



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Program Studi S2 Pendidikan Matematika

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan												
Inovasi Pembelajaran Matematika (Innovation of Mathematics Learning)	8410202141	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=2 P=0 ECTS=4.48	1	2 September 2024												
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi												
	Dr. Susanah, M.Pd		Dr. Susanah, M.Pd		Dr. Agung Lukito, M.S.												
Model Pembelajaran	Project Based Learning																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	CPL-6	Mampu menggunakan ide-ide matematis untuk memecahkan masalah matematika.															
	CPL-9	Mampu merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi secara mandiri dan kritis penelitian pendidikan matematika kontemporer															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
	Matrik CPL - CPMK																
		CPMK	CPL-6	CPL-9													
Deskripsi Singkat MK	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
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini memberi mahasiswa wawasan, pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan inovasi dalam pembelajaran matematika. Cakupan materi meliputi konsep dasar inovasi, sejarah inovasi pembelajaran matematika, pendekatan/model/strategi/metode pembelajaran matematika dan level inovasinya, media dan multimedia pembelajaran matematika, pencarian contoh-contoh inovasi pembelajaran matematika, proses adaptasi inovasi, dan penciptaan inovasi. Pembelajaran matakuliah ini disajikan melalui kegiatan studi literatur, pencarian contoh inovasi di internet dan lapangan serta proyek pengembangan inovasi pada level yang diinginkan.																
Pustaka	Utama :																
	<ol style="list-style-type: none"> Adams, Dennis., Hamm, Marry. (2010). Demystify math, science, and technology : creativity, innovation, and problem solving . Lanham: Rowman & Littlefield. Greene, Leonard M. (2001). Internship: The Art of Innovation. New York: John Wiley & Sons. Siswono, Tatag Y.E. (2018). Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran Masalah: Fokus Pada Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif. Bandung: Rosdakarya. Vincent-Lancrin, Stéphan., Urgel, Joaquin., Kar, Soumyajit., and Jacotin, Gwénaél. (2019), Measuring Innovation in Education 2019: What Has Changed in the Classroom?, Educational Research and Innovation, Paris: OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/9789264311671-en 																
	Pendukung :																
Dosen Pengampu	Dr. Susanah, 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 konsep inovasi pembelajaran di abad 21.	Mengidentifikasi dan memberi contoh inovasi pembelajaran di abad 21.		Diskusi dan penugasan 2 X 50			0%
2	Memahami konsep inovasi pembelajaran di abad 21.	Mengidentifikasi dan memberi contoh inovasi pembelajaran di abad 21.		Diskusi dan penugasan 2 X 50			0%
3	Memahami penerapan teknologi informasi dan multimedia dalam pembelajaran matematika.	Memberi contoh penerapan teknologi informasi dan multimedia dalam pembelajaran matematika.	Bentuk Penilaian : Tes	Diskusi, penugasan dan presentasi 2 X 50			0%
4	Memahami penerapan teknologi informasi dan multimedia dalam pembelajaran matematika.	Memberi contoh penerapan teknologi informasi dan multimedia dalam pembelajaran matematika.		Diskusi, penugasan dan presentasi 2 X 50			0%
5	Presentrasi konsep/ide rancangan inovasi pembelajaran matematika (Individu)	Memilih ide/topik inovasi pembelajaran matematika		Diskusi dan presentasi 2 X 50			0%
6	Presentrasi konsep/ide rancangan inovasi pembelajaran matematika (Individu)	Memilih ide/topik inovasi pembelajaran matematika		Diskusi dan presentasi 2 X 50			0%
7	Workshop Pengembangan inovasi pembelajaran matematika	Menentukan dan merancang inovasi pembelajaran matematika		2 X 50			0%
8	UTS		Bentuk Penilaian : Tes	2 X 50			20%
9	Presentrasi rancangan inovasi pembelajaran matematika (Individu).	Presentrasi rancangan inovasi pembelajaran matematika yang telah dipilih		2 X 50			0%
10	Presentrasi rancangan inovasi pembelajaran matematika (Individu).	Presentrasi rancangan inovasi pembelajaran matematika yang telah dipilih		2 X 50			0%
11	Presentrasi rancangan inovasi pembelajaran matematika (Individu).	Presentrasi rancangan inovasi pembelajaran matematika yang telah dipilih	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	2 X 50			20%
12	Presentrasi rancangan inovasi pembelajaran matematika (Individu).	Presentrasi rancangan inovasi pembelajaran matematika yang telah dipilih		2 X 50			0%
13	Presentasi Laporan akhir hasil perancangan inovasi pembelajaran matematika	Simulasi penerapan inovasi pembelajaran matematika pada materi tertentu.		Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50			0%
14	Presentasi Laporan akhir hasil perancangan inovasi pembelajaran matematika	Simulasi penerapan inovasi pembelajaran matematika pada materi tertentu.	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50			5%

15	Presentasi Laporan akhir hasil perancangan inovasi pembelajaran matematika	Simulasi penerapan inovasi pembelajaran matematika pada materi tertentu.		Penugasan, presentasi dan diskusi 2 X 50			0%
16							50%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	15%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	10%
3.	Tes	20%
		45%

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.
- 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.
- 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 prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.