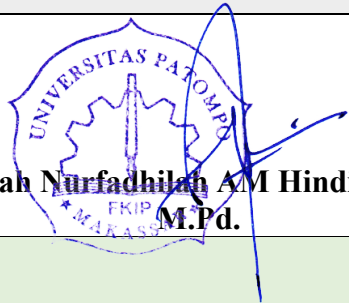




**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PATOMPO**

Mata Kuliah	Kode MK	Rumpun MK	Bobot		Semester	Tgl Penyusunan
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA	PMM5336	Pendidikan & Pembelajaran Matematika	T = 3 SKS	P = 0	V	September 2025
OTORISASI/PENGESAHAN	DOSEN PENGEMBANG RPS		KOORDINATOR RMK		KAPRODI	
	 Hariani Harjuna, S.Pd., M.Pd.		 Hariani Harjuna, S.Pd., M.Pd.		 Alfiah Nurfadhilah AM Hindi, S.Pd., M.Pd.	
Capaian Pembelajaran	CPL Prodi yang dibebankan pada MK					
	CPL 07 : Mampu menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan, serta melakukan evaluasi diri dan mengelola pembelajaran secara mandiri.					
	CPL 08 : Mampu menjunjung nilai kemanusiaan, menunjukkan kepedulian sosial, serta menerapkan pemikiran kritis, logis, sistematis, dan inovatif dalam pemecahan masalah pembelajaran matematika.					
	CPL 12 : Mampu menunjukkan semangat kemandirian dan kewirausahaan, menerapkan pemikiran kritis dan inovatif, serta mengembangkan diri secara berkelanjutan melalui riset, publikasi, dan pemanfaatan teknologi pendidikan dengan menjunjung integritas akademik.					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
CPMK 1 : Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar, fungsi, dan manfaat serta membuat media pembelajaran dan alat peraga dalam pembelajaran matematika						

Deskripsi Singkat MK Materi Ajar	CPMK 2 : Mahasiswa mampu menjelaskan ICT pada Pembelajaran Matematika					
	Mahasiswa mampu menjelaskan Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dalam Pembelajaran					
	CPMK 3 : Matematika					
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar MK (Sub-CPMK)					
	Sub-CPMK 1	:	Menjelaskan media pembelajaran dan alat peraga dalam pembelajaran matematika (C2; CPMK-1)			
	Sub-CPMK 2	:	Menguraikan Macam-Macam Alat Peraga Matematika (C3; CPMK-1)			
	Sub-CPMK 3	:	Membuat Media Pembelajaran Matematika (C4 CPMK-1)			
	Sub-CPMK 4	:	Menjelaskan ICT pada Pembelajaran Matematika (C3; CPMK-2)			
	Sub-CPMK 5	:	Menjelaskan Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran Matematika (C; CPMK-3)			
	Sub-CPMK 6	:	Menjelaskan Virtual Reality (VR) dalam Pembelajaran Matematika (C2; CPMK-3)			
	Sub-CPMK 7	:	Evaluasi dan Presentasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis AR & VR (C3, CPMK-3)			
	Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK					
		CPL 07 (%)	CPL 08(%)	CPL 12(%)	Bobot Penilaian	Jumlah Minggu
	Sub CPMK 1		10		10	1
	Sub CPMK 2		10		10	1
	Sub CPMK 3	10		5	15	3
	Sub CPMK 4		10	10	20	2
	Sub CPMK 5			20	20	4
	Sub CPMK 6			10	10	1
	Sub CPMK 7	10		5	15	2
	Total	35	50	15	100	
	Pada mata kuliah ini mahasiswa mampu memahami, merancang, mengembangkan, mengevaluasi, dan mempresentasikan media pembelajaran matematika baik konvensional maupun berbasis ICT (AR & VR) secara kreatif, inovatif, dan sesuai prinsip pedagogik.					
	• Pengertian media pembelajaran dan alat peraga dalam pembelajaran matematika • Fungsi dan tujuan media pembelajaran dan alat peraga dalam pembelajaran matematika • ICT pada Pembelajaran Matematika. • Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran Matematika.					

	Virtual Reality (VR) dalam Pembelajaran Matematika	
Pustaka	Utama:	1. Wahab, A., dkk., 2021. <i>Media Pemelajaran Matematika</i> . Yayasan Penerbit Muhammadiya Zaini. Aceh.
	Pendukung:	Jurnal, prosiding dan lain-lain
Dosen Pengampu		Hariani Harjuna, S.Pd., M.Pd.
Mata kuliah Syarat		: -

Mg ke-	Sub-CPMK sbg kemampuan akhir yang diharapkan	Penilaian		Bentuk Pembelajaran;Metode Pembelajaran;Penugasan; [estimasi waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Teknik & Kriteria	Tatap Muka/Luring	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Sub-CPMK-1: Manpu menjelaskan Pengantar mata kuliah; menjelaskan tentang media dan alat peraga matematika,	1.1 Ketepatan menjelaskan kontrak kuliah 1.2 Ketepatan menjelaskan pengertian media dan alat peraga matematika 1.3 Ketepatan mengidentifikasi Persyaratan alat peraga matematika yang	Teknik non-test: Penugasan kelompok Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi	• Kuliah: • Diskusi [PB: 1x(3x50'')]	Bentuk: Kuliah online by LMS	Kontrak kuliah dan pengantar mata kuliah	10

Mg ke-	Sub-CPMK sbg kemampuan akhir yang diharapkan	Penilaian		Bentuk Pembelajaran;Metode Pembelajaran;Penugasan; [estimasi waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Teknik & Kriteria	Tatap Muka/Luring	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		baik dan memiliki nilai jual					
2	Sub-CPMK- 2: Mampu menjelaskan pentingnya alat peraga matematika dan media pembelajaran matematika	2.1.Ketepatan menjelaskan pentingnya alat peraga matematika 2.2.Ketepatan Menjelaskan media pembelajaran matematika	Teknik non-test: Penugasan kelompok, tugas individu Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi	• Kuliah: • Diskusi, kuis [PB: 1x(3x50'')]	Bentuk: Kuliah online by LMS	Media pembelajaran matematika	10

Mg ke-	Sub-CPMK sbg kemampuan akhir yang diharapkan	Penilaian		Bentuk Pembelajaran;Metode Pembelajaran;Penugasan; [estimasi waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Teknik & Kriteria	Tatap Muka/Luring	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
3, 4, 5	Sub-CMPK 3 : membuat media pembelajaran matematika)	3.1.Ketepatan merancang dan membuat media pembelajaran matematika	Teknik non-test: Tugas individu Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi	• Kuliah; • Small Group Discussion; [PB: 1x(3x50'')]	Bentuk: Kuliah online by LMS	Media pembelajaran matematika	15
				• Kuis [PT: 2mgx(3sksx60'')] [KM:2x(3x60'')]			
6,7	Sub-CMPK 4 : Mempersentasikan media pembelajaran matematika	4.1.Ketepatan dalam mempresentasikan media (alat peraga yang telah dibuat)	Teknik non-test: Penugasan kelompok, tugas individu	• Kuliah; • Small Group Discussion; [PB: 3x(3x50'')]	Bentuk: Kuliah online by LMS	Media pembelajaran matematika	20

Mg ke-	Sub-CPMK sbg kemampuan akhir yang diharapkan	Penilaian		Bentuk Pembelajaran;Metode Pembelajaran;Penugasan; [estimasi waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Teknik & Kriteria	Tatap Muka/Luring	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
			Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi	Tugas-1: membuat draft perencanaan [PT: 2mgx(3sksx60")] [KM:2x(3x60")]			
8 UTS : melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							
9, 10	Sub-CPMK 5: Mahasiswa mampu memahami ICT pada era Century Skill	5.1.Ketepatan menjelaskan fungsi dan manfaat ICT pada era Century Skill 5.2.Ketepatan menjelaskan ICT pada pembelajaran Matematika	Teknik non-test: Penugasan kelompok, tugas individu Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi	• Kuliah; • Direct Instruction, studi kasus [PB: 2x(3x50")]	Bentuk: Kuliah online by LMS	ICT pada pembelajaran Matematika	10

Mg ke-	Sub-CPMK sbg kemampuan akhir yang diharapkan	Penilaian		Bentuk Pembelajaran;Metode Pembelajaran;Penugasan; [estimasi waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Teknik & Kriteria	Tatap Muka/Luring	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
11, 12	Sub-CPMK 5: Mampu memahami konsep Dasar Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran Matematika (C2, A3)	6.1.Ketepatan □ Menjelaskan pengertian dan karakteristik AR 6.2.Ketepatan menjelaskan prinsip kerja AR 6.3.Ketepatan mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan AR 6.4.Ketepatan menganalisis kesesuaian AR dengan materi matematika 6.5. Ketepatan memberikan contoh penerapan AR 6.6.Ketepatan menyusun rancangan awal	Teknik non-test: Tugas kelompok Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi	• Kuliah; • Direct Instruction,; [PB: 2x(3x50'')] Persentasi kelompok [PT: 2mgx(3sksx60'')] [KM:2x(3x60'')]	Bentuk: Kuliah online by LMS	Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran Matematika	10

Mg ke-	Sub-CPMK sbg kemampuan akhir yang diharapkan	Penilaian		Bentuk Pembelajaran;Metode Pembelajaran;Penugasan; [estimasi waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Teknik & Kriteria	Tatap Muka/Luring	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		media AR					
13	Sub-CPMK-6: Mahasiswa mampu memahami Penilaian Berbasis Kelas ; Pengertian, dan Manfaat, Keunggulan, Prinsip, dan Aspek (C2, A3)	7.1.Ketepatan menjelaskan konsep VR serta perbedaannya dengan AR. 7.2.Ketepatan mengidentifikasi materi matematika yang sesuai untuk VR 7.3.Ketepatan menyusun rancangan media VR 7.4.Ketepatan menjelaskan alur penggunaan media VR	Teknik non-test: Tugas individu Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi	• Kuliah; • Direct Instruction,; [PB: 2x(3x50")]	Bentuk: Kuliah online by LMS	Virtual Reality (VR) dalam Pembelajaran Matematika	10

Mg ke-	Sub-CPMK sbg kemampuan akhir yang diharapkan	Penilaian		Bentuk Pembelajaran;Metode Pembelajaran;Penugasan; [estimasi waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Nilai (%)
		Indikator	Teknik & Kriteria	Tatap Muka/Luring	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
14, 15	Sub-CPMK-7: Mahasiswa mampu merancang Penilaian Berbasis Kelas ; Pelaksanaan, Bentuk, Waktu, dan Pelaporan (C3, A4)	8.1.Ketepatan Mengevaluasi kelebihan dan kelemahan media AR/VR 8.2.Mempresentasikan rancangan media secara sistematis 8.3.Memberikan umpan balik terhadap karya kelompok lain	Teknik non-test: Tugas individu Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi	• Kuliah; • Direct Instruction,; [PB: 1x(3x50")]	Bentuk: Kuliah online by LMS	Evaluasi dan Presentasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis AR & VR	15
16	UAS : melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						
TOTAL BOBOT PENILAIAN							100