
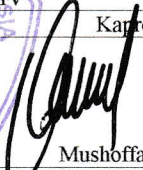




UNIVERSITAS BAKTI INDONESIA (UBI) BANYUWANGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (SKS)	SEMESTER	TGL PENYUSUNAN
Media Pembelajaran	BI 1401		3	IV	03 Maret 2023
	Dosen Pengembang RPS			Kaproti	
	 Hermanto, S.Pd.,M.Si.			 Mushoffa, M.Pd	

CPL PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN MATEMATIKA

CAPAIAN PEMBELAJARAN (CPL)	Indikator
S3	Memiliki integritas dan komitmen yang tinggi terhadap kecendikiaan dan profesinya.
S4	Memiliki sikap, kepribadian, dan karakter yang mencerminkan nilai-nilai pendidikan.
S5	Menampilkan akhlak mulia dalam kehidupan professional, keilmuan, dan kemasyarakatan.
PPA2	Menguasai konsep matematika yang diperlukan untuk studi kejenjang berikutnya.
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
K U 3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu, teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni
K U 6	Bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.
K U 7	Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang di tugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya

CP- MATA KULIAH

1. Menjelaskan pengertian Teknologi dan Media Pembelajaran Matematika (TMPM)
2. Mengetahui komponen sistem Teknologi dan Media Pembelajaran Matematika
3. Mengetahui klasifikasi sistem Teknologi dan Media Pembelajaran Matematika
4. Mengetahui peranan Teknologi dan Media Pembelajaran Matematika pada berbagai bidang keilmuan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.
5. Mengetahui pengertian alat peraga dan mampu mempraktekkan penggunaan alat peraga.
6. Mengetahui manfaat-manfaat dari penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran matematika
7. Mampu membuat alat peraga yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
8. Mampu memanfaatkan software untuk membuat sebuah media pembelajaran matematika yang menarik
9. Mampu memanfaatkan kemajuan TIK untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran elektronik

Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang membekali mahasiswa dengan kemampuan merancang dan membuat serta mempresentasikan media pembelajaran. Adapun materi terdiri dari: pengertian media pembelajaran, landasan teoritis penggunaan media pembelajaran, ciri-ciri media pembelajaran, sejarah perkembangan media pembelajaran, kegunaan dan fungsi media pembelajaran, jenis media pembelajaran, karakteristik masing-masing media pembelajaran, pemilihan media pembelajaran, perencanaan dan pengembangan media pembelajaran, merancang, memproduksi dan mempresentasi media visual, merancang, memproduksi dan mempresentasi media audio dan merancang, memproduksi dan mempresentasi media audio visual dengan sasaran pendidikan luar sekolah. Perkuliahan dilakukan dengan tatap muka, diskusi kasus penggunaan media di masyarakat, praktek merancang serta memproduksi media pembelajaran matematika. Evaluasi dilakukan dengan cara tertulis dan amatan diskusi.
------------------------------	--

Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian media pembelajaran, ruang lingkup teknologi media pembelajaran 2. Alat peraga dalam pembelajaran matematika dan Manfaatnya dalam kehidupan sehari hari 3. Pengenalan aplikasi/software sebagai media pembelajaran matematika 4. Menggunakan aplikasi/software sebagai media pembelajaran matematika 5. Pengenalan media pembelajaran elektronik 6. Menggunakan TIK untuk mengembangkan media pembelajaran elektronik
---	---

Pustaka	UTAMA :
	Arsyad Azhar. 2014. Media Pembelajaran, Jakarta: Raja Grafindo Persada
	PENDUKUNG :
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Abdulhak, Ishak, darmawan. 2013. Teknologi Pendidikan, Bandung: Remaja Rosdakarya 2. Arikunto, Suharsini. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta

Media Pembelajaran	Perangkat Lunak	Perangkat Keras
	Microsoft Power Point	LCD&Projector

Team Teaching	-
----------------------	---

Mata kuliah PraSyarat : Statistika Dasar						
MIN GGU KE -	Sub CP Mata Kuliah	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian 100 %
1	Mahasiswa mampu mengetahui media pembelajaran dan manfaatnya dalam	Dapat menguarikan definisi media pembelajaran dalam contohnya	Teknik Penilaian : ✓ Pengetahuan ✓ Keterampilan ✓ Sikap	Direct Learning dan diskusi serta tanya jawab 1x2x50*	Kontrak kuliah : Perkenalan Penjelasan Materi yang dibahas MK pengertian media	5 %

	berbagai bidang keilmuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika	dalam pembelajaran matematika			pembelajaran, ruang lingkup teknologi dan media pembelajaran	
2-3	Mahasiswa mampu mengetahui pengertian alat peraga dan mampu mempraktekan penggunaan alat peraga tersebut	Dapat memberikan uraian mengenai alat peraga dan contohnya disertai dengan tanya jawab Mampu untuk mempraktekan penggunaan suatu alat peraga dalam pembelajaran matematika	Teknik Penilaian : ✓ Pengetahuan ✓ Keterampilan ✓ Sikap	Direct Learning dan diskusi kelompok 2x2x50'	Alat peraga dalam pembelajaran matematika	10 %
4-5	Mahasiswa mampu menyebutkan manfaat-manfaat yang diperoleh dari penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran matematika	Dapat menguraikan contoh manfaat dari penggunaan alat peraga	Teknik Penilaian : ✓ Pengetahuan ✓ Keterampilan ✓ Sikap	Direct Learning dan diskusi kelompok 2x2x50'	Manfaat alat peraga dalam pembelajaran matematika	10 %
6-7	Mahasiswa mampu membuat alat peraga yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	Mampu membuat suatu alat peraga yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari secara kelompok	Teknik Penilaian : ✓ Pengetahuan ✓ Keterampilan ✓ Sikap	Direct Learning dan diskusi kelompok 2x2x50'	Alat peraga dalam kehidupan sehari-hari	10 %
8	UTS					
9-10	Mahasiswa mampu mengetahui berbagai aplikasi/software yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran matematika	Dapat mencari aplikasi/software lainnya yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran untuk memperluas wawasan	Teknik Penilaian : ✓ Pengetahuan ✓ Keterampilan Sikap	Direct Learning dan diskusi kelompok 2x2x50'	Pengenalan aplikasi/software sebagai media pembelajaran matematika	10 %
11-12	Mahasiswa mampu memanfaatkan software untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan	Mampu membuat suatu media pembelajaran dengan menggunakan software	Teknik Penilaian : ✓ Pengetahuan ✓ Keterampilan ✓ Sikap	Direct Learning dan diskusi kelompok 2x2x50'	Menggunakan aplikasi/software sebagai media pembelajaran matematika	10 %
13	Mahasiswa mampu mengetahui tentang media pembelajaran elektronik dan perkembangannya	Dapat membuat makalah mengenai media pembelajaran elektronik	Teknik Penilaian : ✓ Pengetahuan ✓ Keterampilan ✓ Sikap	Direct Learning dan diskusi kelompok 1x2x50'	Pengenalan media pembelajaran elektronik	10 %
14-15	Mahasiswa mampu memanfaatkan kemajuan TIK untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran elektronik	Dapat menggunakan TIK untuk mengembangkan media pembelajaran elektronik	Teknik Penilaian : ✓ Pengetahuan ✓ Keterampilan ✓ Sikap	Direct Learning dan diskusi kelompok 2x2x50'	Menggunakan TIK untuk mengembangkan media pembelajaran elektronik	10 %
16	UAS					

Banyuwangi, 03 Maret 2023

Dosen Pengampuh,



Hermanto, S.Pd.,M.Si
NIDN. 0713019102