



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
PUSAT KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN

Modul ajar

KODING DAN KECERDASAN ARTIFISIAL

SMA/SMK



DISEMINASI KONTEN MULTIMEDIA

Kelas X

Modul Ajar Koding dan Kecerdasan Artifisial

Kelas X

Diseminasi Konten Multimedia

Pengarah

Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Prof. Dr. Toni Toharudin, S.Si., M.Sc.

Staf Khusus Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah
Bidang Transformasi Digital dan Kecerdasan Buatan
Dr. Muhammad Muchlas Rowi, S.F., S.H., M.M.

Penanggungjawab

Kepala Pusat Kurikulum dan Pembelajaran
Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.

Penyusun

Nafik Doni Agustan (SMA Negeri 1 Balikpapan)

Penelaah

Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, S.Si. (Pusat Kurikulum dan Pembelajaran)
Prayoga Rendra Vendiktama, S.Pd. (Pusat Kurikulum dan Pembelajaran)
Irwan Nurwiansyah, S.Pd. (Pusat Kurikulum dan Pembelajaran)
Fijar Hafizh, S.E. (Pusat Kurikulum dan Pembelajaran)
Abdallah Sadurdeen Khan, B.Eng., M.Ed. (Koding Next)
Muhammad Rizki Dwi Putra, S.Pd., M.T. (Koding Next)
Hendra, S.Kom., M.Kom., Ph.D (Cand) (Universitas Muhammadiyah Jakarta)
Arwahyu Sugito, M.Kom. (SMA Negeri 1 Wanadadi)

Desainer Sampul

Qois Faqih Khairullah El Adzim

Penerbit

Pusat Kurikulum dan Pembelajaran
Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

2025

MODUL AJAR
KODING DAN KECERDASAN ARTIFISIAL

Kelas : X (SMA/SMK)
Semester : 1 (Ganjil)
Alokasi Waktu : 2 Pertemuan X 2 JP

DIMENSI PROFIL LULUSAN

No	Dimensi Profil Lulusan	
1	Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	
2	Kewargaan	✓
3	Penalaran Kritis	✓
4	Kreativitas	✓
5	Kolaborasi	✓
6	Kemandirian	✓
7	Kesehatan	
8	Komunikasi	✓

TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu menerapkan diseminasi konten multimedia

KERANGKA PEMBELAJARAN

Praktik Pedagogis

- Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)
- *Collaborative learning*

Lingkungan Pembelajaran

1. Budaya Belajar
 - a. Mendorong kebebasan berpendapat dan diskusi yang konstruktif untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif.
 - b. Menumbuhkan semangat kolaborasi dan pembelajaran bersama guna memperkaya wawasan dan keterampilan peserta didik.
2. Ruang Fisik

Peserta didik belajar di ruang praktik komputer/laboratorium komputer yang fleksibel, memungkinkan diskusi kelompok yang dinamis serta presentasi proyek yang efektif.

Kemitraan Pembelajaran

Berkolaborasi Dalam Lingkup Sekolah

Berkolaborasi dengan OSIS atau Tim Media Sekolah sebagai tim yang membantu mendiseminasikan konten melalui platform resmi sekolah seperti YouTube, Instagram, facebook atau website sekolah.

Pemanfaatan Digital

1. Platform media sosial untuk untuk menyebarkan konten ke audiens luas (seperti Instagram, Facebook, TikTok, YouTube, Twitter (X), LinkedIn)
2. Platform Berbagi Dokumen & Presentasi (seperti Google Drive/OneDrive, Canva, atau sejenisnya)
3. Website & Blog (seperti website sekolah, Google Sites, atau sejenisnya)
4. Aplikasi Desain Grafis & Infografis (seperti Canva, Adobe Photoshop/Illustrator, Piktochart, atau sejenisnya) untuk produksi dan editing konten.
5. Aplikasi Pembuatan Video & Animasi (seperti Capcut/Kine Master, Powtoon/Animaker, Filmora, atau sejenisnya)
6. Aplikasi Analisis Media Sosial (seperti Instagram Insights, Facebook Insights, YouTube Analytics, Google Analytics, atau sejenisnya)
7. Aplikasi Asesmen Berbasis TIK (seperti Quizizz, Kahoot, LMS atau sejenisnya)

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Linimasa Proyek

Tahap Proyek	Aktivitas	Waktu
Tahap 1: Pertanyaan Mendasar	Guru menjelaskan tujuan proyek, menanyakan pengalaman peserta didik dalam berbagi konten multimedia, dan mendiskusikan efektivitas diseminasi konten.	Pertemuan 1
Tahap 2: Perancangan Produk	Peserta didik mengeksplorasi platform diseminasi, menganalisis kelebihan & kekurangan, serta menentukan strategi diseminasi konten.	Pertemuan 1
Tahap 3: Pengembangan Produk	Peserta didik menyusun draf konten multimedia dan menyesuaikannya dengan strategi diseminasi yang dipilih.	Pertemuan 1
Tahap 4: Pengujian & Publikasi	Kelompok mengunggah konten, menggunakan alat analitik untuk mengevaluasi efektivitas diseminasi.	Pertemuan 2

Tahap Proyek	Aktivitas	Waktu
Tahap 5: Evaluasi & Refleksi	Peserta didik mempresentasikan hasil analisis, mendiskusikan strategi peningkatan, dan menerima umpan balik.	Pertemuan 2

Pertemuan ke-1: Memahami Konsep dan Strategi Diseminasi Konten Multimedia

1. Memahami - Pertanyaan Mendasar - (Bermakna & Menggembirakan)

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran/proyek dan menghubungkan dengan pengalaman peserta didik dalam berbagi konten di media sosial.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik :
 - ✓ Platform apa yang sering digunakan untuk berbagi konten?
 - ✓ Apa tantangan yang dihadapi dalam menjangkau *audiens* yang lebih luas?
- Guru menampilkan contoh konten digital multimedia yang kreatif dan mengajak peserta didik menganalisis strategi diseminasi yang digunakan.
 - Contoh konten: [Strategi Diseminasi Konten](#)
- Guru membagikan Lembar Kerja (LKPD) untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang memengaruhi diseminasi konten.
 - link download: [LKPD](#)

2. Mengaplikasi - Perancangan Produk - (Bermakna & Berkesadaran)

Eksplorasi

- Setiap kelompok diberikan beberapa contoh postingan digital (seperti gambar, video, artikel).
- Peserta didik menganalisis platform mana yang cocok untuk diseminasi konten tersebut.
- Peserta didik menganalisis kelebihan dan kekurangan platform (Instagram, Facebook, TikTok, YouTube, Blog, Twitter)
- Peserta didik menentukan target *audiens* dari masing-masing platform.
- Mengundang perwakilan dari OSIS atau Tim Media Sekolah untuk berbagi pengalaman dalam pembuatan dan penyebaran konten multimedia di media sekolah maupun media sosial.

Eksperimen dan Presentasi

- Setiap kelompok memilih satu jenis konten digital (gambar, infografis, video pendek) lalu merancang strategi diseminasi secara manual.
- Peserta didik membuat *caption* yang menarik.
- Peserta didik menentukan waktu unggah (kapan *audiens* paling aktif).
- Peserta didik menentukan platform yang paling sesuai.
- Peserta didik menentukan cara promosi manual (membagikan ke grup WhatsApp, tag teman, menggunakan hashtag).

Praktik Mandiri

- Peserta didik diminta membuat rancangan strategi diseminasi untuk konten digital mereka.
- Peserta didik menuliskan rencana unggahan dan mendiskusikannya bersama kelompok lain.
- Kolaborasi dengan Tim Media Sekolah dalam mendukung penyebaran konten.

3. Merefleksi - Pengembangan Produk - (Berkesadaran & Bermakna)

- Peserta didik menuliskan refleksi individu mengenai strategi diseminasi yang mereka pelajari.
- Guru mengajukan pertanyaan reflektif:
 - ✓ Apa yang membuat suatu konten bisa viral?
 - ✓ Platform mana yang paling efektif untuk menyampaikan pesan edukatif?
- Peserta didik secara kelompok menyiapkan draft konten digital yang akan didiseminasikan pada pertemuan berikutnya.

Pertemuan ke-2: Menganalisis dan Mengukur Efektivitas Distribusi Konten Digital

1. Memahami - Mereview materi pada pertemuan sebelumnya - (Bermakna & Menggembirakan)

- Guru menampilkan beberapa unggahan dari peserta didik dan membandingkan mana yang lebih banyak mendapat interaksi.
- Guru memberikan kuis interaktif (menggunakan Quizizz/Kahoot) untuk mereview strategi diseminasi konten.
- Guru memperkenalkan alat analitik sederhana untuk mengukur efektivitas diseminasi konten multimedia. (YouTube Insights, Instagram Insights, Google Analytics).

2. Mengaplikasi - Pengujian & Publikasi - (Bermakna & Berkesadaran)

Publikasi Konten

- Setiap kelompok mengunggah konten mereka ke platform digital yang dipilih.
- Mengamati respons awal (*like*, komentar, *share*).
- Menggunakan strategi *engagement manual* seperti mengajak teman untuk menonton dan memberikan komentar, membagikan tautan ke grup WhatsApp/telegram, menggunakan hashtag yang relevan.

Analisis Data Audiens

- Peserta didik mencatat jumlah interaksi (*views*, *like*, komentar).
- Guru mengenalkan cara membaca insights dari Instagram, YouTube, dan Facebook
- Diskusi kelompok dengan pertanyaan evaluatif:
 - ✓ Apa yang dapat disimpulkan dari data yang diperoleh?
 - ✓ Apa strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan *engagement* audiens?

Strategi Perbaikan

- Setiap kelompok menyusun laporan tentang hasil analisis dan strategi perbaikan konten mereka.
- Umpan balik dari guru dan kolaborasi dengan mentor eksternal untuk memberikan wawasan dalam peningkatan distribusi konten.

Evaluasi & Refleksi - Merefleksi (Berkesadaran & Bermakna)

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis dan rekomendasi strategi distribusi yang lebih baik.
- Guru memberikan umpan balik terkait efektivitas strategi yang digunakan oleh masing-masing kelompok.
- Guru menyimpulkan pembelajaran dan memberikan tantangan tambahan peserta didik diminta menerapkan strategi diseminasi yang telah mereka pelajari dalam proyek individu atau kelompok.

Hasil Akhir (Final Product):

1. Draf strategi diseminasi konten digital yang telah dianalisis dan disesuaikan berdasarkan data *audiens*.
2. Konten digital yang telah dipublikasikan dan mendapat umpan balik dari *audiens*.
3. Laporan hasil analisis dan strategi perbaikan yang disusun dalam bentuk presentasi.

ASESMEN PEMBELAJARAN

1. Asesmen Awal (*Pre-Assessment*):

Tes Tertulis dan Kuesioner Diri untuk mengukur pengetahuan awal tentang distribusi konten dan alat analitik.

2. Asesmen Proses (*Assessment as Learning*):

- ✓ Penilaian Diri dan Penilaian Sejawat untuk membantu peserta didik mengevaluasi pilihan distribusi konten dan menerima umpan balik.
- ✓ Observasi guru terhadap keterlibatan dan aplikasi pengetahuan peserta didik selama pembelajaran.

3. Asesmen Hasil Pembelajaran (*Assessment of Learning*):

- ✓ Penilaian Proyek yang menilai aplikasi praktis diseminasi konten dan penggunaan alat analitik.
- ✓ Penilaian Kinerja melalui presentasi proyek.
- ✓ Tes Tertulis Akhir untuk mengevaluasi pemahaman konsep yang telah dipelajari.

INSTRUMEN DAN RUBRIK ASESMEN

1. Asesmen Awal (*Pre-Assessment*)

Instrumen: Tes Tertulis dan Kuesioner Diri

Tujuan: Mengukur pengetahuan awal peserta didik tentang distribusi konten digital dan alat analitik.

Soal Tes Tertulis (Pilihan Ganda, 5 Soal)

1. Platform digital yang cocok untuk menyebarkan video edukatif dengan jangkauan luas adalah...
 - a) Twitter
 - b) YouTube
 - c) TikTok
 - d) Facebook
 - e) LinkedIn

2. Data yang dapat digunakan untuk mengukur efektivitas distribusi konten di Instagram adalah...
 - a) Jumlah like dan komentar
 - b) Jumlah *follow* baru
 - c) Waktu rata-rata menonton
 - d) Semua jawaban benar
 - e) Hanya a dan b

3. Apa tujuan utama menggunakan alat analitik dalam distribusi konten digital?
 - a) Meningkatkan jumlah pengikut tanpa strategi
 - b) Mengukur efektivitas distribusi konten berdasarkan data
 - c) Mengubah algoritma media sosial agar lebih menguntungkan
 - d) Menghindari pembuatan konten yang berkualitas rendah
 - e) Menentukan jenis konten yang paling diminati audiens

4. Faktor apa yang paling mempengaruhi keberhasilan distribusi konten di media sosial?
 - a) Jumlah kata dalam *caption*
 - b) Pemilihan platform yang sesuai dengan target audiens
 - c) Warna latar belakang dalam gambar atau video
 - d) Penggunaan hashtag yang Panjang
 - e) Konsistensi dalam waktu posting

5. Jika ingin menargetkan *audiens* usia remaja dengan konten video pendek yang menarik, platform digital mana yang paling sesuai?
 - a) LinkedIn
 - b) TikTok
 - c) Facebook
 - d) Pinterest
 - e) Instagram

Kuesioner Diri

Petunjuk: Beri nilai dari 1 (tidak tahu) sampai 5 (sangat paham)

Pernyataan	1	2	3	4	5
Saya memahami cara kerja algoritma media sosial dalam distribusi konten					
Saya tahu cara menggunakan alat analitik sederhana seperti YouTube Insights					
Saya bisa menentukan platform yang tepat untuk jenis konten tertentu					

2. Asesmen Proses (*Assessment as Learning*)

Instrumen: Penilaian Diri dan Penilaian Sejawat

Petunjuk: Peserta didik menilai diri sendiri dan teman sekelompoknya dengan rentang skor 1-5 (1 = Sangat Kurang, 5 = Sangat Baik).

Kriteria Penilaian	Diri Sendiri	Teman 1	Teman 2	Teman 3
Pemahaman terhadap platform distribusi konten				
Partisipasi aktif dalam diskusi kelompok				
Kemampuan menganalisis kelebihan dan kekurangan setiap platform				

Instrumen: Observasi Guru

Petunjuk: Guru mengamati keterlibatan dan aplikasi pengetahuan peserta didik selama diskusi dan praktik.

Aspek yang Dinilai	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Sangat Baik (4)
Keaktifan dalam diskusi				
Kemampuan berpikir kritis dalam memilih platform distribusi				
Pemanfaatan data analitik dalam strategi distribusi				

3. Asesmen Hasil Pembelajaran (*Assessment of Learning*)

Instrumen: Penilaian Proyek

Tujuan: Menilai aplikasi praktis distribusi konten dan penggunaan alat analitik.

Tugas: Peserta didik membuat dan mempublikasikan konten digital, lalu menganalisis hasil distribusinya menggunakan alat analitik.

Rubrik Penilaian Proyek

Kriteria	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Kesesuaian platform	Platform tidak relevan	Platform kurang sesuai	Platform cukup sesuai	Platform sangat sesuai
Kreativitas konten	Konten tidak menarik	Konten kurang menarik	Konten cukup menarik	Konten sangat menarik
Penggunaan alat analitik	Tidak menggunakan analitik	Menggunakan tetapi kurang akurat	Menggunakan dengan cukup baik	Menggunakan secara optimal

Instrumen: Penilaian Kinerja (Presentasi Proyek)

Tujuan: Menilai kemampuan peserta didik dalam mempresentasikan proyek distribusi kontennya.

Kriteria	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Penyampaian materi	Tidak jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	Sangat jelas
Analisis data audiens	Tidak ada analisis	Analisis kurang mendalam	Analisis cukup mendalam	Analisis sangat mendalam
Kepercayaan diri dalam presentasi	Tidak percaya diri	Kurang percaya diri	Cukup percaya diri	Sangat percaya diri

Instrumen: Tes Tertulis Akhir

Format: Pilihan ganda dan soal uraian.

Soal Uraian:

1. Jelaskan mengapa memilih platform yang tepat sangat penting dalam distribusi konten digital!
2. Sebutkan dan jelaskan minimal dua metrik yang digunakan dalam analitik media sosial untuk mengukur keberhasilan distribusi konten!

Rubrik Soal Uraian

Kriteria	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Ketepatan jawaban	Jawaban salah	Jawaban kurang tepat	Jawaban cukup tepat	Jawaban sangat tepat
Kelengkapan penjelasan	Tidak menjelaskan	Penjelasan kurang lengkap	Penjelasan cukup lengkap	Penjelasan sangat lengkap

Asesmen Formatif Menggunakan Padlet untuk Refleksi Kegiatan

Instruksi:

1. Setelah sesi eksplorasi tentang strategi distribusi konten digital, peserta didik diminta menuliskan pemahaman mereka di Padlet.
2. Pertanyaan reflektif yang harus dijawab peserta didik:
 - Apa strategi distribusi yang paling menarik menurutmu?
 - Apa tantangan yang kamu hadapi dalam memahami distribusi konten digital?
 - Apa yang ingin kamu pelajari lebih lanjut tentang distribusi konten?
3. Guru memberikan umpan balik langsung dengan menanggapi jawaban peserta didik di Padlet dan mengarahkan diskusi untuk sesi berikutnya berdasarkan tantangan yang mereka hadapi.

Contoh Umpan Balik yang Diberikan Guru:

Bagus sekali, kamu memahami bahwa Instagram lebih cocok untuk konten visual! Tantangan yang kamu hadapi dalam menjangkau audiens bisa diatasi dengan fitur hashtag yang tepat. Kita akan bahas lebih dalam di sesi berikutnya.

Penilaian Diri dan Sejawat melalui Google Form

Instruksi:

1. Peserta didik mengisi Google Form yang berisi pertanyaan evaluatif tentang strategi distribusi konten digital yang telah mereka buat dan bagikan.
2. Beberapa pertanyaan dalam Google Form:
 - Apa kelebihan strategi distribusi yang kamu gunakan?
 - Apa yang dapat diperbaiki dalam strategi yang telah kamu buat?
 - Bagaimana pendapat teman sekelompokmu tentang efektivitas strategi ini?
3. Guru mengumpulkan data dan merangkum tantangan yang dihadapi peserta didik, lalu menyusun sesi perbaikan berdasarkan hasil evaluasi.

Contoh Umpan Balik yang Diberikan Guru:

Dari hasil refleksi kelompok, banyak yang mengalami kesulitan dalam memahami analitik media sosial. Pada sesi berikutnya, kita akan mendalami cara menggunakan Instagram Insights dan Google Analytics agar kalian dapat melihat performa konten dengan lebih baik.

Rubrik Kinerja dengan Masukan Konstruktif

Instruksi:

1. Peserta didik mempresentasikan strategi distribusi konten digital mereka di kelas.
2. Guru dan teman sejawat memberikan umpan balik berdasarkan rubrik berikut:

Aspek	Kriteria	Masukan Guru / Teman
Pemilihan Platform	Tepat dan sesuai target <i>audiens</i>	Perlu lebih spesifik dalam memilih platform yang cocok untuk konten edukasi.
Kualitas Konten	Menarik dan informatif	Bisa ditambahkan elemen visual yang lebih menarik agar lebih <i>engaging</i> .
Strategi Promosi	Efektif menjangkau <i>audiens</i>	Bagus! Namun, bisa diperkuat dengan kolaborasi dengan akun lain atau <i>influencer</i> lokal.

MEDIA PEMBELAJARAN

1. Bahan Bacaan

No	Judul Bahan Bacaan	Deskripsi	Link
1	<i>Produksi Konten Digital</i>	Membahas bagaimana berbagai platform dan teknologi digital memungkinkan individu, komunitas, dan organisasi untuk memproduksi konten secara lebih efisien, mendistribusikannya ke <i>audiens</i> yang lebih luas, serta memfasilitasi partisipasi aktif dan kolaborasi dalam proses kreatif.	Produksi Konten Digital https://s.id/vSblh 
2	<i>Tren Diseminasi Konten Audio on Demand melalui Podcast</i>	Jurnal ini membahas tren peningkatan akses terhadap konten <i>audio on demand</i> di Indonesia, khususnya <i>podcast</i> , yang semakin diminati karena fleksibilitasnya dalam konsumsi konten.	Tren Diseminasi Konten Audio on Demand https://s.id/vnxc5 

2. Tutorial dan Platform Analitik untuk Media Sosial

No	Aplikasi	Deskripsi	Link
1	Google Analytics - Official Site	Panduan resmi dari Google untuk memahami dan menggunakan Google Analytics dalam menganalisis trafik dan engagement di website.	Google Analytics
2	Instagram Insights - Help Center	Dokumentasi resmi Instagram yang menjelaskan cara menggunakan Insights untuk menganalisis performa konten di Instagram.	Instagram Insights
3	Hootsuite	Alat manajemen media sosial yang dilengkapi fitur analitik untuk melacak performa konten di berbagai platform.	Hootsuite
4	Buffer	Platform yang memungkinkan perencanaan, publikasi, dan analisis performa konten media sosial.	Buffer

3. Video Pendukung

No	Judul	Deskripsi	Link
1	Produksi & Diseminasi Konten	Media Digital Untuk Produksi & Diseminasi Konten, Partisipasi, & Kolaborasi	Produksi & Diseminasi Konten
2	7 Tips Membangun Channel YouTube 2024 untuk Pemula	Panduan lengkap untuk membuat dan mengembangkan channel YouTube dari nol dengan strategi terkini.	Membangun Channel YouTube

No	Judul	Deskripsi	Link
3	5 Cara Bikin Konten TikTok Menarik untuk Pemula	Tips efektif dalam membuat konten TikTok yang menarik dan berpotensi viral.	Bikin Konten TikTok Menarik

4. Aplikasi Digital untuk Media Sosial

No	Nama Aplikasi	Deskripsi Singkat	Link Akses
1	YouTube	Platform berbagi video untuk konten edukatif, hiburan, dan pemasaran digital.	YouTube
2	Instagram & Stories	Media sosial berbasis foto dan video dengan fitur Stories untuk interaksi cepat.	Instagram & Stories
3	Facebook	Jejaring sosial yang memungkinkan berbagi konten, live streaming, dan komunitas.	Facebook
4	TikTok	Platform berbasis video pendek dengan algoritma unik untuk meningkatkan engagement.	TikTok

5. Aplikasi Digital untuk Asesmen Pembelajaran

No	Nama Aplikasi	Deskripsi Singkat	Link Akses
1	Padlet	Platform kolaboratif untuk diskusi, brainstorming, dan asesmen formatif berbasis visual.	Padlet
2	Jamboard	Papan tulis digital interaktif untuk kerja sama dan asesmen kreatif.	Jamboard
3	Quizizz	Aplikasi kuis interaktif dengan gamifikasi untuk evaluasi pembelajaran.	Quizizz
4	Kahoot!	Platform kuis berbasis permainan yang meningkatkan partisipasi belajar.	Kahoot!
5	Google Forms	Alat survei dan asesmen online untuk mengumpulkan data dan membuat kuis otomatis.	Google Forms
6	LMS	Sistem manajemen pembelajaran untuk mengelola, mendistribusikan, dan menilai materi pembelajaran.	classroom / moodle



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
PUSAT KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN