronus)	Orientasi Perkuliahan (1) urgensi mata kuliah, (2) Kompetensi MK, (3) Pemaparan rencana Perkuliahan (RPS), dan kontrak belajar	7%
2	Merumuskan teori dasar media pengajaran matematika	Partisipasi dan aktivitas dalam mengikuti perkuliahan	Kriteria: mendefinisikan teori dasar media pembelajaran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		150 menit (Sinkronus + Asinkronus)	Teori dasar media pembelajaran	7%
3	Fungsi dan Manfaat ICT pada Era 21 Century Skill	Menjelaskan Fungsi dan Manfaat ICT pada Era 21 Century Skill	Kriteria: Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		150 menit (Sinkronus + Asinkronus)	Fungsi dan Manfaat ICT pada Era 21 Century Skill	7%
4	Frame Work ICT dalam Pendidikan Matematika	mampu mengetahui Frame Work ICT	Kriteria: Partisipasi dan aktivitas dalam mengikuti perkuliahan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		150 menit (Sinkronus + Asinkronus)	Frame Work ICT	7%
5	Analisis kompetensi Guru dan Siswa	mahasiswa dapat menyebutkan kompetensi guru dan siswa	Kriteria: Partisipasi dan aktivitas dalam mengikuti perkuliahan Bentuk Penilaian : Case Based Method		150 menit (Sinkronus + Asinkronus)	kompetensi guru	10%
6	Jenis Media Pembelajaran (taxonomy media): elektronik, grafis, Simple Media dan Relia	Pemahaman menggunakan Jenis Media Pembelajaran	Kriteria: media yang dihasilkan pada project Bentuk Penilaian : Project Based Learning	150 menit		Taxonomy Media	10%
7	memilih dan menggunakan media pembelajaran tingkat Dasar yaitu SD dan SMP	mampu menentukan media pembelajaran tingkat Dasar yaitu SD dan SMP	Kriteria: Partisipasi dan aktivitas dalam mengikuti perkuliahan Bentuk Penilaian : Case Based Method		150 menit (Sinkronus + Asinkronus)	media pembelajaran tingkat Dasar yaitu SD dan SMP	7%
8	Evaluasi	Menghasil media pembelajaran matematika	Kriteria: mendesain media pembelajaran Bentuk Penilaian : UTS	150 menit		media pembelajaran	25%
9	memilih dan menggunakan	Mampu menggunakan	Kriteria:		150 menit (Sinkronus)	media pembelajaran	10%

	media pembelajaran tingkat menengah yaitu SMA	media pembelajaran tingkat menengah yaitu SMA	Desain media pembelajaran tingkat SMA Bentuk Penilaian : Project Based Learning		+ Asinkronus)	tingkat menengah yaitu SMA	
10	konsep dan keunggulan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Pembelajaran Matematika	Partisipasi dan aktivitas dalam mengikuti perkuliahan	Kriteria: Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	150 menit		keunggulan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Pembelajaran Matematika	7%
11	Mengetahui trend teknologi digital (VR dan AR)	membuat desain trend teknologi digital (VR dan AR)	Kriteria: membuat media pembelajaran menggunakan VR dan MR Bentuk Penilaian : Project Based Learning		150 menit (Sinkronus + Asinkronus)	membuat AR dan VR	10%
12	Membuat trend teknologi digital (MR)	Dapat membuat media pembelajaran matematika sederhana menggunakan MR	Kriteria: Desain media pembelajaran menggunakan mix reality Bentuk Penilaian : Project Based Learning		150 menit (Sinkronus + Asinkronus)	cara membuat media pembelajaran menggunakan mix Reality	10%
13	Pengembangan media dengan menggunakan metode ADDIE	membuat media pembelajaran matematika sesuai dengan kebutuhan	Kriteria: Project base learning method Bentuk Penilaian : Project Based Learning	150 menit		cara mengembangkan media pembelajaran	10%
14	Menganalisis metode pembelajaran matematika dan dihubungkan dengan media pembelajaran	metode pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran matematika	Kriteria: Bentuk Penilaian : Case Based Method		150 menit (Sinkronus + Asinkronus)	analisis literatur metode pembelajaran menggunakan media pembelajaran	7%
15	mampu memahami konsep alat peraga, manfaat dan jenis jenis alat peraga dan mengembangan alat peraga	mampu memahami konsep alat peraga, manfaat dan jenis jenis alat peraga	Kriteria: Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		150 menit (Sinkronus + Asinkronus)	konsep alat perga, manfaat dan jenis jenis alat peraga	7%
16	evaluasi	mendesain alat peraga	Kriteria: membuat alat peraga Bentuk Penilaian : UAS		150 menit (Sinkronus + Asinkronus)	seluruh materi	20%

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-CP 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.