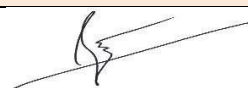




**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (sks)	SEMESTER		Tgl Penyusunan		
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS TIK	MWP12026	WAJIB PRODI	T = 2	P = 1	II	1 Maret 2023		
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK		Ketua PROD				
	 Patahuddin, S.Pd., M.Pd	-		 Asrinan, S.Pd.,M.Pd				
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK		Menguasai prinsip pembelajaran matematika dan pemanfaatan TIK.					
	CPL-Pengetahuan (PP3, PP4, PP6, PP7)							
	CPL-Keterampilan Khusus (KK1, KK8)	Mampu mengembangkan media dan sumber belajar matematika berbasis TIK secara inovatif.						
	CPL-Sikap (S1–S10)	Bertakwa, berakhlak mulia, menjunjung etika akademik dan nilai Kemuhammadiyah.						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	CPMK1	1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep, fungsi, dan karakteristik media						

		pembelajaran matematika berbasis TIK. (CPL: PP3, PP6).
	CPMK2	2. Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan media pembelajaran matematika berbasis TIK. (CPL: PP3, KK7).
	CPMK3	3. Mahasiswa mampu merancang dan mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis TIK. (CPL: PP6, PP7, KK7).
	CPMK4	4. Mahasiswa mampu mengimplementasikan dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis LMS. (CPL: KK1, KK7).
	CPMK5	5. Mahasiswa mampu menganalisis hasil penelitian dosen “Wehousebelda: Learning Management System as Online Learning Media at Universitas Muhammadiyah Parepare” sebagai studi kasus pengembangan dan implementasi media pembelajaran.
	Kemampun akhir tiap tahapan belajar (sub-CPMK)	
	Sub-CPMK1	Memahami konsep dasar media pembelajaran dan TIK.
	Sub-CPMK2	Mengidentifikasi jenis dan karakteristik media TIK.
	Sub-CPMK3	Mendesain media pembelajaran matematika berbasis TIK.
	Sub-CPMK4	Mengembangkan media dalam LMS Wehousebelda.
	Sub-CPMK5	Mengevaluasi efektivitas media berbasis LMS berdasarkan hasil penelitian dosen.
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas konsep, prinsip, dan praktik pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Mahasiswa mempelajari analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi media pembelajaran digital. Proses pembelajaran terintegrasi dengan hasil penelitian dosen Wehousebelda: Learning Management System as Online Learning Media at Universitas Muhammadiyah Parepare yang digunakan sebagai studi kasus utama dalam perancangan, penggunaan, dan evaluasi media pembelajaran berbasis LMS.	

Bahan Kajian :Materi Pembelajaran	1. Konsep dan fungsi media pembelajaran matematika. 2. Prinsip desain media pembelajaran berbasis TIK. 3. Jenis-jenis media pembelajaran digital. 4. Learning Management System (LMS) dalam pembelajaran. 5. Pengenalan dan fitur Wehousebelda. 6. Studi kasus implementasi Wehousebelda (berbasis penelitian dosen). 7. Pengembangan konten pembelajaran matematika dalam LMS. 8. Evaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis TIK.
Pustaka	Utama:
	1. Arsyad, A. (2017). <i>Media Pembelajaran</i>. RajaGrafindo Persada. 2. Smaldino, S. et al. (2019). <i>Instructional Technology and Media for Learning</i>. Pearson. 1. Penelitian Dosen: <i>Wehousebelda: Learning Management System as Online Learning Media at Universitas Muhammadiyah Parepare</i>. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=-RRiuQsAAAAJ&citation_for_view=-RRiuQsAAAAJ:IjCSPb-OG4C)
	Pendukung :
	1. Permendikbud terkait pemanfaatan TIK dalam pembelajaran. 2. Modul Pembelajaran Digital dan LMS.
Dosen Pengampu	Henra Ahmad, S.Pd.,M.Pd
Mata Kuliah Syarat	1. Belajar dan Pembelajaran Matematika
Integrasi Nilai-Nilai Al Islam Kemuhammadiyah	1. Kejujuran akademik dalam pengembangan media. 2. Pemanfaatan TIK secara etis dan bertanggung jawab. 3. Media pembelajaran sebagai sarana dakwah dan pencerahan. 4. Refleksi dan muhasabah dalam evaluasi pembelajaran.

Integrasi Penelitian Dosen	1. Penggunaan Wehousebelda sebagai LMS utama dalam perkuliahan. 2. Analisis artikel penelitian dosen sebagai bahan diskusi dan tugas. 3. Proyek pengembangan media pembelajaran yang diunggah dan diuji coba pada platform Wehousebelda.
-----------------------------------	---

Mg ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, dan Penugasan Mahasiswa [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria dan Teknik	Pembelajaran Lurung (Offline)	Pembelajaran Daring (Online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Memahami konsep dasar media pembelajaran berbasis TIK	Menjelaskan pengertian, fungsi, dan urgensi media TIK	Tes esai, diskusi	Ceramah dan diskusi kelas, penugasan ringkasan (2 JP)	-	Konsep dasar media pembelajaran TIK	5
2	Mengidentifikasi jenis media pembelajaran digital	Mengklasifikasi kan jenis media digital	Tes uraian, observasi	Diskusi kelompok dan studi kasus (2 JP)	-	Jenis media pembelajaran digital	5
3	Menganalisis prinsip desain media pembelajaran	Menjelaskan prinsip desain media	Analisis artikel	Ceramah dan diskusi, analisis artikel (2 JP)	-	Prinsip desain media pembelajaran	5
4	Memahami konsep Learning Management System	Menjelaskan fungsi dan komponen LMS	Tes esai	Praktik dan diskusi (2 JP)	-	Konsep dan fungsi LMS	5
5	Mengoperasikan LMS Wehousebelda	Menggunakan fitur utama LMS	Penilaian produk	Praktik langsung di LMS (3 JP)	-	Pengenalan Wehousebelda	5
6	Menganalisis implementasi Wehousebelda sebagai media pembelajaran	Mengkaji hasil penelitian dosen	Laporan analisis	Studi kasus dan diskusi (3 JP)	-	Studi kasus Wehousebelda	5

7	Mengembangkan konten pembelajaran matematika berbasis LMS	Produk media digital	Penilaian produk	Project based learning (3 JP)	-	Pengembangan konten LMS)	5
8	Evaluasi Tengah Semester	Capaian UTS	Tes tertulis	Ujian Tengah Semester	-	Materi 1–7	15
9	Mengimplementasikan media pembelajaran berbasis TIK	Simulasi penggunaan media	Observasi	Praktik dan refleksi (3 JP)	-	Implementasi media TIK	5
10	Mengevaluasi efektivitas media berbasis LMS	Analisis kelebihan dan kekurangan	Esai	Diskusi dan analisis (3 JP)	-	Evaluasi media LMS	5
11	Merevisi media pembelajaran berbasis TIK	Media hasil revisi	Penilaian produk	Workshop (3 JP)	-	Revisi media pembelajaran	5
12	Mendesain media pembelajaran inovatif	Desain media kontekstual	Penilaian proyek	Project Based Learning (3 JP)	-	Desain media inovatif	5
13	Mengembangkan media pembelajaran lengkap	Produk final media	Penilaian proyek	Workshop dan pendampingan (3 JP)	-	Pengembangan media final	5
14	Menyempurnakan media pembelajaran	Kelengkapan dan kualitas media	Penilaian proyek	Presentasi dan refleksi (3 JP)	-	Penyempurnaan media	5
15	Review dan simulasi media pembelajaran	Kemampuan presentasi	Observasi	Presentasi dan refleksi	-	Simulasi penggunaan media	5
16	Evaluasi Akhir Semester	Capaian UAS	Tes tertulis	Ujian Akhir Semester	-	Keseluruhan materi	20

A. Komponen Penelitian

1. Kehadiran & Partisipasi: 10%
2. Tugas Individu/Kelompok: 20%
3. Proyek Pengembangan Media (berbasis Wehousebelda): 30%
4. UTS: 15%
5. UAS: 25%

Total: 100%

B. Rumus Nilai Akhir

Nilai Akhir = $(10\% \times KP) + (20\% \times TM) + (20\% \times PP) + (15\% \times UTS) + (20\% \times UAS) + (15\% \times RS)$

C. Komponen Penilaian

1. Kehadiran & partisipasi: 10%
2. Tugas mingguan: 20%
3. Proyek pengembangan instrumen: 20%
4. UTS: 15%
5. UAS: 20%
6. Simulasi asesmen: 15%

Total = 100%

D. Rumus Nilai Akhir

$$\text{Nilai Akhir} = (10\% \times \text{KP}) + (20\% \times \text{TM}) + (20\% \times \text{PP}) + (15\% \times \text{UTS}) + (20\% \times \text{UAS}) + (15\% \times \text{RS})$$