



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA JAKARTA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl. Penyusunan
Inovasi Pembelajaran Matematika		Pembelajaran	2	5	30 Agustus 2016
OTORISASI	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ka. PRODI
	Tanda tangan		Tanda tangan		Tanda tangan
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI				
	S 3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila; Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; Bekerja sama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan			
	S 5				
	S6				
	S8				
	KU1	Menginternalisasi nilai,norma, dan etika akademik menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri			
	KU 3				
	PP7				
	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; Kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; Mahasiswa dapat membuat Inovasi Pembelajaran Matematika yang menarik untuk di contoh oleh para pendidik				
	CP-MK				
	M1	Mahasiswa dapat mereview beberapa artikel dari Jurnal Internasional bereputasi schopus guna mendapatkan ide inovasi pembelajaran matematika			
	M2	Mahasiswa dapat menjelaskan hasil penelitian dari beberapa artikel yang termuat dalam Jurnal Internasional Bereputasi Schopus.			
	M3	Mahasiswa dapat menghubungkan hasil-hasil penelitian yang termuat dari beberapa artikel dalam Jurnal Internasional bereputasi schopus guna mendapatkan ide inovasi pembelajaran matematika			
	M4	Mahasiswa dapat membuat Inovasi Pembelajaran Matematika yang menarik untuk di contoh oleh para pendidik			
Deskripsi singkat MK	Mata Kuliah ini membimbing mahasiswa menciptakan Inovasi Pembelajaran untuk konsep-konsep Matematika yang dapat di terapkan oleh Guru-guru dalam mengajar matematika. Pembelajaran di mulai dari mereview beberapa artikel dari Jurnal Internasional Internasional				

	bereputasi schopus guna mendapatkan ide inovasi pembelajaran matematika dilanjutkan dengan berinovasi untuk menghasikan desian pembelajaran matematika yang menarik untuk diterapkan para guru dan dosen.					
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	Materi pembelajaran meliputi: (1) tata cara mengakses jurnal internasional bereputasi schopu; (2) menelaah ide-ide penelitian pada artikel yang terdapat dalam jurnal tersebut; (3) menulis hasil reviu artikel pada jurnal internasional bereputasi; (4) menemukan ide inovasi dari artikel yang dibaca; dan (5) merancang inovasi pembelajaran untuk topik-topik pilihan.					
Pustaka	Utama					
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Azhar, E (2011). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Teori Peluang Berbasis RME Untuk Meningkatkan Pemahaman, Penalaran, dan Komunikasi Matematik Siswa SLTA. Yogyakarta: Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika 2. Azhar, Ervin dkk. (2013). Enhancing Mathematical Communication Skills for Students of Islamic Senior High School with RME Approach. Dalam Far East Journal Mathematical Education, Volume 11, Number 1, hal 1-19. ISSN: 0973-5631. Allaahabad, India: Pushpa Publishing House. Tersedia: http://www.pphmj.com/journals/articles/1121.htm. 3. Azhar, Ervin dkk. (2015).With RME Combinatoric Learning in Secondary School Becomes Interesting. Dalam Proceeding The 2015 International Seminar on Education. ISBN: 978-602-8043-43-4. Bengkulu: FKIP Press UNIB. 					
Pustaka	Pendukung					
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Moore, Daniele (2008) Plurilingualism and Strategic Competence in Context dalam <i>International Journal of Multilingualism</i>. ISSN : 1479-0718 Tersedia : http://dx.doi.org/10.1080/14790710608668392. 2. Puspitasari, Akhsanul In'am , Mohammad Syaifuddin (2019) Analysis of Students' Creative Thinking in Solving Arithmetic Problems dalam International Electronic Journal Of Mathematics Education . ISSN : 1306-3030. 2019, Vol. 14, No. 1, 49-60. Tersedia : https://www.iejme.com/article/analysis-of-students-creative-thinking-in-solving-arithmetic-problems-3962 3. Cheng-Shih Lin (2016). Effects of Web-Based Creative Thinking Teaching on Students' Creativity and Learning Outcome, dalam Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education. ISSN : 1305-8223 Vol. 12 No. 6. Tersedia : http://www.ejmste.com/Effects-of-Web-Based-Creative-Thinking-Teaching-On-Students-Creativity-and-Learning-Outcome,61457,0,2.html 4. Rohaeti, Martin Bernard, dan Restu Bias Primandhika (2019). Developing Interactive Learning Media For School Level Mathematics Through Open-Ended Approach Aided by Visual Basic Application For Excel dalam Journal on Mathematics Education. ISSN : 2087-8885 E-ISSN 2407-0610, Volume 10, No.1 pp. 59-68. Tersedia : https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jme/article/view/5391/pdf 					
Media Pembelajaran	Perangkat lunak			Perangkat keras		
	MS Word, MS Excell			LCD proyektor, Jaringan Internet		
Dosen	Dr. Ervin Azhar, S.Si, M.Pd					
Matakuliah syarat	---					
Mgke-	Sub-CP-MK (sbg. kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1, 2, 3	Mahasiswa dapat mengakses dan membaca Beberapa Artikel dari Berbagai Jurnal	Kemampuan mengakses	Seberapa banyak jurnal yang diakses	Workshop 20 mahasiswa dikali 3 menit sama dengan 60 menit	Mengakses beberapa jurnal internasioan bereputasi scopus	

	internasional bereputasi Schopus.	Kemampuan mamahami Judul Artikel pada Jurnal	Apakah mahasiswa dapat memahami judul artikel pada jurnal	Workshop dan Diskusi 20 mahasiswa dikali 5 menit sama dengan 100 menit	Membaca judul artikel dan abstraks serta memahami makna yang terkandung di dalam artikel tersebut	
		Kemampuan memilih dan memilah Artikel yang bagus untuk dtelaah	Alasan memilih artikel untuk ditelaah	Workshop dan diskusi 20 mahasiswa dikali 8 menit sama dengan 160 menit	Memilih beberapa artikel yang bagus untuk di telaah.	
4,5,6, 7	Mahasiswa dapat menjelaskan hasil penelitian dari beberapa Artikel pada beberap Jurnal internasional bereputasi Schopus.	Kemampuan mempresentasikan reviu beberapa Artikel pada beberap Jurnal internasional bereputasi Schopus.	Kemampuan presentasi hasil reviu pada beberapa artikel pada beberap Jurnal internasional bereputasi Schopus.. Kemampuan membuat kaitan hasil penelitian pada beberapa artikel pada beberap Jurnal internasional bereputasi Schopus.	Presentasi 20 mahasiswa di kali 15 menit, ditambah pembahasan dosen 4 kali 25 menit.	Reviu beberapa artikel pada beberap Jurnal internasional bereputasi Schopus. Membuat kaitan hasil penelitian pada beberapa artikel pada beberap Jurnal internasional bereputasi Schopus.	
8	Evaluasi Tengah Semester					
9, 10, 11	Mahasiswa dapat merancang inovasi pembelajaran dari ide yang diperoleh dari reviu jurnal	Kemampuan menemukan ide inovasi	Penilaian terhadap Keterbaharuan ide	Workshop 20 mahasiswa dikali 3 menit sama dengan 60 menit	Menemukan ide dan rancangan inovasi pembelajaran.	
		Kemampuan merancang inovasi pembelajaran baru (bisa model, metode, alat peraga, dll)	Penilaian terhadap Rancangan Pembelajaran apakah menarik?	Workshop 20 mahasiswa dikali 3 menit sama dengan 60 menit Workshop 20 mahasiswa dikali 3 menit sama dengan 60 menit	Membaut Rancangan Pembelajaran yang menarik	
12, 13, 14	Mahasiswa dapat mempresentasikan ide-ide yang muncul dari rancangan yang mereka buat	Kemampuan mempresentasikan hasil rancangan pembelajaran yang dibuat.	Penilaian terhadap persentasi dari rancangan pembelajaran	Workshop 20 mahasiswa dikali 3 menit sama dengan 60 menit	Mempresentasikan ide dan rancangan inovasi pembelajaran.	
				Workshop 20 mahasiswa dikali 3 menit sama dengan 60 menit		

				Workshop 20 mahasiswa dikali 3 menit sama dengan 60 menit		
15	Mahasiswa menghasilkan rangkuman beberapa inovasi pembelajaran yang menarik	Kemampuan menulis makalah hasil inivasi pembelajaran	Penilaian makalah	Menyatukan makalah dalam satu e-book buat dipakai mahasiswa dan para pendidik	Menyusun Ebook dari kumpulan inovasi pembelajaran	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa					

Catatan:

- (1) TM: Tatap muka, BT: Belajar Terstruktur, BM: Belajar Mandiri
- (2) (TM 2x2x50') dibaca: kuliah tatap muka 2 kali (minggu) x 2 sks x 50 menit = 200 menit (3,33 jam)
- (3) ((BT+BM:(2+2)x(2x60')) dibaca: belajar terstruktur 2 kali (minggu) dan belajar mandiri 2 kali (minggu) x 2 sks x 60 menit = 480 menit (8 jam)
- (4) Mahasiswa mampu merancang penelitian dalam bentuk proposal penelitian dan mempresentasikannya (C6,A2,P2): menunjukkan bahwa Sub-CPMK ini mengandung kemampuan dalam ranah taksonomi kognitif level 2 (kemampuan merancang), afeksi level 2 (kemampuan merespon dalam diskusi), dan psikomotorik level 2 (memanipulasi gerakan tubuh dalam keterampilan presentasi)
- (5) RPS: Rencana Pembelajaran Semester, RMK: Rumpun Mata Kuliah