





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	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Prodi
	 Betti Dian Wahyuni, M.Pd. Mat NIP. 198103302023212015				 Dr. Syaiful Amri, M.Pd. NIP. 196904031994121001
Capaian Pembelajaran (CP)	A. CPL-Prodi yang dibebankan pada MK				
	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. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	CPMK- 1	Mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan dalam kegiatan pengembangan media pembelajaran berbasis IT secara mandiri (CPL-1).			
	CPMK-2	Mampu memahami dan menggunakan teknologi informasi (IT) untuk pengembangan media dalam pembelajaran matematika dan pengembangan ilmu matematika itu sendiri (CPL-2).			
	CPMK-3	Mampu mengimplementasi hasil pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi (IT) pada pendidikan matematika dalam berbagai jenis kegiatan penelitian (CPL-3).			
CPMK-4	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan media berbasis IT pada penelitian bidang pendidikan matematika (CPL-4).				

	CPMK-5	Mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis IT pada pembelajaran matematika yang termutakhir dan bermanfaat bagi masyarakat Bengkulu khususnya dan masyarakat global umumnya. (CPL-5).
	C. Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	
	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)
Deskripsi Singkat MK	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).	
Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendahuluan: Media dan Sumber Belajar 2. Strategi memadukan teknologi & Media Pembelajaran 3. Media Pembelajaran Berbasis Visual & Audio Visual 4. Multi Media Pembelajaran Interaktif 5. Pengembangan Media Pembelajaran(Jenis-jenis Model Pengembangan) 6. Penilaian Hasil Pengembangan Media Pembelajaran 7. Media Pembelajaran Berbasis Blog 8. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point 9. Media pembelajaran audio visual (Video Youtube) 10. Media Game Matematika Berbasis Android dengan Kodular 11. Media Lembar Kerja Interaktif berbantu aplikasi Geogebra (materi 3D) 12. Media e-Book/E-Modul/E-LKPD Berbasis audio visual dengan flipperbook 	
Pustaka	1. Sam Gliksmann (2015), <i>Creating Media for Learning #edisi 1st</i> . Publisher: Corwin	

	2. Pujrianto (2018), <i>Teknologi Untuk pengembangan Media dan Pembelajaran</i> . Yogyakarta: UNY Press 3. Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, & Aritin Putria (2019), <i>Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya</i> . Jakarta: Remaja Rosda Karya. 4. Ani Cahyadi (2019), <i>Pengembangan Media & Sumber Belajar: Teori dan Prosedur</i> . Serang: Laksita Indonesia. 5. Nanang Priatna & Muhammad Arsani (2019), <i>Media Pembelajaran Matematika dengan Geogebra</i> . Jakarta: Remaja Rosda Karya. 6. Cecep Kustandi & Daddy Darmawan (2020), <i>Pengembangan Media Pembelajaran</i> . Jakarta: Prenada Media Grup.	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak: Ms. Office & Power Point, Whatapps Group, Zoom Meeting, Siakad	Perangkat Keras: Papan tulis, Laptop, & LCD
Team Teaching	-	
Matakuliah Syarat		

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	Sub-CPMK1 Mampu melakukan kesepakatan kontrak kuliah Mampu menjelaskan tentang Media, Sumber Belajar, & E-Learning (C2)(C3)	<ul style="list-style-type: none"> – Ketepatan menjelaskan tentang pengertian Media, media pembelajaran, jenis-jenis, fungsi dan manfaatnya – Ketepatan memberikan contoh media pembelajaran – Ketepatan menjelaskan pengertian sumber belajar – Ketepatan menjelaskan landasan penggunaan media dan sumber belajar – Ketepatan menjelaskan tentang E-learning & macam-macamnya 	<ul style="list-style-type: none"> - Kriteria : Ketepatan menjelaskan, ketepatan menerapkan, & keaktifan/partisipasi - Bentuk non tes Tanya jawab 	Ceramah, Tanya jawab	Rencana perkuliahan & lingkup mata kuliah Media Pembelajaran Berbasis IT Pendahuluan: Media, Sumber Belajar, & E-Learning	5
2	Sub-CPMK2 Mampu menjelaskan tentang Strategi memadukan teknologi dan Media pembelajaran (C2) (C3)	<ul style="list-style-type: none"> – Ketepatan menjelaskan sejarah teknologi & perkembangannya sebagai media pembelajaran – Menjelaskan strategi dalam memadukan IT dan media pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> - Kriteria : Ketepatan menjelaskan, ketepatan mengidentifikasi, & keaktifan/partisipasi - Bentuk non tes Tugas: membuat resume materi yang telah dibahas 	Diskusi kelompok, ceramah, dan penugasan.	Strategi memadukan teknologi dan Media pembelajaran	5
3	Sub-CPMK3 Mampu menjelaskan tentang media pembelajaran berbasis visual (C2)(C3)	<ul style="list-style-type: none"> – Ketepatan menjelaskan media berbasis visual – Ketepatan menjelaskan karakteristik media berbasis visual – Ketepatan mengidentifikasi jenis media dalam menggunakan media visual – Ketepatan menjelaskan manfaat media berbasis visual 	<ul style="list-style-type: none"> - Kriteriai : Ketepatan menjelaskan, ketepatan mengidentifikasi, & keaktifan/pertisipasi – Bentuk non tes Tugas: membuat resume materi yang telah dibahas 	Diskusi kelompok, ceramah, dan penugasan.	Media pembelajaran Berbasis Visual	5
4,5	Sub-CPMK4 Mampu Multi Media pembelajaran Interaktif (C2)(C3)(C4)	<ul style="list-style-type: none"> – Ketepatan menjelaskan pengertian multimedia pembelajaran – Ketepatan menjelaskan prinsip multimedia interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> - Kriteria : Ketepatan menjelaskan, ketepatan mengidentifikasi, & keaktifan/pertisipasi 	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"> – Ketepatan menjelaskan level interaktivitas – Ketepatan menjelaskan dan mengidentifikasi komponen multimedia interaktif – Ketepatan menjelaskan dan mengimplementasi strategi multimedia interaktif – Ketepatan menjelaskan manfaat multimedia interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> – Bentuk non tes Tugas: membuat resume materi yang telah dibahas 			
6,7,8	Sub-CPMK5 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"> – Ketepatan menjelaskan tentang jenis-jenis model pengembangan media – Ketepatan menjelaskan criteria penilaian hasil pengembangan media – Ketepatan menghitung tingkat validitas dan reliabilitas media hasil pengembangan 	<ul style="list-style-type: none"> - Kriteria : Ketepatan menjelaskan, ketepatan menerapkan konsep, & keaktifan/partisipasi – Bentuk non tes Tugas: praktik menghitung dan menentukan tingkat validitas dan reliabilitas suatu media hasil pengembangan dengan SPSS 	Diskusi kelompok, ceramah, dan penugasan.	Pengembangan Media Pembelajaran (Jenis-jenis Model Pengembangan Media Pembelajaran)	15
9	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya					
10	Sub-CPMK6 Mampu mengembangkan media blog pembelajaran (matematika) (C2)(C3)(C4)	<ul style="list-style-type: none"> – Ketepatan menjelaskan tentang Blog, Blogging, Blogger, dan Hostinger – Ketepatan menjelaskan tujuan, manfaat/kegunaan, sasaran media berupa blog pembelajaran – Ketepatan menjelaskan isi Blog – Keterampilan praktik membuat media Blog Pembelajaran matematika 	<ul style="list-style-type: none"> - Kriteria : Ketepatan menjelaskan, ketepatan menerapkan konsep, keterampilan praktik, & keaktifan/partisipasi – Bentuk non tes Tugas praktik membuat media Blog Pembelajaran 	Diskusi kelompok, ceramah, dan penugasan.	Media pembelajaran Berbasis Blog	10
11	Sub-CPMK7 Mampu mengembangkan media Interaktif Berbasis Ms. Power Point	<ul style="list-style-type: none"> – Ketepatan menjelaskan tentang media interaktif – Ketepatan menjelaskan jenis, tujuan, manfaat/kegunaan, sasaran media 	<ul style="list-style-type: none"> - Kriteria : Ketepatan menjelaskan, ketepatan menerapkan konsep, keterampilan praktik, & keaktifan/partisipasi 	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 – Ketepatan menjelaskan dan keterampilan menggunakan Ms Power Point – Keterampilan praktik membuat media Interaktif berbasis power point pada Pembelajaran matematika	– Bentuk non tes Tugas praktik membuat media Interaktif berbasis power point			
12	Sub-CPMK8 Mampu mengembangkan media pembelajaran audio visual (video pembelajaran matematika) (C2)(C3)(C4)	– Ketepatan menjelaskan tentang media audio visual – Ketepatan menjelaskan jenis, tujuan, manfaat/kegunaan, sasaran media audio visual – Ketepatan menjelaskan tentang media youtube dan langkah-langkah upload video ke youtube – Keterampilan praktik membuat media audio visual (Video Youtube)	- Kriteria : Ketepatan menjelaskan, ketepatan menerapkan konsep, keterampilan praktik, & keaktifan/partisipasi – Bentuk non tes 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	Sub-CPMK9 Mampu mengembangkan media Game matematika berbasis android dengan Kodular (C2)(C3)(C4)	– Ketepatan menjelaskan tentang game matematika – Ketepatan menjelaskan jenis, tujuan, manfaat/kegunaan, sasaran media game matematika – Ketepatan menjelaskan tentang beberapa apk game matematika – Keterampilan praktik membuat media game matematika dengan apk kodular	- Kriteria : Ketepatan menjelaskan, ketepatan menerapkan konsep, keterampilan praktik, & keaktifan/partisipasi – Bentuk non tes Tugas praktik membuat media game matematika dengan kodular	Diskusi kelompok, ceramah, dan penugasan.	Media Game Matematika Berbasis Android dengan Kodular	10
14	Sub-CPMK10 Mampu mengembangkan media lembar kerja berbantu apk Geogebra (C2)(C3)(C4)	– Kemampuan menjelaskan tentang media lembar kerja/LKS/LKPD – Ketepatan menjelaskan tentang karakteristik dan langkah-langkah menyusun lembar kerja – Ketepatan menjelaskan tentang apk	- Kriteria : Ketepatan menjelaskan, ketepatan menerapkan konsep, keterampilan praktik, & keaktifan/partisipasi – Bentuk non tes - 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	lembar kerja berbantu apk geogebra			
15	Sub-CPMK11 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	- Kriteria : 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	Evaluasi Akhir Semester : Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa.					

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%