

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas PSDKU Program Studi S1 Pendidikan Matematika (Kampus Kabupaten Magetan)										Kode Dokumen																																																																																																								
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																																		
MATA KULIAH (MK)	KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																										
Media Pembelajaran	8421202025		Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=0	P=0	ECTS=0	3	18 Agustus 2025																																																																																																										
OTORISASI	Pengembang RPS				Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																											
	Dr. Ratu Mauladaniyati, M.Pd; Dr. Lisnani, M.Pd.							PRADNYO WIJAYANTI																																																																																																											
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																		
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																																																	
	CPL-7	Menguasai pengetahuan pedagogik dalam pengajaran dan evaluasi sesuai perkembangan kurikulum transformatif dan perkembangan teknologi berorientasi pendidikan matematika realistik dan edupreneur-leadership.																																																																																																																	
	CPL-8	Mendemonstrasikan keterampilan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran matematika berwawasan pendidikan realistik berbasis teknologi yang adaptif dan inovatif.																																																																																																																	
	CPL-10	Mengambil keputusan berbasis data dalam menyelesaikan tugas yang menjadi tanggung jawab mahasiswa dan mengevaluasi pekerjaan yang telah dilakukan.																																																																																																																	
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																		
	CPMK - 1	Menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan jenis/klasifikasi, fungsi, dan dasar-dasar pengembangan media yang memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual) atau berbasis IT/Digital/AI/AR dalam pembelajaran untuk mendukung pembelajaran matematika di sekolah																																																																																																																	
	CPMK - 2	Menerapkan jenis/klasifikasi, fungsi, dan dasar-dasar pengembangan media dalam merancang media pembelajaran matematika yang sesuai																																																																																																																	
	CPMK - 3	Mengembangkan media manual dan media berbasis IT/Digital/AI/AR dalam pembelajaran matematika berdasarkan hasil rancangan yang telah disusun																																																																																																																	
	CPMK - 4	Menganalisis kelebihan dan kekurangan media manual atau media berbasis IT/Digital/AI/AR dalam pembelajaran matematika																																																																																																																	
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																		
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-7</th> <th>CPL-8</th> <th>CPL-10</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table>										CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-8	CPL-10	CPMK-1	✓				CPMK-2			✓		CPMK-3		✓			CPMK-4				✓																																																																															
	CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-8	CPL-10																																																																																																														
	CPMK-1	✓																																																																																																																	
	CPMK-2			✓																																																																																																															
	CPMK-3		✓																																																																																																																
	CPMK-4				✓																																																																																																														
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																		
	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> <th>9</th> <th>10</th> <th>11</th> <th>12</th> <th>13</th> <th>14</th> <th>15</th> <th>16</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>										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	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			✓								✓																																																																																																								
Deskripsi Singkat MK	Mengaji tentang definisi, jenis/klasifikasi dan fungsi media pembelajaran, dasar-dasar pengembangan media, serta mampu memilih, merancang, dan memproduksi media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual), dan IT/digital/AR/VR melalui tugas individu/kelompok berbasis proyek.																																																																																																																		
Pustaka	Utama :																																																																																																																		

		1. Fardah, D. K., Khabibah, S., Manoy, J. T., Susanah., (2021). Media Pembelajaran Matematika. Surabaya: Unesa University Press 2. Smaldino, S.E., Deborah L.L., and James D.R., 2011. Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar . Jakarta: Kencana 3. Buku Matematika SMP/SMA/SMK sesuai kurikulum yang berlaku 4. Fikri H., & Madona, A. S., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru 5. Hilir, A., (2021). Pengembangan Teknologi Pendidikan. Peranan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Klaten: Penerbit Lakeisha					
		Pendukung :					
Dosen Pengampu		Dr. Lisnani, M.Pd. Dr. Ratu Mauladaniyati, S.Pd. M.Pd.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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 teori dasar serta jenis/klasifikasi media pembelajaran yang relevan untuk pembelajaran matematika	1. Menjelaskan pengertian media pembelajaran menurut ahli. 2. Menguraikan klasifikasi media pembelajaran (visual, audio, audio-visual, multimedia, digital, dll.) 3. Mengaitkan jenis media dengan karakteristik materi matematika.	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan pengertian media, klasifikasi serta jenis media pembelajaran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasi	Ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan tanya jawab 2 x 50 menit		Materi: Pengertian Media Pembelajaran Pustaka: Fardah, D. K., Khabibah, S., Manoy, J. T., Susanah., (2021). Media Pembelajaran Matematika. Surabaya: Unesa University Press Materi: 2) Pustaka: Fikri H., & Madona, A. S., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru	3%
2	Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi dan dasar pengembangan media pembelajaran berbasis lingkungan kontekstual maupun IT/Digital/AI/AR.	1. Menjelaskan fungsi media dalam efektivitas pembelajaran matematika 2. Menjelaskan prinsip pengembangan media (relevansi, kemudahan, aksesibilitas, keberlanjutan) 3. Memberikan contoh ide media berbasis lingkungan sekitar atau teknologi (IT/AI/AR).	Kriteria: 1. Ketepatan dalam menjelaskan fungsi dan prinsip pengembangan media pembelajaran 2. dapat memberikan contoh dengan benar dan kreatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasi	Ceramah interaktif dan diskusi kelompok 2 x 50 menit		Materi: Media pembelajaran berbasis lingkungan kontekstual Pustaka: Fardah, D. K., Khabibah, S., Manoy, J. T., Susanah., (2021). Media Pembelajaran Matematika. Surabaya: Unesa University Press Materi: Media pembelajaran berbasis IT/Digital/AI/AR. Pustaka: Fikri H., & Madona, A. S., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru	3%

3	Mahasiswa mampu menganalisis kelebihan dan kelemahan media pembelajaran kontekstual (manual) dalam mendukung pembelajaran matematika.	1.Mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan media pembelajaran berbasis lingkungan 2.Mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan media berbasis IT/Digital/AI/AR	Kriteria: Ketepatan dalam Menganalisis kelebihan dan kekurangan media manual dalam pembelajaran matematika Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Presentasi, diskusi dan tanya jawab 2 x 50 menit		Materi: 1) Pustaka: <i>Fardah, D. K., Khabibah, S., Manoy, J. T., Susanah., (2021). Media Pembelajaran Matematika. Surabaya: Unesa University Press</i> Materi: Media pembelajaran berbasis lingkungan kontekstual Pustaka: <i>Fardah, D. K., Khabibah, S., Manoy, J. T., Susanah., (2021). Media Pembelajaran Matematika. Surabaya: Unesa University Press</i> Materi: Media pembelajaran berbasis IT/Digital/AI/AR. Pustaka: <i>Fikri H., & Madona, A. S., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru</i>	3%
4	Mahasiswa mampu menyusun kriteria pemilihan media pembelajaran yang tepat (kontekstual maupun digital/AI/AR) untuk mendukung efektivitas pembelajaran matematika di sekolah.	1.Menjelaskan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran. 2.Menyusun kriteria pemilihan media yang sesuai dengan tujuan, materi, karakteristik siswa, dan konteks sekolah. 3.Menerapkan kriteria tersebut pada contoh kasus pemilihan media matematika. 4.Mengevaluasi hasil pemilihan media berdasarkan efektivitas dan efisiensi.	Kriteria: Kesesuaian media dengan tujuan dan materi pembelajaran, serta karakteristik peserta didik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Presentasi, diskusi dan tanya jawab 2 x 50 menit		Materi: Media pembelajaran berbasis lingkungan kontekstual Pustaka: <i>Fardah, D. K., Khabibah, S., Manoy, J. T., Susanah., (2021). Media Pembelajaran Matematika. Surabaya: Unesa University Press</i> Materi: Media pembelajaran berbasis IT/Digital/AI/AR. Pustaka: <i>Fikri H., & Madona, A. S., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru</i>	4%

5	Mahasiswa mampu memilih jenis media pembelajaran matematika yang tepat sesuai tujuan dan karakteristik siswa.	1.Mengidentifikasi media yang relevan dengan tujuan pembelajaran. 2.Menentukan media berdasarkan karakteristik siswa dan materi.	Kriteria: Kesesuaian media dengan tujuan dan materi pembelajaran, serta karakteristik peserta didik Bentuk Penilaian : Tes	Diskusi kelompok, analisis kebutuhan. 2 x 50 menit		Materi: 1) Pustaka: <i>Fardah, D. K., Khabibah, S., Manoy, J. T., Susanah., (2021). Media Pembelajaran Matematika. Surabaya: Unesa University Press</i> Materi: Penentuan jenis media pembelajaran Pustaka: <i>Fardah, D. K., Khabibah, S., Manoy, J. T., Susanah., (2021). Media Pembelajaran Matematika. Surabaya: Unesa University Press</i> Materi: Penentuan jenis media pembelajaran Pustaka: <i>Hilir, A., (2021). Pengembangan Teknologi Pendidikan. Peranan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Klaten: Penerbit Lakeisha</i>	8%
---	---	--	--	---	--	--	----

6	Mahasiswa mampu merancang konsep awal media pembelajaran matematika.	1.Membuat rancangan sederhana media kontekstual 2.Menjelaskan alur fungsi media dalam pembelajaran.	Kriteria: 1.Kreativitas dan inovasi ide media. 2.Desain menarik dan mudah dipahami Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktik, diskusi kelompok 2 x 50 menit		Materi: Merancang media pembelajaran non digital Pustaka: Fardah, D. K., Khabibah, S., Manoy, J. T., Susanah., (2021). <i>Media Pembelajaran Matematika</i> . Surabaya: Unesa University Press ----- Materi: Merancang media pembelajaran non digital Pustaka: Hilir, A., (2021). <i>Pengembangan Teknologi Pendidikan. Peranan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran</i> . Klaten: Penerbit Lakeisha ----- Materi: Merancang media pembelajaran non digital Pustaka: Smaldino, S.E., Deborah L.L., and James D.R., 2011. <i>Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar</i> . Jakarta: Kencana	5%
---	--	--	--	---	--	---	----

7	Mahasiswa mampu mengembangkan media pembelajaran sesuai rancangan.	1.Mengembangkan prototipe media pembelajaran kontekstual (manual) 2.Menguji coba sederhana penggunaan media.	Kriteria: 1.Kesesuaian rancangan dengan materi dan tujuan pembelajaran 2.Desain menarik dan mudah dipahami Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	praktik, diskusi kelompok, peer review 2 x 50 menit		Materi: 1) Pustaka: <i>Fardah, D. K., Khabibah, S., Manoy, J. T., Susanah., (2021). Media Pembelajaran Matematika. Surabaya: Unesa University Press</i> Materi: Merancang media pembelajaran non digital Pustaka: <i>Fardah, D. K., Khabibah, S., Manoy, J. T., Susanah., (2021). Media Pembelajaran Matematika. Surabaya: Unesa University Press</i> Materi: Merancang media pembelajaran non digital Pustaka: <i>Hilir, A., (2021). Pengembangan Teknologi Pendidikan. Peranan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Klaten: Penerbit Lakeisha</i>	5%
---	--	--	--	--	--	--	----

8	Mahasiswa mampu mengembangkan media pembelajaran manual (non-digital) berdasarkan rancangan yang telah dibuat.	1. Menyusun panduan penggunaan media manual sesuai rancangan. 2. Menyajikan hasil media manual dan menjelaskan cara penggunaannya.	Kriteria: 1. Kejelasan Penyampaian dalam presentasi: bahasa runtut, mudah dipahami Kesesuaian rancangan dengan materi dan tujuan pembelajaran 2. Kesesuaian rancangan dengan materi dan tujuan pembelajaran 3. Penguasaan Materi (memahami isi dan fungsi media yang dibuat) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi produk, tes (tanya jawab) 2 x 50 menit		Materi: 2) Pustaka: Hilir, A., (2021). <i>Pengembangan Teknologi Pendidikan. Peranan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran.</i> Klaten: Penerbit Lakeisha Materi: 3) Pustaka: Buku Matematika SMP/SMA/SMK sesuai kurikulum yang berlaku Materi: Pemaparan media pembelajaran non digital Pustaka: Fardah, D. K., Khabibah, S., Manoy, J. T., Susanah., (2021). <i>Media Pembelajaran Matematika.</i> Surabaya: Unesa University Press Materi: Pemaparan media pembelajaran non digital Pustaka: Hilir, A., (2021). <i>Pengembangan Teknologi Pendidikan. Peranan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran.</i> Klaten: Penerbit Lakeisha Materi: Pemaparan media pembelajaran non digital Pustaka: Buku Matematika SMP/SMA/SMK sesuai kurikulum yang berlaku	15%
---	--	--	---	--	--	---	-----

9	Mahasiswa mampu merancang media pembelajaran matematika berbasis IT sesuai dengan klasifikasi dan fungsinya.	1.Menentukan jenis media IT sesuai kebutuhan materi. 2.Menyusun rancangan media IT (storyboard/flowchart sederhana).	Kriteria: 1.Kesesuaian rancangan dengan materi dan tujuan pembelajaran 2.Kreativitas dan inovasi ide media. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Workshop, praktik merancang 2 x 50 menit		Materi: Membuat prototipe media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan IT/Digital/AI/AR. Pustaka: <i>Smaldino, S.E., Deborah L.L., and James D.R., 2011. Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar . Jakarta: Kencana</i> Materi: Membuat prototipe media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan IT/Digital/AI/AR. Pustaka: <i>Fikri H., & Madona, A. S., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru</i> Materi: Membuat prototipe media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan IT/Digital/AI/AR. Pustaka: <i>Hilir, A., (2021). Pengembangan Teknologi Pendidikan. Peranan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Klaten: Penerbit Lakeisha</i>	4%
---	--	--	---	--	--	--	----

10	Mahasiswa mampu menyesuaikan rancangan media dengan dasar-dasar pengembangan media.	1.Mengaitkan teori dasar media dengan rancangan. 2.Melakukan revisi rancangan berdasarkan masukan.	Kriteria: Hasil revisi rancangan media Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Review desain, peer feedback 2 x 50 menit		Materi: 2) Pustaka: Fikri H., & Madona, A. S., (2018). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif</i>. Yogyakarta: Samudra Biru Materi: Membuat prototipe media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan IT/Digital/AI/AR. Pustaka: Smaldino, S.E., Deborah L.L., and James D.R., 2011. <i>Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar</i> . Jakarta: Kencana Materi: Membuat prototipe media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan IT/Digital/AI/AR. Pustaka: Fikri H., & Madona, A. S., (2018). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif</i>. Yogyakarta: Samudra Biru	4%
----	---	--	--	--	--	--	----

11	Mahasiswa mampu menganalisis kelebihan dan kelemahan media pembelajaran digital/AI/AR dalam mendukung pembelajaran matematika	1.membandingkan media kontekstual dengan media berbasis IT/Digital/AI/AR. 2.Membandingkan rancangan buatan sendiri dengan media pembelajaran populer. 3.Menilai potensi kelebihan dan kelemahan implementasi di kelas.	Kriteria: 1.Kejelasan Analisis kelebihan dan kekurangan media berbasis IT/Digital/AI/AR dalam pembelajaran matematika 2.Kelengkapan Aspek analisis yang mencakup kelebihan (efektivitas, interaktivitas, efisiensi) dan kekurangan (biaya, keterbatasan teknis, kesiapan guru/siswa). Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Diskusi, presentasi kelompok, peer review 2 x 50 menit	Materi: 2) Pustaka: Fikri H., & Madona, A. S., (2018). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif</i>. Yogyakarta: Samudra Biru Materi: Membuat prototipe media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan IT/Digital/AI/AR Pustaka: Smaldino, S.E., Deborah L.L., and James D.R., 2011. <i>Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar</i> . Jakarta: Kencana Materi: Membuat prototipe media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan IT/Digital/AI/AR Pustaka: Fikri H., & Madona, A. S., (2018). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif</i>. Yogyakarta: Samudra Biru	8%
----	---	--	---	---	--	----

12	Mahasiswa mampu merancang media berbasis AR/AI sederhana untuk pembelajaran matematika.	1. Menentukan konsep matematika yang dapat divisualisasikan dengan AR/AI. 2. Membuat sketsa atau prototype sederhana.	Kriteria: 1. Kesesuaian rancangan dengan materi dan tujuan pembelajaran 2. Menunjukkan pemahaman tentang teori dan aplikasi ICT dalam pembelajaran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Workshop, praktik. 2 x 50 menit		Materi: 2) Pustaka: Fikri H., & Madona, A. S., (2018). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif</i> . Yogyakarta: Samudra Biru Materi: Membuat prototipe media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan IT/Digital/AI/AR. Pustaka: Smaldino, S.E., Deborah L.L., and James D.R., 2011. <i>Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar</i> . Jakarta: Kencana Materi: Merancang media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan IT/Digital/AI/AR. Pustaka: Smaldino, S.E., Deborah L.L., and James D.R., 2011. <i>Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar</i> . Jakarta: Kencana Materi: Merancang media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan IT/Digital/AI/AR. Pustaka: Fikri H., & Madona, A. S., (2018). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif</i> . Yogyakarta: Samudra Biru	4%
----	---	--	---	------------------------------------	--	---	----

13	Mahasiswa mampu memfinalisasi rancangan media (manual/digital/AI/AR).	1.Menggabungkan masukan peer & dosen untuk revisi akhir. 2.Menyusun rancangan final dalam bentuk proposal media.	Kriteria: 1.Kesesuaian rancangan dengan materi dan tujuan pembelajaran 2.sesuai dengan masukan peer & dosen Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Peer review, konsultasi. 2 x 50 menit		Materi: 1) Pustaka: <i>Smaldino, S.E., Deborah L.L., and James D.R., 2011. Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar . Jakarta: Kencana</i> Materi: Merancang media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan IT/Digital/AI/AR. Pustaka: <i>Smaldino, S.E., Deborah L.L., and James D.R., 2011. Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar . Jakarta: Kencana</i> Materi: Merancang media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan IT/Digital/AI/AR. Pustaka: <i>Fikri H., & Madona, A. S., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru</i>	4%
----	---	--	---	--	--	---	----

14	Mahasiswa mampu menjelaskan teori terbaru tentang pemanfaatan media digital/AI/AR dalam pembelajaran matematika.	1.Mampu menghubungkan teori media pembelajaran dengan kebutuhan nyata di sekolah 2.Mampu menyusun proposal proyek pengembangan media berbasis teori.	Kriteria: 1.Proposal proyek (rubrik kelengkapan, relevansi teori, kreativitas). 2.Kesesuaian rancangan dengan materi dan tujuan pembelajaran 3.Menunjukkan pemahaman tentang teori dan aplikasi ICT dalam pembelajaran Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	diskusi kelompok, penyusunan proposal proyek. 2 x 50 menit	Materi: 2) Pustaka: Fikri H., & Madona, A. S., (2018). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.</i> Yogyakarta: Samudra Biru Materi: Merancang media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan IT/Digital/AI/AR. Pustaka: Smaldino, S.E., Deborah L.L., and James D.R., 2011. <i>Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar .</i> Jakarta: Kencana Materi: Merancang media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan IT/Digital/AI/AR. Pustaka: Fikri H., & Madona, A. S., (2018). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.</i> Yogyakarta: Samudra Biru	5%
----	--	--	---	---	--	----

15	Mahasiswa mampu mempresentasikan rancangan proyek pengembangan media pembelajaran berbasis teori.	1.Mampu menyajikan rancangan proyek media berbasis teori yang dipelajari. 2.Mampu memberikan argumentasi logis atas rancangan yang dibuat.	Kriteria: 1.Presentasi proyek (rubrik penyajian, penguasaan materi, argumentasi, keterlibatan kelompok) 2.Kejelasan dalam Presentasi media Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	presentasi proyek dan peer review 2 x 50 menit		Materi: 2) Pustaka: <i>Smaldino, S.E., Deborah L.L., and James D.R., 2011. Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar . Jakarta: Kencana</i> Materi: Merancang media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan IT/Digital/AI/AR. Pustaka: <i>Fikri H., & Madona, A. S., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru</i> Materi: Merancang media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan IT/Digital/AI/AR. Pustaka: <i>Smaldino, S.E., Deborah L.L., and James D.R., 2011. Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar . Jakarta: Kencana</i>	5%
----	---	--	--	---	--	---	----

16	Mahasiswa mampu mengembangkan media manual maupun berbasis IT/Digital/AI/AR berdasarkan rancangan yang telah disusun.	1. Mampu mengimplementasikan rancangan media pembelajaran menjadi produk nyata. 2. Mampu menampilkan produk media pembelajaran dalam bentuk uji coba/presentasi akhir.	Kriteria: 1. Produk final & presentasi (rubrik kreativitas, kesesuaian rancangan, fungsionalitas media, kualitas penyajian) 2. Demonstrasi Media (media ditampilkan dan dipraktikkan sesuai tujuan pembelajaran) 3. Penguasaan Media (Mampu menjelaskan fitur, fungsi, dan cara penggunaan media) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	final project, presentasi produk media 2 x 50 menit		Materi: 3) Pustaka: <i>Smaldino, S.E., Deborah L.L., and James D.R., 2011. Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar . Jakarta: Kencana</i> Materi: Presentasi media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan IT/Digital/AI/AR. Pustaka: <i>Smaldino, S.E., Deborah L.L., and James D.R., 2011. Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar . Jakarta: Kencana</i> Materi: Presentasi media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan IT/Digital/AI/AR. Pustaka: <i>Fikri H., & Madona, A. S., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru</i>	20%
----	---	--	--	--	--	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	29%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	57%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	2%
4.	Tes	12%
		100%

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-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.
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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 3 September 2025

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Matematika (Kampus
Kabupaten Magetan)



PRADNYO WIJAYANTI
NIDN 0009046905

UPM Program Studi S1
Pendidikan Matematika (Kampus
Kabupaten Magetan)



NIDN 0002038703

File PDF ini digenerate pada tanggal 9 Desember 2025 Jam 02:39 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

