

	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																							
Inovasi Pembelajaran Matematika (Innovations in Mathematics Teaching)		8410203171	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=3	P=0	ECTS=6.72																							
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																							
		Dr. Susanah, M.Pd.		Dr. Susanah, M.Pd		AGUNG LUKITO																							
Model Pembelajaran	Project Based Learning																												
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																												
	CPL-7	Mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran matematika yang efektif dan inovatif																											
	CPL-8	Mampu mengerjakan suatu masalah yang kompleks dalam matematika dan pendidikan matematika, mempresentasikan, dan mendiskusikan hasilnya secara ilmiah baik secara lisan maupun tertulis.																											
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																												
	CPMK - 1	Mengidentifikasi dan memberi contoh inovasi pembelajaran di abad 21.																											
	CPMK - 2	Mengidentifikasi dan memberi contoh inovasi pembelajaran matematika																											
	CPMK - 3	Memahami penerapan teknologi informasi dan multimedia dalam pembelajaran matematika.																											
	CPMK - 4	Mengidentifikasi konsep/ide rancangan inovasi pembelajaran matematika berbasis ICT.																											
	CPMK - 5	Mengidentifikasi konsep/ide rancangan inovasi pembelajaran matematika berbasis ICT.																											
	CPMK - 6	Menentukan dan merancang inovasi pembelajaran matematika berbasis ICT secara umum.																											
	CPMK - 7	Menentukan dan merancang inovasi pembelajaran matematika berbasis ICT secara umum terkait materi matemati tertentu.																											
	CPMK - 8	Penerapan rancangan inovasi pembelajaran matematika berbasis ICT secara umum terkait materi matemati tertentu.																											
	Matrik CPL - CPMK																												
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-7</th> <th>CPL-8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-2</td><td>✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-3</td><td>✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-4</td><td>✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-5</td><td></td><td>✓</td></tr> <tr><td>CPMK-6</td><td></td><td>✓</td></tr> <tr><td>CPMK-7</td><td>✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-8</td><td></td><td>✓</td></tr> </tbody> </table>	CPMK	CPL-7	CPL-8	CPMK-1	✓		CPMK-2	✓		CPMK-3	✓		CPMK-4	✓		CPMK-5		✓	CPMK-6		✓	CPMK-7	✓		CPMK-8		✓
	CPMK	CPL-7	CPL-8																										
CPMK-1	✓																												
CPMK-2	✓																												
CPMK-3	✓																												
CPMK-4	✓																												
CPMK-5		✓																											
CPMK-6		✓																											
CPMK-7	✓																												
CPMK-8		✓																											
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																													

		<table><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><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></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></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></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></tr><tr><td>CPMK-5</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-6</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-7</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-8</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></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-5					✓	✓			✓								CPMK-6										✓	✓						CPMK-7												✓	✓	✓			CPMK-8															✓	✓
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-5					✓	✓			✓																																																																																																																																																																		
CPMK-6										✓	✓																																																																																																																																																																
CPMK-7												✓	✓	✓																																																																																																																																																													
CPMK-8															✓	✓																																																																																																																																																											
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 iterature, pencarian contoh inovasi di internet dan lapangan serta proyek pengembangan inovasi pada level yang diinginkan																																																																																																																																																																										
Pustaka	Utama :																																																																																																																																																																										
	1. [1]. Adams, Dennis., Hamm, Marry. (2010). Demystify math, science, and technology : creativity, innovation, and problem Solving. Lanham: Rowman & Littlefield [2]. Greene, Leonard M. (2001). Intership: The Art of Innovation. New York: John Wiley & Sons [3]. Siswono, Tatag Y.E. (2018). Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran Masalah: Fokus Pada Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif. Bandung: Rosdakarya [4]. 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 :																																																																																																																																																																										
	1. 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																																																																																																																																																																										
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.	mengutarakan ide atau pendapat inovasi pembelajaran di abad 21.	Kriteria: Kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, menyelesaikan soal, dan menyampaikan ide Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi 3 x 50 menit		Materi: Adams, Dennis., Hamm, Marry. (2010). Demystify math, science, and technology : creativity, innovation, and problem Solving. Lanham: Rowman & Littlefield Pustaka:	5%																																																																																																																																																																				
2	Memahami konsep inovasi pembelajaran matematika di abad 21.	Mengutarakan pendapat gagasan dan memberi contoh inovasi pembelajaran matematika	Kriteria: Kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, menyelesaikan soal, dan menyampaikan ide Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi 3 x 50 menit		Materi: Adams, Dennis., Hamm, Marry. (2010). Demystify math, science, and technology : creativity, innovation, and problem Solving. Lanham: Rowman & Littlefield Pustaka:	5%																																																																																																																																																																				

3	Memahami penerapan teknologi informasi dan multimedia dalam pembelajaran matematika	Menjelaskan penerapan teknologi informasi dan multimedia dalam pembelajaran matematika	Kriteria: Kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, menyelesaikan soal, dan menyampaikan ide Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Presentasi 3 x 50 menit		Materi: Adams, Dennis., Hamm, Marry. (2010). Demystify math, science, and technology : creativity, innovation, and problem Solving. Lanham: Rowman & Littlefield Pustaka: Materi: 1. Contoh-contoh inovasi pembelajaran matematika, proses adaptasi inovasi, dan penciptaan inovasi. Pustaka: Materi: macam-maca model pembelajaran Pustaka: [1]. Adams, Dennis., Hamm, Marry. (2010). Demystify math, science, and technology : creativity, innovation, and problem Solving. Lanham: Rowman & Littlefield [2]. Greene, Leonard M. (2001). Intership: The Art of Innovation. New York: John Wiley & Sons [3]. Siswono, Tatag Y.E. (2018). Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajuan Masalah: Fokus Pada Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif. Bandung: Rosdakarya [4]. 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/.....	5%
---	---	--	---	----------------------------	--	---	----

4	Memberi contoh penerapan teknologi informasi dan multimedia dalam pembelajaran matematika	Memberi contoh penerapan teknologi informasi dan multimedia dalam pembelajaran matematika	Kriteria: Kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, menyelesaikan soal, dan menyampaikan ide Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	Presentasi dan diskusi 3 x 50 menit		Materi: 1. Contoh-contoh inovasi pembelajaran matematika, proses adaptasi inovasi, dan penciptaan inovasi. Pustaka: [1]. Adams, Dennis., Hamm, Marry. (2010). <i>Demystify math, science, and technology : creativity, innovation, and problem Solving</i> . Lanham: Rowman & Littlefield [2]. Greene, Leonard M. (2001). <i>Intership: The Art of Innovation</i> . New York: John Wiley & Sons [3]. Siswono, Tatag Y.E. (2018). <i>Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran Masalah: Fokus Pada Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif</i> . Bandung: Rosdakarya [4]. Vincent-Lancrin, Stéphan., Urgel, Joaquin., Kar, Sourmyajit., and Jacotin, Gwénaél. (2019), <i>Measuring Innovation in Education 2019: What Has Changed in the Classroom?</i> , Educational Research and Innovation, Paris: OECD Publishing. https://doi.org/..... Materi: 2. Mengkaji Literature, pencarian contoh inovasi. Pustaka:	5%
5	Memberi contoh penerapan teknologi informasi dan multimedia dalam pembelajaran matematika	Memberi contoh penerapan teknologi informasi dan multimedia dalam pembelajaran matematika	Kriteria: Kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, menyelesaikan soal, dan menyampaikan ide Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Presentasi 3 x 50 menit		Materi: Pendekatan/model/strategi/metode pembelajaran matematika dan level inovasinya, media dan multimedia pembelajaran matematika Pustaka:	0%
6	Presentasi konsep/ide rancangan inovasi pembelajaran matematika (Individu)	Mampu menjelaskan konsep/ide rancangan inovasi pembelajaran matematika (Individu)	Kriteria: Kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, menyelesaikan soal, dan menyampaikan ide Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Presentasi 3 x 50 menit		Materi: Pendekatan/model/strategi/metode pembelajaran matematika dan level inovasinya, media dan multimedia pembelajaran matematika Pustaka:	5%

7	Mengidentifikasi rancangan inovasi pembelajaran matematika berbasis ICT secara umum terkait materi tertentu.	1. Menjelaskan pengembangan inovasi pembelajaran matematika 2. Mampu menentukan dan merancang inovasi pembelajaran matematika	Kriteria: Kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, menyelesaikan soal, dan menyampaikan ide Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Presentasi dan diskusi kolaboratif 3 x 50 menit		Materi: Adams, Dennis., Hamm, Marry. (2010). Demystify math, science, and technology : creativity, innovation, and problem Solving. Lanham: Rowman & Littlefield Pustaka:	2%
8	Mengidentifikasi inovasi pembelajaran matematika berbasis ICT	Menjelaskan ide inovasi pembelajaran matematika berbasis ICT pada materi tertentu	Kriteria: Mampu menjelaskan inovasi pembelajaran matematika pada materi tertentu Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Tes Sumatif Tengah Semester 3 x 50 menit		Materi: Adams, Dennis., Hamm, Marry. (2010). Demystify math, science, and technology : creativity, innovation, and problem Solving. Lanham: Rowman & Littlefield Pustaka:	5%
9	Mengidentifikasi konsep/ide inovasi pembelajaran matematika berbasis ICT	Menjelaskan konsep/ide inovasi pembelajaran matematika	Kriteria: Kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, menyelesaikan soal, dan menyampaikan ide Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Presentasi 3 x 50 menit		Materi: Simulasi penerapan inovasi pembelajaran matematika pada materi tertentu. Pustaka: [1]. Adams, Dennis., Hamm, Marry. (2010). Demystify math, science, and technology : creativity, innovation, and problem Solving. Lanham: Rowman & Littlefield [2]. Greene, Leonard M. (2001). Intership: The Art of Innovation. New York: John Wiley & Sons [3]. Siswono, Tatag Y.E. (2018). Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran Masalah: Fokus Pada Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif. Bandung: Rosdakarya [4]. 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/...	2%
10	Mentukan konsep/ide inovasi pembelajaran matematika berbasis ICT secara umum terkait materi tertentu.	Mampu menjelaskan rancangan inovasi pembelajaran matematika (secara individu)	Kriteria: Kemampuan menjelaskan rancangan inovasi pembelajaran matematika (secara individu) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Presentasi 3 x 50 menit		Materi: Adams, Dennis., Hamm, Marry. (2010). Demystify math, science, and technology : creativity, innovation, and problem Solving. Lanham: Rowman & Littlefield Pustaka:	3%

11	Menentukan konsep/ide inovasi pembelajaran matematika berbasis ICT secara umum	Presentasi rancangan inovasi pembelajaran matematika yang telah dipilih	Kriteria: Kemampuan menjelaskan rancangan inovasi pembelajaran matematika dengan detail Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Presentasi 3 x 50 menit		Materi: Simulasi penerapan inovasi pembelajaran matematika pada materi tertentu. Pustaka: [1]. Adams, Dennis., Hamm, Marry. (2010). <i>Demystify math, science, and technology : creativity, innovation, and problem Solving</i> . Lanham: Rowman & Littlefield [2]. Greene, Leonard M. (2001). <i>Intership: The Art of Innovation</i> . New York: John Wiley & Sons [3]. Siswono, Tatag Y.E. (2018). <i>Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran Masalah: Fokus Pada Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif</i> . Bandung: Rosdakarya [4]. Vincent-Lancrin, Stéphan., Urgel, Joaquin., Kar, Soumyajit., and Jacotin, Gwénaél. (2019), <i>Measuring Innovation in Education 2019: What Has Changed in the Classroom?</i> , Educational Research and Innovation, Paris: OECD Publishing. https://doi.org/...	1%
12	Menentukan rancangan inovasi pembelajaran matematika berbasis ICT secara umum terkait materi tertentu.	Presentasi rancangan inovasi pembelajaran matematika berbasis ICT secara umum terkait materi tertentu.	Kriteria: Kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, menyelesaikan soal, dan menyampaikan ide Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Presentasi dan diskusi 3 x 50 menit		Materi: Adams, Dennis., Hamm, Marry. (2010). <i>Demystify math, science, and technology : creativity, innovation, and problem Solving</i> . Lanham: Rowman & Littlefield Pustaka: Materi: 1. Contoh-contoh inovasi pembelajaran matematika, proses adaptasi inovasi, dan penciptaan inovasi. Pustaka:	2%

13	Merancang inovasi pembelajaran matematika berbasis ICT secara umum terkait materi tertentu.	presentasi rancangan inovasi pembelajaran matematika berbasis ICT secara umum terkait materi tertentu.	Kriteria: Simulasi penerapan inovasi pembelajaran matematika pada materi tertentu Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Presentasi 3 x 50 menit		Materi: Pendekatan/model/strategi/metode pembelajaran matematika dan level inovasinya, media dan multimedia pembelajaran matematika. Pustaka: [1]. Adams, Dennis., Hamm, Marry. (2010). <i>Demystify math, science, and technology : creativity, innovation, and problem Solving</i> . Lanham: Rowman & Littlefield [2]. Greene, Leonard M. (2001). <i>Intership: The Art of Innovation</i> . New York: John Wiley & Sons [3]. Siswono, Tatag Y.E. (2018). <i>Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran Masalah: Fokus Pada Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif</i> . Bandung: Rosdakarya [4]. Vincent-Lancrin, Stéphan., Urgel, Joaquin., Kar, Soumyajit., and Jacotin, Gwénaél. (2019). <i>Measuring Innovation in Education 2019: What Has Changed in the Classroom?</i> , Educational Research and Innovation, Paris: OECD Publishing. https://doi.org/.....	5%
14	Penerapan inovasi pembelajaran matematika yang telah dirancang pada materi matematika tertentu.	Simulasi penerapan inovasi pembelajaran matematika yang telah dirancang pada materi matematika tertentu.	Kriteria: Kemampuan menjelaskan penerapan inovasi pembelajaran matematika pada materi tertentu. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Presentasi 3 x 50 menit		Materi: Pendekatan/model/strategi/metode pembelajaran matematika dan level inovasinya, media dan multimedia pembelajaran matematika. Pustaka: [1]. Adams, Dennis., Hamm, Marry. (2010). <i>Demystify math, science, and technology : creativity, innovation, and problem Solving</i> . Lanham: Rowman & Littlefield [2]. Greene, Leonard M. (2001). <i>Intership: The Art of Innovation</i> . New York: John Wiley & Sons [3]. Siswono, Tatag Y.E. (2018). <i>Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran Masalah: Fokus</i>	2%

						Pada Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif. Bandung: Rosdakarya [4]. Vincent-Lancrin, Stéphan., Urgel, Joaquin., Kar, Soumyajit., and Jacotin, Gwénaél. (2019), <i>Measuring Innovation in Education 2019: What Has Changed in the Classroom?</i>, Educational Research and Innovation, Paris: OECD Publishing. https://doi.org/..... Materi: Simulasi penerapan inovasi pembelajaran matematika pada materi tertentu. Pustaka: [1]. Adams, Dennis., Hamm, Marry. (2010). <i>Demystify math, science, and technology : creativity, innovation, and problem Solving</i>. Lanham: Rowman & Littlefield [2]. Greene, Leonard M. (2001). <i>Intership: The Art of Innovation</i>. New York: John Wiley & Sons [3]. Siswono, Tatag Y.E. (2018). <i>Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran Masalah: Fokus Pada Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif</i>. Bandung: Rosdakarya [4]. Vincent-Lancrin, Stéphan., Urgel, Joaquin., Kar, Soumyajit., and Jacotin, Gwénaél. (2019), <i>Measuring Innovation in Education 2019: What Has Changed in the Classroom?</i>, Educational Research and Innovation, Paris: OECD Publishing. https://doi.org/..... Materi: Adams, Dennis., Hamm, Marry. (2010). <i>Demystify math, science, and technology : creativity, innovation, and problem Solving</i>. Lanham: Rowman & Littlefield Pustaka:
--	--	--	--	--	--	--

15	Penerapan inovasi pembelajaran matematika yang telah dirancang pada materi matematika tertentu.	Simulasi penerapan inovasi pembelajaran matematika pada materi tertentu.	Kriteria: Kemampuan menjelaskan inovasi pembelajaran matematika pada materi tertentu dengan jelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi 3 x 50 menit		Materi: Pendekatan/model/strategi/metode pembelajaran matematika dan level inovasinya, media dan multimedia pembelajaran matematika. Pustaka:	3%
16	Presentasi penerapan inovasi pembelajaran matematika (Individu)	Kemampuan menjelaskan penerapan inovasi pembelajaran matematika pada materi tertentu	Kriteria: 1. Kesesuaian proyek final sesuai ketentuan 2. Simulasi penerapan inovasi pembelajaran matematika yang telah dirancang pada materi matematika tertentu. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	PjBL 3x50 menit		Materi: Adams, Dennis., Hamm, Marry. (2010). <i>Demystify math, science, and technology : creativity, innovation, and problem Solving</i> . Lanham: Rowman & Littlefield Pustaka: Materi: UAS Pustaka: Materi: Pendekatan/model/strategi/metode pembelajaran matematika dan level inovasinya, media dan multimedia pembelajaran matematika. Pustaka: [1]. Adams, Dennis., Hamm, Marry. (2010). <i>Demystify math, science, and technology : creativity, innovation, and problem Solving</i> . Lanham: Rowman & Littlefield [2]. Greene, Leonard M. (2001). <i>Intership: The Art of Innovation</i> . New York: John Wiley & Sons [3]. Siswono, Tatag Y.E. (2018). <i>Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran Masalah: Fokus Pada Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif</i> . Bandung: Rosdakarya [4]. Vincent-Lancrin, Stéphan., Urgel, Joaquin., Kar, Soumyajit., and Jacotin, Gwénaél. (2019). <i>Measuring Innovation in Education 2019: What Has Changed in the Classroom?, Educational Research and Innovation</i> , Paris: OECD Publishing. https://doi.org/..... Materi: UAS Pustaka: [1]. Adams, Dennis., Hamm, Marry. (2010). <i>Demystify</i>	50%

						math, science, and technology : creativity, innovation, and problem Solving. Lanham: Rowman & Littlefield [2]. Greene, Leonard M. (2001). <i>Intership: The Art of Innovation</i>. New York: John Wiley & Sons [3]. Siswono, Tatag Y.E. (2018). <i>Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran Masalah: Fokus Pada Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif</i>. Bandung: Rosdakarya [4]. Vincent-Lancrin, Stéphan., Urgel, Joaquin., Kar, Soumyajit., and Jacotin, Gwénaél. (2019), <i>Measuring Innovation in Education 2019: What Has Changed in the Classroom?</i>, Educational Research and Innovation, Paris: OECD Publishing. https://doi.org/.....	
--	--	--	--	--	--	---	--

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	40.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
3.	Penilaian Portofolio	9.5%
		100%

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.

Koordinator Program Studi S2
Pendidikan Matematika



AGUNG LUKITO
NIDN 0004016204

UPM Program Studi S2
Pendidikan Matematika



NIDN 0724078901

File PDF ini digenerate pada tanggal 30 November 2025 Jam 03:48 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

