

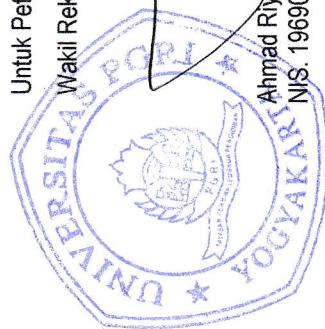
Lampiran Keputusan Rektor Universitas PGRI Yogyakarta
 Nomor : 027.2/ISK/REKTOR-JPY/III/2023
 Tanggal : 01 Maret 2023

NO.	NAMA PENGAJAR & NIDN	MATA KULIAH	KODE MK	SKS	SEMESTER/ KELAS	PROGRAM
1. s.d 140						
141	Palupi Sri Wijayanti, M.Pd. 0515068901	Kajian Kurikulum Matematika Sekolah Kewirausahaan Geometri Melukis Statistika Lanjut	KKM41211 U11113 K412138 K46237	3 2 2 2	II/ A1 VII/ A2 VII/ A2 VII/ A3, A4	Program Sarjana Pendidikan Matematika Program Sarjana Pendidikan Matematika Program Sarjana Pendidikan Matematika Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar
142 Dst.						

Untuk Petikan yang sah:

Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kelembagaan

Rektor



Ahmad Riyadi, S.Si., M.Kom
 NIS. 19690214 199812 1 006

ttd

Dr. Ir. Paiman, M.P.
 NIS. 19650916 199503 1 003

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

MATA KULIAH STATISTIKA LANJUT



Dosen Pengampu :

Palupi Sri Wijayanti, S.Pd., M.Pd.

NIS. 19890615 201508 2 010

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

T.A. 2022/2023

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul RPS : Statistika Lanjut
2. Pelaksana
 - a. Nama Lengkap : Palupi Sri Wijayanti, S.Pd., M.Pd.
 - b. Jenis Kelamin : Perempuan
 - c. Pangkat/Golongan : Penata/IIIC
 - d. NIP/NIS : 19890615 201508 2 010
 - e. Program Studi/Fakultas : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 - f. Alamat Kampus : Jl. PGRI II Sonosewu No. 117 Sonosewu Yogyakarta. Telp. (0274) 376808)
 - g. Alamat Rumah : Perumnas Guwosari Blok 7, Pringgading, Guwosari, Pajangan, Bantul, Yogyakarta.
 - h. Telp/HP/Email : 081328810814/palupi@upy.ac.id
3. Pembiayaan
 - a. Sumber Dana : -
 - b. Jumlah Biaya : -

Yogyakarta, 17 Maret 2023

Mengetahui
Ketua Program Sarjana PGSD

Dosen Pengampu

Beny Dwi Lukito Aji, M.Pd.
NIS. 19891117 201604 1 007

Palupi Sri Wijayanti, M.Pd.
NIS. 19890615 201508 2 010



NAMA PT : UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
 FAKULTAS : FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah :	Kode	Rumpun MK	Bobot (SKS)	SEMESTER	TGL PENYUSUNAN
Statistika Lanjut	K46237	Mata Kuliah Program Studi	2	6	20 Februari 2020
Otorisasi	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua Program Sarjana
	Palupi Sri Wijayanti, M.Pd.				Ari Wibowo, M.Pd.
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI		U4u5 k6 p6 (P= Pengetahuan)		
	P.6		Menguasai konsep dasar dan prosedur penelitian yang dapat memecahkan permasalahan pembelajaran di sekolah dasar.		
	K.6		(KK=Ketrampilan Khusus) Mampu merancang dan melaksanakan penelitian di bidang pendidikan sekolah dasar secara ilmiah sesuai dengan etika akademik dan melaporkannya dalam bentuk skripsi dan mengunggah artikel dalam laman perguruan tinggi.		
	U.4		(KU= Ketrampilan Umum) 1. Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk laporan tugas akhir, dan diunggahnya dalam laman perguruan tinggi. 2. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah dibidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.		
	U.5				

	CPL-MK	
	M1	1. Mahasiswa Mampu menguasai konsep dasar dan prosedur penelitian di bidang pendidikan sekolah dasar secara ilmiah. (P.6 dan K.6) 2. Mahasiswa mampu menguasai konsep dasar dan teoritis dalam melaksanakan prosedur penelitian dan melaporkan hasil kajian dan laporan dalam pembelajaran di sekolah dasar. (K6, U5 dan U4).
	M2	
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini dimaksudkan untuk membekali mahasiswa dalam menggunakan program aplikasi computer lanjut. Mata kuliah difokuskan pada program olah data (SPSS).	
Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis Regresi 2. Analisis Korelasi 3. Analisis Uji Beda (komparasi) 4. Statistik Non Parametrik 	
Pustaka	Utama :	
	Riadi, E. (2016). <i>Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)</i> . Yogyakarta: Andi Offset. Pramesti, G. (2018). <i>Mahir Mengolah Data Penelitian dengan SPSS 25</i> . Jakarta: Elex Media Komputindo.	
Pustaka	Pendukung:	
	Ghazali. I. (2016). <i>Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25 Edisi 9</i> . Semarang: Pen Univ Diponegoro.	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	Ms. Word, Powerpoint, Google Classroom	LCD proyektor dan Notebook
Tim teaching	-	
Mata Kuliah Syarat	Statistika Dasar	

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER

Mg ke-	Sub-CP-MK (kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan, [Media&Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran (pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami tujuan perkuliahan dan outline materi dalam satu semester	Kontrak dan orientasi perkuliahan: membahas tujuan, cakupan materi, strategi, sumber, dan evaluasi, tugas pada perkuliahan.	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Keaktifan mhs mengikuti awal perkuliahan <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> Diskusi 	<p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah di kelas</p> <p>Metode Pembelajaran: Diskusi dan Tanya Jawab</p> <p>Penugasan: -</p> <p>Media & Sumber Belajar: RPS, LCD Proyektor, Slide Presentasi.</p> <p>Estimasi Waktu: [TM: 1X (2x 50”)]</p>	<ul style="list-style-type: none"> Analisis Statistika Lanjutan Menjelaskan orientasi dan tujuan pembelajaran, menginformasikan modul dan mata kuliah. <p>[1] hal. 145</p>	
2,3	Mampu menguasai konsep dasar dan prosedur penelitian di bidang pendidikan sekolah dasar secara ilmiah menggunakan analisis regresi sederhana dengan prinsip manual dan IBM SPSS	<ul style="list-style-type: none"> Keluasan pengetahuan terkait perhitungan manual regresi sederhana Keaktifan mahasiswa dalam diskusi Ketepatan dalam menjelaskan langkah-langkah analisis secara manual dan bantuan IBM SPSS. 	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Keluasan pengetahuan Keaktifan Ketepatan dalam prosedur <p>Bentuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes oral (menyampaikan hasil perhitungan setiap individu) 	<p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah di kelas</p> <p>Metode Pembelajaran: Diskusi dan Tanya Jawab [TM: 1X (2x 50”)]</p> <p>Penugasan: analisis manual dan IBM SPSS</p> <p>Media & Sumber Belajar: RPS, LCD Proyektor, Slide Presentasi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Regresi sederhana cara manual Uji linearitas Uji signifikansi Uji korelasi antara X dan Y Analisis regresi sederhana dengan IBM SPSS <p>[1] hal. 145 - 161</p>	5

				Estimasi Waktu: [BT+BM: (1+1)X (2x 60”)]		
4,5	Mahasiswa mampu menguasai konsep dasar dan teoritis dalam melaksanakan prosedur penelitian dengan analisis regresi sederhana dan melaporkan hasil kajian dalam pembelajaran di sekolah dasar	Ketepatan mahasiswa memahami materi mengenai permasalahan penelitian di sekolah dasar yang menggunakan analisis regresi	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian, sistematika Bentuk: Presentasi	Bentuk Pembelajaran: Presentasi Metode Pembelajaran: Kolaboratif dan diskusi kelompok Penugasan: Mempresentasikan hasil analisis regresi yang telah dibuat dan ringkasan laporan yang disajikan dalam presentasi Media & Sumber Belajar: laporan skripsi, LCD Proyektor, Slide Presentasi. Estimasi Waktu: [TM: 2X (2x 50”)]	Kajian kesimpulan analisis regresi sederhana cara manual dan dengan bantuan IBM SPSS.	15
6,7	Mampu menguasai konsep dasar dan prosedur penelitian di bidang pendidikan sekolah dasar secara ilmiah menggunakan analisis korelasi Pearson, Uji validitas dan Reabilitas dengan Product Moment, dan korelasi point biserial dengan prinsip manual dan IBM SPSS	<ul style="list-style-type: none"> • Keluasan pengetahuan terkait perhitungan manual analisis korelasi Pearson, Uji validitas dan Reabilitas dengan Product Moment, dan korelasi point biserial • Keaktifan mahasiswa dalam diskusi • Ketepatan dalam menjelaskan langkah-langkah analisis korelasi Pearson, Uji validitas dan Reabilitas 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Keluasan pengetahuan • Keaktifan • Ketepatan dalam prosedur Bentuk: <ul style="list-style-type: none"> • Tes oral (menyampaikan hasil perhitungan setiap individu) 	Bentuk Pembelajaran: Kuliah di kelas Metode Pembelajaran: Diskusi dan Tanya Jawab [TM: 1X (2x 50”)] Penugasan: analisis manual dan IBM SPSS Media & Sumber Belajar: RPS, LCD	<ul style="list-style-type: none"> • Korelasi Pearson • Uji validitas dan Reabilitas dengan Product Moment • korelasi point biserial [1] hal 207 – 227 [2] hal 197 – 214	10

		dengan Product Moment, dan korelasi point biserial secara manual dan bantuan IBM SPSS.		Proyektor, Slide Presentasi. Estimasi Waktu: [BT+BM: (1+1)X (2x 60'')]		
8,9	Mampu menguasai konsep dasar dan prosedur penelitian di bidang pendidikan sekolah dasar secara ilmiah menggunakan Uji validitas dan Reabilitas dengan point biserial dengan prinsip manual dan IBM SPSS dan uji realibilitas dengan cronbach's alpha.	<ul style="list-style-type: none"> • Keluasan pengetahuan terkait perhitungan manual Uji validitas dan Reabilitas dengan point biserial dan uji realibilitas dengan cronbach's alpha. • Keaktifan mahasiswa dalam diskusi • Ketepatan dalam menjelaskan langkah-langkah Uji validitas dan Reabilitas dengan point biserial dan uji realibilitas dengan cronbach's alpha. secara manual dan bantuan IBM SPSS. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Keluasan pengetahuan • Keaktifan • Ketepatan dalam prosedur Bentuk: <ul style="list-style-type: none"> • Tes oral (menyampaikan hasil perhitungan setiap individu) 	Bentuk Pembelajaran: Kuliah di kelas Metode Pembelajaran: Diskusi dan Tanya Jawab [TM: 1X (2x 50'')] Penugasan: analisis manual dan IBM SPSS Media & Sumber Belajar: RPS, LCD Proyektor, Slide Presentasi. Estimasi Waktu: [BT+BM: (1+1)X (2x 60'')]	<ul style="list-style-type: none"> • Uji validitas dengan point biserial • Uji Reabilitas dengan point biserial • Uji realibilitas dengan cronbach's alpha. <p>[1] hal. 230 – 238 [3] hal. 167 - 178</p>	10
10,11	Mahasiswa mampu menguasai konsep dasar dan teoritis dalam melaksanakan prosedur penelitian dengan analisis korelasi baik biserial, pearson, serta uji validitas dan reliabilitas dengan cronbach's alpha dan melaporkan hasil analisis disesuaikan dengan prinsip-prinsip pembelajaran di sekolah dasar	Ketepatan mahasiswa memahami materi mengenai permasalahan penelitian di sekolah dasar yang menggunakan analisis korelasi baik biserial, pearson, serta uji validitas dan reliabilitas dengan cronbach's alpha	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian, sistematika Bentuk: Presentasi	Bentuk Pembelajaran: Presentasi Metode Pembelajaran: Kolaboratif dan diskusi kelompok Penugasan: Mempresentasikan hasil analisis korelasi dan uji validitas dan reliabilitas yang telah dibuat dalam bentuk ringkasan laporan yang disajikan dalam presentasi	Kajian kesimpulan analisis korelasi baik biserial, pearson, serta uji validitas dan reliabilitas dengan cronbach's alpha	20

				<p>Media & Sumber Belajar: laporan skripsi, LCD Proyektor, Slide Presentasi.</p> <p>Estimasi Waktu: [TM: 2X (2x 50”)]</p>		
12,13	Mampu menguasai konsep dasar dan prosedur penelitian di bidang pendidikan sekolah dasar secara ilmiah menggunakan Uji Beda Mean (t-test) Satu sampel, dua mean data berpasangan, dua mean independen dengan prinsip manual dan IBM SPSS.	<ul style="list-style-type: none"> • Keluasan pengetahuan terkait perhitungan manual Uji Beda Mean (t-test) Satu sampel, dua mean data berpasangan, dua mean independen. • Keaktifan mahasiswa dalam diskusi • Ketepatan dalam menjelaskan langkah-langkah Uji Beda Mean (t-test) Satu sampel, dua mean data berpasangan, dua mean independen secara manual dan bantuan IBM SPSS. 	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keluasan pengetahuan • Keaktifan • Ketepatan dalam prosedur <p>Bentuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes oral (menyampaikan hasil perhitungan setiap individu) 	<p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah di kelas</p> <p>Metode Pembelajaran: Diskusi dan Tanya Jawab [TM: 1X (2x 50”)]</p> <p>Penugasan: analisis manual dan IBM SPSS</p> <p>Media & Sumber Belajar: RPS, LCD Proyektor, Slide Presentasi.</p> <p>Estimasi Waktu: [BT+BM: (1+1)X (2x 60”)]</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uji Beda Mean (t-test) Satu sampel, dua mean data berpasangan, dua mean independen. <p>[1] hal. 241 – 252 [2] hal. 220 - 239</p>	10
14,15	Mampu menguasai konsep dasar dan prosedur penelitian di bidang pendidikan sekolah dasar secara ilmiah menggunakan analisis varian satu arah dan dua arah dengan prinsip manual dan IBM SPSS.	<ul style="list-style-type: none"> • Keluasan pengetahuan terkait perhitungan manual analisis varian satu arah dan dua arah. • Keaktifan mahasiswa dalam diskusi • Ketepatan dalam menjelaskan langkah-langkah analisis varian satu arah dan dua arah secara manual dan bantuan IBM SPSS. 	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keluasan pengetahuan • Keaktifan • Ketepatan dalam prosedur <p>Bentuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes oral (menyampaikan hasil perhitungan setiap individu) 	<p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah di kelas</p> <p>Metode Pembelajaran: Diskusi dan Tanya Jawab [TM: 1X (2x 50”)]</p> <p>Penugasan: analisis manual dan IBM SPSS</p> <p>Media & Sumber Belajar: RPS, LCD</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis varian (Anava) satu arah • Analisis varian (Anava) dua arah. <p>[1] hal. 254 – 274 [2] hal. 240 - 250</p>	10

				Proyektor, Slide Presentasi. Estimasi Waktu: [BT+BM: (1+1)X (2x 60”)]	
16	<i>Ujian Akhir Semester</i>				20

Catatan:

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahasan atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
6. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.

	UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA				
RENCANA TUGAS MAHASISWA					
MATA KULIAH	Pembelajaran Matematika Interaktif				
KODE	K41113	SKS	3	SEMESTER	5
DOSEN PENGAMPU	Palupi Sri Wijayanti, S.Pd.,M.Pd.				
BENTUK TUGAS					
Laporan analisis					
JUDUL TUGAS					
Membuat paper analisis teori-teori komponen pembelajaran matematika interaktif					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa Mampu menguasai konsep teoretis terkait dalam pengelolaan pembelajaran matematika di kelas yang memuat interaksi seluruh komponen di kelas mencakup perencanaan pembelajaran, evaluasi proses dan hasil belajar, kurikulum berbasis pada pengalaman dan pembelajaran mandiri					
DESKRIPSI TUGAS					
Mahasiswa mencari buku-buku referensi maupun artikel jurnal yang dibutuhkan mengerjakan tugas –tugas perkuliahan dan berkaitan dengan pembelajaran, matematika, dan interaktif.					
METODE Pengerjaan Tugas					
Secara individu					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
Bentuk Luaran: laporan hasil analisis					
INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Keluaran pengetahuan terkait dengan tugas					50%
2. Keaktifan mahasiswa dalam mengikuti awal perkuliahan					50%
JADWAL PELAKSANAAN					
• Mencari buku-buku referensi di perpustakaan, jurnal internasional, pembagian kelompok					Minggu 4
• Menyusun laporan hasil analisis					Minggu 5
LAIN-LAIN					
Bobot penilaian pada tugas ini 10% dari keseluruhan penilaian pada mata kuliah ini.					
DAFTAR RUJUKAN					
Buku-buku yang berkaitan dengan tugas yaitu mengenai pembelajaran, matematika, dan interaktif.					

KRITERIA PENILAIAN

1. Skala Penilaian

Skor	Huruf Nilai	Nilai Bobot
85,01 – 100,000	A	4,00
79,01 – 85,00	A-	3,75
74,01 – 79,00	B+	3,25
70,01 – 74,00	B	3,00
65,01 – 70,00	B-	2,75
60,01 - 65,00	C+	2,25
55,01 – 60,00	C	2,00
39,01 -55,00	D	1,00
0,00 – 39,00	E	0,00

2. Penjelasan Kriteria Penilaian

ASPEK	Rapih dan Lengkap Skor (85,01-100,00) Nilai (A)	Lengkap Skor (79,01-85,00) Nilai (A-)	Kurang Lengkap Skor (74,01-79,00) Nilai (B+)	Tidak Lengkap Skor (70,01-74,00) Nilai (B-)	Sangat Tidak Lengkap Skor (65,01 – 70,00) Nilai (C)
Kemampuan penyerapan materi kuliah	Semua mahasiswa sangat jelas tentang tujuan, cakupan materi, prosedur, cara penugasan dan evaluasi perkuliahan	Semua mahasiswa jelas sekali tentang tujuan, cakupan materi, prosedur, cara penugasan dan evaluasi perkuliahan	Sebagian besar mahasiswa sudah jelas tentang tujuan, cakupan materi, prosedur, cara penugasan dan evaluasi perkuliahan	Sebagian kecil mahasiswa kurang jelas tentang tujuan, cakupan materi, prosedur, cara penugasan dan evaluasi perkuliahan	Semua mahasiswa tidak jelas tentang tujuan, cakupan materi, prosedur, cara penugasan dan evaluasi perkuliahan

3. Komponen Evaluasi (CP)

Aspek Penilaian	Persentase
Keluaran pengetahuan terkait tugas	50%
Keaktifan mahasiswa dalam mengikuti awal kuliah	50%
Total	100%



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Pembelajaran Matematika Interaktif				
KODE	K41113	SKS	3	SEMESTER	5
DOSEN PENGAMPU	Palupi Sri Wijayanti, S.Pd.,M.Pd.				
BENTUK TUGAS					
Progress Report 1					
JUDUL TUGAS					
Progress Report ke-1 desain pembelajaran matematika yang interaktif					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu menguasai prinsip dan teknik penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam pembelajaran matematika berbentuk comic digital sehingga dengan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan berdasarkan karakteristik siswa.					
DESKRIPSI TUGAS					
Melaporkan hasil perkembangan penyusunan desain pembelajaran matematika interaktif menggunakan comic digital.					
METODE Pengerjaan Tugas					
Secara individu					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: kompetensi matematika pada siswa SMP dan SMA					
b. Bentuk Luaran: komik digital					
INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Keluaran pengetahuan terkait kompetensi matematika di SMA atau di SMP				30%	
2. Keaktifan mahasiswa dalam presentasi				30%	
3. Ketepatan dalam menganalisis kompetensi matematika dengan desain komik digital				40%	
JADWAL PELAKSANAAN					
Penyusunan storyboard dan desain pendahuluan serta manajemen kelas pada komik digital.				Minggu 8	
LAIN-LAIN					
Bobot penilaian pada tugas ini 20% dari keseluruhan penilaian pada mata kuliah ini.					
DAFTAR RUJUKAN					
Pedoman penyusunan komik digital menggunakan aplikasi CSM					

KRITERIA PENILAIAN

1. Skala Penilaian

Skor	Huruf Nilai	Nilai Bobot
85,01 – 100,000	A	4,00
79,01 – 85,00	A-	3,75
74,01 – 79,00	B+	3,25
70,01 – 74,00	B	3,00
65,01 – 70,00	B-	2,75
60,01 - 65,00	C+	2,25
55,01 – 60,00	C	2,00
39,01 -55,00	D	1,00
0,00 – 39,00	E	0,00

2. Penjelasan Kriteria Penilaian

ASPEK	Rapah dan Lengkap Skor (85,01-100,00) Nilai (A)	Leng)kap Skor (79,01-85,00) Nilai (A-)	Kurang Lengkap Skor (74,01-79,00) Nilai (B+)	Tidak Lengkap Skor (70,01-74,00) Nilai (B-)	Sangat Tidak Lengkap Skor (65,01 – 70,00) Nilai (C)
Ketajaman presentasi	Semua mahasiswa sangat tajam dalam menganalisis kompetensi matematika terkait penyusunan komik digital	Semua mahasiswa tajam dalam menganalisis kompetensi matematika terkait penyusunan komik digital	Sebagian besar mahasiswa baik menganalisis kompetensi matematika terkait penyusunan komik digital	Sebagian kecil mahasiswa cukup baik menganalisis kompetensi matematika terkait penyusunan komik digital	Semua mahasiswa kurang baik menganalisis kompetensi matematika terkait penyusunan komik digital
Kemampuan memberikan solusi	Semua mahasiswa Sangat mumpuni dalam memberikan solusi dan jawaban dari materi menganalisis kompetensi matematika terkait penyusunan komik digital	Semua mahasiswa mumpuni dalam memberikan jawaban solusi dan jawaban dari materi menganalisis kompetensi matematika terkait penyusunan komik digital	Sebagian besar mahasiswa baik dalam memberikan solusi dan jawaban dari materi presentasi menganalisis kompetensi matematika terkait penyusunan komik digital	Sebagian kecil Mahasiswa cukup baik mumpuni memberikan solusi dan jawaban dari materi presentasi tentang menganalisis kompetensi matematika terkait penyusunan komik digital	Semua mahasiswa kurang mumpuni dalam memberikan solusi dan jawaban dari materi presentasi tentang menganalisis kompetensi matematika terkait penyusunan komik digital

3. Komponen Evaluasi (CP)

Aspek Penilaian	Persentase
1. Keluaran pengetahuan terkait kompetensi matematika di SMA atau di SMP	40%
2. Keaktifan mahasiswa dalam presentasi	20%
3. Ketepatan dalam menganalisis kompetensi matematika dengan desain komik digital	40%
Total	100%



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Pembelajaran Matematika Interaktif				
KODE	K41113	SKS	3	SEMESTER	5
DOSEN PENGAMPU	Palupi Sri Wijayanti, S.Pd.,M.Pd.				
BENTUK TUGAS					
Progress Report 2					
JUDUL TUGAS					
Progress Report ke-2 desain pembelajaran matematika yang interaktif					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu menguasai prinsip dan teknik penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam pembelajaran matematika berbentuk ePUB dan game edukasi sehingga dengan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan berdasarkan karakteristik siswa.					
DESKRIPSI TUGAS					
Melaporkan hasil perkembangan penyusunan desain pembelajaran matematika interaktif menggunakan ePUB dan game education.					
METODE Pengerjaan Tugas					
Secara individu					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: kompetensi matematika pada siswa SMP dan SMA b. Bentuk Luaran: ePUB dan game education					
INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Keluaran pengetahuan terkait kompetensi matematika di SMA atau di SMP					30%
2. Keaktifan mahasiswa dalam presentasi					30%
3. Ketepatan dalam menganalisis kompetensi matematika dengan desain ePUB dan game education					40%
JADWAL PELAKSANAAN					
Penyusunan storyboard dan desain pendahuluan serta manajemen kelas pada ePUB.					Minggu 13
Penyusunan storyboard dan desain pendahuluan serta manajemen kelas pada game education.					Minggu 14
LAIN-LAIN					
Bobot penilaian pada tugas ini 20% dari keseluruhan penilaian pada mata kuliah ini.					
DAFTAR RUJUKAN					
Pedoman penyusunan game education dan ePUB menggunakan aplikasi G-develop dan localhost untuk publish ePUB.					

KRITERIA PENILAIAN

1. Skala Penilaian

Skor	Huruf Nilai	Nilai Bobot
85,01 – 100,000	A	4,00
79,01 – 85,00	A-	3,75
74,01 – 79,00	B+	3,25
0,01 – 74,00	B	3,00
65,01 – 70,00	B-	2,75
60,01 - 65,00	C+	2,25
55,01 – 60,00	C	2,00
39,01 -55,00	D	1,00
0,00 – 39,00	E	0,00

2. Penjelasan Kriteria Penilaian

ASPEK	Rapuh dan Lengkap Skor (85,01-100,00) Nilai (A)	Lengkap Skor (79,01-85,00) Nilai (A-)	Kurang Lengkap Skor (74,01-79,00) Nilai (B+)	Tidak Lengkap Skor (70,01-74,00) Nilai (B-)	Sangat Tidak Lengkap Skor (65,01 – 70,00) Nilai (C)
Ketajaman presentasi	Semua mahasiswa sangat tajam dalam menganalisis kompetensi matematika terkait penyusunan game education dan ePUB	Semua mahasiswa tajam dalam menganalisis kompetensi matematika terkait penyusunan game education dan ePUB	Sebagian besar mahasiswa baik menganalisis kompetensi matematika terkait penyusunan game education dan ePUB	Sebagian kecil mahasiswa cukup baik menganalisis kompetensi matematika terkait penyusunan game education dan ePUB	Semua mahasiswa kurang baik menganalisis kompetensi matematika terkait penyusunan game education dan ePUB
Kemampuan memberikan solusi	Semua mahasiswa Sangat mumpuni dalam memberikan solusi dan jawaban dari materi menganalisis kompetensi matematika terkait penyusunan game education dan ePUB	Semua mahasiswa mumpuni dalam memberikan jawaban solusi dan jawaban dari materi menganalisis kompetensi matematika terkait penyusunan game education dan ePUB	Sebagian besar mahasiswa baik dalam memberikan solusi dan jawaban dari materi presentasi menganalisis kompetensi matematika terkait penyusunan game education dan ePUB	Sebagian kecil Mahasiswa cukup baik mumpuni memberikan solusi dan jawaban dari materi presentasi tentang menganalisis kompetensi matematika terkait penyusunan game education dan ePUB	Semua mahasiswa kurang mumpuni dalam memberikan solusi dan jawaban dari materi presentasi tentang menganalisis kompetensi matematika terkait penyusunan game education dan ePUB

3. Komponen Evaluasi (CP)

Aspek Penilaian	Persentase
1. Keluaran pengetahuan terkait kompetensi matematika di SMA atau di SMP	40%
2. Keaktifan mahasiswa dalam presentasi	20%
3. Ketepatan dalam menganalisis kompetensi matematika dengan desain komik digital	40%
Total	100%

	UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA				
RENCANA TUGAS MAHASISWA					
MATA KULIAH	Pembelajaran Matematika Interaktif				
KODE	K41113	SKS	3	SEMESTER	5
DOSEN PENGAMPU	Palupi Sri Wijayanti, S.Pd.,M.Pd.				
BENTUK TUGAS					
Laporan analisis					
JUDUL TUGAS					
Membuat paper analisis keterkaitan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan dalam menyusun perencanaan pembelajaran yang interaktif secara mandiri dalam menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mendesain comic digital, ePUB, dan game edukasi.					
DESKRIPSI TUGAS					
Mahasiswa mencari buku-buku referensi maupun artikel jurnal yang dibutuhkan mengerjakan tugas –tugas perkuliahan dan berkaitan dengan perencanaan pembelajaran yang interaktif dengan mengimplementasi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mendesain comic digital, ePUB, dan game edukasi.					
METODE Pengerjaan Tugas					
Secara individu					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
Bentuk Luaran: laporan hasil analisis keterkaitan KI-KD					
INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Keluaran pengetahuan terkait dengan tugas				50%	
2. Keaktifan mahasiswa dalam mengikuti awal perkuliahan				50%	
JADWAL PELAKSANAAN					
<ul style="list-style-type: none"> Mencari buku-buku referensi di perpustakaan, jurnal internasional, kemudian menyusun laporan hasil analisis keterkaitan KI-KD 				Minggu 15	
LAIN-LAIN					
Bobot penilaian pada tugas ini 25% dari keseluruhan penilaian pada mata kuliah ini.					
DAFTAR RUJUKAN					
Buku-buku yang berkaitan dengan tugas yaitu mengenai kompetensi inti dan kompetensi dasar pada jenjang SMP dan SMA					

KRITERIA PENILAIAN

1. Skala Penilaian

Skor	Huruf Nilai	Nilai Bobot
85,01 – 100,00	A	4,00
79,01 – 85,00	A-	3,75
74,01 – 79,00	B+	3,25
0,01 – 74,00	B	3,00
65,01 – 70,00	B-	2,75
60,01 - 65,00	C+	2,25
55,01 – 60,00	C	2,00
39,01 -55,00	D	1,00
0,00 – 39,00	E	0,00

2. Penjelasan Kriteria Penilaian

ASPEK	Rapih dan Lengkap Skor (85,01-100,00) Nilai (A)	Lengkap Skor (79,01-85,00) Nilai (A-)	Kurang Lengkap Skor (74,01-79,00) Nilai (B+)	Tidak Lengkap Skor (70,01-74,00) Nilai (B-)	Sangat Tidak Lengkap Skor (65,01 – 70,00) Nilai (C)
Ketajaman presentasi dalam mengidentifikasi faktor-faktor dalam mengaitakan kompetensi inti dan dasar dengan mengimplementasikan komik digital, ePUB, atau game education.	Semua mahasiswa sangat tajam dalam mengidentifikasi faktor-faktor dalam mengaitakan kompetensi inti dan dasar dengan mengimplementasikan komik digital, ePUB, atau game education	Semua mahasiswa tajam dalam mengidentifikasi faktor-faktor dalam mengaitakan kompetensi inti dan dasar dengan mengimplementasikan komik digital, ePUB, atau game education	Sebagian besar mahasiswa baik dalam mengidentifikasi faktor-faktor dalam mengaitakan kompetensi inti dan dasar dengan mengimplementasikan komik digital, ePUB, atau game education	Sebagian kecil mahasiswa cukup baik mempresentasikan materi mengidentifikasi faktor-faktor dalam mengaitakan kompetensi inti dan dasar dengan mengimplementasikan komik digital, ePUB, atau game education	Semua mahasiswa kurang baik mempresentasikan materi mengidentifikasi faktor-faktor dalam mengaitakan kompetensi inti dan dasar dengan mengimplementasikan komik digital, ePUB, atau game education
Kemampuan memberikan solusi menjelaskan mengidentifikasi faktor-faktor dalam mengaitakan kompetensi inti dan dasar dengan mengimplementasikan komik digital, ePUB, atau game education	Semua mahasiswa Sangat mumpuni dalam memberikan solusi dan jawaban dari materi presentasi tentang faktor-faktor dalam mengaitakan kompetensi inti dan dasar dengan mengimplementasikan komik digital, ePUB, atau game education	Semua mahasiswa mumpuni dalam memberikan jawaban solusi dan jawaban dari materi presentasi tentang faktor-faktor dalam mengaitakan kompetensi inti dan dasar dengan mengimplementasikan komik digital, ePUB, atau game education	Sebagian besar mahasiswa Cukup mumpuni dalam memberikan solusi dan jawaban dari materi presentasi tentang faktor-faktor dalam mengaitakan kompetensi inti dan dasar dengan mengimplementasikan komik digital, ePUB, atau game education	Sebagian kecil Mahasiswa kurang mumpuni dalam memberikan solusi dan jawaban dari materi presentasi dalam mengaitakan kompetensi inti dan dasar dengan mengimplementasikan komik digital, ePUB, atau game education	Semua mahasiswa tidak mumpuni dalam memberikan solusi dan jawaban dari materi presentasi tentang menjelaskan materi tentang faktor-faktor dalam mengaitakan kompetensi inti dan dasar dengan mengimplementasikan komik digital, ePUB, atau game education

3. Komponen Evaluasi (CP)

Aspek Penilaian	Persentase
1. Kekritisn dalam mengaitakan kompetensi inti dan dasar dengan mengimplementasikan komik digital, ePUB, atau game education	20%
2. Ketepatan dan keluaran analisis keterkaitan KI-KD	30%
3. Kesesuaian analisis keterkaitan KI-KD	30%
4. Ketrampilan menulis makalah	20%
Total	100%



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
KONTRAK PERKULIAHAN**

Nama Dosen : Palupi Sri Wijayanti, S.Pd., M.Pd	Mata Kuliah : Statistika Lanjut
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Kelas/Angkatan : A3/20
Semester : 6 (enam)	Tahun Akademik : 2022/2023

CAPAIAN PEMBELAJARAN/LEARNING OUTCOME

Pengetahuan : Menguasai konsep dasar & prosedur yang dapat memecahkan permasalahan pembelajaran di sekolah dasar
 Keterampilan khusus : Mampu merancang dan melaksanakan penelitian di bidang pend. sekolah dasar secara ilmiah sesuai dengan etika akademik dan melaporkannya dalam bentuk skripsi dan mengunggah artikel dalam laman perguruan tinggi
 Keterampilan umum : mampu menyusun deskripsi saintifik hasil penelitiannya dalam bentuk laporan tugas akhir dan diunggahnya dalam laman perguruan tinggi

SOFTSKILLS

mampu menguasai konsep dasar dan prosedur penelitian di bidang pendidikan sekolah dasar serta clinch menggunakan analisis regresi sederhana dengan prinsip manual dan IBM SPSS.

BAHAN KAJIAN

Buku-buku yang berkaitan dengan tugas yaitu statistika penelitian.

Analisis Regresi Sederhana, One sample t-test, Uji Prasyarat, Uji Anova, Uji Validitas

KETENTUAN /KESEPAKATAN

1. Kehadiran mahasiswa dalam kuliah minimal 75 % dari total tatap muka.
2. Toleransi keterlambatan kuliah maksimal 15 menit
 - mahasiswa terlambat lebih dari 15 menit tidak diperkenankan ikut kuliah (kecuali ada alasan yang diterima dosen).
 - Dosen terlambat lebih dari 15 menit kuliah ditiadakan (kecuali ada pemberitahuan kepada mahasiswa) dan diganti hari lain.
3. Mahasiswa wajib mengikuti UTS dan UAS
4. Dalam perkuliahan/konsultasi dengan dosen, mahasiswa wajib berperilaku sopan (berbicara, berpakaian).
5. Mahasiswa wajib bersepatu, atasan baju (bukan kaos), dan bawahan non jeans
6. Senin – Rabu wajib berpakaian : wanita menggunakan rok non jeans, laki-laki menggunakan celana non jeans, sepatu fantofel

PENILAIAN HASIL BELAJAR

No	Uraian (bahan kajian)	Bobot (%)
1.	Penugasan I	15
2.	Penugasan II	20
3.	Penugasan III	15
4.	Penugasan IV	20
5.	kehadiran	5
5.	UAS	15
6.	Partisipasi	10
Total		100

Yogyakarta, ..5 ... April 2023.....

Ketua Program Studi,

DosenPengampu,

Ketua Kelas /Angkatan



PRESENSI DOSEN MENGAJAR

TA. 2022/2023 Sem. GENAP

Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Matakuliah : STATISTIKA LANJUT [K46237]
 Bobot : 2 SKS
 Dosen : ESTI SETIAWATI [0509096503]

Kelas : A3-20
 Hari : -
 Pukul : 00:00 s.d. 00:00
 Ruang : -

Pert	Tanggal	Pokok Bahasan	Sub-Pokok Bahasan	Jml Mhs	Paraf
I	29/3-23	Pendahuluan	Kontrak kuliah, RPS Materi perkuliahan		
II	4/4-23	Uji Regresi	Regresi Linear Sederhana		
III	10/4-23	Identifikasi variabel	Latihan menentukan var X & Y		
IV	19/4-23	Hipotesis Penelitian	Menyusun hipotesis penelitian		
V	3/5-23	Regresi Sederhana	Interpretasi Output Regresi Linear Sederhana		
VI	10/5-23	Regresi Linear Berganda	Pengantar Pratik (Uji klasik)		
VII	17/5-2023	Regresi Liner Berganda	Interpretasi hasil analisis		
VIII	23/5-2023	RLB	Presentasi interpretasi hasil		
IX	31/5-23	UTS	Cek pemahaman An Reg		
X	07/06-2023	Uji Anova	One test, Independent t test		
XI	12/6-23	Paired t-test	Paired t-test, Anova		
XII	14/6-23	Pratik	Latihan One t-test, Anova Independent & Paired		
XIII	16/6-23	Uji Prasyarat	Uji Linearitas & Normalitas & korelasi product Momen		
XIV	30/6-23	Uji kualitas Instr.	Uji Uji validitas & Reliabel		
XV	1/7-23	Pratik's Val & Rel	Latihan Uji validitas & Reliabel		



DAFTAR HADIR KULIAH

Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Tahun Akademik : 2022/2023
Semester : GENAP
Dosen : ESTI SETIAWATI [0509096503]

Kode Matakuliah : K46237
Matakuliah : STATISTIKA LANJUT
Bobot : 2 SKS
Kelas : A3-20

Semester : 06
Hari : -
Pukul : 00:00 s.d. 00:00
Ruang :

Table with columns: No, NP Mahasiswa, Nama Mahasiswa, B/U/P, 1-15, Jumlah Hadir. Contains 20 rows of student names and attendance marks.



DAFTAR HADIR KULIAH

Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Tahun Akademik : 2022/2023
Semester : GENAP
Dosen : ESTI SETIAWATI [0509096503]

Kode Matakuliah : K46237
Matakuliah : STATISTIKA LANJUT
Bobot : 2 SKS
Kelas : A3-20

Semester : 06
Hari : -
Pukul : 00:00 s.d. 00:00
Ruang :

Table with columns: No, NP Mahasiswa, Nama Mahasiswa, B/U/P, 1-15, Jumlah Hadir. Rows include students like MINA ELVI YANI, NENSI KUSUMANDARI, NOVANDI ILHAM DIRGANTORO, IQBAL NUR PRATAMA, IKA FAUZIAH, RINDIANI RIZKIANA DZULHIJAH, LEVINA ANGGRAENI, DIAN PUSPITA, NAZILATUN, IMAM DANU PUTRA, Yoga Perdana Pratama, and Teddy Permana.