



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
Matematic Fun			Mata Kuliah Pilihan	2		3	17 September 2024
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
							
		Abdul Rahman, S.Pd., M.Pd.		Abdul Rahman, S.Pd., M.Pd.		Asrinan, S.Pd., M.Pd	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL SP 9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.					
	CPL PP 2	Menguasai konsep teoretis matematika meliputi logika matematika, matematika diskrit, aljabar, analisis, geometri, teori peluang dan statistika, prinsip-prinsip pemodelan matematika, program linear, persamaan diferensial, dan metode numerik yang mendukung pembelajaran matematika di pendidikan dasar dan menengah serta untuk studi lanjut					
	CPL KU 2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur					
	CPL KK 3	Mampu melakukan pendampingan terhadap siswa dalam pembelajaran matematika					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK	Setelah mengikuti mata kuliah Matematika Fun, mahasiswa mampu: 1. Memahami dan Menjelaskan Perkalian Jarimatika 2. Memahami dan Menjelaskan ciri bilangan yang habis dibagi Bilangan Asli (2 -9) 3. Memahami dan Menjelaskan Keajabiaban Angka 9 dan Perkalian Istimewa 4. Memahami dan Membuat permainan Angka, Kotak Ajaib dan Kartu Ajaib 5. Memahami dan Mengetahui Trik Penarikan Akar, Serta Trik Penyelesaian Aljabar dan Statistik					
	Sub-CPMK						
1	Mahasiswa memahami tata tertib perkuliahan, dan integritas akademik serta mengetahui ruang lingkup mata kuliah Matematika Fun						
2	Mahasiswa dapat memahami dan menggunakan jarimatika dalam melakukan operasi hitung perkalian						

	3 4 5 6 7 8 9 10 11	Mahasiswa dapat memahami dan mengetahui ciri bilangan yang habis dibagi 2,3,4,5,6,7,8 dan 9. Mahasiswa dapat memahami dan mengenal keajaiban angka 9 Mahasiswa dapat memahami dan mengenal perkalian Istimewa Mahasiswa dapat memahami dan membuat permainan angka Mahasiswa dapat memahami, dan menjelaskan tentang trik penarik akar Mahasiswa dapat memahami, dan menjelaskan tentang trik penyelesaian soal aljabar Mahasiswa dapat memahami, dan menjelaskan tentang permainan Kotak Ajaib Mahasiswa dapat memahami, dan menjelaskan tentang permainan Kartu Ajaib Mahasiswa dapat memahami, dan membuat Kartu Ajaib
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah ini bertujuan agar mahasiswa dapat memahami dan mempunyai alternatif solusi dalam memecahkan berbagai permasalahan dan soal matematika, khususnya Mahasiswa akan mendapatkan trik permainan Matematika dan Trik Menyelesaikan Soal Matematika dalam cara cepat. Materi yang akan dipelajari dalam mata kuliah ini meliputi: Jarimatika, Pengciri Bilangan Hasil dibagi 2 – 9, Keajaiban angka 9, Perkalian Istimewa, Permainan Angka, Trik Penarikan Akar, Cara Cepat menyelesaikan Permasalahan Matematika, serta Permainan Kotak Ajaib.	
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	• Perkalian Jarimatika • Permainan Angka, Permainan Kotak dan Kartu • Trik Penarikan Akar • Trik Penyelesaian Cepat	
Pustaka	Utama:	
	• Julius, Edward H. 2005. Trik dan Tip Berhitung yang lebih cepat 30 hari untuk penguasaan Angka. Bandung: Pakar Raya. • Nugroho, Purno Bayu. 2021. Jarimagic Perkalian dan Pembagian. Jakarta Barat: Multi Kreasi Satudelapan.	
	Pendukung:	
	• Belia. 2007. Belajar Ilmu Aritmetika dan Aljabar Teknik Ampuh, Cepat dan Unik dalam mengerjakan soal matematika untuk tingkat SMA dan Perguruan Tinggi. • Hendra. 2007. Aneka Berhitung Cepat. Bogor: R3W Media. • Julius, Edward H. 2019. Trik - Trik Berhitung. Bandung: Pakar Raya. • Wahyuddin & Sudrajat. 2004. Ensiklopedia Matematika untuk SLTP. Jakarta: Tarity Samudra Berlian.	
Dosen Pengampu	Abdul Rahman, S.Pd., M.Pd.	
Matakuliah syarat	-	

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa,		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami tata tertib perkuliahan, Ruang Lingkup Mata Kuliah, serta sistem Penilaian.	Melaksanakan Kontrak Kuliah dengan menyampaikan tata tertib perkuliahan, Ruang lingkup Mata Kuliah Mathematic Fun	Kehadiran Partisipasi Tes Kemampuan Awal	Tatap Muka, Diskusi dan Pemberian Tes Awal [TM: (2x50'')] [PT+BM: (1+1)x(2x60'')]		- Kontrak Kuliah - Menjelaskan Ruang Lingkup Mata Kuliah Mathematic Fun	
2-3	Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan Perkalian Jarimatika	Mampu menjelaskan dan Menggunakan Jarimatika dalam melakukan perkalian	Kehadiran Keaktifan Penugasan	Tatap Muka, Ekspositori Pemberian Tugas [TM: 2(2x50'')] [PT+BM: (2+2)x(2x60'')]		Perkalian Jarimatika - Perkalian 6 – 9 - Perkalian 11 – 15 - Perkalian 16 – 20 - Perkalian 21 – 25 - Perkalian 26 – 30 - Perkalian 31 – 35 - Perkalian 36 – 40 - Perkalian 40 – 45 - Perkalian 46 – 50 - Perkalian 51 – 55	
4	Mahasiswa dapat memahami dan Mengenal Ciri bilangan yang Habis dibagi 2,3,4,5,6,7,8 dan 9.	Mampu menjelaskan dan Memahami Ciri Bilangan yang Habis di bagi 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 dan 9.	Kehadiran Keaktifan Penugasan	Tatap Muka, Ekspositori Pemberian Tugas [TM: (2x50'')] [PT+BM: (1+1)x(2x60'')]		- Ciri Bilangan habis di bagi 2 - Ciri Bilangan habis di bagi 3 - Ciri Bilangan habis di bagi 4 - Ciri Bilangan habis di bagi 5 - Ciri Bilangan habis di bagi 6 - Ciri Bilangan habis di bagi 7 - Ciri Bilangan habis di bagi 8 - Ciri Bilangan habis di bagi 9	

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
5	Mahasiswa dapat memahami dan mengenal Keajaiban Angka 9	Mampu menjelaskan dan Memahami Keajaiban Angka 9	Kehadiran Keaktifan Penugasan	Tatap Muka, Ekspositori Pemberian Tugas [TM: (2x50'')] [PT+BM: (1+1)x(2x60'')]		- Perkalian 9 - Perkalian 19 - Perkalian Kembar dengan 9 - Perkalian Berurut 9 - Trik permainan Angka 9	
6	Mahasiswa dapat memahami dan mengenal Perkalian Istimewa	Mampu menjelaskan dan Memahami Perkalian Istimewa	Kehadiran Keaktifan Penugasan	Tatap Muka, Ekspositori Pemberian Tugas [TM: (2x50'')] [PT+BM: (1+1)x(2x60'')]		- Perkalian 37 dgn Kelipatan 3 - Perkalian 11 - Perkalian Lidi - Perkalian Berurut 8	
7	Mahasiswa dapat memahami dan Membuat Permainan Angka	Mampu menjelaskan dan Memahami Permainan Menebak Angka	Kehadiran Keaktifan Penugasan	Tatap Muka, Games Pemberian Tugas [TM: (2x50'')] [PT+BM: (1+1)x(2x60'')]		- Tebak Angka - Tebak Jumlah Saudara - Tebak Tanggal Lahir - Tebak Uang Saku	
8	Ujian Tengah Semester						
9	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan tentang Trik Penarikan Akar	Mampu menjelaskan dan Memahami Trik Penarikan Akar	Kehadiran Keaktifan Penugasan	Tatap Muka, Ekspositori Pemberian Tugas [TM: (2x50'')] [PT+BM: (1+1)x(2x60'')]		- Penarikan Akar Kuadrat Sempurna - Penarikan Akar tidak Sempurna - Penarikan Akar Pangkat 3	
10-12	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan Trik Cepat Penyelesaian Aljabar	Mampu menjelaskan dan Memahami dan menggunakan Trik Penyelesaian Soal Aljabar	Kehadiran Keaktifan Penugasan	Tatap Muka, Ekspositori Pemberian Tugas [TM: 3(3x50'')] [PT+BM:(3+3)x(2x60'')]		Trik cepat penyelesaian Soal Aljabar	

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
13-14	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan tentang Permainan Kotak Ajaib	- Mampu memahami dan menjelaskan Permainan Kotak Ajaib - Mampu membuat kotak Ajaib	Kehadiran Keaktifan Penugasan	Tatap Muka, Games Pemberian Tugas [TM: 2(2x50'')] [PT+BM:(2+2)x(2x60'')]		- Menyelesaikan Permainan Kotak Ajaib Ganjil - Menyelesaikan Permainan Kotak Ajaib Genap Biasa - Menyelesaikan Permainan Kotak Ajaib Genap Berpangkat	
15	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan tentang Permainan Kartu Ajaib	- Mampu memahami dan menjelaskan Permainan Kartu Ajaib - Mampu membuat Kartu Ajaib	Kehadiran Keaktifan Penugasan	Tatap Muka, Games Pemberian Tugas [TM: (2x50'')] [PT+BM: (1+1)x(2x60'')]		- Bermain Kartu Ajaib - Membuat Kartu Ajaib	
16	Ujian Akhir Semester						

Parepare, 17 September 2024

Mengetahui,
Wakil Dekan I
FKIP UMPAR



Dr. Syawal, S.Pd. M.Pd.
NIDN.

Dosen Pengampu



Abdul Rahman, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0901019106