

		<p align="center"><b>Universitas Negeri Surabaya</b>  <b>Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam</b>  <b>Program Studi S2 Pendidikan Matematika</b></p>					<b>Kode Dokumen</b>																																	
<p align="center"><b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b></p>																																								
<b>MATA KULIAH (MK)</b>		<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>		<b>BOBOT (sks)</b>		<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>																																
Praktek Pengalaman Lapangan (Internship)		8410202150			T=1 P=0 ECTS=2.24	3	8 Desember 2025																																	
<b>OTORISASI</b>		<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Koordinator Program Studi</b>																																		
		.....		.....		AGUNG LUKITO																																		
<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning																																							
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																																							
	<b>CPL-3</b>	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																						
	<b>CPL-7</b>	Mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran matematika yang efektif dan inovatif																																						
	<b>CPL-8</b>	Mampu mengerjakan suatu masalah yang kompleks dalam matematika dan pendidikan matematika, mempresentasikan, dan mendiskusikan hasilnya secara ilmiah baik secara lisan maupun tertulis.																																						
	<b>CPL-9</b>	Mampu merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi secara mandiri dan kritis penelitian pendidikan matematika kontemporer																																						
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																							
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																							
		<table border="1"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-3</td> <td>CPL-7</td> <td>CPL-8</td> <td>CPL-9</td> </tr> </table>							CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-8	CPL-9																											
	CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-8	CPL-9																																			
	<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																							
	<table border="1"> <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> </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																								
<b>Deskripsi Singkat MK</b>																																								
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																							
	<b>Pendukung :</b>																																							
<b>Dosen Pengampu</b>	Dr. Rini Setianingsih, M.Kes. Dr. Agung Lukito, M.S. Dr. Janet Trineke Manoy, M.Pd. Dr. Ismail, M.Pd.																																							
<b>Mg Ke-</b>	<b>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>	<b>Penilaian</b>		<b>Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu ]</b>		<b>Materi Pembelajaran [ Pustaka ]</b>	<b>Bobot Penilaian (%)</b>																																	
		<b>Indikator</b>	<b>Kriteria &amp; Bentuk</b>	<b>Luring (offline)</b>	<b>Daring (online)</b>																																			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																	

1		Mahasiswa mampu menjelaskan tentang pengertian media pembelajaran	<b>Kriteria:</b> Kuantitatif dan tes  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	- Penjelasan tentang pengertian media pembelajaran - Mendalami video media pembelajaran matematika sebagai sumber inspirasi mahasiswa	Daring/online	<b>Materi:</b> 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) <b>Pustaka:</b>  <b>Materi:</b> Mengkaji konsep, jenis/klasifikasi, fungsi, dasar-dasar pengembangan media, serta merancang, memilih, dan memproduksi media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual) dan TIK. Perkuliahan ini akan dilaksanakan melalui pemaparan teori, penugasan proyek, presentasi dan diskusi. <b>Pustaka:</b>	5%
2	1. Menjelaskan karakteristik media pembelajaran 2. Mendalami video media pembelajaran matematika sebagai sumber inspirasi.		<b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Mahasiswa mempresentasikan terkait karakteristik dari media pembelajaran matematika			5%

3		Mahasiswa dapat menjelaskan tentang jenis-jenis dan sifat media pembelajaran matematika	<b>Kriteria:</b> Kuantitas dan Tes  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Presentasi mahasiswa terkait jenis-jenis dan sifat media pembelajaran			5%
4			<b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Presentasi terrkait contoh-contoh media pembelajaran matematika			5%
5			<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Merancang media pembelajaran manual			18%
6	Mahasiswa mampu merancang media pembelajaran manual	Merancang dan memproduksi media pembelajaran manual	<b>Kriteria:</b> Merancang dan memproduksi media pembelajaran manual  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Merancang media pembelajaran manual			0%
7	Mahasiswa mampu merancang media pembelajaran manual		<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Merancang media pembelajaran manual			14%
8	Mahasiswa mampu merancang media pembelajaran manual		<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Merancang media pembelajaran manual			0%
9	Mahasiswa mampu merancang media pembelajaran manual		<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Merancang media pembelajaran manual			0%
10	Mahasiswa dapat merancang dan memproduksi media pembelajaran berbasis IT		<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Merancang dan memproduksi media pembelajaran berbasis IT			27%
11	Mahasiswa dapat merancang dan memproduksi media pembelajaran berbasis IT		<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Merancang dan memproduksi media pembelajaran berbasis IT			0%
12	Mahasiswa dapat merancang dan memproduksi media pembelajaran berbasis IT		<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Merancang dan memproduksi media pembelajaran berbasis IT			0%
13	Mahasiswa dapat mempresentasikan hasil rancangan dan produk media pembelajaran berbasis IT yang dibuat		<b>Kriteria:</b> Kuantitatif & Non-tes  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Mempresentasikan hasil rancanganh dan produksi media pembelajaran berbasis IT yang dibuat			21%
14	Mahasiswa dapat mempresentasikan hasil rancangan dan produk media pembelajaran berbasis IT yang dibuat		<b>Kriteria:</b> Kuantitatif & Non-tes  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Mempresentasikan hasil rancanganh dan produksi media pembelajaran berbasis IT yang dibuat			0%
15	Mahasiswa dapat mempresentasikan hasil rancangan dan produk media pembelajaran berbasis IT yang dibuat		<b>Kriteria:</b> Kuantitatif & Non-tes  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Mempresentasikan hasil rancanganh dan produksi media pembelajaran berbasis IT yang dibuat			0%

16	Mahasiswa dapat mempresentasikan hasil rancangan dan produk media pembelajaran berbasis IT yang dibuat		<b>Kriteria:</b> Kuantitatif & Non-tes  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Mempresentasikan hasil rancangan dan produksi media pembelajaran berbasis IT yang dibuat			0%
----	--	--	--	--	--	--	----

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

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