



### **SURAT TUGAS**

Nomor : 127/PSPMTK/FKIP.05.03/II/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

**Nama** : ELLY ANJARSARI, S.Si., M.Pd  
**NIDN** : 0729019301  
**Jabatan** : Ketua Prodi Pendidikan MTK

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nomor: 93/FKIP.05.03/II/2023 Tanggal: 3 Februari 2023 Tentang Penetapan Dosen Pengampu Mata Kuliah dan Instruktur Laboratorium / Laboran di Lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023, maka dengan ini memberikan Tugas kepada :

**Nama** : M. Ulul Albab, M.Si.  
**NIDN** : 0706129105  
**Jabatan** : Dosen  
**Prodi** : Pendidikan MTK

Untuk membina/ mengampu mata kuliah pada Semester Genap Tahun Akdemik 2022 / 2023 dengan mata kuliah sebagai berikut :

No.	Mata Kuliah	SKS	Semester
1.	Aplikasi Komputer	2	2
2.	Geometri Analitik	3	2
3.	Pemrograman Visual	2	4
4	<i>E-Learning</i>	2	6
	<b>Jumlah</b>	<b>9</b>	

Keterangan :

1. Perkuliahan dimulai pada tanggal 6 Februari 2023
2. Setiap Materi mata kuliah harus berpedoman pada silabus yang telah ditetapkan
3. Apabila berhalangan hadir harap menyampaikan izin tertulis dan memberikan bahan atau tugas-tugas perkuliahan kepada mahasiswa
4. Wajib membuat SAP untuk setiap mata kuliah yang dibina

Demikian surat tugas ini diberikan untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Lamongan, 4 Februari 2023

Ketua Program Studi






**ELLY ANJARSARI, S.Si., M.Pd**  
NIDN : 0729019301



**UNIVERSITAS ISLAM LAMONGAN**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Metode Penelitian	KBM24509	Mata Kuliah Strategi Pembelajaran	2	4	Agustus 2022
OTORISASI	<b>Dosen Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ka PRODI</b>
	 M. Ulul Albab, M.Si NIDN. 0706129105		(Jika ada) Tanda tangan  Nama Dosen NIDN		  Elly Anjarsari, S.Si., M.Pd. NIDN. 0729019301
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL-PRODI</b>				
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.			
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.			
	KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.			
	P2	Menguasai konsep teoretis matematika meliputi statistika dan matematika terapan, analisis dan aljabar, kombinatorika yang mendukung pembelajaran matematika di pendidikan dasar dan menengah serta untuk studi lanjut.			
	KK2	Mampu mengeksplorasi konsep teoretis matematika meliputi statistika dan matematika terapan, analisis dan aljabar, kombinatorika yang mendukung pembelajaran matematika di pendidikan dasar dan menengah serta untuk studi lanjut.			
	<b>CPMK</b>				
1	Mampu menjelaskan dan memahami konsep algoritma, pemrograman visual Scratch, prosedur, variabel, <i>making decision</i> , <i>loop</i> , <i>string</i> , dan <i>list</i> secara mandiri untuk mendukung pembelajaran matematika dipendidikan dasar dan menengah serta studi lanjut. (P2, KK2);				

	2	Mampu menginterpretasikan dan mengelaborasi konsep algoritma, pemrograman visual Scratch, prosedur, variabel, <i>making decision</i> , <i>loop</i> , <i>string</i> , dan <i>list</i> dalam menganalisis informasi dan data secara mandiri untuk pengambilan keputusan yang tepat dan bertanggungjawab. (S9, KU2, KU5, KK2);					
	3	Mampu menerapkan konsep pemrograman visual secara komprehensif dalam pembelajaran matematika dan tugas kerja mandiri yang baik (S9, KU2, P2, KK2).					
<b>Diskripsi Singkat MK</b>	Pada mata kuliah pemrograman visual membahas algoritma, pemrograman visual Scratch, prosedur, dan variabel untuk mendukung pembelajaran matematika dan penyelesaian khusus masalah strategi pembelajaran. Mata kuliah ini juga mencakup tentang <i>making decision</i> , <i>loop</i> , <i>string</i> , <i>list</i> dan memanfaatkannya dalam pemecahan masalah melalui pembelajaran aktif dari praktik, tanya jawab, dan <i>coding projects</i> . Mata kuliah ini mempersiapkan calon sarjana pendidikan matematika untuk terampil menyelesaikan masalah-masalah melalui pemrograman visual di bidang keahliannya.						
<b>Bahan Kajian (Materi pembelajaran)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Algoritma</li> <li>2. Pemrograman Visual Scratch</li> <li>3. Prosedur</li> <li>4. Variabel</li> <li>5. <i>Making decision</i></li> <li>6. <i>Loop</i></li> <li>7. <i>String</i></li> <li>8. <i>List</i></li> </ol>						
<b>Pustaka</b>	<b>Utama:</b>						
	1. Marji, M. (2014). <i>Learning to Program with Scratch A Visual Introduction to Programming with Games, Art, Science, and Math</i> . San Francisco: No Starch Press, Inc.						
	<b>Pendukung:</b>						
	-						
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Preangkat lunak:</b>			<b>Perangkat keras :</b>			
	MS Office			Papan Tulis, Spidol, LCD & Projector			
<b>Dosen Pengampu</b>							
<b>Matakuliah syarat</b>	Statistik dan Probabilitas						
<b>Mg Ke-</b>	<b>Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Kriteria &amp; Bentuk Penilaian</b>	<b>Bentuk, Metode Pembelajaran &amp; Penugasan [Estimasi Waktu]</b>	<b>Materi Pembelajaran [Pustaka / Sumber belajar]</b>	<b>Bobot Penilaian (%)</b>	<b>2AA11q `ggggggg gggggggg gg</b>
<b>(1)</b>	<b>(2)</b>	<b>(3)</b>	<b>(4)</b>	<b>(5)</b>	<b>(6)</b>	<b>(7)</b>	<b>(8)</b>

1,2	<p>1. Mampu menjelaskan tentang algoritma dan pebedaannya dengan pseudocode maupun flowchart;</p> <p>2. Mampu memahami menjelaskan <i>tools</i> dasar pemrograman visual lingkungan kerja Scratch</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mampu menggunakan algoritma, pseudocode, dan flowchart;</li> <li>• Mahasiswa mampu memahami <i>tools</i> dalam lingkungan kerja pemrograman visual Scratch.</li> </ul>	<p><b>Kreteri:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keakuratan dan kebenaran pembuatan algoritma, pseudocode dan flowchart;</li> <li>• Keakuratan dan kebenaran penggunaan block code dan lingkungan kerja pemrograman visual Scratch.</li> </ul> <p><b>Bentuk test:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktikum langsung</li> <li>• Code Projects</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuliah, praktikum, <i>take home projects</i> dan tanya jawab [TM: 2x(2x50"")]</li> <li>• <b>Tugas 1:</b> Mahasiswa praktikum konstruksi alur algoritma, pseudocode maupun flowchart dari suatu code projects. [BM:1x(2x60"")]</li> <li>• <b>Tugas 2:</b> Mahasiswa secara individu menyelesaikan permasalahan tentang code projects pemrograman visual Scratch. [BM:1x(2x60"")]</li> </ul>	<p>Algoritma, pseudocode, flowchart dan Pemrograman Visual. [1] hal.:1-22</p>	10	1
3,4	<p>1. Mampu menerapkan konsep <i>motion and Drawing</i> dalam lingkungan kerja Scratch;</p> <p>2. Mampu menerapkan konsep <i>Looks and Sound</i> dalam</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mampu menggunakan konsep-konsep <i>motion and Drawing</i> dalam lingkungan kerja Scratch;</li> <li>• Mahasiswa mampu menggunakan <i>Looks</i></li> </ul>	<p><b>Kreteri:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keakuratan dan kebenaran penggunaan tentang <i>motion and Drawing</i> dalam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuliah, praktikum, <i>Scratch projects</i> dan tanya jawab [TM: 2x(2x50"")]</li> <li>• <b>Tugas 1:</b> <i>Resume</i> materi:</li> </ul>	<p><i>Procedure</i> [1] hal. 25-43; 47-63</p>	15	1

	lingkungan kerja Scratch	<i>and Sound</i> dalam lingkungan kerja Scratch;	lingkungan kerja Scratch; <ul style="list-style-type: none"> <li>Keakuratan dan kebenaran penggunaan <i>Looks and Sound</i> dalam lingkungan kerja Scratch</li> </ul> <b>Bentuk non-test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Power Point <i>resume</i> materi</li> </ul> <b>Bentuk test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Penyelesaian kasus</li> </ul>	<i>Motion, drawing, looks, and sound</i> dalam Scratch. <b>[BM:1x(2x60'')]</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Tugas 2:</b> Mahasiswa secara individu menyelesaikan permasalahan tentang <i>Motion, drawing, looks, and sound</i> dalam lingkungan kerja Scratch.  <b>[BM:1x(2x60'')]</b></li> </ul>			
5,6	3. Mampu memahami variasi konsep <i>procedure</i> dalam Scratch; 4. Mampu menerapkan konsep <i>procedure</i> dalam lingkungan kerja Scratch	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu menjelaskan konsep <i>procedure</i> dalam Scratch.</li> <li>Mahasiswa mampu menggunakan <i>procedure</i> dalam lingkungan kerja Scratch;</li> </ul>	<b>Kreteri:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kelengkapan dan kebenaran penjelasan tentang <i>procedure</i> dalam Scratch.</li> <li>Keakuratan dan kebenaran penggunaan <i>procedure</i> dalam lingkungan kerja Scratch;</li> </ul> <b>Bentuk non-test:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah, praktikum, <i>Scratch projects (take home)</i> dan tanya jawab  <b>[TM: 2x(2x50'')]</b></li> <li><b>Tugas 1:</b> <i>Resume</i> materi: <i>procedure</i> dalam Scratch.  <b>[BM:1x(2x60'')]</b></li> <li><b>Tugas 2:</b> Mahasiswa secara individu menyelesaikan permasalahan</li> </ul>	<i>Procedure</i> <b>[1] hal. 68-89</b>	<b>15</b>	<b>1</b>

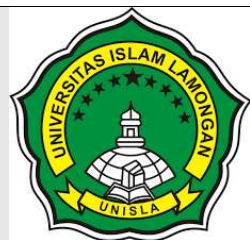
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Power Point resume materi</li> </ul> <p><b>Bentuk test:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyelesaian kasus</li> </ul>	tentang <i>procedure</i> dalam lingkungan kerja Scratch. [BM:1x(2x60'')]			
7	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu memahami jenis-jenis <i>variable</i> dalam Scratch;</li> <li>2. Mampu menerapkan konsep <i>variable</i> dalam lingkungan kerja Scratch</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu membedakan jenis-jenis <i>variable</i> dalam Scratch.</li> <li>2. Mahasiswa mampu menggunakan <i>variable</i> dalam lingkungan kerja Scratch;</li> </ol>	<p><b>Kreteri:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelengkapan dan kebenaran penjelasan perbedaan tentang jenis-jenis <i>variable</i> dalam Scratch;</li> <li>• Keakuratan dan kebenaran penggunaan <i>variable</i> dalam lingkungan kerja Scratch.</li> </ul> <p><b>Bentuk non-test:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Power Point resume materi.</li> </ul> <p><b>Bentuk test:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyelesaian kasus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuliah, praktikum, <i>Scratch projects (take home)</i> dan tanya jawab [TM: 2x(2x50'')]</li> <li>• <b>Tugas 1:</b> Resume materi: <i>variable</i> dalam Scratch. [BM:1x(2x60'')]</li> <li>• <b>Tugas 2:</b> Mahasiswa secara individu menyelesaikan permasalahan tentang <i>variable</i> dalam lingkungan kerja Scratch. [BM:1x(2x60'')]</li> </ul>	<i>Variable</i> [1] hal. 92-120	15	1
8	UTS / Evaluasi Tengah Semester: Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
9	1. Mampu menerapkan penggunaan <i>making decisions</i> khususnya	• Mahasiswa mampu menyelesaikan <i>Scratch Projects</i> tentang <i>making</i>	<p><b>Kreteri:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keakuratan dan kebenaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuliah, praktikum, <i>Scratch projects</i></li> </ul>	<i>Making Decisions</i> [1] hal.:123-151	10	1

	<i>decisions structures dan logical operator.</i>	<i>decisions khususnya decisions structures dan logical operator.</i>	penyelesaian <i>Scratch Projects</i> tentang <i>making decisions</i> khususnya <i>decisions structures dan logical operator.</i> <b>Bentuk non-test:</b> • Power Point <i>resume</i> materi <b>Bentuk test:</b> • Penyelesaian kasus	( <i>take home</i> ) dan tanya jawab <b>[TM: 1x(2x50")]</b> • <b>Tugas 1:</b> <i>Resume</i> materi: <i>making decisions</i> khususnya <i>decisions structures dan logical operator.</i> <b>[BM:1x(2x60")]</b> • <b>Tugas 2:</b> Mahasiswa secara individu menyelesaikan permasalahan tentang <i>making decisions</i> khususnya <i>decisions structures dan logical operator.</i> <b>[BM:1x(2x60")]</b>			
10,11,12	1. Mampu menjelaskan konsep <i>loop</i> dan <i>string processing</i> ; 2. Mampu menerapkan <i>loop</i> dan <i>string</i> dalam lingkungan kerja <i>scratch</i>	• Mahasiswa mampu menggunakan konsep <i>loop</i> dan <i>string processing</i> ; • Mahasiswa mampu menyelesaikan permasalahan tentang <i>loop</i> dan <i>string processing</i> dalam	<b>Kreteri:</b> • Keakuratan dan kebenaran penggunaan konsep <i>loop</i> dan <i>string processing</i> ; • Keakuratan dan kebenaran	• Kuliah, praktikum, <i>Scratch projects (take home)</i> dan tanya jawab <b>[TM: 3x(2x50")]</b> • <b>Tugas 1:</b>	<i>Loop and String Processing</i> <b>[1] hal.:155-182; 185-210</b>	<b>20</b>	<b>1</b>

		lingkungan kerja <i>scratch</i> .	penyelesaian tentang kasus <i>loop</i> dan <i>string processing</i> dalam lingkungan kerja <i>scratch</i> . <b>Bentuk non-test:</b> • Power Point <i>resume</i> materi <b>Bentuk test:</b> Penyelesaian kasus	<i>Resume</i> materi: <i>loop</i> dan <i>string processing</i> . • <b>[BM:1x(2x60")]</b> <b>Tugas 2:</b> Mahasiswa secara individu menyelesaikan permasalahan tentang <i>loop</i> dan <i>string processing</i> dalam lingkungan kerja <i>scratch</i> . <b>[BM:1x(2x60")]</b>			
13, 14,15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menjelaskan konsep <i>string processing</i> dan <i>lists</i>.</li> <li>• Mampu menerapkan <i>string processing</i> dan <i>lists</i> dalam permasalahan khusus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mampu menggunakan konsep <i>string processing</i> dan <i>lists</i>;</li> <li>• Mahasiswa mampu menyelesaikan permasalahan tentang <i>string processing</i> dan <i>lists</i> dalam lingkungan kerja <i>scratch</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keakuratan dan kebenaran penggunaan konsep <i>string processing</i> dan <i>lists</i>;</li> <li>• Keakuratan dan kebenaran penyelesaian tentang kasus <i>string processing</i> dan <i>lists</i> dalam lingkungan kerja <i>scratch</i>. <b>Bentuk non-test:</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuliah, praktikum, <i>Scratch projects (take home)</i> dan tanya jawab <b>[TM: 3x(2x50")]</b></li> <li>• <b>Tugas 1:</b> <i>Resume</i> materi: <i>Lists</i>. <b>[BM:1x(2x60")]</b></li> <li>• <b>Tugas 2:</b> Mahasiswa secara individu menyelesaikan permasalahan tentang <i>string processing</i> dan <i>lists</i> dalam lingkungan kerja <i>scratch</i>.</li> </ul>	<i>String Processing</i> dan <i>Lists</i> . <b>[1] 185-210; 213-241</b>	<b>20</b>	<b>1</b>



			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Power Point <i>resume</i> materi</li> </ul> <p><b>Bentuk test:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyelesaian kasus</li> </ul>	[BM:1x(2x60")]				
16	UAS / Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							



**UNIVERSITAS ISLAM LAMONGAN**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

**RPS**

<b>MATA KULIAH</b>	Nama	Metode Penelitian
	Kode	
	Kredit	2 sks
	Semester	7

**DESKRIPSI MATA KULIAH**

Pada mata kuliah pemrograman visual membahas algoritma, pemrograman visual Scratch, prosedur, dan variabel untuk mendukung pembelajaran matematika dan penyelesaian khusus masalah srategi pembelajaran. Mata kuliah ini juga mencakup tentang *making decision*, *loop*, *string*, *list* dan memanfaatkannya dalam pemecahan masalah melalui pembelajaran aktif dari praktik, tanya jawab, dan *coding projects*. Mata kuliah ini mempersiapkan calon sarjana pendidikan matematika untuk terampil menyelesaikan masalah-masalah melalui pemrograman visual di bidang keahliannya.

**CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)**

1	Mampu menjelaskan dan memahami konsep algoritma, pemrograman visual Scratch, prosedur, variabel, <i>making decision</i> , <i>loop</i> , <i>string</i> , dan <i>list</i> secara mandiri untuk mendukung pembelajaran matematika dipendidikan dasar dan menengah serta studi lanjut. (P2, KK2);
2	Mampu menginterpretasikan dan mengelaborasi konsep algoritma, pemrograman visual Scratch, prosedur, variabel, <i>making decision</i> , <i>loop</i> , <i>string</i> , dan <i>list</i> dalam menganalisis informasi dan data secara mandiri untuk pengambilan keputusan yang tepat dan bertanggungjawab. (S9, KU2, KU5, KK2);
3	Mampu menerapkan konsep pemrograman visual secara komprehensif dalam pembelajaran matematika dan tugas kerja mandiri yang baik (S9, KU2, P2, KK2).

**SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (Sub-CPMK)**

1	mampu menjelaskan tentang Pengetahuan, Ilmu, filsafat & etika dan plagiasi dlm pemrograman visual [C2,A3]; 2 mg
2	mampu menjelaskan berbagai konsep dan logika pemrograman visual [C2,A3]; 2 mg

3	mampu merumuskan permasalahan matematika dan menyusun tujuan konstruksi pemrograman dg sumber rujukan bermutu, terukur dan sahih [C3,A3]; 2 mg
4	mampu menjelaskan validitas dan reliabilitas algoritma dalam pemrograman [C2,A3]; 2 mg
5	mampu memilih dan menetapkan konstruksi pemrograman dg sistematis, bermutu, dan terukur [C3,A3]; 1 mg
6	mampu mengembangkan logika pemrograman visual dg kinerja mandiri, bermutu, dan terukur [C3,A3]; 2 mg
7	mampu mengolah data pemrograman serta menginterpretasi hasilnya dg sikap bertanggungjawab [C3,A3,P3]; 2 mg
8	mampu merancang pemrograman visual dalam bentuk <i>final project</i> & mempresentasikan nya dg kinerja mandiri, bermutu, dan terukur [C6,A3,P3]; 3 mg
<b>MATERI PEMBELAJARAN</b>	
1	Algoritma
2	Pemrograman Visual Scratch
3	Prosedur
4	Variabel
5	<i>Making decision</i>
6	<i>Loop</i>
7	<i>String</i>
8	<i>List</i>
<b>PUSTAKA</b>	
<b>PUSTAKA UTAMA</b>	
	1. Marji, M. (2014). <i>Learning to Program with Scratch A Visual Introduction to Programming with Games, Art, Science, and Math</i> . San Francisco: No Starch Press, Inc.
<b>PUSTAKA PENDUKUNG</b>	
	-
<b>PRASYARAT (Jika ada)</b>	
Aplikasi Komputer	



ABSENSI TATAP MUKA KELAS HARIAN (ATMHK)  
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2022/2023

PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN MATEMATIKA

Bulan : Februari Tahun : 2023  
Mata Kuliah : Pemrograman Visual Jumlah SKS : 2  
Semester : IV (Empat) Kelas : A  
Dosen : M. Ulul Albab, M.Si. Ruang : D3. 07


No.	NIM	Nama Mahasiswa	Pertemuan Ke - dan Tanggal					Keterangan
			1	2	3	4	5	
			12-02-23	13-02-23	14-02-23	15-02-23		
1	192110001	AMANDANISA RAMADHANI	ada	ada	ada	ada		
2	192110005	DIAH NADHIFA SETYOWATI	ada	ada	ada	ada		
3	192110006	FATIMAH PUTRI AULIA	ada	ada	ada	ada		
4	192110007	M. SYIFA'UL QULUB	ada	ada				
5	192110008	MAYSAH PUSPITA SARI (MBAK)	ada		MBAK	TI PT		
6	192110009	MEGA ARISKA (MBAK)	ada		MBAK	TI PT		
7	192110011	YUSI AGUSTIN NINGRUM (MBAK)	ada		MBAK	TI PT		
8	192110017	MUHAMMAD SHOFWAN	ada	ada				
Paraf Dosen			ada	ada	ada	ada		
Paraf Mahasiswa			ada	ada	ada	ada		

Lamongan, Februari 2023

Dosen Pengampu Mata Kuliah

  
M. Ulul Albab, M.Si.  
NIDN : 0706129105

Perwakilan Mahasiswa

  
Ammandanis a. F.  
NIM : 192110001

Mengetahui

  
Moh. Nurman, M.Pd.  
NIDN : 0723088201

Menyetujui & Mengesahkan  
Ketua Program Studi

  
Ely Anjarsari, S.Si., M.Pd.  
NIDN : 0729019301

Keterangan :

1. Setiap akhir bulan absensi harus di verifikasi oleh Ketua Program Studi dan disampaikan kepada Wakil Dekan.
2. Dosen Pengampu diwajibkan membuat SAP untuk setiap kegiatan tatap muka kelas serta melampirkannya dalam absensi.
3. Absensi harus diserahkan ke BAASIK & BALIKK melalui Fakultas selambat-lambatnya setiap tanggal 25 setiap bulannya.



SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP) HARIAN SEMESTER GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2022/2023

PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN MATEMATIKA

Bulan : Februari  
Mata Kuliah : Pemrograman Visual  
Semester : IV (Empat)  
Dosen : M. Ulul Albab, M.Si.

Tahun : 2023  
Jumlah SKS : 2  
Kelas : A  
Ruang : 05.07

Pertemuan Ke-	Tanggal	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Tanda Tangan Dosen	Tanda Tangan Mahasiswa	Keterangan
1	6/02 23	Kontrak kuliah	- Penilaian - Hello world - Scratch	<i>Pulita</i>	<i>Nid</i>	
2	13/02 23	Algoritma, Pseudocode, Flowchart	- Kontak lebih banyak dengan Scratch	<i>Pulita</i>	<i>Nid</i>	
3	20/02 23	Tugas kelompok	Test untuk H3 Scratch.	<i>Pulita</i>	<i>Nid</i>	
4	27/02 23	board cast message procedures.		<i>Pulita</i>	<i>Nid</i>	
5						

Lamongan, Februari 2023

Dosen Pengampu Mata Kuliah

*Pulita*

M. Ulul Albab, M.Si.  
NIDN : 0706129105

Perwakilan Mahasiswa

*Nid*  
Armandani - E

NIM : 197.11.0003



Mengetahui  
Dekan

Moh. Nurman, M.Pd.  
NIDN : 0723068201

Menyetujui & Mengesahkan  
Ketua Program Studi

*Elly Anisari*

Elly Anisari, S.Si., M.Pd.  
NIDN : 0729019301

Keterangan :

1. Setiap akhir bulan SAP harus di verifikasi oleh Ketua Program Studi dan disampaikan kepada Wakil Dekan.
2. Dosen Pengampu diwajibkan membuat SAP untuk setiap kegiatan tatap muka kelas serta melampirkannya dalam absensi.
3. SAP harus diserahkan ke BAASIK & BAUKK melalui Fakultas selambat-lambatnya setiap tanggal 25 setiap bulannya.



ABSENSI TATAP MUKA KELAS HARIAN (ATMHK)  
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2022/2023

PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN MATEMATIKA

Bulan	: Maret	Tahun	: 2023
Mata Kuliah	: Perograman Visual	Jumlah SKS	: 2
Semester	: IV (Empat)	Kelas	: A
Dosen	: M. Ulul Albab, M.Si	Ruang	: D.3-06

No.	NIM	Nama Mahasiswa	Pertemuan Ke - dan Tanggal					Keterangan
			1	2	3	4	5	
			1-3-2023	2-3-2023	3-3-2023	4-3-2023	5-3-2023	
1	192110001	AMANDANISA RAMADHANI	<i>Ala</i>	<i>Ala</i>	<i>Ala</i>			
2	192110005	DAH NADHIFA SETYOWATI	<i>Sety</i>		<i>Sety</i>			
3	192110006	FATIMAH PUTRI AJLIA	<i>Fat</i>	<i>Fat</i>	<i>Fat</i>			
4	192110007	M. SYIFA'UL QULUB			<i>Syifa</i>			
5	192110008	MAYSAH PUSPITA SARI						
6	192110009	MEGA ARISKA						
7	192110011	YUSI AGUSTIN NINGRUM						
8	19210007	MUHAMMAD SHOFWAN		<i>Shof</i>	<i>Shof</i>			
Paraf Dosen			<i>Ulul Albab</i>	<i>Ulul Albab</i>	<i>Ulul Albab</i>			
Paraf Mahasiswa			<i>Ala</i>	<i>Ala</i>	<i>Ala</i>			

Dosen Pengampu Mata Kuliah

*Ulul Albab*  
M. Ulul Albab, M.Si  
NIDN : 0706129105

Perwakilan Mahasiswa

*Ala*  
Amandanisa Ramadhani  
NIM : 192110001

Mengetahui  
Ketua Program Studi  
  
Elly Anwar, M.Pd  
NIDN : 0723088201

Menyetujui & Mengesahkan  
Ketua Program Studi  
  
Elly Anwar, S.Si, M.Pd  
NIDN : 0729019301

Keterangan :

1. Setiap akhir bulan absensi harus di verifikasi oleh Ketua Program Studi dan disampaikan kepada Wakil Dekan.
2. Dosen Pengampu diwajibkan membuat SAP untuk setiap kegiatan tatap muka kelas serta melampirkannya dalam absensi.
3. Absensi harus diserahkan ke BAASIK & BAUKK melalui Fakultas selambat-lambatnya setiap tanggal 25 setiap bulannya.



SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP) HARIAN SEMESTER GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2022/2023

PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN MATEMATIKA

Bulan : Maret Tahun : 2023  
Mata Kuliah : Pemrograman Visual Jumlah SKS : 2  
Semester : IV (Empat) Kelas : A  
Dosen : M. Ulul Albab, M.Si. Ruang : D.3-06

Pertemuan Ke-	Tanggal	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Tanda Tangan Dosen	Tanda Tangan Mahasiswa	Keterangan
1	6/23 /03	Prosedure	Related Square			
2	13/23 /03	Project	FPB & KPK			
3	20/23 /03	Variabel	- Boolean, Number String - matematika			
4						
5						

Dosen Pengampu Mata Kuliah

M. Ulul Albab, M.Si.  
NIDN : 0706129105

Perwakilan Mahasiswa

Amandanisa Fannadhani  
NIM : 192110001

Mengetahui  
Ketua Program Studi



M. Ulul Albab, M.Pd.  
NIDN : 0723088201

Menyetujui & Mengesahkan  
Ketua Program Studi

Ely Arsanjani, S.Si., M.Pd.  
NIDN : 0729019301

Keterangan :

1. Setiap akhir bulan SAP harus di verifikasi oleh Ketua Program Studi dan disampaikan kepada Wakil Dekan.
2. Dosen Pengampu diwajibkan membuat SAP untuk setiap kegiatan tatap muka kelas serta melampirkannya dalam absensi.
3. SAP harus diserahkan ke BAASIK & BAUKK melalui Fakultas sifambat-lambatnya setiap tanggal 25 setiap bulannya.



**UNIVERSITAS ISLAM LAMONGAN**  
**(UNISLA)**  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Yezman No. 51 A Lamongan, 62211  
Telp / Fax: (0321) 324796, 317716  
E-mail: [info@unisla.ac.id](mailto:info@unisla.ac.id)  
<http://www.unisla.ac.id>

**ABSENSI TATAP MUKA KELAS HARIAN (ATMHK)**  
**SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2022/2023**

PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN MATEMATIKA

Bulan : April Tahun : 2023  
Mata Kuliah : Pemrograman Visual Jumlah SKS : 2  
Semester : IV (Empat) Kelas : A  
Dosen : M. Ulul Albab, M.Si. Ruang : D.3-0.6

No.	NIM	Nama Mahasiswa	Pertemuan Ke - dan Tanggal					Keterangan
			1	2	3	4	5	
1	192110001	AMANDANISA RAMADHANI	LIBUR PUASA					
2	192110005	DAH NADHIFA SETYOWATI	LIBUR PUASA					
3	192110006	FATIMAH PUTRI AULIA	LIBUR PUASA					
4	192110007	M. SYIFA'UL QULUB	LIBUR PUASA					
5	192110008	MAYSAH PUSPITA SARI	MRSK TI FT					
6	192110009	MEGA ARISKA	MRSK TI FT					
7	192110011	YUSI AGUSTIN NINGRUM	MRSK TI FT					
Paraf Dosen								
Paraf Mahasiswa								

Dosen Pengampu Mata Kuliah

M. Ulul Albab, M.Si.  
NIDN : 0706129105

Perwakilan Mahasiswa

Amandanisa Ramadhani  
NIM : 192110001

Mengetahui  
Dekan

  
M. Nurhan, M.Pd.  
NIDN : 0723088201

Menyetujui & Mengesahkan  
Ketua Program Studi

  
Elly Anjarsari, S.Si, M.Pd.  
NIDN : 0729019301

**Keterangan :**

1. Setiap akhir bulan absensi harus di verifikasi oleh Ketua Program Studi dan disampaikan kepada Wakil Dekan.
2. Dosen Pengampu diwajibkan membuat SAP untuk setiap kegiatan tatap muka kelas serta melampirkannya dalam absensi.
3. Absensi harus diserahkan ke BAASIK &BAUKK melalui Fakultas selambat-lambatnya setiap tanggal 25 setiap bulannya.





**UNIVERSITAS ISLAM LAMONGAN**  
**(UNISLA)**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Veteran No. 53 A Lamongan, 62211  
Telp./Fax. 03221 324709, 317116  
E-mail: [info@unisla.ac.id](mailto:info@unisla.ac.id)  
<http://kip.unisla.ac.id>

**SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP) HARIAN SEMESTER GENAP**  
**TAHUN AKADEMIK 2022/2023**

**PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN MATEMATIKA**

Bulan : April  
Mata Kuliah : Pemrograman Visual  
Semester : IV (Empat)  
Dosen : M. Ulul Albab, M.Si.

Tahun : 2023  
Jumlah SKS : 2  
Kelas : A  
Ruang : D.3-0.6

Pertemuan Ke-	Tanggal	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Tanda Tangan Dosen	Tanda Tangan Mahasiswa	Keterangan
1				<i>[Signature]</i>		
2		LIBUR AKAH		<i>[Signature]</i>		
3		PRASA		<i>[Signature]</i>		
4				<i>[Signature]</i>		
5						

Dosen Pengampu Mata Kuliah

*[Signature]*  
M. Ulul Albab, M.Si.  
NIDN : 0706129105

Perwakilan Mahasiswa

*[Signature]*  
Amandanisa Ramadhas  
NIM : 19.2.11.0001

Mengetahui  
Bekas

*[Signature]*  
M. Ulul Albab, M.Pd.  
NIDN : 0723088201

Menyetujui & Mengesahkan  
Ketua Program Studi

*[Signature]*  
Ely Ariansari, S.Si, M.Pd.  
NIDN : 0729019301

**Keterangan :**

1. Setiap akhir bulan SAP harus di verifikasi oleh Ketua Program Studi dan disampaikan kepada Wakil Dekan.
2. Dosen Pengampu diwajibkan membuat SAP untuk setiap kegiatan tatap muka kelas serta melampirkannya dalam absensi.
3. SAP harus diserahkan ke BAASIK & BAUKK melalui Fakultas selambat-lambatnya setiap tanggal 25 setiap bulannya.



**ABSENSI TATAP MUKA KELAS HARIAN (ATMHK)  
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2022/2023**

PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN MATEMATIKA

Bulan : Mei Tahun : 2023  
Mata Kuliah : Pemrograman Visual Jumlah SKS : 2  
Semester : IV (Empat) Kelas : A  
Dosen : M. Ulul Albab, M.Si Ruang : D.3 - 0.6

No.	NIM	Nama Mahasiswa	Pertemuan Ke - dan Tanggal					Keterangan
			1	2	3	4	5	
1	192110001	AMANDANISA RAMADHANI	Nilai	Nilai	Nilai	Nilai	Nilai	
2	192110005	DAH NADHIFA SETYOWATI						
3	192110006	FATIMAH PUTRI AULIA	Nilai	Nilai	Nilai		Nilai	
4	192110007	M. SYIFA'UL QULUB	Nilai	Nilai				
5	192110008	MAYSAH PUSPITA SARI						
6	192110009	MEGA ARISKA						
7	192110011	YUSI AGUSTIN NINGRUM						
8	192110017	MUHAMMAD CHORWAN					Nilai	
Paraf Dosen			Nilai	Nilai	Nilai	Nilai	Nilai	
Paraf Mahasiswa			Nilai	Nilai	Nilai	Nilai	Nilai	

Dosen Pengampu Mata Kuliah

*M. Ulul Albab*

M. Ulul Albab, M.Si  
NIDN : 0706129105

Perwakilan Mahasiswa

*Amandanisa Ramadhani*

NIM : 192110001



Mengetahui  
Moh. Nurman, M.Pd  
NIDN : 0723088201

Menyetujui & Mengesahkan  
Ketua Program Studi

*Ely Anjarsari*  
Ely Anjarsari, S.Si., M.Pd  
NIDN : 0729019301

**Keterangan :**

1. Setiap akhir bulan absensi harus di verifikasi oleh Ketua Program Studi dan disampaikan kepada Wakil Dekan.
2. Dosen Pengampu diwajibkan membuat SAP untuk setiap kegiatan tatap muka kelas serta melampirkannya dalam absensi.
3. Absensi harus diserahkan ke BAASIK &BAUKK melalui Fakultas selambat-lambatnya setiap tanggal 25 setiap bulannya.



SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP) HARIAN SEMESTER GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2022/2023

PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN MATEMATIKA

Bulan : Mei Tahun : 2023  
Mata Kuliah : Pemrograman Visual Jumlah SKS : 2  
Semester : IV (Empat) Kelas : A  
Dosen : M. Ulul Albab, M.Si. Ruang : D.3-0.6

Pertemuan Ke-	Tanggal	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Tanda Tangan Dosen	Tanda Tangan Mahasiswa	Keterangan
1		Decision	- Comparison operator - Decision structure - Logical operator	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	
2		Repetition	- Looping - Recursion	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	
3		String Process	- String manipulasi - Binary to Decimal	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	
4		List	- Container List - Numerical List - Sorting List	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	
5					<i>[Signature]</i>	

Dosen Pengampu Mata Kuliah

*[Signature]*  
M. Ulul Albab, M.Si.  
NIDN : 0706129105

Perwakilan Mahasiswa

*[Signature]*  
Amandanisa Ramadhani  
NIM : 131110001

Mengetahui  
*[Signature]*  
M. Ulul Albab, M.Pd.  
NIDN : 0723088201

Menyetujui & Mengesahkan  
Ketua Program Studi  
*[Signature]*  
Ely Anjarsari, S.Si, M.Pd.  
NIDN : 0729019301

Keterangan :

1. Setiap akhir bulan SAP harus di verifikasi oleh Ketua Program Studi dan disampaikan kepada Wakil Dekan.
2. Dosen Pengampu diwajibkan membuat SAP untuk setiap kegiatan tatap muka kelas serta melampirkannya dalam absensi.
3. SAP harus diserahkan ke BAASIK & BAUKK melalui Fakultas selambat-lambatnya setiap tanggal 25 setiap bulannya.



ABSENSI TATAP MUKA KELAS HARIAN (ATMHK)  
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2022/2023

PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN MATEMATIKA

Bulan : JUNI Tahun : 2023  
Mata Kuliah : Pemrograman Visual Jumlah SKS : 2  
Semester : IV (Empat) Kelas : A  
Dosen : M. Ulul Abub, M.Si Ruang : D.3 - 0.6

No.	NIM	Nama Mahasiswa	Pertemuan Ke - dan Tanggal					Keterangan
			1	2	3	4	5	
1	192110001	AMANDANISA RAMADHANI	<i>Nail</i>					
2	192110005	DAH NADHIFA SETYOWATI	<i>Nail</i>					
3	192110006	FATIMAH PUTRI AULIA	<i>Nail</i>					
4	192110007	M. SYIFAYUL QULUB						
5	192110008	MAYSAH PUSPITA SARI						
6	192110009	MEGA ARISKA						
7	192110011	YUSI AGUSTIN NINGRUM						
Paraf Dosen			<i>M. Ulul Abub</i>					
Paraf Mahasiswa			<i>Nail</i>					

Dosen Pengampu Mata Kuliah

*M. Ulul Abub*  
M. Ulul Abub, M.Si  
NIDN : 0706129105

Perwakilan Mahasiswa

*Nail*  
Amandanisa Ramadani  
NIM : 192110001

Mengetahui  
  
Moh. Nurman, M.Pd  
NIDN : 0723088201

Menyetujui & Mengesahkan  
Ketua Program Studi  
  
Ety Anisari, S.Si, M.Pd  
NIDN : 0729019301

Keterangan :

1. Setiap akhir bulan absensi harus di verifikasi oleh Ketua Program Studi dan disampaikan kepada Wakil Dekan.
2. Dosen Pengampu diwajibkan membuat SAP untuk setiap kegiatan tatap muka kelas serta melampirkannya dalam absensi.
3. Absensi harus diserahkan ke BAASIK & BALIK melalui Fakultas selambat-lambatnya setiap tanggal 25 setiap bulannya.



SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP) HARIAN SEMESTER GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2022/2023

PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN MATEMATIKA

Bulan : JUNI Tahun : 2023  
Mata Kuliah : Pemrograman Visual Jumlah SKS : 2  
Semester : IV (Empat) Kelas : A  
Dosen : M. Ulul Albab, M.Si. Ruang : D.3-05

Pertemuan Ke-	Tanggal	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Tanda Tangan Dosen	Tanda Tangan Mahasiswa	Keterangan
1		Project Quiz 2				
2						
3						
4						
5						

Dosen Pengampu Mata Kuliah

M. Ulul Albab, M.Si.  
NIDN : 0706129105

Perwakilan Mahasiswa

  
Amandaniy Ramadhani  
NIM : 192110001

Mengetahui



Moh. Nurman, M.Pd.  
NIDN : 0723068201

Menyetujui & Mengesahkan  
Ketua Program Studi

  
Ely Anjarsan, S.Si., M.Pd.  
NIDN : 0729019301

Keterangan :

1. Setiap akhir bulan SAP harus di verifikasi oleh Ketua Program Studi dan disampaikan kepada Wakil Dekan.
2. Dosen Pengampu diwajibkan membuat SAP untuk setiap kegiatan tatap muka kelas serta melampirkannya dalam absensi.
3. SAP harus diserahkan ke BAASIK & BAUKK melalui Fakultas selambat-lambatnya setiap tanggal 25 setiap bulannya.

