



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah	KODE MK	RUMPUN MK	Bobot (SKS)	Semester	Tanggal Penyusunan
Workshop dan ICT Pembelajaran Matematika	PMA 3419	Matematika Sekolah	3	Empat	1 Februari 2023
Otorisasi	Dosen Pengembang RPS		Koordinator Rumpun MK		Ketua Program Studi
	Fenny Anggreni, M.Pd NIP. 198801042032212032		Fenny Anggreni, M.Pd NIP. 1198801042032212032		Faisal, S.Pd.I, M.Pd NIP. 198606062015031008

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-Program Studi yang dibebankan kepada MK	
Catatan: S = Sikap; KU = Keterampilan Umum; KK = Keterampilan Khusus PU = Pengetahuan Umum; PK = Pengetahuan Khusus	S9	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
	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
	KK12	Mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kegiatan pengembangan pendidikan dan pembelajaran matematika
	PU4	Memiliki pengetahuan terkait dengan pengembangan kemampuan berfikir kritis, logis, kreatif, inovatif dan sistematis serta memiliki keingintahuan intelektual untuk memecahkan masalah pada tingkat individual dan kelompok dalam komunikasi akademik dan non akademik
	PK5	Menguasai substansi materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan Matematika untuk dijadikan sebagai dasar dalam pembelajaran Matematika di sekolah/madrasah dan Studi Lanjut
	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
	1	Menciptakan alat peraga pembelajaran matematika
	2	Menciptakan video dan pembelajaran, E-Modul
	3	Menerapkan software aplikasi matematika seperti GeoGebra, Cabry, Autograp, Microsoft mathematicks.
	Sub-CPMK	
	1	Mampu menciptakan alat peraga pembelajaran matematika [C6, A4, P2]
	2	Mampu menciptakan Video Pembelajaran [C6, A4, P2]
	3	Mampu menciptakan soal menggunakan aplikasi Pembelajaran [C6, A4, P2]
	4	Mampu menciptakan E-Modul Pembelajaran [C6, A4, P2]
5	Mampu Menerapkan software aplikasi matematika seperti GeoGebra [C3, A4, P2]	
6	Mampu Menerapkan software aplikasi matematika seperti Cabry [C3, A4, P2]	
7	Mampu Menerapkan software aplikasi matematika seperti Autograp, Microsoft mathematicks [C3, A4, P2]	

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika, karena mata kuliah ini merupakan salah satu mata kuliah keahlian (MKK). Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan mampu menguasai konsep dasar workshop dan ICT Pembelajaran Matematika, menciptakan alat peraga pembelajaran matematika, menciptakan video pembelajaran, menciptakan soal menggunakan aplikasi kahoot, menciptakan E-Modul menggunakan aplikasi Hayzine, mampu menguasai konsep dasar ICT dalam Pembelajaran, mampu menerapkan E-Learning Pembelajaran Online Matematika, mampu menerapkan software aplikasi khusus seperti GeoGebra, Cabry, Autograp, Microsoft mathematic	
Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dasar workshop dan ICT Pembelajaran Matematika 2. Alat peraga pembelajaran matematika 3. Video pembelajaran 4. Soal menggunakan aplikasi kahoot 5. E-Modul 6. Konsep dasar ICT dalam Pembelajaran. 7. E-Learning Pembelajaran Online Matematika 8. Software aplikasi khusus seperti GeoGebra, Cabry, Autograp, Microsoft mathematic 	
Kepustakaan	Utama: https://www.youtube.com/watch?v=rgPOe9XPkgE https://www.youtube.com/watch?v=MheyEwiSf6E https://www.youtube.com/watch?v=NaYPCgioNw https://www.youtube.com/watch?v=sHtjzD0xxuU	
	Pendukung: https://icon-uce.com/index.php/icon-uce/article/view/36 https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/5019 https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1944 https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/atfaluna/article/view/2262 https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/4105	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	Audio video, Powerpoint presentation, dst.....	Note Book, LCD & Projector
Team Teaching/Dosen Pengampu	Fenny Anggredi, M.Pd	
MK Prasyarat		

Minggu Ke	Sub-CPMK Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Materi Pembahasan	Pengalaman Belajar	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Estimasi Waktu		Model Pembelajaran Metode Pembelajaran	Indikator dan Kriteria Penilaian	Bobot Penilaian
				Luring (Offline)	Daring (Online)			
1	Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang deskripsi awal perkuliahan	Deskripsi awal perkuliahan dan pengantar awal RPS	-	Penjelasan, Tanya Jawab TM: 1x (3 x 50')	https://www.youtube.com/watch?v=rgPOe9XPkgE https://www.youtube.com/watch?v=MheyEwiSf6E https://www.youtube.com/watch?v=NaYPCgioNw https://www.youtube.com/watch?v=sHtjzD0xxuU	Penyajian oleh dosen, diskusi, dan tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> Sikap: menghargai orang lain, tanggung jawab dan kerjasama, keaktifan di kelas (individual) saat proses pembelajaran 	
2	Mahasiswa mampu menganalisis konsep dasar workshop dan ICT pembelajaran Matematika [C6, A4, P2]	<ol style="list-style-type: none"> Konsep Dasar Workshop pembelajaran matematika Konsep Dasar ICT pembelajaran matematika 	Menganalisis konsep dasar workshop dan ICT pembelajaran Matematika	Membaca materi, tanya jawab, diskusi kelompok, dan mempresentasikan hasil diskusi (dgn cara bertukar hasil kerja kelompok) TM: 1x (2 x 50')	https://www.youtube.com/watch?v=rgPOe9XPkgE https://www.youtube.com/watch?v=MheyEwiSf6E https://www.youtube.com/watch?v=NaYPCgioNw https://www.youtube.com/watch?v=sHtjzD0xxuU		<ul style="list-style-type: none"> Sikap: menghargai orang lain, tanggung jawab dan kerjasama, keaktifan di kelas (individual) saat proses pembelajaran 	5%

Minggu Ke	Sub-CPMK Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Materi Pembahasan	Pengalaman Belajar	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Estimasi Waktu		Indikator dan Kriteria Penilaian	Bobot Penilaian
				Luring (Offline)	Daring (Online)		
3	Mahasiswa mampu mencipta alat peraga pembelajaran matematika [C6, A4, P2]	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alat peraga materi SMP/MTs 2. Alat peraga materi SMA/MAN 	Mahasiswa mampu mencipta Alat peraga SMP dan SMA	Membaca materi, tanya jawab, diskusi kelompok, dan mempresentasikan hasil diskusi (dgn cara bertukar hasil kerja kelompok TM: 1x (2 x 50')	https://www.youtube.com/watch?v=rgPOe9XPkgE https://www.youtube.com/watch?v=MheyEwiSf6E https://www.youtube.com/watch?v=NaYPCgioNw https://www.youtube.com/watch?v=sHtizD0xxuU	1. Sikap: menghargai orang lain, tanggung jawab dan kerjasama, keaktifan di kelas (individual) saat proses pembelajaran	5%
4	Mahasiswa mampu merancang video pembelajaran matematika [C5, A4, P2]	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang video pembelajaran matematika menggunakan aplikasi canva, kinemaster, SOM dll 	Merancang video pembelajaran	Membaca materi, tanya jawab, diskusi kelompok, dan mempresentasikan hasil diskusi (dgn cara bertukar hasil kerja kelompok TM: 1x (2 x 50')	https://www.youtube.com/watch?v=rgPOe9XPkgE https://www.youtube.com/watch?v=MheyEwiSf6E https://www.youtube.com/watch?v=NaYPCgioNw https://www.youtube.com/watch?v=sHtizD0xxuU	1. Sikap: menghargai orang lain, tanggung jawab dan kerjasama, keaktifan di kelas (individual) saat proses pembelajaran	5%

Minggu Ke	Sub-CPMK Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Materi Pembahasan	Pengalaman Belajar	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Estimasi Waktu		Indikator dan Kriteria Penilaian	Bobot Penilaian
				Luring (Offline)	Daring (Online)		
5	Mahasiswa mampu merancang Soal tes menggunakan aplikasi Kahoot [C4, A4, P2]	Merancang soal tes menggunakan aplikasi kahoot	Merancang soal tes menggunakan aplikasi kahoot	Membaca materi, tanya jawab, diskusi kelompok, dan mempresentasikan hasil diskusi (dgn cara bertukar hasil kerja kelompok TM: 1x (2 x 50'))	https://www.youtube.com/watch?v=rgPOe9XPkgE https://www.youtube.com/watch?v=MheyEwiSf6E https://www.youtube.com/watch?v=NaYPCgioNw https://www.youtube.com/watch?v=sHtizD0xxuU	1. Sikap: menghargai orang lain, tanggung jawab dan kerjasama, keaktifan di kelas (individual) saat proses pembelajaran	5%
6-7	Mahasiswa mampu menciptakan E- Modul [C6, A4, P2]	Menciptakan E-Modul	Mahasiswa mampu Menciptakan E-Modul	Membaca materi, tanya jawab, diskusi kelompok, dan mempresentasikan hasil diskusi (dgn cara bertukar hasil kerja kelompok TM: 1x (2 x 50'))	https://www.youtube.com/watch?v=rgPOe9XPkgE https://www.youtube.com/watch?v=MheyEwiSf6E https://www.youtube.com/watch?v=NaYPCgioNw https://www.youtube.com/watch?v=sHtizD0xxuU	1. Sikap: menghargai orang lain, tanggung jawab dan kerjasama, keaktifan di kelas (individual) saat proses pembelajaran	5%
8	UTS	E-Modul					
9-15	Mahasiswa mampu mempraktekkan ICT pembelajaran Matematika [C6, A4, P2]	praktek Autograph, Mucrosoft matematika, cabri, geogebra	Mahasiswa mampu praktek Autograph, Mucrosoft matematika, cabri, geogebra	Membaca materi, tanya jawab, diskusi kelompok, dan mempresentasikan hasil diskusi (dgn cara bertukar hasil kerja kelompok TM: 1x (2 x 50'))	https://www.youtube.com/watch?v=rgPOe9XPkgE https://www.youtube.com/watch?v=MheyEwiSf6E https://www.youtube.com/watch?v=NaYPCgioNw https://www.youtube.com/watch?v=sHtizD0xxuU	Sikap: menghargai orang lain, tanggung jawab dan kerjasama, keaktifan di kelas (individual) saat proses pembelajaran	5%
16	UAS	Praktek					

Catatan:

- TM: Tatap Muka, BT: Belajar Terstruktur, BM: Belajar Mandiri**
- [TM: 2x(2x50')], artinya Kuliah Tatap Muka 2 (minggu) x 2 SKS x 50 menit = 200 menit (3, 33 jam)
[BT+BM: (2+2) x (2x60')], artinya Belajar Terstruktur 2 (minggu) dan Belajar Mandiri 2 (minggu) x 2 SKS x 60 menit = 480 menit (8 jam)
- [C6, A4, P3], artinya kegiatan pembelajaran mengandung kemampuan dalam ranah taksonomi kognitif level 6 (kemampuan mencipta), afektif level 4 (mengelola), dan psikomotorik level 3 (pengalamiahan)

C1 (mengetahui), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta)

A1 (menerima), A2 (menanggapi), A3 (menilai), A4 (mengelola), dan A5 (menghayati) P1 (menirukan), P2 (memanipulasi), P3 (pengalamiahan), dan P4 (artikulasi)