

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Berbasis Outcome-Based Education (OBE)



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA SEKOLAH PASCASARJANA PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN MATEMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

NAMA MATA KULIAH		KODE MK	BOBOT (SKS)	SEMESTER	TGL PENYUSUNAN
Inovasi Pembelajaran Matematika		MPM113	3 SKS (2T+1P)	I	Januari 2026
OTORISASI	NAMA PENYUSUN RPS	KOORDINATOR RMK	KA PRODI		
 Prof. Dr. Anastasia Baan, M.Pd.	 Dr. Suri Toding Lembang, M.Pd.  Dr. Inelsi Palengka, M.Pd.	 Dr. Suri Toding Lembang, M.Pd.	 Dr. Suri Toding Lembang, M. Pd.		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang Dibebankan pada Mata Kuliah				
	CPL-2	Menguasai teori dan teori aplikasi, mengembangkan IPTEKS melalui riset, serta menciptakan karya inovatif pembelajaran matematika yang diperlukan untuk mengembangkan pembelajaran dan menyelesaikan permasalahan dengan pendekatan interdisipliner atau multidisipliner dengan menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.			
	CPL-4	Menguasai teori dan teori aplikasi, dan mengembangkan IPTEKS melalui riset, serta menciptakan karya inovatif melalui penelitian dan publikasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah kompleks dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari, serta mempublikasikan hasil penelitian dengan pendekatan interdisipliner atau multidisipliner dalam menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.			
	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)				
	CPMK-1	Menganalisis landasan, karakteristik, proses, dan kecenderungan inovasi pembelajaran matematika secara kritis.			
	CPMK-2	Mengevaluasi model, pendekatan, strategi, dan hasil penelitian inovasi pembelajaran matematika sesuai kebutuhan peserta didik dan konteks.			
	CPMK-3	Mengintegrasikan pedagogi, konten matematika, teknologi, budaya, dan prinsip inklusif dalam pembelajaran inovatif.			
	CPMK-4	Merancang perangkat dan prototipe pembelajaran matematika inovatif menggunakan prosedur desain yang sistematis dan berbasis bukti.			
	CPMK-5	Mengimplementasikan, mengamati, dan mengevaluasi efektivitas inovasi pembelajaran matematika melalui praktik terbatas atau microteaching.			
	CPMK-6	Mengomunikasikan, merefleksikan, merevisi, dan mendiseminasikan karya inovasi pembelajaran matematika secara akademik dan beretika.			
	Matriks Korelasi CPL-CPMK				

	CPL	CPMK-1	CPMK-2	CPMK-3	CPMK-4	CPMK-5	CPMK-6	Kontribusi Utama	
	CPL-2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Penguasaan teori, pengembangan IPTEKS, dan penciptaan karya inovatif pembelajaran matematika.	
	CPL-4		✓	✓	✓	✓	✓	Perancangan, implementasi, evaluasi, refleksi, dan diseminasi inovasi berbasis penelitian serta etika akademik.	

	Matriks Korelasi CPMK-Sub-CPMK								
	Sub-CPMK	CPMK-1	CPMK-2	CPMK-3	CPMK-4	CPMK-5	CPMK-6	Keterkaitan Utama	Mg.
	Sub-CPMK 1	✓						Hakikat, urgensi, dan karakteristik inovasi pembelajaran	1
	Sub-CPMK 2	✓	✓					Perubahan pendidikan, inovator, guru inovatif, dan FRISCO	2
	Sub-CPMK 3	✓	✓					Berpikir kreatif, kritis, HOTS, dan kompetensi matematis	3
	Sub-CPMK 4		✓					Model dan strategi pembelajaran matematika inovatif	4
	Sub-CPMK 5		✓	✓				Deep Learning dan pembelajaran berbasis budaya Toraja	5
	Sub-CPMK 6			✓				TPACK, SAMR, teknologi digital, dan kecerdasan artifisial	6
	Sub-CPMK 7		✓	✓				Blended, flipped, mobile, gamifikasi, dan kolaborasi	7
	Sub-CPMK 8				✓			Desain inovasi dengan ADDIE dan design thinking	9
	Sub-CPMK 9			✓	✓			Pembelajaran berdiferensiasi, inklusif, dan kontekstual	10
	Sub-CPMK 10		✓			✓		Asesmen autentik, formatif, dan learning analytics	11
	Sub-CPMK 11				✓			Pengembangan prototipe perangkat pembelajaran inovatif	12
	Sub-CPMK 12					✓		Microteaching, observasi, dan evaluasi efektivitas inovasi	13
	Sub-CPMK 13					✓	✓	Presentasi, peer review, dan revisi perangkat	14-15
Sub-CPMK 14				✓	✓	✓	Finalisasi dan pertahanan karya inovasi	16	

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan kemampuan menganalisis, merancang, menerapkan, mengevaluasi, dan mendiseminasi inovasi pembelajaran matematika berbasis teori, riset, teknologi, budaya, dan kebutuhan peserta didik. Kajian mencakup hakikat inovasi, guru inovatif, berpikir kreatif dan kritis, model pembelajaran, Deep Learning, TPACK, pembelajaran digital, diferensiasi dan inklusi, asesmen inovatif, desain ADDIE, pengembangan prototipe, microteaching, serta evaluasi efektivitas. Pembelajaran menggunakan case method, problem-based learning, Project-Based Learning, peer review, dan refleksi dengan luaran perangkat pembelajaran inovatif.	
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	1. Hakikat, urgensi, karakteristik, difusi, dan keberlanjutan inovasi pembelajaran matematika. 2. Guru inovatif, proses berpikir inovatif, berpikir kreatif-kritis, HOTS, dan FRISCO. 3. Model dan strategi inovatif: PBL, PjBL, discovery, inquiry, problem posing, dan pembelajaran kolaboratif. 4. Deep Learning, pembelajaran kontekstual, budaya Toraja, etnomatematika, dan media Rumah Tongkonan. 5. TPACK, SAMR, blended/flipped learning, gamifikasi, teknologi digital, dan kecerdasan artifisial. 6. Pembelajaran berdiferensiasi, inklusif, literasi numerasi, serta pengembangan hardskill dan softskill matematis. 7. Asesmen autentik-formatif, learning analytics, evaluasi efektivitas, dan perbaikan berkelanjutan. 8. ADDIE, design thinking, perangkat pembelajaran, prototipe, microteaching, peer review, revisi, dan diseminasi.	
Daftar Referensi	Utama	[U1] Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). Deep Learning: Engage the World Change the World. Corwin. https://us.corwin.com/en-us/nam/deep-learning/book/245434 [U2] National Council of Teachers of Mathematics. (2014). Principles to Actions: Ensuring Mathematical Success for All. NCTM. https://www.nctm.org/Store/Products/Principles-to-Actions--Ensuring-Mathematical-Success-for-All/ [U3] Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). Models of Teaching (9th ed.). Pearson. https://search.worldcat.org/title/857981304 [U4] Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6 [U5] Bower, M. (2017). Design of Technology-Enhanced Learning: Integrating Research and Practice. Emerald Publishing. https://doi.org/10.1108/9781787141827 [U6] Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. Teachers College Record, 108(6), 1017-1054. https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x [U7] Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). Blended Learning in Higher Education. Jossey-Bass. https://doi.org/10.1002/9781118269558 [U8] Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing. Longman. https://search.worldcat.org/title/45008753
	Pendukung	[P1] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/15%20CP%20Matematika.pdf [P2] Lambe, Y. L. L., Lembang, S. T., & Lince, R. (2026). Deep Learning Approach in Toraja Culture-Based Mathematics Learning and its Effect on Primary Students' Problem-Solving Skills. MATHEMA, 8(1), 83-97. https://doi.org/10.33365/im.v8i1.1045 [P3] Lembang, S. T., Linggih, I. K., Pakiding, Y., Tandil, D., & Vall, G. (2023). Pemanfaatan Rumah Tongkonan sebagai media dan sarana pembelajaran Bimbingan Belajar Ceria. Tongkonan: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(1), 9-13. https://journals.ukitoraja.ac.id/index.php/tongkonan/article/view/2022 [P4] Palengka, I., Juniati, D., & Abadi. (2022). Mathematical reasoning of prospective mathematics teachers in solving problems based on working memory capacity differences. EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education, 18(12), em2193. https://doi.org/10.29333/ejmste/12670 [P5] Palengka, I., & Belopadang, T. I. (2024). Peningkatan profesionalisme guru SD dalam upscaling kemampuan literasi numerasi siswa. Majalah Ilmiah Pelita Ilmu, 7(2), 77-85. https://doi.org/10.37849/mipi.v7i2.422 [P6] Palayukan, H., Langi, E. L., Triyani, S., Palengka, I., & Panglipur, I. R. (2023). Pendampingan belajar mandiri siswa disabilitas spektrum autisme pada materi aljabar matematika. Majalah Ilmiah Pelita Ilmu, 6(2), 139-146. https://doi.org/10.37849/mipi.v6i2.367 [P7] Hattie, J. (2009). Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203887332 [P8] CAST. (2018). Universal Design for Learning Guidelines Version 2.2. CAST. https://udlguidelines.cast.org/more/downloads/ [P9] Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. Educational Assessment, Evaluation and Accountability, 21, 5-31. https://doi.org/10.1007/s11092-008-9068-5
Media Pembelajaran	Perangkat lunak	SPADA UKI Toraja (https://spada.ukitoraja.ac.id), Zoom/Google Meet, Microsoft Office/Google Workspace, Canva, GeoGebra, Desmos, formulir digital, aplikasi kuis/gamifikasi, aplikasi AI generatif yang digunakan secara etis, dan Zotero/Mendeley. Akses: https://spada.ukitoraja.ac.id
	Perangkat keras	Laptop/komputer, LCD projector, koneksi internet, dan telepon pintar.
Dosen Pengampu	Dr. Suri Toding Lembang, M.Pd. Dr. Inelsi Palengka, M.Pd.	
Mata kuliah prasyarat (jika ada)	Tidak ada	

Rincian Pertemuan dan Materi

Mg Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, dan Penugasan Mahasiswa		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Sub-CPMK 1 Menganalisis hakikat, urgensi, dan karakteristik inovasi pembelajaran matematika.	Menjelaskan perbedaan perubahan, pembaruan, dan inovasi serta mengidentifikasi kebutuhan inovasi berdasarkan masalah pembelajaran.	Kriteria: ketepatan konsep, relevansi masalah, dan kekuatan argumentasi. Bentuk: peta konsep dan refleksi awal.	Kuliah interaktif, kontrak perkuliahan, case method, dan pemetaan masalah pembelajaran. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	SPADA UKI Toraja: mempelajari bahan ajar/video, mengikuti forum orientasi dan refleksi, lalu mengunggah peta masalah. Pertemuan sinkron melalui Zoom/Google Meet bila diperlukan. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	Pengertian, hakikat, urgensi, tujuan, karakteristik, dan indikator inovasi pembelajaran matematika. Referensi: [U1], [P1].	3%
2	Sub-CPMK 2 Menganalisis perubahan pendidikan, karakteristik inovator, guru inovatif, dan FRISCO.	Mengevaluasi kesiapan perubahan, peran guru sebagai inovator, hambatan adopsi, dan penerapan langkah FRISCO pada kasus pembelajaran.	Kriteria: akurasi analisis, kelengkapan faktor, dan kelayakan rekomendasi. Bentuk: analisis kasus dan profil guru inovatif.	Case method, diskusi perubahan pendidikan, simulasi FRISCO, dan penyusunan profil guru inovatif. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	SPADA UKI Toraja: membaca studi kasus, berdiskusi pada forum, menyusun profil guru inovatif secara kolaboratif, dan mengunggah hasil analisis kasus. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	Perubahan dan difusi inovasi, karakteristik inovator, kompetensi guru inovatif, serta FRISCO: focus, reason, inference, situation, clarity, overview. Referensi: [U1], [P7].	4%
3	Sub-CPMK 3 Menganalisis berpikir inovatif, kreatif-kritis, HOTS, dan kompetensi matematis.	Merumuskan indikator proses berpikir dan aktivitas yang mengembangkan hardskill serta softskill matematika secara terukur.	Kriteria: kesesuaian indikator, kedalaman analisis, dan keterukuran aktivitas. Bentuk: matriks kompetensi dan tugas desain aktivitas.	Problem-based learning, analisis tugas matematika, dan lokakarya penyusunan aktivitas HOTS. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	SPADA UKI Toraja: anotasi tugas pada bahan digital, diskusi kelompok sinkron, unggah matriks kompetensi, dan umpan balik sejawat melalui forum/tugas. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	Berpikir divergen-konvergen, kreativitas, berpikir kritis, HOTS, penalaran, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan disposisi matematis. Referensi: [U8], [P4].	5%
4	Sub-CPMK 4 Mengevaluasi model dan strategi pembelajaran matematika inovatif.	Memilih dan menjustifikasi model yang selaras dengan tujuan, karakteristik materi, peserta didik, konteks, dan bukti penelitian.	Kriteria: keselarasan komponen, ketepatan model, dan bukti pendukung. Bentuk: analisis komparatif model.	Case method dan micro-workshop PBL, PjBL, discovery, inquiry, problem posing, serta pembelajaran kolaboratif. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	SPADA UKI Toraja: mempelajari contoh/video, mengisi matriks komparasi, berdiskusi di forum, dan mempresentasikan hasil secara sinkron. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	Sintaks, prinsip reaksi, sistem sosial, dukungan, dampak instruksional-pengiring, dan adaptasi model pembelajaran inovatif. Referensi: [U3], [P7].	5%
5	Sub-CPMK 5 Mengevaluasi Deep Learning dan pembelajaran matematika berbasis budaya Toraja.	Menganalisis keterpaduan pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan, konteks budaya, serta pemecahan masalah.	Kriteria: ketepatan prinsip, relevansi budaya, dan kekuatan rancangan pengalaman belajar. Bentuk: kajian penelitian dan sketsa pembelajaran.	Bedah penelitian dosen, eksplorasi konteks Toraja, dan lokakarya sketsa pembelajaran Deep Learning. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	SPADA UKI Toraja: mengakses artikel dan galeri sumber budaya, berdiskusi sinkron/asinkron, lalu mengunggah sketsa pembelajaran berbasis budaya. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	Deep Learning, meaningful learning, pengalaman autentik, budaya Toraja, etnomatematika, pemecahan masalah, dan Rumah Tongkonan sebagai media. Referensi: [U1], [P2], [P3].	5%
6	Sub-CPMK 6 Mengintegrasikan TPACK, SAMR, teknologi digital, dan kecerdasan artifisial.	Merancang pemanfaatan teknologi yang memberi nilai tambah pedagogis, menjaga akurasi matematika, aksesibilitas, privasi, dan etika.	Kriteria: keselarasan TPACK, tingkat transformasi, kegunaan, dan etika digital. Bentuk: rancangan aktivitas berbantuan teknologi.	Workshop TPACK-SAMR, evaluasi alat digital, desain aktivitas, dan uji coba terbatas. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	SPADA UKI Toraja: mengikuti tutorial, membagikan layar saat uji alat digital, mengunggah rancangan aktivitas, serta melakukan peer review dengan rubrik. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	TPACK, SAMR, GeoGebra/Desmos, media interaktif, simulasi, AI generatif, literasi digital, aksesibilitas, privasi, dan etika. Referensi: [U5], [U6], [P8].	5%
7	Sub-CPMK 7 Mengevaluasi blended, flipped, mobile learning, gamifikasi, dan pembelajaran kolaboratif.	Menyusun alur belajar sinkron-asinkron yang koheren, aktif, adaptif, dan mendukung keterlibatan serta kemandirian peserta didik.	Kriteria: koherensi alur, keterlibatan, kelayakan teknologi, dan inklusivitas. Bentuk: learning journey dan kajian artikel.	Design studio alur blended/flipped, simulasi gamifikasi, dan diskusi strategi kolaboratif. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	SPADA UKI Toraja: mengeksplorasi modul, forum, kuis, dan tugas; menyusun learning journey; serta mempresentasikan rancangan melalui konferensi video. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	Blended dan flipped learning, mobile learning, gamifikasi, komunitas inkuiri, regulasi diri, serta kehadiran sosial-kognitif-pengajaran. Referensi: [U5], [U7].	5%
8	UJIAN TENGAH SEMESTER	Menyusun rancangan awal inovasi yang menunjukkan keselarasan masalah, tujuan, model, budaya, teknologi, aktivitas, dan bukti pendukung.	Kriteria: koherensi desain, relevansi, kreativitas, argumentasi, dan etika. Bentuk: portofolio rancangan dan presentasi.	Pelaksanaan UTS dan presentasi rancangan awal secara luring.	SPADA UKI Toraja: pengumpulan portofolio melalui fitur Tugas, pemeriksaan orisinalitas/sitasi, dan presentasi atau ujian sinkron terjadwal.	Integrasi materi pertemuan 1-7. Referensi: [U1]-[U8], [P1]-[P8].	15%
9	Sub-CPMK 8 Merancang inovasi pembelajaran dengan ADDIE dan design thinking.	Menghasilkan analisis kebutuhan, tujuan, alternatif ide, alur prototipe, dan rencana evaluasi yang konsisten.	Kriteria: ketajaman kebutuhan, keselarasan desain, kreativitas, dan kelayakan. Bentuk: design brief dan storyboard.	Workshop empathy-needs analysis, ideation, prototyping, storyboard, dan evaluasi formatif. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	SPADA UKI Toraja: mengakses template proyek, mengikuti konsultasi sinkron, mengunggah design brief/storyboard, dan menerima umpan balik dosen. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	ADDIE, design thinking, analisis kebutuhan, profil peserta didik, tujuan, ideasi, storyboard, prototipe, dan evaluasi formatif. Referensi: [U4], [U5].	5%

Mg Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, dan Penugasan Mahasiswa		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
10	Sub-CPMK 9 Merancang pembelajaran berdiferensiasi, inklusif, dan kontekstual.	Mengadaptasi konten, proses, produk, lingkungan, dukungan, dan media berdasarkan kesiapan, minat, profil belajar, dan kebutuhan khusus.	Kriteria: responsivitas kebutuhan, aksesibilitas, kelayakan adaptasi, dan keadilan. Bentuk: rencana diferensiasi dan analisis kasus.	Case method peserta didik beragam, UDL workshop, dan desain akomodasi pembelajaran matematika. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	SPADA UKI Toraja: menelaah kasus inklusi, mengisi checklist aksesibilitas, mengunggah rencana diferensiasi, dan memberi umpan balik sejawat. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	Diferensiasi konten-proses-produk, UDL, pembelajaran inklusif, konteks lokal, literasi numerasi, dan dukungan belajar mandiri. Referensi: [U2], [P5], [P6], [P8].	5%
11	Sub-CPMK 10 Merancang asesmen autentik, formatif, dan learning analytics untuk inovasi.	Menyusun bukti belajar, instrumen, rubrik, umpan balik, dan indikator efektivitas yang selaras dengan tujuan inovasi.	Kriteria: validitas indikator, kejelasan rubrik, kebermaknaan umpan balik, dan penggunaan data. Bentuk: paket asesmen dan dashboard sederhana.	Workshop backward design, rubrik autentik, asesmen formatif, dan interpretasi data belajar. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	SPADA UKI Toraja: merancang kuis/Tugas dan rubrik, mencoba penilaian diri/sejawat, menelaah laporan nilai/aktivitas, dan mengunggah paket asesmen. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	Asesmen diagnostik-formatif-sumatif, tugas autentik, rubrik, umpan balik, self/peer assessment, learning analytics, dan indikator efektivitas. Referensi: [U2], [P9].	5%
12	Sub-CPMK 11 Mengembangkan prototipe perangkat pembelajaran matematika inovatif.	Menghasilkan modul/RPP, bahan ajar, media, LKPD, asesmen, dan panduan implementasi yang konsisten serta dapat digunakan.	Kriteria: kelengkapan, konsistensi, kreativitas, kegunaan, dan mutu akademik. Bentuk: prototipe perangkat dan laporan desain.	Project-Based Learning: studio pengembangan, konsultasi, uji fungsi, dan dokumentasi prototipe. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	SPADA UKI Toraja: kolaborasi dokumen, konsultasi pada forum/konferensi video, unggah prototipe bertahap, dan pencatatan versi perbaikan. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	Komponen perangkat inovatif, modul/RPP, LKPD, media, asesmen, panduan implementasi, hak cipta, dan dokumentasi desain. Referensi: [U4], [U5], [P3].	5%
13	Sub-CPMK 12 Mengimplementasikan prototipe melalui microteaching dan mengevaluasi efektivitasnya.	Melaksanakan skenario, mengelola interaksi, mengumpulkan bukti, dan mengevaluasi keterlaksanaan, keterlibatan, serta hasil belajar.	Kriteria: fidelitas implementasi, pedagogi, respons peserta, dan kualitas evaluasi. Bentuk: microteaching, observasi, dan refleksi.	Microteaching, observasi sejawat, pengumpulan data, debriefing, dan refleksi. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	SPADA UKI Toraja: penjadwalan microteaching sinkron, unggah rekaman/video, pengisian lembar observasi dan refleksi, serta forum debriefing. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	Microteaching, fidelity of implementation, observasi, keterlibatan, bukti hasil belajar, refleksi, dan evaluasi efektivitas. Referensi: [U3], [P7].	6%
14	Sub-CPMK 13 Mempresentasikan dan menilai perangkat inovasi melalui peer review.	Mempertahankan keputusan desain, memberi umpan balik berbasis rubrik, dan mengidentifikasi prioritas perbaikan.	Kriteria: argumentasi desain, kualitas presentasi, ketepatan review, dan prioritas revisi. Bentuk: seminar prototipe dan review report.	Seminar prototipe, gallery walk, peer review terstruktur, dan konferensi revisi. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	SPADA UKI Toraja: presentasi sinkron, pertukaran produk melalui Tugas, penilaian sejawat memakai rubrik, dan diskusi prioritas revisi. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	Komunikasi desain, kriteria validitas-praktikalitas-efektivitas, peer review, triangulasi umpan balik, dan matriks revisi. Referensi: [U5], [P4].	6%
15	Sub-CPMK 13 Merevisi, memfinalisasi, dan merancang diseminasi perangkat inovatif.	Menghasilkan perangkat final yang konsisten, aksesibel, layak diterapkan, terdokumentasi, dan disertai strategi adopsi serta diseminasi.	Kriteria: substansi revisi, kesiapan implementasi, dokumentasi, dan kelayakan diseminasi. Bentuk: perangkat final dan portofolio revisi.	Klinik finalisasi, proofread, uji fungsi, penyusunan panduan, dan strategi adopsi. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	SPADA UKI Toraja: klinik finalisasi melalui forum/konferensi video, pemeriksaan kelengkapan berkas, serta unggah perangkat final dan jejak revisi. [TM: 3x50'; PT: 3x60'; BM: 3x60']	Revisi berbasis data, quality assurance, aksesibilitas, panduan penggunaan, keberlanjutan, adopsi, skalabilitas, dan diseminasi inovasi. Referensi: [U1], [U5], [P2]-[P6].	6%
16	UJIAN AKHIR SEMESTER	Mempertanggungjawabkan landasan, desain, implementasi, evaluasi, revisi, dan kontribusi perangkat pembelajaran inovatif.	Kriteria: mutu inovasi, koherensi, kelayakan, bukti efektivitas, etika, dan argumentasi. Bentuk: produk final dan ujian/presentasi individual.	Penilaian produk final dan ujian/presentasi individual secara luring.	SPADA UKI Toraja: pengumpulan produk dan portofolio final melalui fitur Tugas serta ujian/presentasi individual melalui konferensi video terjadwal.	Integrasi seluruh capaian: perangkat dan portofolio inovasi pembelajaran matematika. Referensi: [U1]-[U8] dan [P1]-[P9].	15%

Rancangan Tugas Mahasiswa

No.	Sub-CPMK	Tugas Mahasiswa	Produk/Output
1	Sub-CPMK 1-3	Menganalisis konsep inovasi, perubahan pendidikan, profil guru inovatif, FRISCO, HOTS, dan kompetensi matematis melalui kasus pembelajaran nyata.	Peta masalah, analisis kasus/profil guru inovatif, dan matriks kompetensi.
2	Sub-CPMK 4-7	Mengevaluasi model/strategi inovatif dan merancang alur pembelajaran yang mengintegrasikan budaya Toraja, TPACK-SAMR, blended/flipped learning, dan prinsip inklusif.	Matriks komparatif model, sketsa pembelajaran berbasis budaya, rancangan aktivitas digital, dan learning journey.
3	UTS	Menyusun dan mempertanggungjawabkan rancangan awal inovasi pembelajaran matematika berbasis masalah, teori, teknologi, budaya, dan bukti penelitian.	Portofolio rancangan awal dan presentasi individual.
4	Sub-CPMK 8-11	Merancang inovasi dengan ADDIE/design thinking, diferensiasi/UDL, paket asesmen autentik-formatif, dan prototipe perangkat pembelajaran matematika.	Design brief, storyboard, rencana diferensiasi, paket asesmen/rubrik, dan prototipe perangkat.
5	Sub-CPMK 12-13	Melaksanakan microteaching, mengumpulkan bukti efektivitas, melakukan peer review, merevisi produk, dan menyusun strategi diseminasi.	Rekaman microteaching, lembar observasi, refleksi, laporan evaluasi, matriks revisi, dan perangkat final.
6	UAS	Memfinalisasi portofolio dan mempertanggungjawabkan landasan, desain, implementasi, evaluasi, revisi, dan kontribusi inovasi secara akademik.	Produk final, portofolio lengkap, dan ujian/presentasi individual.

Rubrik Penilaian

No.	Sub-CPMK	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian
1	Sub-CPMK 1-3	Ketepatan konsep; kedalaman analisis masalah/perubahan; relevansi profil guru inovatif dan FRISCO; keterukuran indikator HOTS/kompetensi; argumentasi dan etika sitasi.	4 = seluruh aspek sangat tepat, mendalam, terukur, dan berbasis bukti; 3 = tepat dengan kekurangan kecil; 2 = cukup tetapi analisis/indikator belum konsisten; 1 = konsep dan bukti belum memadai.
2	Sub-CPMK 4-7	Ketepatan pemilihan model; integrasi budaya, pedagogi, konten, dan teknologi; koherensi alur sinkron-asinkron; inklusivitas; kelayakan implementasi.	4 = desain sangat selaras, inovatif, inklusif, dan layak; 3 = selaras dengan sedikit perbaikan; 2 = cukup tetapi integrasi/kelayakan masih lemah; 1 = desain belum selaras.
3	UTS	Kejelasan masalah dan tujuan; landasan teori/riset; koherensi rancangan; relevansi budaya/teknologi; kreativitas; kualitas presentasi dan respons terhadap pertanyaan.	4 = rancangan utuh, koheren, kuat secara akademik, dan dipertahankan dengan sangat baik; 3 = baik dengan kekurangan kecil; 2 = cukup namun beberapa komponen tidak selaras; 1 = rancangan belum layak.
4	Sub-CPMK 8-11	Ketajaman analisis kebutuhan; konsistensi ADDIE/design thinking; diferensiasi dan aksesibilitas; keselarasan asesmen; mutu, fungsi, dan etika prototipe.	4 = prototipe lengkap, konsisten, aksesibel, berfungsi baik, dan berbasis bukti; 3 = baik dengan revisi kecil; 2 = cukup dan memerlukan revisi penting; 1 = prototipe belum berfungsi/selaras.
5	Sub-CPMK 12-13	Fidelitas microteaching; pengelolaan pembelajaran; kualitas bukti efektivitas; ketepatan peer review; substansi revisi; kesiapan implementasi dan diseminasi.	4 = implementasi sangat baik, evaluasi berbasis data, dan revisi substantif; 3 = baik dengan kekurangan kecil; 2 = cukup tetapi bukti/revisi terbatas; 1 = implementasi dan revisi belum memadai.
6	UAS	Mutu dan kebaruan produk; keselarasan OBE; kelayakan dan aksesibilitas; bukti implementasi/evaluasi; jejak revisi; etika akademik; kemampuan mempertanggungjawabkan karya.	4 = produk dan portofolio sangat lengkap, layak, berbasis bukti, dan dipertahankan secara meyakinkan; 3 = baik dengan revisi kecil; 2 = cukup namun bukti/koherensi terbatas; 1 = belum memenuhi standar.

Pedoman skor:

4 = Sangat Baik | 3 = Baik | 2 = Cukup | 1 = Perlu Perbaikan.

Nilai: (Skor diperoleh / Skor maksimum) × 100, kemudian dikalikan dengan bobot asesmen yang telah ditetapkan dalam RPS.