



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**  
**PRODI TADRIS MATEMATIKA**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

MATA KULIAH	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	TANGGAL PENYUSUNAN		
Media Pembelajaran Berbasis IT		Matakuliah Utama	2	5	September 2024		
OTORISASI	<b>Dosen Pengembang RPS</b>  <b>Betti Dian Wahyuni, M.Pd. Mat</b> NIP. 198103302023212015		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Koordinator Prodi</b>		
					 <b>Dr. Svaipul Amri, M.Pd.</b> NIP. 196904031994121001		
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>A. CPL-Prodi yang dibebankan pada MK</b>						
	CPL-1 (S9)	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.					
	CPL-2 (PP6)	Menggunakan teknologi guna pengembangan pembelajaran matematika dan pengembangan ilmu matematika itu sendiri.					
	CPL-3 (PP8)	Melakukan berbagai jenis penelitian dan pengembangan media dalam pendidikan matematika					
	CPL-4 (KU1)	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.					
	CPL-5 (KK2)	Mampu mengembangkan media pembelajaran matematika yang termutakhir dan bermanfaat bagi masyarakat Bengkulu khususnya dan masyarakat global umumnya.					
	<b>B. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>						
	CPMK- 1	Mampu <b>menunjukkan</b> sikap bertanggung jawab atas pekerjaan dalam kegiatan pengembangan media pembelajaran berbasis IT secara mandiri (CPL-1).					
	CPMK-2	Mampu <b>memahami</b> dan <b>menggunakan</b> teknologi informasi (IT) untuk pengembangan media dalam pembelajaran matematika dan pengembangan ilmu matematika itu sendiri (CPL-2).					
	CPMK-3	Mampu <b>mengimplementasi</b> hasil pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi (IT) pada pendidikan matematika dalam berbagai jenis kegiatan penelitian (CPL-3).					
	CPMK-4	Mampu <b>menerapkan</b> pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan media berbasis IT pada penelitian bidang pendidikan matematika (CPL-4).					

	CPMK-5	Mampu <b>mengembangkan</b> media pembelajaran berbasis IT pada pembelajaran matematika yang termutakhir dan bermanfaat bagi masyarakat Bengkulu khususnya dan masyarakat global umumnya. (CPL-5).
<b>C. Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)</b>		
	Sub-CPMK1	Mampu menjelaskan tentang Media, Sumber belajar, & E-Learning (C2)(C3).
	Sub-CPMK2	Mampu menjelaskan Strategi memadukan teknologi dan media pembelajaran (C2)(C3)
	Sub-CPMK3	Mampu menjelaskan tentang Media pembelajaran Berbasis Visual & Audio Visual (C2) )(C3)
	Sub-CPMK4	Mampu menjelaskan tentang Multimedia pembelajaran interaktif (C2)(C3)
	Sub-CPMK5	-Mampu menjelaskan jenis-jenis Model Pengembangan Media Pembelajaran (C2)(C3) -Mampu menjelaskan dan menentukan kriteria penilaian hasil pengembangan media pembelajaran (C2)(C3)(C4)
	Sub-CPMK6	Mampu menjelaskan dan mengembangkan Media pembelajaran Berbasis Blog (C2) (C3)(C4)(C5)(C6)
	Sub-CPMK7	Mampu menjelaskan dan mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ms. Power Point (C2)(C3)(C4)(C5)(C6)
	Sub-CPMK8	Mampu menjelaskan dan mengembangkan Media pembelajaran audio visual (Video Youtube) (C2)(C3)(C4)(C5)(C6)
	Sub-CPMK9	Mampu menjelaskan dan mengembangkan Media Game Matematika Berbasis Android dengan Kodular (C2) (C3)(C4)(C5)(C6)
	Sub-CPMK10	Mampu menjelaskan dan mengembangkan Media Lembar Kerja Interaktif berbantu aplikasi Geogebra (materi 3D) (C2)(C3)(C4)(C5)(C6)
	Sub-CPMK11	Mampu menjelaskan Media e-Book/E-Modul/E-LKPD Berbasis audio visual dengan flipperbook (C2)(C3)(C4)
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah ini membahas berbagai aspek Literasi digital yang merupakan tuntutan penting di Era 4.0. Pembahasan diarahkan agar mahasiswa memiliki kecakapan menggunakan media digital dan alat-alat komunikasi (IT) dan mampu mengembangkan media pembelajaran yang relevan untuk mendukung pembelajaran (khususnya matematika).	
<b>Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendahuluan: Media dan Sumber Belajar</li> <li>2. Strategi memadukan teknologi &amp; Media Pembelajaran</li> <li>3. Media Pembelajaran Berbasis Visual &amp; Audio Visual</li> <li>4. Multi Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>5. Pengembangan Media Pembelajaran(Jenis-jenis Model Pengembangan)</li> <li>6. Penilaian Hasil Pengembangan Media Pembelajaran</li> <li>7. Media Pembelajaran Berbasis Blog</li> <li>8. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point</li> <li>9. Media pembelajaran audio visual (Video Youtube)</li> <li>10. Media Game Matematika Berbasis Android dengan Kodular</li> <li>11. Media Lembar Kerja Interaktif berbantu aplikasi Geogebra (materi 3D)</li> <li>12. Media e-Book/E-Modul/E-LKPD Berbasis audio visual dengan flipperbook</li> </ol>	
<b>Pustaka</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sam Gliksman (2015), <i>Creating Media for Learning</i> #edisi 1st. Publisher: Corwin</li> </ol>	

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Pujrianto (2018), <i>Teknologi Untuk pengembangan Media dan Pembelajaran</i>. Yogyakarta: UNY Press</li> <li>3. Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, &amp; Aditin Putria (2019), <i>Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya</i>. Jakarta: Remaja Rosda Karya.</li> <li>4. Ani Cahyadi (2019), <i>Pengembangan Media &amp; Sumber Belajar: Teori dan Prosedur</i>. Serang: Laksita Indonesia.</li> <li>5. Nanang Priatna &amp; Muhammad Arsani (2019), <i>Media Pembelajaran Matematika dengan Geogebra</i>. Jakarta: Remaja Rosda Karya.</li> <li>6. Cecep Kustandi &amp; Daddy Darmawan (2020), <i>Pengembangan Media Pembelajaran</i>. Jakarta: Prenada Media Grup.</li> </ol>	
<b>Media Pembelajaran</b>	Perangkat Lunak: Ms. Office & Power Point, Whatapps Group, Zoom Meeting, Siakad	Perangkat Keras: Papan tulis, Laptop, & LCD
<b>Team Teaching</b>	-	
<b>Matakuliah Syarat</b>		

Minggu ke-	Sub-CP-MK (Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran	Materi	Bobot nilai Tugas (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	<b>Sub-CPMK1</b> Mampu melakukan kesepakatan kontrak kuliah  Mampu menjelaskan tentang Media, Sumber Belajar, & E-Learning (C2)(C3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ketepatan menjelaskan tentang pengertian Media, media pembelajaran, jenis-jenis, fungsi dan manfaatnya</li> <li>– Ketepatan memberikan contoh media pembelajaran</li> <li>– Ketepatan menjelaskan pengertian sumber belajar</li> <li>– Ketepatan menjelaskan landasan penggunaan media dan sumber belajar</li> <li>– Ketepatan menjelaskan tentang E-learning &amp; macam-macamnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Kriteria :</b> Ketepatan menjelaskan, ketepatan menerapkan, &amp; keaktifan/partisipasi</li> <li>- <b>Bentuk non tes</b> Tanya jawab</li> </ul>	Ceramah, Tanya jawab	Rencana perkuliahan & lingkup mata kuliah Media Pembelajaran Berbasis IT  Pendahuluan: Media, Sumber Belajar, & E-Learning	5
2	<b>Sub-CPMK2</b> Mampu menjelaskan tentang Strategi memadukan teknologi dan Media pembelajaran (C2) (C3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ketepatan menjelaskan sejarah teknologi &amp; perkembangannya sebagai media pembelajaran</li> <li>– Menjelaskan strategi dalam memadukan IT dan media pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Kriteria :</b> Ketepatan menjelaskan, ketepatan mengidentifikasi, &amp; keaktifan/partisipasi</li> <li>- <b>Bentuk non tes</b> Tugas: membuat resume materi yang telah dibahas</li> </ul>	Diskusi kelompok, ceramah, dan penugasan.	Strategi memadukan teknologi dan Media pembelajaran	5
3	<b>Sub-CPMK3</b> Mampu menjelaskan tentang media pembelajaran berbasis visual (C2)(C3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ketepatan menjelaskan media berbasis visual</li> <li>– Ketepatan menjelaskan karakteristik media berbasis visual</li> <li>– Ketepatan mengidentifikasi jenis media dalam menggunakan media visual</li> <li>– Ketepatan menjelaskan manfaat media berbasis visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Kriteria :</b> Ketepatan menjelaskan, ketepatan mengidentifikasi, &amp; keaktifan/pertisipasi</li> <li>- <b>Bentuk non tes</b> Tugas: membuat resume materi yang telah dibahas</li> </ul>	Diskusi kelompok, ceramah, dan penugasan.	Media pembelajaran Berbasis Visual	5
4,5	<b>Sub-CPMK4</b> Mampu Multi Media pembelajaran Interaktif (C2)(C3)(C4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ketepatan menjelaskan pengertian multimedia pembelajaran</li> <li>– Ketepatan menjelaskan prinsip multimedia interaktif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Kriteria :</b> Ketepatan menjelaskan, ketepatan mengidentifikasi, &amp; keaktifan/pertisipasi</li> </ul>	Diskusi kelompok, ceramah, dan penugasan.	Multi Media pembelajaran Interaktif	10

Minggu ke-	Sub-CP-MK (Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran	Materi	Bobot nilai Tugas (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ketepatan menjelaskan level interaktivitas</li> <li>– Ketepatan menjelaskan dan mengidentifikasi komponen multimedia interaktif</li> <li>– Ketepatan menjelaskan dan mengimplementasi strategi multimedia interaktif</li> <li>– Ketepatan menjelaskan manfaat multimedia interaktif</li> </ul>	<p><b>– Bentuk non tes</b> Tugas: membuat resume materi yang telah dibahas</p>			
6,7,8	<b>Sub-CPMK5</b> Mampu menjelaskan jenis-jenis Model Pengembangan Media Pembelajaran dan menentukan kriteria penilaian hasil pengembangan media pembelajaran (C2) (C3)(C4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ketepatan menjelaskan tentang jenis-jenis model pengembangan media</li> <li>– Ketepatan menjelaskan criteria penilaian hasil pengembangan media</li> <li>– Ketepatan menghitung tingkat validitas dan reliabilitas media hasil pengembangan</li> </ul>	<p><b>- Kriteria :</b> Ketepatan menjelaskan, ketepatan menerapkan konsep, &amp; keaktifan/partisipasi</p> <p><b>– Bentuk non tes</b> Tugas: praktik menghitung dan menentukan tingkat validitas dan reliabilitas suatu media hasil pengembangan dengan SPSS</p>	Diskusi kelompok, ceramah, dan penugasan.	Pengembangan Media Pembelajaran (Jenis-jenis Model Pengembangan Media Pembelajaran)	15
9	<b>Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</b>					
10	<b>Sub-CPMK6</b> Mampu mengembangkan media blog pembelajaran (matematika) (C2)(C3)(C4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ketepatan menjelaskan tentang Blog, Blogging, Blogger, dan Hostinger</li> <li>– Ketepatan menjelaskan tujuan, manfaat/kegunaan, sasaran media berupa blog pembelajaran</li> <li>– Ketepatan menjelaskan isi Blog</li> <li>– Keterampilan praktik membuat media Blog Pembelajaran matematika</li> </ul>	<p><b>- Kriteria :</b> Ketepatan menjelaskan, ketepatan menerapkan konsep, keterampilan praktik, &amp; keaktifan/partisipasi</p> <p><b>– Bentuk non tes</b> Tugas praktik membuat media Blog Pembelajaran</p>	Diskusi kelompok, ceramah, dan penugasan.	Media pembelajaran Berbasis Blog	10
11	<b>Sub-CPMK7</b> Mampu mengembangkan media Interaktif Berbasis Ms. Power Point	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ketepatan menjelaskan tentang media interaktif</li> <li>– Ketepatan menjelaskan jenis, tujuan, manfaat/kegunaan, sasaran media</li> </ul>	<p><b>- Kriteria :</b> Ketepatan menjelaskan, ketepatan menerapkan konsep, keterampilan praktik, &amp; keaktifan/partisipasi</p>	Diskusi kelompok, ceramah, dan penugasan.	Media Interaktif Berbasis Ms. Power Point	10

Minggu ke-	Sub-CP-MK (Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran	Materi	Bobot nilai Tugas (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	(matematika) (C2)(C3)(C4)	interaktif <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ketepatan menjelaskan dan keterampilan menggunakan Ms Power Point</li> <li>– Keterampilan praktik membuat media Interaktif berbasis power point pada Pembelajaran matematika</li> </ul>	<b>– Bentuk non tes</b> Tugas praktik membuat media Interaktif berbasis power point			
12	<b>Sub-CPMK8</b> Mampu mengembangkan media pembelajaran audio visual (video pembelajaran matematika) (C2)(C3)(C4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ketepatan menjelaskan tentang media audio visual</li> <li>– Ketepatan menjelaskan jenis, tujuan, manfaat/kegunaan, sasaran media audio visual</li> <li>– Ketepatan menjelaskan tentang media youtube dan langkah-langkah upload video ke youtube</li> <li>– Keterampilan praktik membuat media audio visual (Video Youtube)</li> </ul>	<b>- Kriteria :</b> Ketepatan menjelaskan, ketepatan menerapkan konsep, keterampilan praktik, & keaktifan/partisipasi  <b>– Bentuk non tes</b> Tugas praktik membuat media video pembelajaran matematika dan di upload di youtube	Diskusi kelompok, ceramah, dan penugasan.	Media pembelajaran audio visual (Video You tube)	10
13	<b>Sub-CPMK9</b> Mampu mengembangkan media Game matematika berbasis android dengan Kodular (C2)(C3)(C4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ketepatan menjelaskan tentang game matematika</li> <li>– Ketepatan menjelaskan jenis, tujuan, manfaat/kegunaan, sasaran media game matematika</li> <li>– Ketepatan menjelaskan tentang beberapa apk game matematika</li> <li>– Keterampilan praktik membuat media game matematika dengan apk kodular</li> </ul>	<b>- Kriteria :</b> Ketepatan menjelaskan, ketepatan menerapkan konsep, keterampilan praktik, & keaktifan/partisipasi  <b>– Bentuk non tes</b> Tugas praktik membuat media game matematika dengan kodular	Diskusi kelompok, ceramah, dan penugasan.	Media Game Matematika Berbasis Android dengan Kodular	10
14	<b>Sub-CPMK10</b> Mampu mengembangkan media lembar kerja berbantu apk Geogebra (C2)(C3)(C4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kemampuan menjelaskan tentang media lembar kerja/LKS/LKPD</li> <li>– Ketepatan menjelaskan tentang karakteristik dan langkah-langkah menyusun lembar kerja</li> <li>– Ketepatan menjelaskan tentang apk</li> </ul>	<b>- Kriteria :</b> Ketepatan menjelaskan, ketepatan menerapkan konsep, keterampilan praktik, & keaktifan/partisipasi  <b>– Bentuk non tes</b> - Tugas praktik membuat media	Diskusi kelompok, ceramah, dan penugasan.	Media Lembar Kerja berbantu aplikasi Geogebra (materi 3D)	10

Minggu ke-	Sub-CP-MK (Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran	Materi	Bobot nilai Tugas (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		Geogebra dan langkah-langkah membuat bangun 3D dengan geogebra –Keterampilan praktik membuat media	lembar kerja berbantu apk geogebra			
15	<b>Sub-CPMK11</b> Mampu mengembangkan media e-Book/E-Modul/E-LKPD Berbasis audio visual dengan flipperbook (C2)(C3)(C4)	–Ketepatan menjelaskan e-Book/ e-modul –Ketepatan menjelaskan tentang karakteristik dan langkah-langkah menyusun e-modul –Ketepatan menjelaskan langkah-langkah menyusun e-modul dengan flipperbook	- <b>Kriteria :</b> Ketepatan menjelaskan, ketepatan menerapkan konsep, keterampilan praktik, & keaktifan/partisipasi	Diskusi kelompok, ceramah, dan penugasan.	Media e-Book/E-Modul Berbasis audio visual dengan flipperbook	10
16	<b>Evaluasi Akhir Semester : Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa.</b>					

**Catatan:**

A. RPS : Rencana Pembelajaran Semester, RMK : Rumpun Mata Kuliah, PRODI : Program Studi.

B. Kriteria Penilaian :

- Nilai presensi/proses 10%
- Nilai tugas terstruktur 15%
- Nilai Tugas Mandiri 15%
- UTS 25%
- UAS 35%