



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Program Studi S1 Pendidikan Matematika

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan		
Matematika Sekolah	8420203111		T=3 P=0 ECTS=4.77	4	5 Juli 2024		
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi		
		Dr. Endah Budi Rahaju, M.Pd.		
Model Pembelajaran	Case Study						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	Matrik CPL - CPMK						
		CPMK					
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini mengkaji tentang konsep-konsep Matematika di SMP/MTs, dan Matematika SMA/MA yang esensial, miskonsepsi siswa dan atau guru beserta alternatif pembelajarannya yang memanfaatkan TIK melalui pembelajaran aktif reflektif dengan media presentasi						
Pustaka	Utama :						
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sultan Alan, Artzt, Alice F. 2011. The Mathematics That Every Secondary School Math Teacher Need To Know . New York: Routledge 2. Van de Walle, John A. Karen S. Karp, Jennifer M. Bay-Williams. 2013. Elementary and Middle School Mathematics, Teaching Developmentally, Eight Edition . USA: Pearson Education 3. Sonnabend, Thomas. 2010. Mathematics for Teachers: An Interactive Approach for Grade K-8, Fourth Edition. USA: Brooks/Cole, USA: Brooks/Cole, Cengage Learning 4. Yee Lee Peng. 2006. Teaching Secondary School Mathematics, A Resource Book . Singapore : Mc Graw Hill 5. Buku-buku Matematika SMP/MTs yang relevan dengan kurikulum yang berlaku 6. Buku-buku Matematika SMA/MA yang relevan dengan kurikulum yang berlaku. 						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu	Dr. Hj. Masriyah, M.Pd. Dr. Pradnyo Wijayanti, M.Pd. Dr. Siti Khabibah, M.Pd. Abdul Haris Rosyidi, S.Pd., M.Pd. Mukhtamilatus Sa'diyah, 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	Memahami Bilangan Bulat, Bilangan berpangkat, Akar Suatu Bilangan, Barisan dan Deret dan Pembelajarannya.	1. Menjelaskan Bilangan Bulat, Bilangan berpangkat, Akar Suatu Bilangan, Barisan dan Deret dan Pembelajarannya. 2. Menerapkan Bilangan Bulat, Bilangan berpangkat, Akar Suatu Bilangan, Barisan dan Deret dan Pembelajarannya dalam kehidupan sehari-hari	Kriteria: Skor maksimum: 40	Pembelajaran dengan Pendekatan Pemecahan Masalah dan melibatkan pendekatan PMR 3 X 50			0%
2	Memahami Pecahan, Persen, Rasio dan Perbandingan, miskonsepsi serta Pembelajarannya	1. Menjelaskan konsep Pecahan, Persen, Rasio dan Perbandingan, miskonsepsi dan Pembelajarannya. 2. Menerapkan konsep Pecahan, Persen, Rasio dan Perbandingan dan Pembelajarannya dalam kehidupan sehari-hari.	Kriteria: Skor maksimum: 30	Pembelajaran dengan Pendekatan Pemecahan Masalah dan melibatkan pendekatan PMR 3 X 50			0%
3	Memahami Logika, Himpunan dan Pembelajarannya	1. Menjelaskan konsep Logika, Himpunan dan Pembelajarannya 2. Menerapkan konsep Logika, Himpunan dan Pembelajarannya dalam kehidupan sehari-hari	Kriteria: Skor Maks 20	Pembelajaran dengan Pendekatan Pemecahan dan Pengajuan Masalah yang melibatkan pendekatan PMR 3 X 50			0%
4	Memahami Persamaan dan Pertidaksamaan Linear dan Kuadrat serta Pembelajarannya.	1. Menjelaskan konsep Persamaan dan Pertidaksamaan Linear dan Kuadrat dan Pembelajarannya. 2. Menerapkan konsep Persamaan dan Pertidaksamaan Linear dan Kuadrat dan Pembelajarannya.	Kriteria: skor maks 20	Pembelajaran dengan Pendekatan Pemecahan dan Pengajuan Masalah yang melibatkan pendekatan PMR 3 X 50			0%
5	Memahami Segiempat dan Segitiga dan Pembelajarannya	1. Menjelaskan konsep Segiempat dan Segitiga dan Pembelajarannya. 2. Menerapkan konsep Segiempat dan Segitiga dan Pembelajarannya dalam kehidupan sehari-hari.	Kriteria: Skor maks 30	Pembelajaran dengan Pendekatan Pemecahan Masalah yang melibatkan pendekatan PMR 3 X 50			0%
6	Memahami Lingkaran dan Persamaan Lingkaran serta Pembelajarannya	1. Menjelaskan konsep Lingkaran, dan Persamaan Lingkaran, dan Pembelajarannya 2. Menerapkan konsep Lingkaran, dan Persamaan Lingkaran, dan Pembelajarannya dalam kehidupan sehari-hari	Kriteria: Skor maksimum 40	Pembelajaran dengan Pendekatan Pemecahan Masalah yang melibatkan pendekatan PMR 3 X 50			0%
7	Memahami Matriks dan Vektor serta Pembelajarannya	1. Menjelaskan kardinalitas konsep Matriks dan Vektor, dan Pembelajarannya. 2. Menerapkan kardinalitas konsep Matriks dan Vektor, dan Pembelajarannya dalam kehidupan sehari-hari.	Kriteria: Maks 20	Pembelajaran dengan Pendekatan Pemecahan dan Pengajuan Masalah yang melibatkan pendekatan PMR 3 X 50			0%
8	UTS	Indikator pertemuan 1-7		3 X 50			0%

9	Memahami Bangun Ruang Sisi Datar dan Pembelajarannya..	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep Bangun Ruang Sisi Datar dan Pembelajarannya 2. Menerapkan konsep Bangun Ruang Sisi Datar dan Pembelajarannya dalam kehidupan sehari-hari. 	Kriteria: Skor maks 30	Pembelajaran dengan Pendekatan Pemecahan dan Pengajuan Masalah yang melibatkan pendekatan PMR 3 X 50		0%
10	Memahami Bangun Ruang Sisi Lengkung dan Pembelajarannya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep Bangun Ruang Sisi Lengkung dan Pembelajarannya 2. Menerapkan konsep Bangun Ruang Sisi Lengkung dan Pembelajarannya dalam kehidupan sehari-hari 	Kriteria: Skor maks 30	Pembelajaran dengan Pendekatan Pemecahan dan Pengajuan Masalah yang melibatkan pendekatan PMR 3 X 50		0%
11	Memahami Trigonometri dan Pembelajarannya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kardinalitas konsep Trigonometri dan Pembelajarannya. 2. Menerapkan kardinalitas konsep Trigonometri dan Pembelajarannya dalam kehidupan sehari-hari. 	Kriteria: Skor maks 40	Pembelajaran dengan Pendekatan Pemecahan dan Pengajuan Masalah yang melibatkan pendekatan PMR 3 X 50		0%
12	Memahami Logaritma dan Pembelajarannya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kardinalitas konsep Logaritma dan Pembelajarannya. 2. Menerapkan kardinalitas konsep Logaritma dan Pembelajarannya dalam kehidupan sehari-hari. 	Kriteria: Maks 30	Pembelajaran dengan Pendekatan Pemecahan dan Pengajuan Masalah yang melibatkan pendekatan PMR 3 X 50		0%
13	Memahami Program Linear dan pembelajarannya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep Program Linear dan Pembelajarannya 2. Menerapkan konsep Program Linear dan Pembelajarannya dalam kehidupan sehari-hari 	Kriteria: Maks 20	Pembelajaran dengan Pendekatan Pemecahan Masalah yang melibatkan pendekatan PMR 3 X 50		0%
14	Memahami Limit Fungsi, Differensial, dan Integral dan pembelajarannya	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan konsep Limit Fungsi, Differensial, dan Integral dan Pembelajarannya. • Menerapkan konsep Limit Fungsi, Differensial, dan Integral dan Pembelajarannya dalam kehidupan sehari-hari 	Kriteria: Maks 30	Pembelajaran dengan Pendekatan Pemecahan dan Pengajuan Masalah yang melibatkan pendekatan PMR 3 X 50		0%
15	Statistik dan Peluang, serta PembelajaranMemahaminya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kardinalitas konsep Statistik dan Peluang, dan Pembelajarannya 2. Menerapkan kardinalitas konsep Statistik dan Peluang, dan Pembelajarannya dalam kehidupan sehari-hari 	Kriteria: Skor maks 20	Pembelajaran dengan Pendekatan Pemecahan dan Pengajuan Masalah yang melibatkan pendekatan PMR 3 X 50		0%
16	UAS			2 X 50		0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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.