|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **UNIVERSITAS PATTIMURA PROGRAM PASCASARJANA**  **PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN MATEMATIKA** | | |
| **SILABUS** | | | | |
|  | | | Nama Mata  Kuliah | MEDIA & ICT DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA |
| **MATA KULIAH** | | | Kode | PMA-302 |
|  | **(MK)** |  | SKS | 3 SKS |
|  |  |  | Semester | 3 |
| **DESKRIPSI MATA KULIAH** | | | | |
| Pada 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 | | | | |
| **CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)** | | | | |
| 1. | Mahasiswa mampu mengembangkan media pembelajaran untuk wilayah kepulauan dan menerapkan teknologi informasi Komunikasi *(infomation and communication techology /ICT* dalam pembelajaran matematika | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
| **SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB-CPMK)** | | | | |
| 1. | Mendesripsikan media pembelajaran | | | |
| 2. | Mengembangkan media pembelajaran matematika kreatif untuk wilayah kepulauan | | | |
| 3. | Menganalisis penggunaan software matematika realistic | | | |
| 4. | Menganalisi aplikasi dalam pembelajaran matematika lainnya | | | |
| 5. | Mendesain pembuatan website dalam pembelajaran | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **MATERI PEMBELAJARAN** | | | |
| 1. | Media pembelajaran | | |
| 2. | Mengembangkan media pembelajaran matematika kreatif untuk wilayah kepulauan | | |
| 3. | Penggunaan software matematika realistic | | |
| 4. | Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran matematika lainnya | | |
| 5. | Pembuatan website dalam pembelajaran matematika | | |
|  | | **PUSTAKA UTAMA** | |
|  | | 1. | Smaldino A, Sharon, E., Deborah L., Lowther., & James D. Russel .(2011). Instruction Techology and Media for Learning, Tecnology Pembelajaran dan Media untuk Belajar. Edisi 9. Penerjemah: Arif Rahman. Jakarta: kencana Prenada Media Group |
|  | | 2. | Hendriana, B. 2017. Buku Ajar. Aplikasi Computer”Mengenal Aplikasi Matematika. FKIP UHAMKA.pdf |
| **DAFTAR** | | 3. | Ani Oktovia Sari. Dkk. 2019. *Web Programming*. Yogyakarta: Graha Ilmu. |
| **PUSTAKA** | | **PUSTAKA PENDUKUNG** | |
|  | | 1. | Umi Farihah. 2021. Media Pembelajaran Matematika. Yogyakarta: Lintas  Nalar, CV. |
|  | | 2. | Benny Hendriana. Dkk. 2020. Aplikasi Komputer.mengenal softwere Matematika. Kireinara. Kertosono, Sidayu, Gresik, Jawa Timur. |
|  | | 3. | CABRI®IIPlus.Tersedia dilaman: <https://download.cabri.com/data/pdfs/manuals/cabri2plus140/Man_uk_PDF1.pdf> |
| **MATA KULIAH PRASYARAT: -** | | | |
|  | | | |