



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

*Jl. Mataram No. 1 Mangli Jember 68136  
Telp. (0331) 487550 website: www.iain-jember.ac.id*

Formulir :  
**RENCANA PERKULIAHAN SEMESTER (RPS)**

No. Dokumen	No Revisi 0	Tanggal Terbit .....
-------------	----------------	-------------------------

Mata Kuliah (Kode MK) :	Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer (MTKS11922)	SKS : 2 (1 SKS Kuliah, 1 SKS Praktikum)	Semester: V
Program Studi :	Tadris Matematika	Dosen: Masrurotullaily, M.Sc.	
Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini <b>bertujuan</b> untuk membekali pengetahuan dan keterampilan mahasiswa melalui penguasaan materi terkait <i>online video animation software</i> yang dapat digunakan mendesain suatu media pembelajaran matematika berbantuan komputer. Mahasiswa diharapkan terlibat aktif dalam kegiatan perkuliahan secara daring (dalam jaringan) yang dilaksanakan dengan <b>metode</b> tanya-jawab, simulasi, <i>self-directed learning</i> , dan <i>project-based learning</i> . Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme dan praktik untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dalam rangka memperkaya pengalaman belajarnya. Pencapaian kompetensi diketahui dengan menggunakan <b>penilaian</b> non tes berupa penugasan individu dan observasi keaktifan mahasiswa.		
Capaian Pembelajaran:	S9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; P15. Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam perencanaan pembelajaran, penyelenggaraan pembelajaran, evaluasi pembelajaran dan pengelolaan pembelajaran matematika; P19. Menguasai integrasi teknologi, pedagogi, muatan keilmuan dan/atau keahlian, serta komunikasi dalam pembelajaran matematika; KU2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur		

	<p>KU5. Mampu mengambil keputusan secara tepat, dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya berdasarkan hasil analisis informasi dan data</p> <p>KK3. Mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif dan berdaya guna untuk pembelajaran bidang matematika;</p>
	<p>Mampu membuat suatu media pembelajaran matematika berbantuan komputer menggunakan <i>online video animation software</i> secara mandiri (C6, A5, P5)</p>

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Pengalaman Belajar	Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai	Referensi
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Mahasiswa dapat menjelaskan gambaran umum kontrak perkuliahan, meliputi proses perkuliahan, tujuan, mekanisme dan evaluasi perkuliahan	<p><b>Sosialisasi RPS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membahas tujuan, materi, metode, sumber dan evaluasi, tugas dan tagihan dalam perkuliahan.</li> <li>▪ Kontrak pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbentuknya kelompok diskusi kelas</li> <li>• Mencari sumber utama materi algoritma dan pemrograman</li> </ul>	<i>Brainstorming</i>	<p>1x APK 100' BM 120' TS 120'</p>	Umpan balik	1 x 0%	
2-6	Mahasiswa dapat menggunakan berbagai fitur dalam <i>online video animation software: animaker.com</i>	<p><i>Online video animation software: animaker.com</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Sign Up, Login, Account Setting, create projects</i></li> <li>• <i>Fitur background, images, properties,</i></li> <li>• <i>Fitur characters, text and effect</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar Mandiri</li> <li>• Praktik Mandiri</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Membuat laporan hasil belajar, praktik, dan diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulasi</li> <li>• Tanya-jawab</li> <li>• <i>Self-directed Learning</i></li> </ul>	<p>5 x APK 50' BM 60' TS 60' Prak 180'</p>	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan kembali kegunaan berbagai fitur dalam <i>online video animation software: animaker.com</i></li> </ul>	5 x 1%	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fitur <i>video, music, and upload files</i></li> <li>• Fitur <i>Publish and download</i></li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempraktekk an cara menggunakan berbagai fitur dalam <i>online video animation software: animaker.com</i></li> </ul> <p><b>Instrumen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penilaian resume</li> <li>• Observasi</li> </ul>		
7-8	<p><b>Penilaian Tengah Semester:</b> Mahasiswa membuat video animasi pembelajaran matematika</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memilih materi matematika yang akan dibuat video animasinya</li> <li>• Merancang video animasi melalui animaker.com</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar Mandiri</li> <li>• Praktik Mandiri</li> <li>• Diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Self-Directed Learning</i></li> <li>• <i>Project Based Learning</i></li> </ul>	<p>2 x APK 50' BM 60' TS 60' Prak 180'</p>	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mendesain pembelajaran matematika melalui video animasi</li> <li>• membuat video animasi pembelajaran matematika berdasarkan desain yang telah dibuat melalui <i>online video animation software: animaker.com</i></li> </ul>	<p><b>2 x 20%</b></p>	

						<b>trumen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas Mandiri (Penilaian <i>Product</i>)</li> <li>• Observasi</li> </ul>		
9-15	Mahasiswa dapat menampilkan video animasi yang telah dibuat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video animasi pembelajaran matematika</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempresentasikan dan mendiskusikan video animasi yang dibuat melalui <i>online video animation software: animaker.com</i></li> <li>• Membuat laporan hasil diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Self-directed Learning</i></li> <li>• Tanya-jawab</li> </ul>	7 x APK 50' BM 60' TS 60' Prak 180'	Mahasiswa mampu <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan pembelajaran matematika berbantuan komputer melalui video animasi yang telah dibuat</li> </ul> <b>Instrumen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas Mandiri</li> <li>• Observasi</li> </ul>	7 x 5%	
16	<b>Penilaian Akhir Semester:</b> Mahasiswa memperbaiki video animasi pembelajaran matematika	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisi video animasi yang telah dibuat melalui animaker.com</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar Mandiri (Praktik)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Self-Directed Learning</i></li> <li>• <i>Project Based Learning</i></li> </ul>	1 x APK 100' BM 120' TS 120'	Mahasiswa mampu: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat video akhir pembelajaran matematika sesuai dengan masukan yang diperoleh</li> </ul> <b>trumen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas Mandiri (Penilaian <i>Product</i>)</li> <li>• Observasi</li> </ul>	<b>20%</b>	

**REFERENSI**

1. <https://www.animaker.com>

<b>Disusun Oleh:</b>	<b>Diperiksa Oleh:</b>		<b>Disahkan Oleh:</b>
<b>Dosen Pengampu</b>	<b>Ketua Program Studi</b>	<b>Lembaga Penjaminan Mutu</b>	<b>Wakil Dekan 1 FTIK</b>
<b>MAsrerotullaily, M.Sc.</b>	<b>Dr. Indah</b>	<b>Dr. H. Saihan. S.Ag., M.Pd.I</b>	<b>Dr. H. Mashudi, M.Pd.</b>