

## KONTRAK KULIAH

Nama Mata Kuliah : Media & ICT Pembelajaran Matematika  
Kode Mata Kuliah : PMA-302  
SKS : 3 (Tiga)  
Semester : 3 (Tiga )  
Dosen : Ir. Jhon Latuny, M.Ing.,Ph.D/ Dr. La Moma, M. Pd

### 1. Diskripsi Mata Kuliah:

Mata kuliah ini membahas berbagai aspek Literasi merupakan tuntutan penting di abad 21. Pada matakuliah ini akan mengarahkan mahasiswa untuk menguasai IT dan mampu mengembangkan media pembelajaran yang relevan untuk mendukung pembelajaran matematika. Matakuliah ini juga diarahkan untuk menjawab kebutuhan pengembangan media sederhana untuk pembelajaran matematika di wilayah kepulauan.

### 2. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK):

Mahasiswa Mampu mengembangkan media pembelajaran untuk wilayah kepulauan dan menerapkan teknologi informasi Komunikasi (*infomation and communication techology / ICT* dalam pembelajaran.

Matematika.

### 3. Kemampuan Akhir (Sub CPMK):

Capaian pembelajaran ini dirinci atas kemampuan akhir yang diharapkan atau sub capaian pembelajaran mata kuliah sebagai berikut:

1. Menjelaskan pengertian media pembelajaran
2. Menjelaskan pengembangan media pembelajaran matematika kreatif untuk wilayah kepulauan
3. Menjelaskan penggunaan software matematika realistic
4. Menerapkan apliaksi dalam pembelajaran matematika
5. Menjelaskan pembuatan website

### 4. Rencana Pertemuan

Pertemuan	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan
I	a. Kontrak Kuliah 1..Media pembelajaran	1.1.Pengertian Media Pembelajaran 1.2.Jenis media Pemebelajaran 1.3.Fungsi media Pembelajaran 1.4.Manfaat Media Pembelajaran

II-IV	2. Pengembangan Media Pembelajaran matematika kreatif untuk wilayah kepulauan	
V-VII	3. Penggunaan software matematika realistik	3.1. Penggunaan <b>software maple</b> Pembelajaran matematika 3.2. penggunaan <i>software Wingeom</i> dalam pembelajaran matematika 3.3. Penggunaan <i>software geogebra</i> dalam pembelajaran matematika 3.4. Penggunaan <i>software Cabri II plus</i> dalam pembelajaran matematika
VIII	<b>UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)</b>	
IX-XII	4. Penggunaan aplikasi matematika lain	4.1. Penggunaan aplikasi <i>Microsoft mathsolver</i> dalam pembelajaran matematika 4.2. Penggunaan aplikasi <i>mathway, cymath</i> 4.3. Penggunaan aplikasi grafing calculator+math, algebra & Calculus, dsb
XIII-XV	5. Pembuatan Website	5.1. Konsep dasar website 5.2. Pengenalan HTML 5.3. Pengenalan PHP 5.4. Operator 5.5. Pengenalan FORM dan Penggunaan HTTP Server, dsb. 5.6. Pembuatan website dalam pembelajaran matematika
XVI	<b>Ujian Akhir Semester (UAS)</b>	

## 5. Instrumen Penilaian:

1. Tugas 35%
2. Partisipasi 15%
3. Ujian Tengah Semester 20%
4. Ujian Akhir Semester 30%

## 6. Referensi

- A. Smaldino A, Sharon, E., Deborah L., Lowther., & James D. Russel .(2011). Instruction Technology and Media for Learning, Tecnology Pembelajaran dan Media untuk Belajar. Edisi 9. Penerjemah: Arif Rahman. Jakarta: kencana Prenada Media Group
- B. Hendriana, B. 2017. Buku Ajar. Aplikasi Computer” Mengenal Aplikasi Matematika. FKIP

UHAMKA.Pdf.

C. Ani Oktovia Sari. Dkk. 2019. Web Programming. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Ambon, Agustus 2022

Dosen Penanggungjawab Matakuliah,

Jhon Latuny, Ir. M.Ing.,Ph.D