

## Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Mata Kuliah : Desain Media Komputer

Kode Mata Kuliah : PMK 5493

Semester/SKS : 5/3 SKS

Program Studi : Pendidikan Matematika

Dosen Pengampu : Harisman Nizar, M.Pd.

Deskripsi Mata Kuliah: Mata Kuliah Desain Media Komputer yaitu mata kuliah yang memanfaatkan Media Komputer untuk mendesain pembelajaran matematika

Capaian pembelajaran: Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan mampu mendesain media komputer yang berkaitan dengan matematika untuk kemudian mampu dipergunakan dalam pembelajaran matematika.

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
Minggu Ke-	Kemampuan Akhir yang diharapkan	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria Penilaian dan Indikator	Kategori Penilaian
1	1. Dapat memahami rencana perkuliahan 2. Dapat memahami sistem penilaian perkuliahan	RPS, Kontrak Kuliah	Ceramah (penyajian oleh dosen), dan tanya-jawab.	3 x 50'	Penyajian oleh Dosen tentang sistem perkuliahan	Teknik Penilaian: 1. Pengetahuan 2. Keterampilan 3. Sikap	
2-6	1. Dapat mendesain penggunaan aplikasi geogebra dalam pembelajaran matematika	Geogebra	Metode penyaji -an oleh Mahasiswa, diskusi, dan tanya-jawab.	5 x 3 x 50'	Penyajian oleh Mahasiswa dengan menggunakan LCD. Diskusi terhadap materi aplikasi geogebra	Teknik Penilaian: 1. Pengetahuan 2. Keterampilan 3. Sikap	Keaktifan 10% dan Penugasan 20%
7-10	1. Dapat mendesain LKPD	Canva	Metode	3 x 3 x	Penyajian oleh	Teknik	Keaktifan

	matematika menggunakan aplikasi Canva		penyajian oleh mahasiswa, diskusi, dan tanya-jawab	50'	Mahasiswa dengan menggunakan LCD. Diskusi terhadap materi aplikasi Canva	Penilaian: 1. Pengetahuan 2. Keterampilan 3. Sikap	10% dan Penugasan 20%
11	UTS	Mengumpulkan file dan tutorial (cara pembuatan dan penggunaan) Geogebra dan Canva	Praktik	3 x 50'			UTS 30%
12-15	1. Dapat mendesain penggunaan aplikasi <a href="https://www.liveworksheets.com/">https://www.liveworksheets.com/</a> atau adobe animate dalam pembelajaran matematika	<a href="https://www.liveworksheets.com/">https://www.liveworksheets.com/</a> atau Adobe Animate	Metode penyajian oleh mahasiswa, diskusi, dan tanya-jawab	5 x 3 x 50'	Penyajian oleh Mahasiswa dengan menggunakan LCD. Diskusi terhadap materi aplikasi live worksheets.com atau macromedia flash 8	Teknik Penilaian: 1. Pengetahuan 2. Keterampilan 3. Sikap	Keaktifan 10% dan Penugasan 20%
16	UAS	Mengumpulkan file dan tutorial (cara pembuatan dan penggunaan) <a href="https://www.liveworksheets.com/">https://www.liveworksheets.com/</a> Atau Adobe Animate	Praktik	3 x 50'			UAS 40%
	Jumlah						100%

**Penilaian:** [1] Keaktifan : 10% (Aktif menjawab dan kehadiran)  
[2] Tugas : 20% (Penugasan)  
[3] UTS : 30%  
[4] UAS : 40%

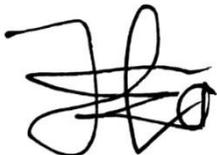
**Referensi:**

1. Ichwan, K. (2015). *Membuat Media Pembelajaran dengan Adobe Flash CS6*. AndiOffset: Yogyakarta.
2. Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
3. Russel, C., & Rebecca, G. (2012). *Adobe Flash Professional CS6: Classroom in A Book*. Adobe System Inc.: USA.
4. Wahana Komputer. (2006). *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8 Profesional*. Jakarta: Salemba Infotek.

**Sumber Lain :** [1] Video dari Youtube yang relevan dengan materi;

[2] E-Learning

Palembang, Agustus 2022

<b>Disusun oleh:</b>	<b>Diperiksa oleh:</b>	<b>Disahkan oleh:</b>
Dosen Pengampu  Harisman Nizar, M.Pd.	Dosen Ketua Kelompok Keilmuan  Yuli Fitrianti, M.Pd.	Ketua GPMP  Ambarsari Kusuma Wardani, M.Pd.