

		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																																
Pengembangan Media dan Pembelajarannya (Developing Media and Its Learning)		8410202155			T=2 P=0 ECTS=4.48		3	14 Desember 2025																																
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																		
						AGUNG LUKITO																																		
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																																							
		<table border="1"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-6</td> <td>CPL-9</td> </tr> </table>							CPMK	CPL-6	CPL-9																													
	CPMK	CPL-6	CPL-9																																					
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																								
	<table border="1"> <tr> <td rowspan="2">CPMK</td> <td colspan="16">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> </table>							CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																								
Deskripsi Singkat MK																																								
Pustaka	Utama :																																							
	Pendukung :																																							
Dosen Pengampu	Dr. Agung Lukito, M.S. Dr. Janet Trineke Manoy, M.Pd. Dr. Siti Khabibah, 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			Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Penjelasan tentang media pembelajaran matematika sebagai representasi objek matematik			5%																																	

2			Kriteria: Tampilan Slide power point dan Video tentang media pembelajaran matematika Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Presentasi mahasiswa terkait : ● Konsep media pembelajaran matematika ● Karakteristik media pembelajaran matematika			5%
3			Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Presentasi mahasiswa terkait jenis-jenis dan sifat media pembelajaran matematika			5%
4		1. 2.● Mengidentifikasi komponen media pembelajaran yang relevan ● Meneksplorasi hubungan antarkomponen media pembelajaran ● Menentukan tujuan media pembelajaran	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Menganalisis contoh-contoh media pembelajaran			5%

5	Merancang dan memproduksi media pembelajaran manipulatif	● Merancang media pembelajaran manipulatif untuk topik matematika tertentu ● Memproduksi media pembelajaran manipulatif untuk topik matematika tertentu	Kriteria: Kuantitatif & Non-tes (Unjuk kerja laporan) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Merancang dan memproduksi media pembelajaran manipulatif		Materi: 1. Buku matematika, baik buku siswa maupun buku guru. 2. Bell-Gredler, Margaret E. 1986. Learning and Instruction. New York: Macmillan Publishing Company. 3. Fenrich, P. (1997). Practical Guidelines For Creating Instructional Multimedia Application. USA: Harcourt Brace College Publisher. 4. Heinich, R., Molenda. (1999). Instructional Media and Technologies for Learning. USA: Prentice Hall. 5. Jurnal Pendidikan, baik luar negeri maupun dalam negeri 6. Kurikulum sekolah 7. Robert Heinich Merrill, (2002) Instruction Media and Technologies for learning 8. 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. 9. Manoy, J.T. (2021) Flipbook Media Pembelajaran Matematika SMP Kelas VIII (Manual) Pustaka:	18%
---	--	--	--	--	--	--	-----

6	Merancang dan memproduksi media pembelajaran manipulatif	● Merancang media pembelajaran manipulatif untuk topik matematika tertentu ● Memproduksi media pembelajaran manipulatif untuk topik matematika tertentu	Kriteria: Kuantitatif & Non-tes (Unjuk kerja laporan) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Merancang dan memproduksi media pembelajaran manipulatif		Materi: 1. Buku matematika, baik buku siswa maupun buku guru. 2. Bell-Gredler, Margaret E. 1986. Learning and Instruction. New York: Macmillan Publishing Company. 3. Fenrich, P. (1997). Practical Guidelines For Creating Instructional Multimedia Application. USA: Harcourt Brace College Publisher. 4. Heinich, R., Molenda. (1999). Instructional Media and Technologies for Learning. USA: Prentice Hall. 5. Jurnal Pendidikan, baik luar negeri maupun dalam negeri 6. Kurikulum sekolah 7. Robert Heinich Merrill, (2002) Instruction Media and Technologies for learning 8. 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. 9. Manoy, J.T. (2021) Flipbook Media Pembelajaran Matematika SMP Kelas VIII (Manual) Pustaka:	0%
---	--	--	--	--	--	--	----

7	Merancang dan memproduksi media pembelajaran manipulatif	● Menyajikan rancangan media pembelajaran manipulatif untuk topik matematika tertentu ● Menyajikan produk media pembelajaran manipulatif untuk topik matematika tertentu	Kriteria: Kuantitatif & Non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi rancangan media pembelajaran manipulatif		Materi: 1. Buku matematika, baik buku siswa maupun buku guru. 2. Bell-Gredler, Margaret E. 1986. Learning and Instruction. New York: Macmillan Publishing Company. 3. Fenrich, P. (1997). Practical Guidelines For Creating Instructional Multimedia Application. USA: Harcourt Brace College Publisher. 4. Heinich, R., Molenda. (1999). Instructional Media and Technologies for Learning. USA: Prentice Hall. 5. Jurnal Pendidikan, baik luar negeri maupun dalam negeri 6. Kurikulum sekolah 7. Robert Heinich Merrill, (2002) Instruction Media and Technologies for learning 8. 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. 9. Manoy, J.T, (2021) Flipbook Media Pembelajaran Matematika SMP Kelas VIII (Manual) Pustaka:	14%
---	--	---	--	---	--	--	-----

8	Merancang dan memproduksi media pembelajaran manipulatif	● Menyajikan rancangan media pembelajaran manipulatif untuk topik matematika tertentu ● Menyajikan produk media pembelajaran manipulatif untuk topik matematika tertentu	Kriteria: Kuantitatif & Non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi rancangan media pembelajaran manipulatif		Materi: 1. Buku matematika, baik buku siswa maupun buku guru. 2. Bell-Gredler, Margaret E. 1986. Learning and Instruction. New York: Macmillan Publishing Company. 3. Fenrich, P. (1997). Practical Guidelines For Creating Instructional Multimedia Application. USA: Harcourt Brace College Publisher. 4. Heinich, R., Molenda. (1999). Instructional Media and Technologies for Learning. USA: Prentice Hall. 5. Jurnal Pendidikan, baik luar negeri maupun dalam negeri 6. Kurikulum sekolah 7. Robert Heinich Merrill, (2002) Instruction Media and Technologies for learning 8. 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. 9. Manoy, J.T. (2021) Flipbook Media Pembelajaran Matematika SMP Kelas VIII (Manual) Pustaka:	0%
---	--	---	--	---	--	--	----

9	Merancang dan memproduksi media pembelajaran manipulatif	● Menyajikan rancangan media pembelajaran manipulatif untuk topik matematika tertentu ● Menyajikan produk media pembelajaran manipulatif untuk topik matematika tertentu	Kriteria: Kuantitatif & Non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi rancangan media pembelajaran manipulatif		Materi: 1. Buku matematika, baik buku siswa maupun buku guru. 2. Bell-Gredler, Margaret E. 1986. Learning and Instruction. New York: Macmillan Publishing Company. 3. Fenrich, P. (1997). Practical Guidelines For Creating Instructional Multimedia Application. USA: Harcourt Brace College Publisher. 4. Heinich, R., Molenda. (1999). Instructional Media and Technologies for Learning. USA: Prentice Hall. 5. Jurnal Pendidikan, baik luar negeri maupun dalam negeri 6. Kurikulum sekolah 7. Robert Heinich Merrill, (2002) Instruction Media and Technologies for learning 8. 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. 9. Manoy, J.T, (2021) Flipbook Media Pembelajaran Matematika SMP Kelas VIII (Manual) Pustaka:	0%
---	--	---	--	---	--	--	----

10	Merancang dan memproduksi media pembelajaran berbasis IT	● Menyajikan rancangan media pembelajaran berbasis IT untuk topik matematika tertentu ● Menyajikan produk media pembelajaran berbasis IT untuk topik matematika tertentu	Kriteria: Kuantitatif & Non-tes (Unjuk kerja laporan) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Merancang media pembelajaran berbasis IT		Materi: [1]. Kurikulum sekolah [2]. Buku matematika sekolah, baik buku siswa maupun buku guru [3]. Ivers, K. S. & Barron, A. E. 2009. Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing. Libraries Unlimited. [4]. Gredler, M. E. 2009. Learning and Instruction: Theory into Practice. Merrill Pearson Education, Inc. [5]. Janet Trineke Manoy, 2021. Seri Media Pembelajaran Manual Kelas VIII. Flipbook [6]. Berbagai jurnal pendidikan terbitan baik luar negeri maupun dalam negeri Pustaka: ----- Materi: [7]. Lang-Raad, N. D. & Marzano, R. J. 2019. The New Art and Science of Teaching Mathematics. Solution Tree Press. Pustaka: ----- Materi: Prinsip-prinsip perancangan dan produksi media pembelajaran berbasis TI Pustaka:	27%
----	--	---	--	--	--	--	-----

11	Merancang dan memproduksi media pembelajaran berbasis IT	● Menyajikan rancangan media pembelajaran berbasis IT untuk topik matematika tertentu ● Menyajikan produk media pembelajaran berbasis IT untuk topik matematika tertentu	Kriteria: Kuantitatif & Non-tes (Unjuk kerja laporan) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Merancang media pembelajaran berbasis IT		Materi: [1]. Kurikulum sekolah [2]. Buku matematika sekolah, baik buku siswa maupun buku guru [3]. Ivers, K. S. & Barron, A. E. 2009. Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing. Libraries Unlimited. [4]. Gredler, M. E. 2009. Learning and Instruction: Theory into Practice. Merrill Pearson Education, Inc. [5]. Janet Trineke Manoy, 2021. Seri Media Pembelajaran Manual Kelas VIII. Flipbook [6]. Berbagai jurnal pendidikan terbitan baik luar negeri maupun dalam negeri Pustaka: ----- Materi: [7]. Lang-Raad, N. D. & Marzano, R. J. 2019. The New Art and Science of Teaching Mathematics. Solution Tree Press. Pustaka: ----- Materi: Prinsip-prinsip perancangan dan produksi media pembelajaran berbasis TI Pustaka:	0%
----	--	---	--	--	--	--	----

12	Merancang dan memproduksi media pembelajaran berbasis IT	- Menyajikan rancangan media pembelajaran berbasis IT untuk topik matematika tertentu - Menyajikan produk media pembelajaran berbasis IT untuk topik matematika tertentu	Kriteria: Kuantitatif & Non-tes (Unjuk kerja laporan) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Merancang media pembelajaran berbasis IT		Materi: [1]. Kurikulum sekolah [2]. Buku matematika sekolah, baik buku siswa maupun buku guru [3]. Ivers, K. S. & Barron, A. E. 2009. Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing. Libraries Unlimited. [4]. Gredler, M. E. 2009. Learning and Instruction: Theory into Practice. Merrill Pearson Education, Inc. [5]. Janet Trineke Manoy, 2021. Seri Media Pembelajaran Manual Kelas VIII. Flipbook [6]. Berbagai jurnal pendidikan terbitan baik luar negeri maupun dalam negeri Pustaka: Materi: [7]. Lang-Raad, N. D. & Marzano, R. J. 2019. The New Art and Science of Teaching Mathematics. Solution Tree Press. Pustaka: Materi: Prinsip-prinsip perancangan dan produksi media pembelajaran berbasis TI Pustaka:	0%
13		- Menyajikan rancangan media pembelajaran berbasis TI untuk topik matematika tertentu - Menyajikan produk media pembelajaran berbasis TI untuk topik matematika tertentu	Kriteria: Kuantitatif & Non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Menyajikan rancangan dan produk media pembelajaran berbasis TI			21%
14		- Menyajikan rancangan media pembelajaran berbasis TI untuk topik matematika tertentu - Menyajikan produk media pembelajaran berbasis TI untuk topik matematika tertentu	Kriteria: Kuantitatif & Non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Menyajikan rancangan dan produk media pembelajaran berbasis TI			0%
15		- Menyajikan rancangan media pembelajaran berbasis TI untuk topik matematika tertentu - Menyajikan produk media pembelajaran berbasis TI untuk topik matematika tertentu	Kriteria: Kuantitatif & Non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Menyajikan rancangan dan produk media pembelajaran berbasis TI			0%

16		- Menyajikan rancangan media pembelajaran berbasis TI untuk topik matematika tertentu - Menyajikan produk media pembelajaran berbasis TI untuk topik matematika tertentu	Kriteria: Kuantitatif & Non-tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Menyajikan rancangan dan produk media pembelajaran berbasis TI		0%
----	--	---	--	--	--	----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	20%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	80%
		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.