



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemrograman Visual	8420203152	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3 P=0 ECTS=4.77	1	23 Agustus 2024
OTORISASI		Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi	
		Shofan Fiangga, S.Pd., M.Sc.	Shofan Fiangga, S.Pd., M.Sc.	Dr. Endah Budi Rahaju, M.Pd.	

Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																					
	CPL-6 Merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran matematika dengan menggunakan IT																																																																																																					
	CPL-8 Mengambil keputusan berdasarkan data/informasi dalam menyelesaikan tugas yang menjadi tanggung jawab mahasiswa dan mengevaluasi pekerjaan yang telah dilakukan																																																																																																					
	CPL-10 Mendemonstrasikan pengetahuan pedagogik dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran matematika.																																																																																																					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																					
	CPMK - 1 Mampu memahami konsep pemrograman dan teknologi pendukungnya																																																																																																					
	CPMK - 2 Mampu merancang pembelajaran matematika yang menggunakan software pemrograman																																																																																																					
	CPMK - 3 Mampu membuat program aplikasi untuk pembelajaran matematika																																																																																																					
	CPMK - 4 Mampu menyelesaikan tugas dan mengevaluasi pekerjaan yang telah dilakukan.																																																																																																					
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																					
<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td></td> <td>CPMK</td> <td>CPL-6</td> <td>CPL-8</td> <td>CPL-10</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> </table>			CPMK	CPL-6	CPL-8	CPL-10	CPMK-1				✓	CPMK-2	✓				CPMK-3	✓				CPMK-4			✓																																																																													
	CPMK	CPL-6	CPL-8	CPL-10																																																																																																		
CPMK-1				✓																																																																																																		
CPMK-2	✓																																																																																																					
CPMK-3	✓																																																																																																					
CPMK-4			✓																																																																																																			
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																						
<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td rowspan="2">CPMK</td> <td colspan="16">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td> </tr> </table>		CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓	✓	✓				✓									CPMK-2					✓	✓	✓		✓	✓							CPMK-3											✓	✓	✓				CPMK-4														✓	✓	✓
CPMK	Minggu Ke																																																																																																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																						
CPMK-1	✓	✓	✓	✓				✓																																																																																														
CPMK-2					✓	✓	✓		✓	✓																																																																																												
CPMK-3											✓	✓	✓																																																																																									
CPMK-4														✓	✓	✓																																																																																						

Deskripsi Singkat MK Mata kuliah ini mengkaji konsep dasar bahasa pemrograman visual, bagaimana menggunakan tools dan software yang ada sehingga mampu mentransformasikan pembelajaran matematika berbasis digital dengan menghasilkan aplikasi media pembelajaran dan game edukasi yang baik. Desain visual dan tampilan grafis juga dikenalkan dalam mata kuliah ini dan diakhiri dengan project pembuatan aplikasi untuk pembelajaran Matematika

Pustaka

Utama :

- Christodoulou, M., Szczygiel, E., Klapa, L., & Kolarz, W. (2018). Algorithmic and Programming.
- Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Exercises. MIT.

Pendukung :

- Gaddis, T., & Halsey, R. (2014). Starting Out with App Inventor for Android. Pearson addison Wesley
- McManus, S. (2019). Scratch Programming in Easy Steps. In Easy Steps: Warwickshire United Kingdom chrome-extension://efaidnbnmnibpcjpcglclefindmkaj/https://www.sean.co.uk/downloads/2017files/Scratch-in-Easy-Steps-PDF-Sampler.pdf
- Fristanto, S. B., (). Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 3. SMK Negeri 9 Malang: Malang https://bagus.srnkn9malang.sch.id/web/?p=547

Dosen Pengampu Dr. Atik Wintarti, M.Kom.
 Dr. Lestariningsih, S.Pd., M.Pd.
 Nurus Saadah, S.Pd., M.Pd.
 Shofan Fiangga, S.Pd., M.Sc.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mengenal Algoritam dan Pemrograman	1. Mengenal pengertian pemrograman 2. Mengenal konsep dasar pemrograman	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian: Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan Diskusi Pemrograman Komputer 3 X 50		Materi: Konsep dasar pemrograman, Bahasa pemrograman, pengenalan Python Pustaka: Christodoulou, M., Szczygiel, E., Klapa, L., & Kolarz, W. (2018). Algorithmic and Programming.	1%
2	Mengenal konsep dasar pemrograman Python	1. Mengenal pemrograman Python 2. Memahami Data, Variabel, dan Operasi di pemrograman python	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian: Praktik / Unjuk Kerja	Tutorial dan Praktikum 3 X 50		Materi: Jenis Data, Variabel Python Pustaka: Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Exercises. MIT.	2%

3	Mengenal kontrol program seleksi	1.Menggunakan sintaks if-else untuk menyeleksi suatu kondisi 2.Menggunakan switch-case dengan kondisi yang bertipe data integer 3.Menggunakan switch-case dengan kondisi yang bertipe data karakter	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Tutorial dan Praktikum 3x50		Materi: Kontrol seleksi Pustaka: Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Exercises. MIT.	3%
4	Mengenal kontrol program seleksi	1.Menggunakan sintaks for untuk pengulangan tertentu 2.Menggunakan while-do untuk pengulangan dengan kondisi tertentu 3.Menggunakan do-while untuk pengulangan dengan kondisi tertentu	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Tutorial dan Praktikum 3x50		Materi: Kontrol Pengulangan Pustaka: Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Exercises. MIT.	2%
5	Mampu menyusun pemrograman GUI berbasis Python	1.Menggunakan sintaks for untuk desain GUI 2.Menggunakan sintaks GUI untuk mengembangkan Aplikasi	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Tutorial dan Tugas 3 X 50		Materi: GUI menggunakan Python Pustaka: Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Exercises. MIT.	2%
6	Mampu menyusun pemrograman GUI berbasis Python	1.Menggunakan sintaks for untuk desain GUI 2.Menggunakan sintaks GUI untuk mengembangkan Aplikasi	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Tutorila dan Tugas 3 X 50		Materi: GUI menggunakan Python Pustaka: Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Exercises. MIT.	2%
7	Mengenal pemrograman berbasis Block	1.Mengenal Block-based programming 2.Mengenal berbagai software pemrograman berbasis Block-based programming	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Tutorial Praktikum 3 X 50		Materi: Block-based programming Pustaka: Gaddis, T., & Halsey, R. (2014). Starting Out with App Inventor for Android. Pearson addison Wesley	2%
8	UTS	1.Menganalisis Penyusunan Coding dan mampu memperbaiki 2.Menyusun Coding sederhana untuk penyusunan program tertentu	Kriteria: Tes Bentuk Penilaian : Tes	Tes Ujian Tengah Semester 3 X 50		Materi: Algoritma dan Pemrograman Pustaka: Christodoulou, M., Szczygiel, E., Klapa, Ł., & Kolarz, W. (2018). Algorithmic and Programming. Materi: Pemrograman Python Pustaka: Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Exercises. MIT.	20%
9	Mengenal aplikasi pengembangan media pembelajaran dan game edukasi untuk pembelajaran matematika	Mengenal aplikasi pengembangan media pembelajaran dan game edukasi untuk pembelajaran matematika	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah Diskusi 3 X 50		Materi: Construct Pustaka: Fristanto, S. B., (). Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 3. SMK Negeri 9 Malang: Malang https://bagus.smkn9malang.sch.id/...	2%
10	Merancang project aplikasi untuk pembelajaran matematika	1.Menentukan Aplikasi yang akan digunakan untuk mengembangkan aplikasi 2.Menyusun flowchart aplikasi dan storyboard game 3.Menyusun rencana gameplay yang akan dikembangkan	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Pengembangan Proyek 3 X 50		Materi: Pemrograman Scratch Pustaka: McManus, S. (2019). Scratch Programming in Easy Steps. In Easy Steps: Warwickshire . United Kingdom chrome-extension://efaidnbmninnbpcapcglcfefindmkaj/ https://www.sean.co.uk/... Materi: Pemrograman Game Pustaka: Fristanto, S. B., (). Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 3. SMK Negeri 9 Malang: Malang https://bagus.smkn9malang.sch.id/... Materi: Pengembangan MIT App Inventor Pustaka: Gaddis, T., & Halsey, R. (2014). Starting Out with App Inventor for Android. Pearson addison Wesley	3%
11	Mengembangkan project aplikasi untuk pembelajaran Matematika	Membuat aplikasi untuk pembelajaran Matematika menggunakan software yang relevan	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Penugasan 6 X 50		Materi: Pemrograman Aplikasi Android Pustaka: Gaddis, T., & Halsey, R. (2014). Starting Out with App Inventor for Android. Pearson addison Wesley Materi: Pemrograman Scratch Pustaka: McManus, S. (2019). Scratch Programming in Easy Steps. In Easy Steps: Warwickshire . United Kingdom chrome-extension://efaidnbmninnbpcapcglcfefindmkaj/ https://www.sean.co.uk/... Materi: Pemrograman Game Edukasi Pustaka: Fristanto, S. B., (). Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 3. SMK Negeri 9 Malang: Malang https://bagus.smkn9malang.sch.id/...	3%

12	Mengembangkan project aplikasi untuk pembelajaran Matematika	Membuat aplikasi untuk pembelajaran Matematika menggunakan software yang relevan	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Penugasan 6 X 50		Materi: Pengembangan Aplikasi Android Pustaka: Gaddis, T., & Halsey, R. (2014). <i>Starting Out with App Inventor for Android</i> . Pearson addison Wesley Materi: Pengembangan Scratch Pustaka: McManus, S. (2019). <i>Scratch Programming in Easy Steps. In Easy Steps: Warwickshire . United Kingdom chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.sean.co.uk/...</i> Materi: Pengembangan Game Edukasi Pustaka: Fristanto, S. B., (). <i>Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 3</i> . SMK Negeri 9 Malang: Malang https://bagus.smn9malang.sch.id/...	3%
13	Mengembangkan project aplikasi untuk pembelajaran Matematika	Membuat aplikasi untuk pembelajaran Matematika menggunakan software yang relevan	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Penugasan 6 X 50		Materi: Pengembangan Aplikasi Android Pustaka: Gaddis, T., & Halsey, R. (2014). <i>Starting Out with App Inventor for Android</i> . Pearson addison Wesley Materi: Pengembangan Scratch Pustaka: McManus, S. (2019). <i>Scratch Programming in Easy Steps. In Easy Steps: Warwickshire . United Kingdom chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.sean.co.uk/...</i> Materi: Pengembangan Game Edukasi Pustaka: Fristanto, S. B., (). <i>Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 3</i> . SMK Negeri 9 Malang: Malang https://bagus.smn9malang.sch.id/...	2%
14	Mengembangkan kreativitasnya untuk membuat usulan project	1.Mengevaluasi proses pengembangan aplikasi bersama dosen pengampu 2.Melakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi untuk final prototipe	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Penugasan 3 X 50		Materi: Pengembangan Aplikasi Android Pustaka: Gaddis, T., & Halsey, R. (2014). <i>Starting Out with App Inventor for Android</i> . Pearson addison Wesley Materi: Pemrograman Scratch Pustaka: McManus, S. (2019). <i>Scratch Programming in Easy Steps. In Easy Steps: Warwickshire . United Kingdom chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.sean.co.uk/...</i> Materi: Pengembangan Game Edukasi Pustaka: Fristanto, S. B., (). <i>Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 3</i> . SMK Negeri 9 Malang: Malang https://bagus.smn9malang.sch.id/...	1%
15	Mengembangkan kreativitasnya untuk membuat usulan project	1.Mengevaluasi proses pengembangan aplikasi bersama dosen pengampu 2.Melakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi untuk final prototipe	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penugasan 3 X 50		Materi: Pengembangan Aplikasi Android Pustaka: Gaddis, T., & Halsey, R. (2014). <i>Starting Out with App Inventor for Android</i> . Pearson addison Wesley Materi: Pemrograman Scratch Pustaka: McManus, S. (2019). <i>Scratch Programming in Easy Steps. In Easy Steps: Warwickshire . United Kingdom chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.sean.co.uk/...</i> Materi: Pengembangan Game Edukasi Pustaka: Fristanto, S. B., (). <i>Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 3</i> . SMK Negeri 9 Malang: Malang https://bagus.smn9malang.sch.id/...	2%
16	Mengomunikasikan hasil akhir pengembangan proyek tugas akhir aplikasi untuk pembelajaran matematika	1.Melakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi untuk final prototipe 2.Menyusun panduan game yang jelas 3. Mengembangkan video demo game	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi		Materi: Pengembangan Aplikasi Android Pustaka: Gaddis, T., & Halsey, R. (2014). <i>Starting Out with App Inventor for Android</i> . Pearson addison Wesley Materi: Pemrograman Scratch Pustaka: McManus, S. (2019). <i>Scratch Programming in Easy Steps. In Easy Steps: Warwickshire . United Kingdom chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.sean.co.uk/...</i> Materi: Pengembangan Game Edukasi Pustaka: Fristanto, S. B., (). <i>Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 3</i> . SMK Negeri 9 Malang: Malang https://bagus.smn9malang.sch.id/...	50%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	10%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	51%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	19%
4.	Tes	20%
		100%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Koordinator Program Studi S1 Pendidikan
Matematika



Dr. Endah Budi Rahaju, M.Pd.
NIDN 0025046401

UPM Program Studi S1 Pendidikan
Matematika



Dr. Abdul Haris Rosyidi, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0018117405

File PDF ini digenerate pada tanggal 30 Januari 2025 Jam 04:39 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDja Unesa

