



**KAMPUS
BERDAMPAK**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS CENDERAWASIH

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN MATEMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Mata Kuliah : Media Pembelajaran Matematika

Kode Mata Kuliah: MAT5309

Jumlah SKS : 3 SKS

Semester : 2/GENAP

Tahun Akademik : 2025/2026

Disusun oleh:

Nama : Dr. Ronaldo Kho, M.Pd.

NIP/NIDN : 196007101986031002

UNIVERSITAS CENDERAWASIH




JAYAPURA

2026



UNIVERSITAS CENDERAWASIH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN MATEMATIKA
SEMESTER 2/GENAP TAHUN AKADEMIK 2025/2026

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

MATA KULIAH	KODE	BOBOT (SKS)	SEMESTER	TANGGAL PENYUSUNAN	REVISI KE-	
Media Pembelajaran Matematika	MAT5309	3 SKS	2/GENAP	5 Januari 2026	1	
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan/PRODI		WAKIL DEKANI	
	 <u>Dr. Ronaldo Kho, M.Pd.</u> NIP. 196007101986031002		 <u>Dr. Dewi K. F. N. Tyas, M.Pd.</u> NIP. 198704272015042003		 <u>Servo Patrick Kocu, S.Pd.,MA.,Ph.D</u> NIP. 197511212001121001	
CPL	CPMK	Sub-CPMK	IKU-Terkait	Alasan Keterkaitan IKU	Strategi Pembelajaran	Bukti Asesmen
(CPL Kesatu) CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran). Mengembangkan desain	(CPMK 1) (C4) Menganalisis secara kritis	C4.1. Menganalisis Konsep dan klasifikasi media pembelajaran dengan menggunakan Artikel Ilmiah, Buku Referensi	IKU 2: Mahasiswa mendapatkan pengalaman di luar kampus, IKU	IKU 2: Kegiatan dalam mata kuliah ini memfasilitasi mahasiswa untuk mengikuti dan merefleksikan	Case Method	Tes menggunakan Soal Tes Uraian

<p>pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21., CPL 8. (TIK dan Kepemimpinan Akademik). Mengembangkan dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), termasuk pembelajaran digital dan analitik pendidikan, dalam pengelolaan pembelajaran, penelitian, dan organisasi akademik pendidikan matematika secara efektif dan berkelanjutan.</p>	<p>konsep konsep, prinsip, dan teori media pembelajar ran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajar ran</p>	<p>C5.1. Mengevaluasi Media untuk HOTS dengan menggunakan Artikel Ilmiah, Buku Referensi</p>	<p>7: Kelas yang kolaboratif dan partisipatif</p>	<p>pengalaman belajar di luar kampus, seperti magang, proyek desa, riset, wirausaha, atau asistensi mengajar, yang diakui sebagai bagian dari capaian pembelajaran mata kuliah dan program studi., IKU 7: Kegiatan dalam mata kuliah ini memfasilitasi mahasiswa untuk aktif berkolaborasi, berdiskusi, memecahkan masalah, dan menghasilkan produk atau solusi secara berkelompok, sehingga mahasiswa berkembang dalam keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja tim.</p>		<p>Studi Kasus</p>
		<p>P3. Precision (Mengerjakan dengan tepat (presisi)/Menyempurnakan) Analisis media pembelajaran di lapangan dengan menggunakan Pengambilan data di lapangan</p>				<p>Penilaian Kualitas Produk</p>
		<p>Menunjukkan Sikap Tanggung Jawab ketika mempelajari konsep konsep, prinsip, dan teori media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran</p>				<p>Observasi menggunakan Lembar Observasi</p>

<p>(CPL Kedua) CPL 2. (Landasan Pedagogis Lanjut). Menganalisis secara kritis dan komprehensif konsep pedagogis, teori belajar, dan teori pembelajaran matematika sebagai dasar pengambilan keputusan akademik dan pengembangan praktik pembelajaran yang kontekstual dan berdaya saing., CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran). Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta didik,</p>	<p>(CPMK 2) (C6) Membuat produk dari konsep media pembelajaran matematika inovatif berbasis teknologi dan konteks pembelajaran</p>	<p>C4.1. Menganalisis Kebutuhan Media dengan menggunakan Artikel Ilmiah, Buku Referensi</p>	<p>IKU 2: Mahasiswa mendapatkan pengalaman di luar kampus</p>	<p>IKU 2: Kegiatan dalam mata kuliah ini memfasilitasi mahasiswa untuk mengikuti dan merefleksikan pengalaman belajar di luar kampus, seperti magang, proyek desa, riset, wirausaha, atau asistensi mengajar, yang diakui sebagai bagian dari capaian pembelajaran mata kuliah dan program studi.</p>	<p>Model Project Based Learning (PjBL)</p>	<p>Penugasan (Makalah/Ringkasan /Presentasi/lainnya)</p>
		<p>C6.2. Merancang Desain media pembelajaran dengan menggunakan langkah/urutan/hirarki yang benar, Buku Referensi</p>				<p>Tes menggunakan Soal Tes Uraian</p>
		<p>P4. Articulation (Mengombinasikan/Mengintegrasikan) Pengembangan media digital dengan menggunakan ArticulateStoryLine360/Canva, Aplikasi/web AI</p>				<p>Pembuatan Produk menggunakan LKPD Project Based Learning (PjBL) beserta rubriknya</p>
		<p>Menunjukkan Sikap Kemandirian ketika mempelajari konsep media pembelajaran matematika inovatif berbasis teknologi dan konteks pembelajaran</p>				<p>Observasi menggunakan Lembar Observasi</p>

budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21.						
<p>(CPL Ketiga) CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran). Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21., CPL 8. (TIK dan Kepemimpinan Akademik). Mengembangkan dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), termasuk pembelajaran digital dan analitik pendidikan,</p>	<p>(CPMK 3) (C6) Membuat produk dari konsep media pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran</p>	<p>C6.1. Membuat Evaluasi media pembelajaran dengan menggunakan Artikel Ilmiah</p>	<p>IKU 2: Mahasiswa mendapatkan pengalaman di luar kampus</p>	<p>IKU 3: Kegiatan dalam mata kuliah ini memfasilitasi mahasiswa untuk memperoleh pembelajaran berbasis pengalaman nyata yang dibawa dosen dari dunia praktik, industri, lembaga riset, atau instansi terkait, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan aplikatif., IKU 8: Kegiatan dalam mata kuliah ini memfasilitasi mahasiswa untuk belajar sesuai standar mutu internasional, termasuk penggunaan referensi global, pendekatan pembelajaran berbasis OBE, serta penilaian yang transparan dan terukur, guna mendukung daya saing lulusan di tingkat global.</p>	<p>Model Project Based Learning (PjBL)</p>	<p>Tes menggunakan Soal Tes Uraian</p>
		<p>C5.1. Mengevaluasi Kualitas Media dengan menggunakan Aplikasi/web AI, Benda/hal lainnya terkait Konteks Budaya Lokal</p>				<p>Studi Kasus</p>
		<p>P4. Articulation (Mengombinasikan/Mengintegrasikan) Implementasi media pembelajaran dengan Pengambilan data di lapangan</p>				<p>Pembuatan Produk menggunakan LKPD Project Based Learning (PjBL) beserta rubriknya</p>
<p>Menunjukkan Sikap Bekerja sama ketika mempelajari konsep media pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran</p>	<p>Penilaian Diri menggunakan Kusioner</p>					

dalam pengelolaan pembelajaran, penelitian, dan organisasi akademik pendidikan matematika secara efektif dan berkelanjutan.						
(CPL Keempat) CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran). Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21., CPL 8. (TIK dan Kepemimpinan Akademik). Mengembangkan dan menerapkan Teknologi Informasi dan	(CPMK 4) (C6) Membuat produk dari konsep produk media pembelajaran matematika yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran dengan Sikap Disiplin	C4.1. Menganalisis Kriteria evaluasi media dengan menggunakan langkah/urutan/hirarki yang benar, Template resmi	IKU 7: Kelas yang kolaboratif dan partisipatif	IKU 7: Kegiatan dalam mata kuliah ini memfasilitasi mahasiswa untuk aktif berkolaborasi, berdiskusi, memecahkan masalah, dan menghasilkan produk atau solusi secara berkelompok, sehingga mahasiswa berkembang dalam keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja tim.	Model Project Based Learning (PjBL)	Tes menggunakan Soal Tes Uraian
		C5.1. Mengevaluasi Validasi media pembelajaran dengan menggunakan langkah/urutan/hirarki yang benar, Template resmi				Tes Lisan
		P5. Naturalization (Menguasai secara alami/Melakukan otomatisasi) Pengembangan produk media dengan menggunakan ArticulateStoryLine360/Canva,				Pembuatan Produk menggunakan LKPD Project Based Learning (PjBL) beserta rubriknya

Komunikasi (TIK), termasuk pembelajaran digital dan analitik pendidikan, dalam pengelolaan pembelajaran, penelitian, dan organisasi akademik pendidikan matematika secara efektif dan berkelanjutan.	Aplikasi/web AI, Aplikasi Geogebra				
	Menunjukkan Sikap Disiplin ketika mempelajari konsep produk media pembelajaran matematika yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran				Observasi menggunakan Lembar Observasi

Deskripsi Singkat Mata Kuliah:	<p>Mata kuliah Media Pembelajaran Matematika dirancang untuk mengembangkan kompetensi mahasiswa magister dalam menganalisis, merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran matematika yang inovatif, kontekstual, dan berbasis teknologi digital. Pembelajaran menekankan pada analisis teori media pembelajaran, prinsip desain instruksional, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran matematika, serta pengembangan media yang mendukung penguatan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) dan pembelajaran kontekstual.</p> <p>Pendekatan pembelajaran berbasis Outcome-Based Education (OBE) menekankan capaian nyata berupa kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan produk media pembelajaran matematika yang valid secara pedagogis, efektif dalam pembelajaran, serta relevan dengan konteks pendidikan matematika, termasuk integrasi budaya lokal dan teknologi digital.</p> <p>Mahasiswa diharapkan mampu melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran, merancang media inovatif berbasis teknologi, serta mengevaluasi efektivitas media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.</p>
---------------------------------------	--

<p>Bahan Kajian:</p> <p>Materi pembelajaran</p>	<p>Materi perkuliahan ini secara umum yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. konsep, prinsip, dan teori media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran 2. media pembelajaran matematika inovatif berbasis teknologi dan konteks pembelajaran 3. media pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran 4. produk media pembelajaran matematika yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran <p>SubMateri perkuliahan ini secara detail yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dan klasifikasi media pembelajaran 2. Media untuk HOTS 3. Analisis media pembelajaran di lapangan 4. Kebutuhan Media 5. Desain media pembelajaran 6. Pengembangan media digital 7. Evaluasi media pembelajaran 8. Kualitas Media 9. Implementasi media pembelajaran 10. Kriteria evaluasi media 11. Validasi media pembelajaran 12. Pengembangan produk media
<p>Bobot Penilaian</p>	<p>Bobot Penilaian:</p> <p>Ujian Tengah Semester (UTS) (N1) : 20 % Ujian Akhir Semester (UAS) (N2) : 20 % Tugas (N3) : 15 % Kuis (N4) : 10 % Aktivitas Partisipatif (N5) : 10 % Hasil Proyek (N6) : 25 %</p> <p>Nilai Akhir :</p> <p>20 % × N1 + 20 % × N2 + 15 % × N3 + 10 % × N4 + 10 % × N5 + 25 % × N6</p>
<p>Pustaka</p>	<p>Daftar Pustaka Utama</p>

1	<p>(a) C4.1. Menganalisis Konsep dan klasifikasi media pembelajaran dengan menggunakan Artikel Ilmiah, Buku Referensi</p> <p>(b) Menunjukkan Sikap Tanggung Jawab ketika mempelajari konsep konsep, prinsip, dan teori media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran</p>	Konsep dan klasifikasi media pembelajaran	<p>(a) C4.1. Menganalisis Konsep dan klasifikasi media pembelajaran</p> <p>(b) Menunjukkan Sikap Tanggung Jawab ketika mempelajari konsep konsep, prinsip, dan teori media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran</p>	<p>(a) Tes menggunakan Soal Tes Uraian</p> <p>(b) Observasi menggunakan Lembar Observasi</p>	<p>(a) Kuis di kelas: $\frac{1}{8} \times 10\%$</p> <p>Tugas di rumah: $\frac{1}{16} \times 15\%$</p>	Case Method	<p><i>Synchronous:</i></p> <p>Pertemuan di ruang kelas (<i>offline</i>) atau pertemuan di media zoom (<i>online</i>) mempelajari tentang Konsep dan klasifikasi media pembelajaran</p> <p><i>Asynchronous:</i></p> <p>Mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen, bahkan mencari sumber lainnya untuk memperkaya wawasan tentang materi Konsep dan klasifikasi media pembelajaran</p>
2	(a) C5.1. Mengevaluasi Media untuk HOTS	Media untuk HOTS	(a) C5.1. Mengevaluasi	(a) Studi Kasus	(a) Kuis di kelas: $\frac{1}{8} \times 10\%$	Case Method	<p><i>Synchronous:</i></p> <p>Pertemuan di</p>

	<p>dengan menggunakan Artikel Ilmiah, Buku Referensi</p> <p>(b) Menunjukkan Sikap Tanggung Jawab ketika mempelajari konsep konsep, prinsip, dan teori media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran</p>		<p>Media untuk HOTS</p> <p>(b) Menunjukkan Sikap Tanggung Jawab ketika mempelajari konsep konsep, prinsip, dan teori media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran</p>	<p>(b) Observasi menggunakan Lembar Observasi</p>	<p>Tugas di rumah: $\frac{1}{16} \times 15\%$</p>		<p>ruang kelas (<i>offline</i>) atau pertemuan di media zoom (<i>online</i>) mempelajari tentang Media untuk HOTS</p> <p><i>Asynchronous:</i></p> <p>Mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen, bahkan mencari sumber lainnya untuk memperkaya wawasan tentang materi Media untuk HOTS</p>
3	<p>(a) P3. Precision (Mengerjakan dengan tepat (presisi)/Menyempurnakan) Analisis media pembelajaran di lapangan dengan menggunakan Pengambilan data</p>	<p>Analisis media pembelajaran di lapangan</p>	<p>(a) P3. Precision (Mengerjakan dengan tepat (presisi)/Menyempurnakan) Analisis media pembelajaran di lapangan</p> <p>(b)</p>	<p>(a) Penilaian Kualitas Produk</p> <p>(b) Observasi menggunakan Lembar Observasi</p>	<p>(a) Praktik di kelas: $\frac{2}{16} \times 15\%$</p>	<p>Case Method</p>	<p><i>Synchronous:</i></p> <p>Pertemuan di ruang kelas (<i>offline</i>) atau pertemuan di media zoom (<i>online</i>) mempelajari tentang Analisis</p>

	<p>di lapangan</p> <p>(b) Menunjukkan Sikap Tanggung Jawab ketika mempelajari konsep konsep, prinsip, dan teori media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran</p>		<p>Menunjukkan Sikap Tanggung Jawab ketika mempelajari konsep konsep, prinsip, dan teori media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran</p>				<p>media pembelajaran di lapangan</p> <p><i>Asynchronous:</i></p> <p>Mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen, bahkan mencari sumber lainnya untuk memperkaya wawasan tentang materi Analisis media pembelajaran di lapangan</p>
4	<p>(a) C4.1. Menganalisis Kebutuhan Media dengan menggunakan Artikel Ilmiah, Buku Referensi</p> <p>(b) Menunjukkan Sikap Kemandirian ketika mempelajari konsep media pembelajaran matematika inovatif</p>	Kebutuhan Media	<p>(a) C4.1. Menganalisis Kebutuhan Media</p> <p>(b) Menunjukkan Sikap Kemandirian ketika mempelajari konsep media pembelajaran matematika</p>	<p>(a) Penugasan (Makalah/Ringkasan/Presentasi/ lainnya)</p> <p>(b) Observasi menggunakan Lembar Observasi</p>	<p>(a) Kuis di kelas: $\frac{1}{8} \times 10\%$</p> <p>Tugas di rumah: $\frac{1}{16} \times 15\%$</p>	Model Project Based Learning (PjBL)	<p><i>Synchronous:</i></p> <p>Pertemuan di ruang kelas (<i>offline</i>) atau pertemuan di media zoom (<i>online</i>) mempelajari tentang Kebutuhan Media</p>

	berbasis teknologi dan konteks pembelajaran		inovatif berbasis teknologi dan konteks pembelajaran				<p><i>Asynchronous:</i></p> <p>Mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen, bahkan mencari sumber lainnya untuk memperkaya wawasan tentang materi Kebutuhan Media</p>
5	<p>(a) C6.2. Merancang Desain media pembelajaran dengan menggunakan langkah/urutan/hirarki yang benar, Buku Referensi</p> <p>(b) Menunjukkan Sikap Kemandirian ketika mempelajari konsep media pembelajaran matematika inovatif berbasis teknologi dan konteks pembelajaran</p>	Desain media pembelajaran	<p>(a) C6.2. Merancang Desain media pembelajaran</p> <p>(b) Menunjukkan Sikap Kemandirian ketika mempelajari konsep media pembelajaran matematika inovatif berbasis teknologi dan konteks pembelajaran</p>	<p>(a) Tes menggunakan Soal Tes Uraian</p> <p>(b) Observasi menggunakan Lembar Observasi</p>	<p>(a) Kuis di kelas: $\frac{1}{8} \times 10\%$</p> <p>Tugas di rumah: $\frac{1}{16} \times 15\%$</p>	Model Project Based Learning (PjBL)	<p><i>Synchronous:</i></p> <p>Pertemuan di ruang kelas (<i>offline</i>) atau pertemuan di media zoom (<i>online</i>) mempelajari tentang Desain media pembelajaran</p> <p><i>Asynchronous:</i></p> <p>Mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh</p>

							dosen, bahkan mencari sumber lainnya untuk memperkaya wawasan tentang materi Desain media pembelajaran
6	<p>(a) P4. Articulation (Mengombinasikan/Mengintegrasikan) Pengembangan media digital dengan menggunakan ArticulateStoryLine 360/Canva, Aplikasi/web AI</p> <p>(b) Menunjukkan Sikap Kemandirian ketika mempelajari konsep media pembelajaran matematika inovatif berbasis teknologi dan konteks pembelajaran</p>	Pengembangan media digital	<p>(a) P4. Articulation (Mengombinasikan/Mengintegrasikan) Pengembangan media digital</p> <p>(b) Menunjukkan Sikap Kemandirian ketika mempelajari konsep media pembelajaran matematika inovatif berbasis teknologi dan konteks pembelajaran</p>	<p>(a) Pembuatan Produk menggunakan LKPD Project Based Learning (PjBL) beserta rubriknya</p> <p>(b) Observasi menggunakan Lembar Observasi</p>	(a) Praktik di kelas: $\frac{2}{16} \times 15\%$	Model Project Based Learning (PjBL)	<p><i>Synchronous:</i></p> <p>Pertemuan di ruang kelas (<i>offline</i>) atau pertemuan di media zoom (<i>online</i>) mempelajari tentang Pengembangan media digital</p> <p><i>Asynchronous:</i></p> <p>Mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen, bahkan mencari sumber lainnya untuk memperkaya wawasan tentang materi</p>

							Pengembangan media digital
7	Proyek membuat karya/produk	Materi Pertemuan 1 sampai 6	Indikator pelaksanaan Proyek	Penilaian Proyek menggunakan rubrik penilaian pelaksanaan Proyek	Proyek di kelas/zoom: 25%	Model Pembelajaran Berbasis Proyek/Project Based Learning (PjBL)	<i>Synchronous:</i> Pertemuan di ruang kelas (<i>offline</i>) atau pertemuan di media zoom (<i>online</i>) melaksanakan Proyek membuat karya/produk
8	UTS	Materi Pertemuan 1 sampai 6	Indikator Pertemuan 1 sampai 6	Ujian presentasi hasil karya	UTS di kelas/zoom: 20%	-	<i>Synchronous:</i> Pertemuan di ruang kelas (<i>offline</i>) atau pertemuan di media zoom (<i>online</i>) melaksanakan UTS
9	(a) C6.1. Membuat Evaluasi media pembelajaran dengan menggunakan Artikel Ilmiah	Evaluasi media pembelajaran	(a) C6.1. Membuat Evaluasi media pembelajaran (b) Menunjukkan Sikap Bekerja	(a) Tes menggunakan Soal Tes Uraian (b) Penilaian Diri menggunakan	(a) Kuis di kelas: $\frac{1}{8} \times 10\%$ Tugas di rumah: $\frac{1}{16} \times 15\%$	Model Project Based Learning (PjBL)	<i>Synchronous:</i> Pertemuan di ruang kelas (<i>offline</i>) atau pertemuan di media zoom

	(b) Menunjukkan Sikap Bekerja sama ketika mempelajari konsep media pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran		sama ketika mempelajari konsep media pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran	Kusioner			(<i>online</i>) mempelajari tentang Evaluasi media pembelajaran <i>Asynchronous:</i> Mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen, bahkan mencari sumber lainnya untuk memperkaya wawasan tentang materi Evaluasi media pembelajaran
10	(a) C5.1. Mengevaluasi Kualitas Media dengan menggunakan Aplikasi/web AI, Benda/hal lainnya terkait Konteks Budaya Lokal (b) Menunjukkan Sikap Bekerja sama ketika mempelajari	Kualitas Media	(a) C5.1. Mengevaluasi Kualitas Media (b) Menunjukkan Sikap Bekerja sama ketika mempelajari konsep media pembelajaran matematika dalam proses	(a) Studi Kasus (b) Penilaian Diri menggunakan Kusioner	(a) Kuis di kelas: $\frac{1}{8} \times 10\%$ Tugas di rumah: $\frac{1}{16} \times 15\%$	Model Project Based Learning (PjBL)	<i>Synchronous:</i> Pertemuan di ruang kelas (<i>offline</i>) atau pertemuan di media zoom (<i>online</i>) mempelajari tentang Kualitas Media

	konsep media pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran		pembelajaran				<p><i>Asynchronous:</i></p> <p>Mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen, bahkan mencari sumber lainnya untuk memperkaya wawasan tentang materi Kualitas Media</p>
11	<p>(a) P4. Articulation (Mengombinasikan/Mengintegrasikan) Implementasi media pembelajaran dengan menggunakan Pengambilan data di lapangan</p> <p>(b) Menunjukkan Sikap Bekerja sama ketika mempelajari konsep media pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran</p>	Implementasi media pembelajaran	<p>(a) P4. Articulation (Mengombinasikan/Mengintegrasikan) Implementasi media pembelajaran</p> <p>(b) Menunjukkan Sikap Bekerja sama ketika mempelajari konsep media pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran</p>	<p>(a) Pembuatan Produk menggunakan LKPD Project Based Learning (PjBL) beserta rubriknya</p> <p>(b) Penilaian Diri menggunakan Kusisioner</p>	(a) Praktik di kelas: $\frac{2}{16} \times 15\%$	Model Project Based Learning (PjBL)	<p><i>Synchronous:</i></p> <p>Pertemuan di ruang kelas (<i>offline</i>) atau pertemuan di media zoom (<i>online</i>) mempelajari tentang Implementasi media pembelajaran</p> <p><i>Asynchronous:</i></p> <p>Mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh</p>

							dosen, bahkan mencari sumber lainnya untuk memperkaya wawasan tentang materi Implementasi media pembelajaran
12	<p>(a) C4.1. Menganalisis Kriteria evaluasi media dengan menggunakan langkah/urutan/hirarki yang benar, Template resmi</p> <p>(b) Menunjukkan Sikap Disiplin ketika mempelajari konsep produk media pembelajaran matematika yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran</p>	Kriteria evaluasi media	<p>(a) C4.1. Menganalisis Kriteria evaluasi media</p> <p>(b) Menunjukkan Sikap Disiplin ketika mempelajari konsep produk media pembelajaran matematika yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran</p>	<p>(a) Tes menggunakan Soal Tes Uraian</p> <p>(b) Observasi menggunakan Lembar Observasi</p>	<p>(a) Kuis di kelas: $\frac{1}{8} \times 10\%$</p> <p>Tugas di rumah: $\frac{1}{16} \times 15\%$</p>	Model Project Based Learning (PjBL)	<p><i>Synchronous:</i></p> <p>Pertemuan di ruang kelas (<i>offline</i>) atau pertemuan di media zoom (<i>online</i>) mempelajari tentang Kriteria evaluasi media</p> <p><i>Asynchronous:</i></p> <p>Mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen, bahkan mencari sumber lainnya untuk memperkaya wawasan tentang materi</p>

							Kriteria evaluasi media
13	<p>(a) C5.1. Mengevaluasi Validasi media pembelajaran dengan menggunakan langkah/urutan/hirarki yang benar, Template resmi</p> <p>(b) Menunjukkan Sikap Disiplin ketika mempelajari konsep produk media pembelajaran matematika yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran</p>	Validasi media pembelajaran	<p>(a) C5.1. Mengevaluasi Validasi media pembelajaran</p> <p>(b) Menunjukkan Sikap Disiplin ketika mempelajari konsep produk media pembelajaran matematika yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran</p>	<p>(a) Tes Lisan</p> <p>(b) Observasi menggunakan Lembar Observasi</p>	<p>(a) Kuis di kelas: $\frac{1}{8} \times 10\%$</p> <p>Tugas di rumah: $\frac{1}{16} \times 15\%$</p>	Model Project Based Learning (PjBL)	<p><i>Synchronous:</i></p> <p>Pertemuan di ruang kelas (<i>offline</i>) atau pertemuan di media zoom (<i>online</i>) mempelajari tentang Validasi media pembelajaran</p> <p><i>Asynchronous:</i></p> <p>Mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen, bahkan mencari sumber lainnya untuk memperkaya wawasan tentang materi Validasi media pembelajaran</p>
14	<p>(a) P5. Naturalization (Menguasai secara alami/Melakukan</p>	Pengembangan produk media	<p>(a) P5. Naturalization (Menguasai</p>	<p>(a) Pembuatan Produk menggunakan</p>	<p>(a) Praktik di kelas: $\frac{2}{16} \times 15\%$</p>	Model Project Based Learning (PjBL)	<p><i>Synchronous:</i></p> <p>Pertemuan di</p>

	<p>otomatisasi) Pengembangan produk media dengan menggunakan ArticulateStoryLine 360/Canva, Aplikasi/web AI, Aplikasi Geogebra</p> <p>(b) Menunjukkan Sikap Disiplin ketika mempelajari konsep produk media pembelajaran matematika yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran</p>		<p>secara alami/Melakukan otomatisasi) Pengembangan produk media</p> <p>(b) Menunjukkan Sikap Disiplin ketika mempelajari konsep produk media pembelajaran matematika yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran</p>	<p>LKPD Project Based Learning (PjBL) beserta rubriknya</p> <p>(b) Observasi menggunakan Lembar Observasi</p>		<p>ruang kelas (<i>offline</i>) atau pertemuan di media zoom (<i>online</i>) mempelajari tentang Pengembangan produk media</p> <p><i>Asynchronous:</i> Mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen, bahkan mencari sumber lainnya untuk memperkaya wawasan tentang materi Pengembangan produk media</p>	
15	Review Materi dan Latihan Soal sebelum UAS	Materi Pertemuan 9 sampai 14	Indikator Aktivitas Partisipatif	Lembar Penilaian Aktivitas Partisipatif	Aktivitas Partisipatif di kelas/zoom: 10%	Metode Ceramah, Diskusi, dan Drill Soal latihan	<p><i>Synchronous:</i> Pertemuan di ruang kelas (<i>offline</i>) atau pertemuan di media zoom (<i>online</i>) melaksanakan</p>

							Review Materi dan Latihan Soal sebelum UAS
16	UAS	Materi Pertemuan 9 sampai 14	Indikator Pertemuan 9 sampai 14	Pembuatan karya/produk Proyek	UAS di kelas/zoom: 20%	-	<i>Synchronous:</i> Pertemuan di ruang kelas (<i>offline</i>) atau pertemuan di media zoom (<i>online</i>) melaksanakan UAS

Rubrik Penilaian

Tabel Rubrik Penilaian

Bentuk Penilaian	Nilai Persentase Kontribusi untuk tiap CPMK sesuai Bentuk Penilaian				Keterangan
	CPMK 1	CPMK 2	CPMK 3	CPMK 4	
UTS	60%	40%	0%	0%	UTS difokuskan pada materi di CPMK 1 dan 2, jika UTS terdiri dari 10 soal, maka 6 soal dari materi CPMK 1 dan 4 soal dari materi CPMK 2.

UAS	0%	0%	60%	40%	UAS difokuskan pada materi di CPMK 3 dan 4, jika UAS terdiri dari 10 soal, maka 6 soal dari materi CPMK 3 dan 4 soal dari materi CPMK 4.
Tugas	25%	25%	25%	25%	Tugas diberikan pada perkuliahan setiap CPMK secara merata.
Kuis	25%	25%	25%	25%	Kuis diberikan pada perkuliahan setiap CPMK secara merata.
Aktivitas Partisipatif	0%	0%	50%	50%	Aktivitas Partisipatif dilakukan ketika kegiatan review materi dari CPMK 3 dan 4, sebelum UAS.
Hasil Proyek	50%	50%	0%	0%	Hasil Proyek dinilai ketika pertemuan 7 penerapan model pembelajaran PjBL, yang menghasilkan karya/produk terkait CPMK 1 dan 2.

Tabel Skala Penilaian

Nilai Ujian	Huruf	Bobot Nilai	Predikat
85,00 – 100,00	A	4,0	Sangat Memuaskan

80,00 – 84,99	A-	3,75	Memuaskan
75,00 – 79,99	B+	3,25	Sangat Baik
70,00 – 74,99	B	3,00	Baik
65,00 – 69,99	B-	2,75	Cukup Baik
60,00 – 64,99	C+	2,25	Lebih dari Cukup
55,00 – 59,99	C	2,00	Cukup
45,00 – 54,99	D	1,00	Kurang
0 – 44,99	E	0	Sangat Kurang

Daftar Lampiran:

1. Daftar Indikator Kinerja Utama (IKU) PTN
2. Daftar Capaian Lulusan (CPL) Program Studi Magister Pendidikan Matematika
3. Daftar Tugas
4. Instrumen Asesmen
5. Kalender Akademik
6. Matriks Bobot Sumbangsih CPMK kepada CPL
7. Portofolio Mahasiswa untuk Evaluasi Ketercapaian CPL

Lampiran 1: Daftar Indikator Kinerja Utama PTN

1. **IKU 1: Lulusan mendapat pekerjaan yang layak**
Persentase lulusan bekerja, melanjutkan studi, atau berwirausaha dalam waktu 6 bulan setelah lulus.
2. **IKU 2: Mahasiswa mendapatkan pengalaman di luar kampus**
Persentase mahasiswa yang mengikuti kegiatan MBKM: magang, proyek desa, pertukaran pelajar, riset, wirausaha, studi independen, atau mengajar di sekolah.

3. **IKU 3: Dosen berkegiatan di luar kampus**
Persentase dosen yang berkegiatan di luar kampus, misalnya di industri, lembaga riset, rumah sakit, sekolah, atau instansi pemerintah.
4. **IKU 4: Praktisi mengajar di dalam kampus**
Jumlah praktisi dari luar kampus (industri, profesional, tokoh masyarakat) yang mengajar di perguruan tinggi.
5. **IKU 5: Hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat atau mendapat rekognisi internasional**
Output penelitian atau pengabdian masyarakat yang diadopsi industri/masyarakat atau dipublikasikan di jurnal bereputasi.
6. **IKU 6: Program studi bekerja sama dengan mitra kelas dunia**
Persentase prodi yang punya kerja sama dengan mitra internasional, industri besar, atau lembaga riset terkemuka.
7. **IKU 7: Kelas yang kolaboratif dan partisipatif**
Persentase mata kuliah dengan pembelajaran berbasis proyek, studi kasus, atau team teaching dengan dosen/mitra eksternal.
8. **IKU 8: Program studi berstandar internasional**
Persentase prodi yang memiliki akreditasi internasional atau standar mutu setara internasional.

Lampiran 2: Daftar Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Magister Pendidikan Matematika

1. CPL-1 (Sikap, Nilai, dan Etika Akademik) Menginternalisasi dan mengimplementasikan nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, keberagaman, keadilan, etika akademik, serta tanggung jawab profesional dalam pengembangan dan praktik pendidikan matematika yang berkarakter budaya Papua dan berwawasan lingkungan.
2. CPL-2 (Landasan Pedagogis Lanjut) Menganalisis secara kritis dan komprehensif konsep pedagogis, teori belajar, dan teori pembelajaran matematika sebagai dasar pengambilan keputusan akademik dan pengembangan praktik pembelajaran yang kontekstual dan berdaya saing.
3. CPL-3 (Desain dan Inovasi Pembelajaran) Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21.
4. CPL-4 (Asesmen dan Evaluasi Pendidikan Matematika) Menguasai, menganalisis, dan menerapkan berbagai teknik asesmen dan evaluasi pembelajaran matematika secara valid, reliabel, dan berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.
5. CPL-5 (Penguasaan Keilmuan Matematika Lanjut) Memahami, menganalisis, dan membuktikan secara logis konsep, prinsip, prosedur, dan teorema matematika sebagai landasan pengembangan pembelajaran, penelitian, dan kajian pendidikan matematika tingkat lanjut.
6. CPL-6 (Pemecahan Masalah Matematis Lanjut) Menerapkan konsep, prinsip, prosedur, dan teorema matematika secara analitis dan sistematis untuk menyelesaikan permasalahan matematika dan permasalahan kontekstual dalam pendidikan matematika.

7. CPL-7 (Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Matematika) Merancang dan melaksanakan penelitian pendidikan matematika dengan metodologi yang tepat untuk memecahkan masalah pembelajaran, menghasilkan inovasi, serta berkontribusi pada pengembangan keilmuan pendidikan matematika di tingkat nasional dan internasional.
8. CPL-8 (TIK dan Kepemimpinan Akademik) Mengembangkan dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), termasuk pembelajaran digital dan analitik pendidikan, dalam pengelolaan pembelajaran, penelitian, dan organisasi akademik pendidikan matematika secara efektif dan berkelanjutan.

Lampiran 3: Daftar Tugas

Tabel Daftar Tugas Setiap Pertemuan

Tugas Pertemuan ke	Uraian Tugas	Teknik Penilaian
1	Tugas untuk materi Konsep dan klasifikasi media pembelajaran	Tes menggunakan Soal Tes Uraian
2	Tugas untuk materi Media untuk HOTS	Studi Kasus
3	Praktek pada materi Analisis media pembelajaran di lapangan	Penilaian Kualitas Produk
4	Tugas untuk materi Kebutuhan Media	Penugasan (Makalah/Ringkasan/Presentasi/lainnya)
5	Tugas untuk materi Desain media pembelajaran	Tes menggunakan Soal Tes Uraian
6	Praktek pada materi Pengembangan media digital	Pembuatan Produk menggunakan LKPD Project Based Learning (PjBL) beserta rubriknya
7	Proyek pembuatan karya/produk terkait materi pertemuan 1 sampai 6	Lembar penilaian pelaksanaan proyek beserta rubriknya
8	UTS	Ujian presentasi hasil karya
9	Tugas untuk materi Evaluasi media pembelajaran	Tes menggunakan Soal Tes Uraian
10	Tugas untuk materi Kualitas Media	Studi Kasus

11	Praktek pada materi Implementasi media pembelajaran	Pembuatan Produk menggunakan LKPD Project Based Learning (PjBL) beserta rubriknya
12	Tugas untuk materi Kriteria evaluasi media	Tes menggunakan Soal Tes Uraian
13	Tugas untuk materi Validasi media pembelajaran	Tes Lisan
14	Praktek pada materi Pengembangan produk media	Pembuatan Produk menggunakan LKPD Project Based Learning (PjBL) beserta rubriknya
15	Latihan Soal materi Pertemuan 9 sampai 14	Lembar Penilaian Aktivitas Partisipatif
16	UAS	Pembuatan karya/produk Proyek

Lampiran 4: Instrumen Asesmen

Tabel Kisi-kisi Asesmen Kognitif

Teknik Asesmen: Tes

CPL	CPMK	SUB-CPMK	Indikator	Tingkatan Kognitif Bloom Revisi (Anderson & Krathwohl, 2001)	Nomor Soal
CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran). Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta	(C4) Menganalisis secara kritis konsep konsep, prinsip, dan teori media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran	C4.1. Menganalisis Konsep dan klasifikasi media pembelajaran dengan menggunakan Artikel Ilmiah, Buku Referensi	C4.1. Menganalisis Konsep dan klasifikasi media pembelajaran	(C4) Menganalisis secara kritis konsep	UTS (nomor 1, 2, dan 3)
		C5.1. Mengevaluasi Media untuk HOTS	C5.1. Mengevaluasi Media untuk HOTS	(C4) Menganalisis secara kritis konsep	UTS (nomor 4, 5, dan 6)

<p>didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21., CPL 8. (TIK dan Kepemimpinan Akademik). Mengembangkan dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), termasuk pembelajaran digital dan analitik pendidikan, dalam pengelolaan pembelajaran, penelitian, dan organisasi akademik pendidikan matematika secara efektif dan berkelanjutan.</p>		<p>dengan menggunakan Artikel Ilmiah, Buku Referensi</p>			
<p>CPL 2. (Landasan Pedagogis Lanjut). Menganalisis secara kritis dan komprehensif konsep pedagogis, teori belajar, dan teori pembelajaran matematika sebagai dasar pengambilan keputusan akademik dan pengembangan praktik pembelajaran</p>	<p>(C6) Membuat produk dari konsep media pembelajaran matematika inovatif berbasis teknologi dan konteks pembelajaran</p>	<p>C4.1. Menganalisis Kebutuhan Media dengan menggunakan Artikel Ilmiah, Buku Referensi</p>	<p>C4.1. Menganalisis Kebutuhan Media</p>	<p>(C6) Membuat produk dari konsep</p>	<p>UTS (nomor 7 dan 8)</p>
		<p>C6.2. Merancang Desain media pembelajaran dengan menggunakan langkah/urutan/hirarki yang benar, Buku Referensi</p>	<p>C6.2. Merancang Desain media pembelajaran</p>	<p>(C6) Membuat produk dari konsep</p>	<p>UTS (nomor 9 dan 10)</p>

<p>yang kontekstual dan berdaya saing., CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran). Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21.</p>					
<p>CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran). Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21., CPL 8. (TIK dan Kepemimpinan Akademik). Mengembangkan dan menerapkan Teknologi Informasi</p>	<p>(C6) Membuat produk dari konsep media pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran</p>	<p>C6.1. Membuat Evaluasi media pembelajaran dengan menggunakan Artikel Ilmiah</p>	<p>C6.1. Membuat Evaluasi media pembelajaran</p>	<p>(C6) Membuat produk dari konsep</p>	<p>UAS (nomor 1, 2, dan 3)</p>
		<p>C5.1. Mengevaluasi Kualitas Media dengan menggunakan Aplikasi/web AI, Benda/hal lainnya terkait Konteks Budaya Lokal</p>	<p>C5.1. Mengevaluasi Kualitas Media</p>	<p>(C6) Membuat produk dari konsep</p>	<p>UAS (nomor 4, 5, dan 6)</p>

<p>dan Komunikasi (TIK), termasuk pembelajaran digital dan analitik pendidikan, dalam pengelolaan pembelajaran, penelitian, dan organisasi akademik pendidikan matematika secara efektif dan berkelanjutan.</p>					
<p>CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran). Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21., CPL 8. (TIK dan Kepemimpinan Akademik). Mengembangkan dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), termasuk pembelajaran digital</p>	<p>(C6) Membuat produk dari konsep produk media pembelajaran matematika yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran</p>	<p>C4.1. Menganalisis Kriteria evaluasi media dengan menggunakan langkah/urutan/hirarki yang benar, Template resmi</p>	<p>C4.1. Menganalisis Kriteria evaluasi media</p>	<p>(C6) Membuat produk dari konsep</p>	<p>UAS (nomor 7 dan 8)</p>
		<p>C5.1. Mengevaluasi Validasi media pembelajaran dengan menggunakan langkah/urutan/hirarki yang benar, Template resmi</p>	<p>C5.1. Mengevaluasi Validasi media pembelajaran</p>	<p>(C6) Membuat produk dari konsep</p>	<p>UAS (nomor 9 dan 10)</p>

dan analitik pendidikan, dalam pengelolaan pembelajaran, penelitian, dan organisasi akademik pendidikan matematika secara efektif dan berkelanjutan.					
--	--	--	--	--	--

Tabel Kisi-kisi Asesmen Afektif

Teknik Asesmen: Lembar Observasi/Penilaian diri

CPL	CPMK	SUB-CPMK	Indikator	Tingkatan Afektif (Krathwohl, Bloom, & Masia, 1964)	Nomor Soal
CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran). Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21., CPL 8. (TIK dan Kepemimpinan Akademik). Mengembangkan dan menerapkan	(C4) Menganalisis secara kritis konsep konsep, prinsip, dan teori media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran	Menunjukkan Sikap Tanggung Jawab ketika mempelajari konsep konsep, prinsip, dan teori media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran	1-5

<p>Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), termasuk pembelajaran digital dan analitik pendidikan, dalam pengelolaan pembelajaran, penelitian, dan organisasi akademik pendidikan matematika secara efektif dan berkelanjutan.</p>					
<p>CPL 2. (Landasan Pedagogis Lanjut). Menganalisis secara kritis dan komprehensif konsep pedagogis, teori belajar, dan teori pembelajaran matematika sebagai dasar pengambilan keputusan akademik dan pengembangan praktik pembelajaran yang kontekstual dan berdaya saing., CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran). Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang</p>	<p>(C6) Membuat produk dari konsep media pembelajaran matematika inovatif berbasis teknologi dan konteks pembelajaran</p>	<p>Menunjukkan Sikap Kemandirian ketika mempelajari konsep media pembelajaran matematika inovatif berbasis teknologi dan konteks pembelajaran</p>	<p>...</p>	<p>...</p>	<p>1-5</p>

<p>kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21.</p>					
<p>CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran). Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21., CPL 8. (TIK dan Kepemimpinan Akademik). Mengembangkan dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), termasuk pembelajaran digital dan analitik pendidikan, dalam pengelolaan pembelajaran, penelitian, dan</p>	<p>(C6) Membuat produk dari konsep media pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran</p>	<p>Menunjukkan Sikap Bekerja sama ketika mempelajari konsep media pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran</p>	<p>...</p>	<p>...</p>	<p>1-5</p>

<p>organisasi akademik pendidikan matematika secara efektif dan berkelanjutan.</p>					
<p>CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran). Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21., CPL 8. (TIK dan Kepemimpinan Akademik). Mengembangkan dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), termasuk pembelajaran digital dan analitik pendidikan, dalam pengelolaan pembelajaran, penelitian, dan organisasi akademik pendidikan matematika secara</p>	<p>(C6) Membuat produk dari konsep produk media pembelajaran matematika yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran</p>	<p>Menunjukkan Sikap Disiplin ketika mempelajari konsep produk media pembelajaran matematika yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran</p>	<p>...</p>	<p>...</p>	<p>1-5</p>

efektif dan berkelanjutan.					
----------------------------	--	--	--	--	--

Keterangan:

Masukkanlah indikator dan Tingkatan Afektif di bawah ini ke dalam Tabel Kisi-kisi Asesmen Afektif sesuai dengan Jenis Sikap yang Anda pilih untuk setiap CPMK.

Sikap Tanggung Jawab

Indikator	Tingkatan Afektif (Krathwohl, Bloom, & Masia, 1964)
Menyimak penjelasan dari dosen atau teman yang presentasi	A1 (<i>Receiving</i>)
Menyelesaikan tugas tepat waktu	A2 (<i>Responding</i>)
Mematuhi instruksi atau pedoman yang diberikan dosen	A3 (<i>Valuing</i>)
Merespon umpan balik atau revisi dengan positif	A4 (<i>Organization</i>)
Menunjukkan konsistensi kehadiran dalam mengikuti proses pembelajaran	A5 (<i>Characterization</i>)

Sikap Disiplin

Indikator	Tingkatan Afektif (Krathwohl, Bloom, & Masia, 1964)
Mengetahui aturan atau tata tertib perkuliahan	A1 (<i>Receiving</i>)
Mengikuti aturan perkuliahan ketika diingatkan dosen	A2 (<i>Responding</i>)
Mematuhi jadwal atau tata tertib perkuliahan tanpa perlu pengingat	A3 (<i>Valuing</i>)
Mengatur perilaku belajar agar selaras dengan aturan akademik	A4 (<i>Organization</i>)
Menunjukkan keteraturan waktu secara konsisten di setiap kegiatan perkuliahan	A5 (<i>Characterization</i>)

Sikap Bekerjasama

Indikator	Tingkatan Afektif (Krathwohl, Bloom, & Masia, 1964)
Menunjukkan kesediaan untuk berinteraksi dan bekerja dalam kelompok	A1 (<i>Receiving</i>)
Berpartisipasi dalam diskusi atau kegiatan kelompok saat diminta dosen	A2 (<i>Responding</i>)
Menghargai pendapat dan kontribusi anggota kelompok lain	A3 (<i>Valuing</i>)
Menyelaraskan peran atau tugas pribadi dengan tujuan kelompok	A4 (<i>Organization</i>)
Menunjukkan perilaku kolaboratif secara konsisten dalam berbagai aktivitas kelompok	A5 (<i>Characterization</i>)

Sikap Kemandirian

Indikator	Tingkatan Afektif (Krathwohl, Bloom, & Masia, 1964)
Menunjukkan kemauan belajar dan mengerjakan tugas secara mandiri	A1 (<i>Receiving</i>)
Mencoba menyelesaikan tugas atau permasalahan secara mandiri sebelum meminta bantuan	A2 (<i>Responding</i>)
Menunjukkan sikap menghargai proses belajar mandiri	A3 (<i>Valuing</i>)
Mengatur strategi belajar atau pengambilan keputusan belajar secara mandiri	A4 (<i>Organization</i>)
Menunjukkan kemandirian belajar secara konsisten dalam berbagai situasi perkuliahan	A5 (<i>Characterization</i>)

Tabel Kisi-kisi Asesmen Psikomotor

Teknik Asesmen: Penilaian Unjuk Kerja (Praktek)

CPL	CPMK	SUB-CPMK	Indikator	Tingkatan	Nomor Soal
-----	------	----------	-----------	-----------	------------

				Psikomotor (Dave: 1970)	
<p>CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran). Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21., CPL 8. (TIK dan Kepemimpinan Akademik). Mengembangkan dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), termasuk pembelajaran digital dan analitik pendidikan, dalam pengelolaan pembelajaran, penelitian, dan organisasi akademik pendidikan matematika secara efektif dan berkelanjutan.</p>	<p>(C4) Menganalisis secara kritis konsep konsep, prinsip, dan teori media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran</p>	<p>P3. Precision (Mengerjakan dengan tepat (presisi)/Menyempurnakan) Analisis media pembelajaran di lapangan dengan menggunakan Pengambilan data di lapangan</p>	<p>P3. Precision (Mengerjakan dengan tepat (presisi)/Menyempurnakan) Analisis media pembelajaran di lapangan</p>	<p>P3. Precision (Mengerjakan dengan tepat (presisi)/Menyempurnakan)</p>	<p>1 atau lebih soal sesuai kebutuhan dan sesuai tingkatan psikomotor yang dipilih, berupa soal unjuk kerja/praktek untuk Penilaian di Pertemuan 3</p>

<p>CPL 2. (Landasan Pedagogis Lanjut). Menganalisis secara kritis dan komprehensif konsep pedagogis, teori belajar, dan teori pembelajaran matematika sebagai dasar pengambilan keputusan akademik dan pengembangan praktik pembelajaran yang kontekstual dan berdaya saing., CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran). Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21.</p>	<p>(C6) Membuat produk dari konsep media pembelajaran matematika inovatif berbasis teknologi dan konteks pembelajaran</p>	<p>P4. Articulation (Mengombinasikan/ Mengintegrasikan) Pengembangan media digital dengan menggunakan ArticulateStoryLine3 60/Canva, Aplikasi/web AI</p>	<p>P4. Articulation (Mengombinasikan/ Mengintegrasikan) Pengembangan media digital</p>	<p>P4. Articulation (Mengombinasikan/ Mengintegrasikan)</p>	<p>1 atau lebih soal sesuai kebutuhan dan sesuai tingkatan psikomotor yang dipilih, berupa soal unjuk kerja/praktek untuk Penilaian di Pertemuan 6</p>
<p>CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran). Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang</p>	<p>(C6) Membuat produk dari konsep media pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran</p>	<p>P4. Articulation (Mengombinasikan/ Mengintegrasikan) Implementasi media pembelajaran dengan menggunakan</p>	<p>P4. Articulation (Mengombinasikan/ Mengintegrasikan) Implementasi media pembelajaran</p>	<p>P4. Articulation (Mengombinasikan/ Mengintegrasikan)</p>	<p>1 atau lebih soal sesuai kebutuhan dan sesuai tingkatan psikomotor yang dipilih, berupa soal unjuk kerja/praktek</p>

<p> kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21., CPL 8. (TIK dan Kepemimpinan Akademik). Mengembangkan dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), termasuk pembelajaran digital dan analitik pendidikan, dalam pengelolaan pembelajaran, penelitian, dan organisasi akademik pendidikan matematika secara efektif dan berkelanjutan. </p>		<p>Pengambilan data di lapangan</p>			<p>untuk Penilaian di Pertemuan 11</p>
<p> CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran). Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan </p>	<p>(C6) Membuat produk dari konsep produk media pembelajaran matematika yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran</p>	<p> P5. Naturalization (Menguasai secara alami/Melakukan otomatisasi) Pengembangan produk media dengan menggunakan ArticulateStoryLine3 60/Canva, </p>	<p> P5. Naturalization (Menguasai secara alami/Melakukan otomatisasi) Pengembangan produk media </p>	<p> P5. Naturalization (Menguasai secara alami/Melakukan otomatisasi) </p>	<p>1 atau lebih soal sesuai kebutuhan dan sesuai tingkatan psikomotor yang dipilih, berupa soal unjuk kerja/praktek untuk Penilaian di Pertemuan 14</p>

<p>karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21., CPL 8. (TIK dan Kepemimpinan Akademik). Mengembangkan dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), termasuk pembelajaran digital dan analitik pendidikan, dalam pengelolaan pembelajaran, penelitian, dan organisasi akademik pendidikan matematika secara efektif dan berkelanjutan.</p>		<p>Aplikasi/web AI, Aplikasi Geogebra</p>			
--	--	---	--	--	--

Tabel Kisi-kisi Aktivitas Partisipatif

Teknik Asesmen: Lembar Observasi/Penilaian diri

Definisi Aktivitas Partisipatif	Indikator	Contoh Perilaku Mahasiswa
<p>Suatu bentuk keterlibatan aktif mahasiswa dalam pembelajaran yang terlihat dari tindakan nyata selama proses belajar (diskusi, menjawab, bertanya, memberi umpan balik, presentasi, dan lain-lain) yang menunjang pencapaian tujuan pembelajaran (Universitas Pancasila, 2026)</p>	<p>Bertanya secara relevan dalam diskusi</p>	<p>Mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan topik pembahasan, menunjukkan pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari, dan berkaitan langsung dengan tujuan pembelajaran.</p>
	<p>Menjawab pertanyaan dosen/teman dengan</p>	<p>Memberikan jawaban lisan yang sesuai dengan</p>

	benar	konsep atau teori yang dibahas, baik atas pertanyaan dosen maupun teman sekelas dalam forum diskusi.
	Memberi umpan balik terhadap ide teman/dosen	Menyampaikan tanggapan, klarifikasi, atau penguatan terhadap pendapat teman atau dosen berdasarkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.
	Mempresentasikan materi di depan kelas	Menyampaikan materi atau hasil diskusi secara lisan di depan kelas dengan struktur penyampaian yang jelas dan sesuai dengan topik yang ditugaskan.
	Berdiskusi dengan tertib dan beretika	Berpartisipasi dalam diskusi kelas dengan menyampaikan pendapat secara lisan sesuai konteks pembelajaran dan tidak menyimpang dari topik yang dibahas.


Tabel Kisi-Kisi Penilaian Perencanaan, Proses, dan Hasil Proyek (Penerapan Model PjBL)

Sintaks PjBL (Thomas, 2000; BIE, 2013)	Aktivitas Mahasiswa	CPMK	Bentuk Produk	Kriteria Penilaian	Bobot (%)
Penentuan Pertanyaan Mendasar	Mahasiswa mengidentifikasi permasalahan kontekstual yang relevan dengan mata kuliah	(a) (C4) Menganalisis secara kritis konsep konsep, prinsip, dan teori media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (b) (C6) Membuat produk dari konsep media pembelajaran matematika	Rencana proyek	Ketepatan rumusan masalah dan tujuan proyek	10

		inovatif berbasis teknologi dan konteks pembelajaran			
Perencanaan Proyek	Mahasiswa menyusun rencana kerja proyek (langkah, alat, bahan, dan waktu)	(a) (C4) Menganalisis secara kritis konsep konsep, prinsip, dan teori media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (b) (C6) Membuat produk dari konsep media pembelajaran matematika inovatif berbasis teknologi dan konteks pembelajaran	Rencana proyek	Kelengkapan dan keterpaduan rencana proyek	10
Penyusunan Jadwal	Mahasiswa menyusun timeline pelaksanaan proyek	(a) (C4) Menganalisis secara kritis konsep konsep, prinsip, dan teori media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (b) (C6) Membuat produk dari konsep media pembelajaran matematika inovatif berbasis teknologi dan konteks pembelajaran	Timeline proyek	Kesesuaian jadwal dengan tahapan kegiatan	10
Pelaksanaan Proyek	Mahasiswa melaksanakan proyek sesuai rencana yang telah disusun	(a) (C4) Menganalisis secara kritis konsep konsep, prinsip, dan teori media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran	Produk/karya	Ketepatan penerapan konsep dan prosedur kerja	30


		(b) (C6) Membuat produk dari konsep media pembelajaran matematika inovatif berbasis teknologi dan konteks pembelajaran			
Monitoring dan Evaluasi	Mahasiswa melakukan refleksi dan perbaikan produk	(a) (C4) Menganalisis secara kritis konsep konsep, prinsip, dan teori media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (b) (C6) Membuat produk dari konsep media pembelajaran matematika inovatif berbasis teknologi dan konteks pembelajaran	Laporan kemajuan	Kemampuan menganalisis kekurangan dan melakukan perbaikan	10
Presentasi Produk	Mahasiswa mempresentasikan hasil proyek	(a) (C4) Menganalisis secara kritis konsep konsep, prinsip, dan teori media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (b) (C6) Membuat produk dari konsep media pembelajaran matematika inovatif berbasis teknologi dan konteks pembelajaran	Presentasi & produk	Kejelasan penyajian dan argumentasi produk	30

Lampiran 5: Kalender Akademik



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI

BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK DAN KEMAHASISWAAN
UNIVERSITAS CENDERAWASIH



KALENDER AKADEMIK TAHUN AKADEMIK GASAL 2025/2026

Juli

S	M	T	W	T	F	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Agustus

S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

September

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Oktober

S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

November

S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Desember

S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

KALENDER AKADEMIK TAHUN AKADEMIK GENAP 2025/2026

Januari

S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Februari

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29						

Maret

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

April

S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Mei

S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Juni

S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Lampiran 6: Matriks Bobot Sumbangsih CPMK kepada CPL

	CPL Kesatu	CPL Kedua	CPL Ketiga	CPL Keempat	Total
CPMK 1	100 %	0 %	0 %	0 %	100 %
CPMK 2	0 %	100 %	0 %	0 %	100 %
CPMK 3	0 %	0 %	100 %	0 %	100 %
CPMK 4	0 %	0 %	0 %	100 %	100 %
Total	100 %	100 %	100 %	100 %	

Lampiran 7: Portofolio Nilai Setiap Mahasiswa untuk Evaluasi Ketercapaian CPL Prodi Magister Pendidikan Matematika

Mata Kuliah : **Media Pembelajaran Matematika**

Nama Dosen : **Dr. Ronaldo Kho, M.Pd.**

Nama Mahasiswa :

NIM Mahasiswa :

Kelas/Angkatan :

Pertemuan	IKU	CPL	CPMK	SubCPMK	Indikator	Teknik Penilaian	Sub Bobot	Nilai	Bobot x Nilai	Ketercapaian CPL	Keterangan Perbaikan
1	IKU 2: Mahasiswa mendapatkan	CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran). Mengem	(C4) Menganalisis secara kritis konsep konsep,	C4.1. Menganalisis Konsep dan klasifikasi media pembelajaran	C4.1. Menganalisis Konsep dan klasifikasi media	Tugas di rumah berupa Tes menggunakan Soal Tes	$\frac{1}{16} \times 15\%$

	pengan- laman di luar kamp- us, IKU 7: Kelas yang kolab- oratif dan partisi- patif	bangkan desain pembelaj- aran matemati- ka yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memper- hatikan karakteri- stik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelaj- aran abad ke-21., CPL 8. (TIK dan Kepemi- mpinan Akademi- k).	prinsip, dan teori media pembelaj- aran matemati- ka dalam meningk- atkan kualitas pembelaj- aran	n dengan mengguna- kan Artikel Ilmiah, Buku Referensi	pembelaja- ran	Uraian					
2				C5.1. Mengevalu- asi Media untuk HOTS dengan mengguna- kan Artikel Ilmiah, Buku Referensi	C5.1. Mengeval- uasi Media untuk HOTS	Tugas di rumah berupa Studi Kasus	$\frac{1}{16} \times$ 15 %
3				P3. Precision (Mengerjaka- n dengan tepat (presisi)/Me- nyempurnak- an) Analisis media pembelajara- n di lapangan dengan mengguna- kan	P3. Precision (Mengerj- akan dengan tepat (presisi)/ Menyemp- urnakan) Analisis media pembelaja- ran di lapangan	Tugas Praktik berupa Penilaian Kualitas Produk	$\frac{2}{16} \times$ 15 %
				Kuis di kelas	$\frac{1}{8} \times$ 10 %		
				Kuis di kelas	$\frac{1}{8} \times$ 10 %		

		Mengembangkan dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), termasuk pembelajaran digital dan analitik pendidikan, dalam pengelolaan pembelajaran, penelitian, dan organisasi akademik pendidikan		Pengambilan data di lapangan							
--	--	--	--	------------------------------	--	--	--	--	--	--	--

		matematika secara efektif dan berkelanjutan.									
4	IKU 2: Mahasiswa mendapatkan pengalaman di luar kampus	CPL 2. (Landasan Pedagogis Lanjut). Menganalisis secara kritis dan komprehensif konsep pedagogis, teori belajar, dan teori pembelajaran matematika sebagai dasar pengamb	(C6) Membuat produk dari konsep media pembelajaran matematika inovatif berbasis teknologi dan konteks pembelajaran	C4.1. Menganalisis Kebutuhan Media dengan menggunakan Artikel Ilmiah, Buku Referensi	C4.1. Menganalisis Kebutuhan Media	Tugas di rumah berupa Penugasan (Makalah/Ringkasan/Presentasi/lainnya)	$\frac{1}{16} \times 15\%$
						Kuis di kelas	$\frac{1}{8} \times 10\%$
5				C6.2. Merancang Desain media pembelajaran dengan menggunakan langkah/urutan/hirarki yang benar, Buku	C6.2. Merancang Desain media pembelajaran	Tugas di rumah berupa Tes menggunakan Soal Tes Uraian	$\frac{1}{16} \times 15\%$
						Kuis di kelas	$\frac{1}{8} \times 10\%$

		ilan keputusa n akademi k dan pengemb angan praktik pembelaj aran yang kontekst ual dan berdaya saing., CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembela jaran). Mengem bangkan desain pembelaj aran matemat ika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset		Referensi							
6				P4. Articulation (Mengombi nasikan/Men gintegrasika n) Pengembang an media digital dengan menggunaka n ArticulateSt oryLine360/ Canva, Aplikasi/we b AI	P4. Articulati on (Mengom binasikan/ Menginte grasikan) Pengemb angan media digital	Tugas Praktik berupa Pembuata n Produk mengguna kan LKPD Project Based Learning (PjBL) beserta rubriknya	$\frac{2}{16} \times$ 15 %

		dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21.									
7	IKU pertemuan 1 sampai 6	CPL pertemuan 1 sampai 6	CPMK pertemuan 1 sampai 6	SubCPMK pertemuan 1 sampai 6	Indikator pertemuan 1 sampai 6	Penilaian Proyek menggunakan rubrik penilaian pelaksanaan Proyek	25 %
8	IKU pertemuan 1 sampai 6	CPL pertemuan 1 sampai 6	CPMK pertemuan 1 sampai 6	SubCPMK pertemuan 1 sampai 6	Indikator pertemuan 1 sampai 6	Ujian presentasi hasil karya	20 %
9	IKU 2:	CPL 3. (Desain	(C6) Membua	C6.1. Membuat	C6.1. Membuat	Tugas di rumah	$\frac{1}{16} \times 15 \%$

	Maha siswa mendapatkan pengalaman di luar kampus	dan Inovasi Pembelajaran). Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21., CPL 8. (TIK	t produk dari konsep media pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran	Evaluasi media pembelajaran dengan menggunakan Artikel Ilmiah	Evaluasi media pembelajaran	berupa Tes menggunakan Soal Tes Uraian					
				Kuis di kelas	$\frac{1}{8} \times 10\%$		
10				C5.1. Mengevaluasi Kualitas Media dengan menggunakan Aplikasi/web AI, Benda/hal lainnya terkait Konteks Budaya Lokal	C5.1. Mengevaluasi Kualitas Media	Tugas di rumah berupa Studi Kasus	$\frac{1}{16} \times 15\%$
				Kuis di kelas	$\frac{1}{8} \times 10\%$		
11				P4. Articulation (Mengombinasikan/Mengintegrasikan) Implementas	P4. Articulation (Mengombinasikan/Mengintegrasikan)	Tugas Praktik berupa Pembuatan Produk menggunakan	$\frac{2}{16} \times 15\%$

		<p>dan Kepemimpinan Akademik). Mengembangkan dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), termasuk pembelajaran digital dan analitik pendidikan, dalam pengelolaan pembelajaran, penelitian, dan organisasi.</p>		<p>i media pembelajaran dengan menggunakan Pengambilan data di lapangan</p>	<p>Implementasi media pembelajaran</p>	<p>LKPD Project Based Learning (PjBL) beserta rubriknya</p>					
--	--	--	--	---	--	---	--	--	--	--	--

		si akademik pendidikan matematika secara efektif dan berkelanjutan.									
12	IKU 7: Kelas yang kolaboratif dan partisipatif	CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran). Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memper	(C6) Membuat produk dari konsep produk media pembelajaran matematika yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran	C4.1. Menganalisis Kriteria evaluasi media dengan menggunakan langkah/urutan/hirarki yang benar, Template resmi	C4.1. Menganalisis Kriteria evaluasi media	Tugas di rumah berupa Tes menggunakan Soal Tes Uraian	$\frac{1}{16} \times 15\%$
					Kuis di kelas	$\frac{1}{8} \times 10\%$	
13				C5.1. Mengevaluasi Validasi media pembelajaran dengan	C5.1. Mengevaluasi Validasi media pembelajaran	Tugas di rumah berupa Tes Lisan	$\frac{1}{16} \times 15\%$
						Kuis di	$\frac{1}{8} \times$

		hatikan karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21., CPL 8. (TIK dan Kepemimpinan Akademik). Mengembangkan dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), termasuk		menggunakan langkah/urutan/hirarki yang benar, Template resmi	ran	kelas	10 %				
14				P5. Naturalization (Menguasai secara alami/Melakukan otomatisasi) Pengembangan produk media dengan menggunakan ArticulateStoryLine360/Canva, Aplikasi/web AI, Aplikasi Geogebra	P5. Naturalization (Menguasai secara alami/Melakukan otomatisasi) Pengembangan produk media	Tugas Praktik berupa Pembuatan Produk menggunakan LKPD Project Based Learning (PjBL) beserta rubriknya	$\frac{2}{16} \times 15\%$

		pembelajaran digital dan analitik pendidikan, dalam pengelolaan pembelajaran, penelitian, dan organisasi akademik pendidikan matematika secara efektif dan berkelanjutan.									
15	IKU pertemuan 9 sampai 14	CPL pertemuan 9 sampai 14	CPMK pertemuan 9 sampai 14	SubCPMK pertemuan 9 sampai 14	Indikator pertemuan 9 sampai 14	Lembar Penilaian Aktivitas Partisipatif	10 %

	i 14										
16	IKU pertemuan 9 sampai 14	CPL pertemuan 9 sampai 14	CPMK pertemuan 9 sampai 14	SubCPMK pertemuan 9 sampai 14	Indikator pertemuan 9 sampai 14	Pembuatan karya/produk Proyek	20 %
Total Bobot							100 %			100 %	
Nilai Mahasiswa $\sum(\text{SubBobot} \times \text{Nilai})$...		

Portofolio Penilaian Sikap

(SIKAD Uncen belum memfasilitasi bobot untuk penilaian sikap. Meskipun tidak masuk dalam penentuan nilai akhir mahasiswa, tetapi berguna untuk menilai dan mendidik karakter mahasiswa).

Pertemuan	IKU	CPL	CPMK	SubCPMK	Indikator	Teknik Penilaian	Nilai	Keterangan Perbaikan
1	IKU 2: Mahasiswa mendapatkan	CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran	(C4) Menganalisis secara kritis konsep	Menunjukkan Sikap Tanggung Jawab ketika	Indikator Sikap Tanggung Jawab	Observasi menggunakan Lembar Observasi
2						

3	<p>pengalaman di luar kampus, IKU 7: Kelas yang kolaboratif dan partisipatif</p>	<p>n). Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21., CPL 8. (TIK dan Kepemimpinan Akademik). Mengembangkan dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK),</p>	<p>konsep, prinsip, dan teori media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran</p>	<p>mempelajari konsep konsep, prinsip, dan teori media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran</p>		

		termasuk pembelajaran digital dan analitik pendidikan, dalam pengelolaan pembelajaran, penelitian, dan organisasi akademik pendidikan matematika secara efektif dan berkelanjutan.						
4	IKU 2: Mahasiswa mendapatkan pengalaman di luar kampus	CPL 2. (Landasan Pedagogis Lanjut). Menganalisis secara kritis dan komprehensif konsep pedagogis, teori belajar, dan teori pembelajaran	(C6) Membuat produk dari konsep media pembelajaran matematika inovatif berbasis teknologi dan konteks pembelajaran	Menunjukkan Sikap Kemandirian ketika mempelajari konsep media pembelajaran matematika inovatif berbasis teknologi dan konteks	Indikator Sikap Kemandirian	Observasi menggunakan Lembar Observasi
5						
6						

		<p>matematika sebagai dasar pengambilan keputusan akademik dan pengembangan praktik pembelajaran yang kontekstual dan berdaya saing., CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran).</p> <p>Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, budaya</p>		<p>pembelajaran</p>				
--	--	---	--	---------------------	--	--	--	--

		Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21.						
7								
8								
9	IKU 2: Mahasiswa mendapatkan pengalaman di luar kampus	CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran). Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran	(C6) Membuat produk dari konsep media pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran	Menunjukkan Sikap Bekerja sama ketika mempelajari konsep media pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran	Indikator Sikap Bekerja sama	Penilaian Diri menggunakan Kusiner
10						
11						

		<p>n abad ke-21., CPL 8. (TIK dan Kepemimpinan Akademik). Mengembangkan dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), termasuk pembelajaran digital dan analitik pendidikan, dalam pengelolaan pembelajaran, penelitian, dan organisasi akademik pendidikan matematika secara efektif dan berkelanjutan.</p>						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

12	IKU 7: Kelas yang kolaboratif dan partisipatif	CPL 3. (Desain dan Inovasi Pembelajaran). Mengembangkan desain pembelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan berbasis riset dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, budaya Papua, serta tuntutan pembelajaran abad ke-21., CPL 8. (TIK dan Kepemimpinan Akademik). Mengembangkan dan menerapkan Teknologi	(C6) Membuat produk dari konsep produk media pembelajaran matematika yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran	Menunjukkan Sikap Disiplin ketika mempelajari konsep produk media pembelajaran matematika yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran	Indikator Sikap Disiplin	Observasi menggunakan Lembar Observasi
13						
14						

		Informasi dan Komunikasi (TIK), termasuk pembelajaran digital dan analitik pendidikan, dalam pengelolaan pembelajaran, penelitian, dan organisasi akademik pendidikan matematika secara efektif dan berkelanjutan.						
--	--	--	--	--	--	--	--	--

15

16

Silahkan download file Excel Portofolio Mahasiswa di link:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/110Vh8sBUDiIZKqIqkHsQ7-afE1YVA006/edit?usp=sharing&oid=109863056951698453992&rtopof=true&sd=true>

