

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Program Studi S1 Pendidikan Matematika						Kode Dokumen																																																																			
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																											
MATA KULIAH (MK)		KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																		
E-Learning		8420202047		Mata Kuliah Pilihan Program Studi		T=2	P=0	ECTS=3.18	4 2 Februari 2026																																																																		
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																			
		Dr. Atik Wintarti, M.Kom; Evangelista Lus Windyana Palupi, S.Pd., M.Sc; Shofan Fiangga, S.Pd., M.Sc; Dr. Nonik Indrawatiningsih, M.Pd.; Dr. Ali Shodikin, S.Pd., M.Pd						ENDAH BUDI RAHAJU																																																																			
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																										
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																										
	CPL-7	Menguasai pengetahuan pedagogik dalam pengajaran dan evaluasi sesuai perkembangan kurikulum transformatif dan perkembangan teknologi berorientasi pendidikan matematika realistik dan edupreneur-leadership																																																																									
	CPL-8	Mendemonstrasikan keterampilan dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran matematika berwawasan pendidikan realistik berbasis teknologi yang adaptif dan inovatif																																																																									
	CPL-9	Menunjukkan pengetahuan dan keterampilan dalam melaksanakan penelitian pendidikan matematika																																																																									
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																										
	CPMK - 1	Mampu mendemonstrasikan pengetahuan pedagogis dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran Matematika																																																																									
	CPMK - 2	Mampu merancang, melaksanakan dan mengevaluasi e-learning matematika dengan menggunakan TIK																																																																									
	Matrik CPL - CPMK																																																																										
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-7</td><td>CPL-8</td><td>CPL-9</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								CPMK	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPMK-1				CPMK-2																																																									
	CPMK	CPL-7	CPL-8	CPL-9																																																																							
CPMK-1																																																																											
CPMK-2																																																																											
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																											
	<table><tr><td rowspan="3">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>								CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓			✓					✓				CPMK-2						✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
CPMK	Minggu Ke																																																																										
	1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11	12	13	14	15	16																																																										
	CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓			✓					✓																																																													
CPMK-2						✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓																																																											
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji konsep e-learning dan pemanfaatannya dalam pembelajaran matematika. Pembahasan diawali pengertian dan karakteristik e-learning, dilanjutkan mempelajari teknologi pendukung e-learning. Kemudian menerapkannya untuk membuat e-learning sederhana untuk pembelajaran matematika melalui pembelajaran berbasis tugas berbantuan TIK.																																																																										
Pustaka	Utama :																																																																										
	1. [1] Faggiano, E., Ferrara, F., Montone, A. (Eds.) 2017, Innovation and Technology Enhancing Mathematics Education, Springer																																																																										
	Pendukung :																																																																										
	1. [2] Leung, A., Baccaglini-Frank, A. (Eds.) 2017, Digital Technologies in Designing Mathematics Education Tasks, Springer 2. [3] Rosenberg, M., et.al. 2014. e-Learning Strategy. The Learning Guild 3. [4] Horton, W. 2012. E-Learning by Design. A Wiley Imprint																																																																										
Dosen Pengampu	Shofan Fiangga, S.Pd., M.Sc. Dr. Ali Shodikin, S.Pd., M.Pd. Dr. Nonik Indrawatiningsih, M.Pd. Evangelista Lus Windyana Palupi, S.Pd., M.Sc.																																																																										
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]				Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)																																																																		
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)		Daring (online)																																																																					
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)		(6)		(7)	(8)																																																																		

1	1.Mendesripsikan pengertian e-learning dan sejarah perkembangannya 2.Mengidentifikasi jenis-jenis e-learning	1.Mahasiswa mampu mendeskripsikan tentang pengertian e-learning dan sejarah perkembangan e-learning 2.Mahasiswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis e-learning	Kriteria: Ketepatan dalam menjawab, partisipasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	ekspositori, diskusi, tanya-jawab, pemberian tugas 2 X 50		Materi: e-learning Pustaka: [4] Horton, W. 2012. <i>E-Learning by Design. A Wiley Imprint</i> Materi: e-learning Pustaka: [3] Rosenberg, M., et.al. 2014. <i>e-Learning Strategy. The Learning Guild</i>	3%
2	Memahami konsep dasar e-learning	1.Mahasiswa mampu mendeskripsikan tentang manfaat e-learning 2.Mahasiswa mampu menjelaskan strategi pembelajaran untuk e-learning 3.Mahasiswa mampu menjelaskan tentang pengelolaan pengetahuan untuk e-learning	Kriteria: ketepatan dalam menjawab pertanyaan, partisipasi, penilaian presentasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	ekspositori, diskusi, tanya-jawab, presentasi 2 X 50		Materi: e-learning Pustaka: [3] Rosenberg, M., et.al. 2014. <i>e-Learning Strategy. The Learning Guild</i> Materi: e-learning Pustaka: [4] Horton, W. 2012. <i>E-Learning by Design. A Wiley Imprint</i>	3%
3	Memahami konsep dasar e-learning	1.Mahasiswa mampu mendeskripsikan tentang manfaat e-learning 2.Mahasiswa mampu menjelaskan strategi pembelajaran untuk e-learning 3.Mahasiswa mampu menjelaskan tentang pengelolaan pengetahuan untuk e-learning	Kriteria: ketepatan dalam menjawab pertanyaan, partisipasi, penilaian presentasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	ekspositori, diskusi, tanya-jawab, presentasi 2 X 50		Materi: e-learning Pustaka: [3] Rosenberg, M., et.al. 2014. <i>e-Learning Strategy. The Learning Guild</i> Materi: e-learning Pustaka: [4] Horton, W. 2012. <i>E-Learning by Design. A Wiley Imprint</i>	3%
4	Memahami tools pendukung e-learning	1.Mahasiswa dapat menjelaskan tentang LMS 2.Mahasiswa mengeksplor tools LMS 3.Mahasiswa mampu mengidentifikasi fungsi-fungsi tools yang ada di menu LMS	Kriteria: Ketepatan dalam mengidentifikasi dan menjelaskan tentang LMS, Partisipasi, penugasan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Worshop pembuatan e-learning/LMS 2 X 50		Materi: LMS Pustaka: [2] Leung, A., Baccaglioni-Frank, A. (Eds.) 2017, <i>Digital Technologies in Designing Mathematics Education Tasks, Springer</i>	3%
5	Memahami tools LMS berbasis Moodle	1.Mahasiswa dapat menjelaskan tentang Moodle 2.Mahasiswa mengeksplor tools Moodle 3.Mahasiswa mampu mengidentifikasi fungsi-fungsi tools yang ada di menu LMS	Kriteria: Ketepatan dalam mengidentifikasi dan menjelaskan tentang Moodle, Partisipasi, penugasan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Worshop pembuatan/demonstrasi LMS Berbasis Moodle 2 X 50		Materi: LMS Pustaka: [2] Leung, A., Baccaglioni-Frank, A. (Eds.) 2017, <i>Digital Technologies in Designing Mathematics Education Tasks, Springer</i>	3%

6	Merancang e-learning dalam pembelajaran matematika	Mahasiswa mampu membuat rancangan E-Learning dalam pembelajaran matematika	Kriteria: Penugasan Proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	PjBL 2 X 50		Materi: Merancang e-learning Pustaka: [1] Faggiano, E., Ferrara, F., Montone, A. (Eds.) 2017, <i>Innovation and Technology Enhancing Mathematics Education</i> , Springer	5%
7	Merancang e-learning dalam pembelajaran matematika	Mahasiswa mampu membuat rancangan E-Learning dalam pembelajaran matematika	Kriteria: Penugasan Proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	PjBL 2 X 50		Materi: Merancang e-learning Pustaka: [1] Faggiano, E., Ferrara, F., Montone, A. (Eds.) 2017, <i>Innovation and Technology Enhancing Mathematics Education</i> , Springer	5%
8	UTS	Mahasiswa mampu menguasai teori tentang konsep dasar e-learning (Materi pertemuan 1 - 7)	Kriteria: Ketepatan dalam menjawab tes Bentuk Penilaian : Tes	Ujian Tertulis 2 X 50			10%
9	Membuat konten multimedia dalam e-learning	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan membuat konten multimedia yang disisipkan pada e-learning	Kriteria: Proyek Penugasan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	PjBL 2 X 50		Materi: e-learning Pustaka: [1] Faggiano, E., Ferrara, F., Montone, A. (Eds.) 2017, <i>Innovation and Technology Enhancing Mathematics Education</i> , Springer	5%
10	1.Mengidentifikasi konten yang diperlukan dalam e-learning 2.Mengembangkan sumber belajar digital sesuai dengan rancangan e-learning	1.Mahasiswa mampu mengidentifikasi konten multimedia yang diperlukan dalam e-learning 2.Mahasiswa mampu mengembangkan sumber digital pada rancangan e-learning	Kriteria: Proyek Penugasan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	PjBL 2 X 50		Materi: e-learning Pustaka: [1] Faggiano, E., Ferrara, F., Montone, A. (Eds.) 2017, <i>Innovation and Technology Enhancing Mathematics Education</i> , Springer	5%
11	Finalisasi pembuatan e-learning/LMS	Mahasiswa mampu membuat e-learning dengan lengkap	Kriteria: Kelengkapan rancangan proyek penugasan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	PjBL 2 X 50		Materi: E-learning Pustaka: [1] Faggiano, E., Ferrara, F., Montone, A. (Eds.) 2017, <i>Innovation and Technology Enhancing Mathematics Education</i> , Springer	5%
12	Mempraktekkan e-learning pembelajaran matematika yang sudah dibuat	Mahasiswa mampu mempraktekkan e-learning yang telah dibuat dalam proses pembelajaran matematika	Kriteria: praktik/unjuk kerja Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	presentasi, diskusi, tanya-jawab 2 X 50			10%

13	Mempraktekkan e-learning pembelajaran matematika yang sudah dibuat	Mahasiswa mampu mempraktekkan e-learning yang telah dibuat dalam proses pembelajaran matematika	Kriteria: praktik/unjuk kerja Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	presentasi, diskusi, tanya-jawab 2 X 50			10%
14	1.Menganalisis implementasi e-learning 2.Mengevaluasi implementasi e-learning	1.Mahasiswa mampu mengimplementasikan e-learning 2.Mahasiswa mampu mengevaluasi dari hasil implementasi e-learning	Kriteria: Ketepatan dalam mengevaluasi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	diskusi, tanya-jawab, pemberian tugas 2 X 50			10%
15	1.Menganalisis implementasi e-learning 2.Mengevaluasi implementasi e-learning	1.Mahasiswa mampu mengimplementasikan e-learning 2.Mahasiswa mampu mengevaluasi dari hasil implementasi e-learning	Kriteria: Ketepatan dalam mengevaluasi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	diskusi, tanya-jawab, pemberian tugas 2 X 50		Materi: E-learning Pustaka: [4] Horton, W. 2012. <i>E-Learning by Design. A Wiley Imprint</i>	10%
16	Ujian Akhir Semester (UAS)	Proyek Penugasan	Kriteria: ketepatan dalam menyusun laporan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Proyek		Materi: e-learning Pustaka: [1] Faggiano, E., Ferrara, F., Montone, A. (Eds.) 2017, <i>Innovation and Technology Enhancing Mathematics Education, Springer</i>	10%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	15%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	55%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	20%
4.	Tes	10%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 16 April 2025

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Matematika



ENDAH BUDI RAHAJU
NIDN 0025046401

UPM Program Studi S1 Pendidikan
Matematika



NIDN 0018117405

File PDF ini digenerate pada tanggal 8 Desember 2025 Jam 15:52 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

