

		INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA GARUT FAKULTAS ILMU TERAPAN DAN SAINS S1 PENDIDIKAN MATEMATIKA				
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	Bobot (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan	
Sejarah dan Filsafat Matematika	MAT0502		2	1		
Periode Akademik	2024 Ganjil					
OTORISASI	Koordinator RMK		Ketua PRODI			
	Tanda Tangan DIAN MARDIANI, M. PMat		Tanda Tangan DEDDY SOFYAN			
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK P-1 - Mengkaji konsep, prinsip, prosedur pengetahuan matematika, teknologi kependidikan, dan prinsip didaktik-pedagogis yang diperlukan untuk melaksanakan pembelajaran di satuan pendidikan menengah dengan jujur dan tanggung jawab. KK-1 - Mampu mengembangkan pemikiran matematis, dan menganalisis kurikulum matematika Sekolah Menengah serta implementasinya dalam proses pembelajaran berbasis technological pedagogical content knowledge (TPCK) dengan jujur dan tanggung jawab Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) CPMK-1 - Sejarah Matematika: Sistem Bilangan, Matematika Zaman Babylonia, Matematika Pythagoras, Meduakalikan, Membagi tiga, dan Mengkuadratkan, Unsur-unsur Euklid, Matematika Yunani setelah Euklid, Matematika Hindu dan Arab, Matematika Eropa, Awal Matematika Modern, Perkembangan Geometri Analitik dan Prakalkulus Konsep relasi dan kalkulus, Masa transisi ke abad- 20 CPMK-2 - Filsafat Matematika Berfikir, malakukan refleksi tentang bagaimana caranya memberi peran terhadap kemajuan pembelajaran matematika di Indonesia, membuat karya yang dapat diteliti selanjutnya kebermanfaatannya.					
Deskripsi Singkat						
Tujuan Mata Kuliah						
Proses Pembelajaran Terintegrasi Hasil Penelitian	Judul Penelitian: Tim Peneliti: Waktu Penelitian: Nama Publikasi Hasil Penelitian: Hasil Penelitian dibelajarkan pada pertemuan ke-: Untuk mencapai CPMK:					
Proses Pembelajaran Terintegrasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat: Tim Pengabdian: Waktu Pengabdian: Nama Publikasi Hasil Pengabdian: Hasil PkM dibelajarkan pada pertemuan ke-: Untuk mencapai CPMK:					
Bentuk Kegiatan Pembelajaran MBKM	Lingkari No, Bentuk Kegiatan Pembelajaran yang sesuai: * 1. Kampus Mengajar 2. Magang Bersertifikat 3. Pertukaran Mahasiswa Merdeka 4. KKN Tematik 5. Program Kemanusiaan 6. KKN Desa *Jika Mata Kuliah direkomendasikan untuk konversi ke MBKM.					
Outcome	Instrumen berupa kartu game, buku bank soal, essey					
Bahan Kajian						
Pustaka	Utama: Dr Wati Susilawati M.Pd. (2017). SEJARAH & FILSAFAT MATEMATIKA. CV. INSAN MANDIRI ISBN. 978-602-7755-16-1.					
	Pendukung:					
Media Pembelajaran	Perangkat lunak:		Perangkat keras:			
Dosen Pengampu	0430107804 - DIAN MARDIANI, M. PMat					
Matakuliah Syarat						
Rencana Pembelajaran						
Mg Ke-	CPMK	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)

		INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA GARUT FAKULTAS ILMU TERAPAN DAN SAINS S1 PENDIDIKAN MATEMATIKA				
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
1	CPMK-1	<ul style="list-style-type: none"> mahasiswa memahami peran dia di masa depan untuk pendidikan matematika yang lebih baik mahasiswa menyadari pentingnya mengetahui dan bagaimana cara supaya peserta didiknya mampu mengetahui tentang sejarah matematika dengan suasana gembira supaya tingkat kesadaran akan pentingnya berusaha belajar matematika meningkat. mahasiswa mampu merancang media pembelajaran sejarah dan filsafat matematika yang menarik, efisien dan efektif, mewujudkan dan siap diteliti pihak lain kebermanfaatannya. 	essey	ceramah dan diskusi	<ul style="list-style-type: none"> Kontrak Belajar Pentingnya Sejarah dan Filsafat Matematika bagi calon guru matematika Buku sumber utama: Dr Wati Susilawati M.Pd. (2017). SEJARAH & FILSAFAT MATEMATIKA. CV. INSAN MANDIRI ISBN. 978-602-7755-16-1. Output mata kuliah ini berupa(1) instrumen penelitian untuk mengukur kemampuan memori seseorang dengan menggunakan kasus sejarah matematika sebagai konten. (2) makalah hasil pemikiran tentang apa yang perlu dilakukan dalam membelajarkan matematika di sekolah sehingga lebih menarik minat, efisien, efektif, dan siswa bahagia bermatematika. 	
2	CPMK-1	mendiskusikan hal penting yang perlu diketahui tentang sejarah sistem bilangan dan matematika zaman babylonia	hasil rangkuman tentang hal penting yang perlu diketahui tentang sejarah sistem bilangan dan matematika zaman babylonia.	Bedah buku, diskusi	Sejarah Matematika	
3	CPMK-1 CPMK-2	membuat media pembelajaran berupa kartu game (kartu soal dan kartu jawab) atau game online memasangkan soal dan jawaban atau game lainnya yang dapat mengukur kemampuan memori seseorang dengan tema materi sejarah sistem bilangan dan matematika zaman baby;onia.	hasil projek berupa media pembelajaran sejarah dan filsafat matematika	learning bye doing project	Sejarah Matematika	

		INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA GARUT FAKULTAS ILMU TERAPAN DAN SAINS S1 PENDIDIKAN MATEMATIKA				
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
4	CPMK-1	mendiskusikan hal penting yang perlu diketahui tentang sejarah Matematika Pythagoras, menukarkan, membagi tiga, dan mengkuadratkan	hasil rangkuman tentang hal penting yang perlu diketahui tentang sejarah Matematika Pythagoras, menukarkan, membagi tiga, dan mengkuadratkan	bedah buku, diskusi		Sejarah Matematika
5	CPMK-1	membuat instrumen game olah ingatan tentang sejarah Matematika Pythagoras, menukarkan, membagi tiga, dan mengkuadratkan	hasil proyek	learning by doing project		Sejarah Matematika
6	CPMK-1 CPMK-2	menyusun rancangan even game semacam COC yang sedang viral untuk sasaran anak SLTA <ul style="list-style-type: none"> aturan main dari kartu game yang akan dijadikan media lomba dll yang diperlukan 	essey rancangan even game semacam COC yang sedang viral untuk sasaran anak SLTA <ul style="list-style-type: none"> aturan main dari kartu game yang akan dijadikan media lomba dll yang diperlukan 	tim diskusi tentang aturan game dengan kartu game hasil karya yang sudah mereka buat, diujicobakan di kelas dan menuliskan yang terbaik versi mereka untuk membuat rancangan even game menarik dan efisien		Sejarah Matematika
7	CPMK-1 CPMK-2	membuat bank soal jawab dengan tingkat kesukaran mudah dan berbentuk PG tentang unsur-unsur Euclid dan matematika Yunani setelah Euclid	karya berupa ebook	learning by doing		Sejarah Matematika
8	CPMK-1 CPMK-2	Mahasiswa memberikan essey tentang apa yang akan dia lakukan untuk memperkenalkan sejarah matematika kepada siswanya atau sekitarnya? Mahasiswa memberikan pendapat tentang bagaimana skenario pembelajaran yang menarik, membuat siswa mau mendalami matematika? Mahasiswa mengingat beberapa hal berkaitan topik yang telah dibahas di pertemuan 1-7	tes	UTS		UTS
9	CPMK-1 CPMK-2	Mengetahui sejarah matematika Hindu dan Arab berfilsafat tentang pendidikan matematika sekolah saat ini	keaktifan dalam diskusi	Diskusi		Filsafat Matematika
10	CPMK-1 CPMK-2	aktif dalam diskusi mengenai tema matematika Eropa berpikir dan menuliskan pemikirannya tentang apa yang baik dari matematika Eropa yang cocok untuk bangsa Indonesia	essey	berpikir sambil berkarya		Filsafat matematika

		INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA GARUT FAKULTAS ILMU TERAPAN DAN SAINS S1 PENDIDIKAN MATEMATIKA				
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
11	CPMK-1 CPMK-2	skore tertinggi dalam game	game	Game dengan tema sejarah matematika modern; <ul style="list-style-type: none"> • Sebelumnya di rumah diminta membaca dan mengingat tentang tema game dan 15 menit sebelum game dimulai diminta membaca lagi untuk bersiap. • setiap tim memilih anggota terbaiknya untuk main, bisa juga dipilih acak sesuai kesepakatan • aturan main seperti game ranking 1 • 1 soal berhadiah point tertentu dan semua tim akan mendapat point sesuai perolehan wakilnya selama game • penyusun soal game: Dian Mardiani 		Filsafat Matematika
12	CPMK-1 CPMK-2	menulis essey tentang bagaimana mengkontruksi pembelajaran yang melibatkan sejarah matematika dalam pembelajaran geometri	essey	diskusi		Filsafat Matematika
13	CPMK-1 CPMK-2	membuat ppt yang dapat digunakan untuk pembelajaran tentang sejarah Konsep-konsep relasi dan kalkulus	karya berupa ppt	Berfikir sambil berkarya		Filsafat Matematika
14	CPMK-2	essey tentang masa transisi abad 20	karya	learning bye doing project		Filsafat Matematika
15	CPMK-1 CPMK-2	baik dalam mengorganisasikan hasil belajar dan berkarya dari pertemuan 1-15	kumpulan karya bersama tim	Refleksi Perkuliahan		Sejarah dan Filsafat Matematika
16	CPMK-1 CPMK-2	mengingat beberapa hal tentang sejarah matematika menulis pendapat pribadi tentang manfaat sejarah matematika untuk calon guru matematika	tes	UAS		Filsafat Matematika

Rencana Evaluasi				
Unsur Nilai	Metode Evaluasi	CPMK-1	CPMK-2	Total
UTS	Kognitif/Pengetahuan - Ujian Tengah Semester	5.00	5.00	10.00
UAS	Kognitif/Pengetahuan - Ujian Akhir Semester	5.00	5.00	10.00
PRAKTIKUM	Hasil Proyek	30.00	30.00	60.00
KEHADIRAN	Aktivitas Partisipatif	10.00	10.00	20.00