

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
BERBASIS OUTCOME-BASED EDUCATION (OBE)
MATA KULIAH MODEL DAN INOVASI PEMBELAJARAN EKONOMI

I. IDENTITAS MATA KULIAH

Komponen	Keterangan
Perguruan Tinggi	Universitas Lampung
Fakultas	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	S1 Pendidikan Ekonomi
Nama Mata Kuliah	Model dan Inovasi Pembelajaran Ekonomi
Kode Mata Kuliah	KEK625205
Rumpun Mata Kuliah	Pedagogik/Pembelajaran Ekonomi
Bobot	3 SKS
Semester	Ganjil
Status Mata Kuliah	Wajib Program Studi
Dosen Pengampu	Dr. Pujiati, S.Pd., dan Dr. Meyta Pritandari, M.Pd.
Tahun Akademik	2026/2027

II. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah **Model dan Inovasi Pembelajaran Ekonomi** dirancang untuk membekali mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Ekonomi dengan kemampuan memahami, menganalisis, memilih, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi berbagai model serta inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, karakteristik materi ekonomi, perkembangan teknologi, tuntutan pembelajaran abad ke-21, dan kebutuhan pendidikan masa kini.

Kajian mata kuliah meliputi hakikat model dan inovasi pembelajaran, teori belajar, pembelajaran berpusat pada mahasiswa/peserta didik, cooperative learning, collaborative learning, problem-based learning, project-based learning, inquiry, discovery, contextual learning, experiential learning, case method, team-based learning/project, flipped classroom, blended learning, pembelajaran berdiferensiasi, pembelajaran inklusif, gamifikasi, simulasi ekonomi, pemanfaatan teknologi digital dan artificial intelligence, serta asesmen autentik dan Higher Order Thinking Skills (HOTS).

Pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan **Outcome-Based Education (OBE)** melalui prinsip constructive alignment, yaitu keterkaitan antara capaian pembelajaran, aktivitas pembelajaran, pengalaman belajar, dan asesmen.

Metode pembelajaran utama adalah **case method dan team-based project**. Mahasiswa diarahkan untuk menganalisis permasalahan nyata pembelajaran ekonomi, merumuskan alternatif solusi, mengambil keputusan pedagogis berdasarkan bukti, serta menghasilkan prototipe inovasi pembelajaran ekonomi secara kolaboratif.

Produk akhir mata kuliah berupa **prototipe inovasi pembelajaran ekonomi** yang dapat berupa model pembelajaran, perangkat pembelajaran, media digital, LKPD, modul ajar, asesmen HOTS, simulasi, gamifikasi, atau kombinasi berbagai komponen tersebut.

III. LANDASAN PEMBELAJARAN BERBASIS OBE

Rancangan mata kuliah menggunakan alur:

CPL → CPMK → Sub-CPMK → Bahan Kajian → Aktivitas Pembelajaran → Pengalaman Belajar → Asesmen → Bukti Capaian

Prinsip utama:

1. berorientasi pada capaian;
2. student-centered learning;
3. active learning;
4. collaborative learning;
5. authentic assessment;
6. continuous feedback;
7. reflective learning;
8. constructive alignment.

Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya dituntut **mengetahui model pembelajaran**, tetapi mampu:

- menganalisis masalah pembelajaran;
- memilih model yang tepat;
- memberikan argumentasi berdasarkan teori;
- merancang inovasi;
- mengembangkan produk;
- menguji produk;
- melakukan revisi;
- mengomunikasikan produk;
- mengevaluasi efektivitas inovasi.

IV. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)

Rancangan CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah:

Kode Capaian Pembelajaran Lulusan

CPL- 1 Mampu menunjukkan sikap profesional, bertanggung jawab, etis, adaptif, dan menjunjung tinggi integritas akademik.

CPL- 2 Menguasai konsep pedagogik, teori belajar, model pembelajaran, media, teknologi, dan asesmen dalam pendidikan ekonomi.

Kode Capaian Pembelajaran Lulusan

CPL- 3 Mampu menganalisis permasalahan pembelajaran ekonomi berdasarkan teori, data, dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

CPL- 4 Mampu merancang dan mengembangkan pembelajaran ekonomi yang inovatif, kontekstual, inklusif, berpusat pada peserta didik, dan berorientasi HOTS.

CPL- 5 Mampu memanfaatkan teknologi digital secara kreatif, efektif, etis, dan bertanggung jawab dalam pembelajaran ekonomi.

CPL- 6 Mampu berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis, kreatif, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan dalam konteks pendidikan ekonomi.

V. CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

Setelah mengikuti mata kuliah Model dan Inovasi Pembelajaran Ekonomi, mahasiswa mampu:

CPMK-1

Menjelaskan dan menganalisis konsep, landasan, karakteristik, prinsip, kelebihan, keterbatasan, dan perkembangan model serta inovasi pembelajaran ekonomi.

CPMK-2

Menganalisis dan mengevaluasi kesesuaian berbagai model pembelajaran dengan karakteristik peserta didik, materi ekonomi, tujuan pembelajaran, lingkungan belajar, dan perkembangan teknologi.

CPMK-3

Merancang model dan inovasi pembelajaran ekonomi yang aktif, kontekstual, kolaboratif, inklusif, berbasis teknologi, dan berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi.

CPMK-4

Mengembangkan dan menguji prototipe inovasi pembelajaran ekonomi melalui team-based project berdasarkan permasalahan nyata.

CPMK-5

Mempresentasikan, mempertahankan, mengevaluasi, dan merefleksikan produk inovasi pembelajaran ekonomi berdasarkan bukti, umpan balik, dan kriteria pedagogis.

VI. SUB-CPMK

Kode	Sub-CPMK
Sub-CPMK-1	Mahasiswa mampu menjelaskan hakikat, tujuan, prinsip, dan karakteristik model serta inovasi pembelajaran ekonomi.
Sub-CPMK-2	Mahasiswa mampu menganalisis hubungan teori belajar dengan pemilihan model pembelajaran ekonomi.
Sub-CPMK-3	Mahasiswa mampu membandingkan model pembelajaran berpusat pada peserta didik, cooperative learning, dan collaborative learning.

Kode	Sub-CPMK
Sub-CPMK-4	Mahasiswa mampu menganalisis penerapan PBL, PjBL, inquiry, discovery, dan contextual learning dalam pembelajaran ekonomi.
Sub-CPMK-5	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip case method dan team-based project dalam pemecahan masalah pembelajaran ekonomi.
Sub-CPMK-6	Mahasiswa mampu mengevaluasi penerapan flipped classroom, blended learning, hybrid learning, dan digital learning.
Sub-CPMK-7	Mahasiswa mampu menganalisis pemanfaatan gamifikasi, simulasi, multimedia, LMS, dan AI dalam pembelajaran ekonomi.
Sub-CPMK-8	Mahasiswa mampu menganalisis pembelajaran berdiferensiasi dan inklusif dalam konteks pendidikan ekonomi.
Sub-CPMK-9	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menganalisis masalah nyata dalam pembelajaran ekonomi.
Sub-CPMK-10	Mahasiswa mampu merumuskan solusi inovatif berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik.
Sub-CPMK-11	Mahasiswa mampu merancang prototipe model/inovasi pembelajaran ekonomi secara kolaboratif.
Sub-CPMK-12	Mahasiswa mampu mengembangkan perangkat, media, aktivitas pembelajaran, dan asesmen yang terintegrasi.
Sub-CPMK-13	Mahasiswa mampu melakukan peer review/validasi dan memperbaiki produk berdasarkan umpan balik.
Sub-CPMK-14	Mahasiswa mampu melakukan simulasi atau microteaching terhadap inovasi pembelajaran yang dikembangkan.
Sub-CPMK-15	Mahasiswa mampu mempresentasikan dan mempertahankan produk inovasi pembelajaran berdasarkan argumentasi ilmiah.
Sub-CPMK-16	Mahasiswa mampu melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pengembangan inovasi pembelajaran ekonomi.

VII. PEMETAAN CPL DAN CPMK

CPMK CPL-1 CPL-2 CPL-3 CPL-4 CPL-5 CPL-6

CPMK-1	✓	✓			
CPMK-2	✓	✓	✓	✓	✓
CPMK-3	✓	✓	✓	✓	✓
CPMK-4 ✓	✓	✓	✓	✓	✓
CPMK-5 ✓	✓	✓	✓	✓	✓

VIII. BAHAN KAJIAN

1. Konsep Dasar Model dan Inovasi Pembelajaran

- pengertian model pembelajaran;
- pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model;
- teori belajar;
- konstruktivisme;
- student-centered learning;
- active learning;
- inovasi pendidikan;
- karakteristik inovasi pembelajaran ekonomi.

2. Model Pembelajaran Aktif dan Kolaboratif

- cooperative learning;
- collaborative learning;
- problem solving;
- discussion;
- peer learning;
- experiential learning.

3. Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Proyek

- Problem-Based Learning;
- Project-Based Learning;
- inquiry;
- discovery;
- contextual learning;
- experiential learning.

4. Case Method dan Team-Based Project

- konsep case method;
- karakteristik kasus;
- analisis kasus;
- pengambilan keputusan;
- team-based learning;
- team-based project;
- pembagian peran;
- collaborative problem solving.

5. Inovasi Pembelajaran Digital

- blended learning;
- hybrid learning;
- flipped classroom;
- LMS;
- multimedia;
- interactive learning;
- microlearning;
- digital storytelling.

6. Gamifikasi dan Simulasi Ekonomi

- konsep gamifikasi;
- game-based learning;
- economic simulation;
- market simulation;
- role play;
- decision-making simulation.

7. AI dalam Pembelajaran Ekonomi

- generative AI;
- AI sebagai learning assistant;
- AI untuk pengembangan materi;
- AI untuk asesmen;
- AI literacy;
- etika dan integritas akademik.

8. Pembelajaran Berdiferensiasi dan Inklusif

- diferensiasi konten;
- diferensiasi proses;
- diferensiasi produk;
- learner diversity;
- inclusive learning;
- Universal Design for Learning.

9. HOTS dan Literasi Ekonomi

- critical thinking;
- creative thinking;

- problem solving;
- decision making;
- economic reasoning;
- economic literacy;
- digital literacy.

10. Asesmen Pembelajaran Ekonomi

- assessment for learning;
- assessment as learning;
- assessment of learning;
- asesmen autentik;
- asesmen kinerja;
- portfolio;
- peer assessment;
- self-assessment;
- rubrik;
- asesmen HOTS.

IX. BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN

Pembelajaran menggunakan:

1. kuliah interaktif;
2. flipped classroom;
3. case method;
4. team-based learning;
5. team-based project;
6. problem-based learning;
7. project-based learning;
8. small group discussion;
9. inquiry;
10. simulation;
11. workshop;
12. microteaching;
13. peer review;
14. presentation;
15. reflective learning.

X. RENCANA PEMBELAJARAN 16 PERTEMUAN

Minggu	Sub-CPMK	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Asesmen
1	1	Orientasi, OBE, model dan inovasi pembelajaran ekonomi	Kuliah interaktif, flipped learning	Memahami RPS, menganalisis kebutuhan belajar, menyusun learning goals	Refleksi awal
2	2	Teori belajar dan pemilihan model pembelajaran	Case method	Menganalisis kasus ketidaksesuaian model dengan karakteristik siswa	Aktivitas partisipatif
3	3	Student-centered, cooperative dan collaborative learning	SGD, jigsaw	Membandingkan model dan merancang aktivitas ekonomi	Tugas 1
4	4	PBL, PjBL, inquiry, discovery	Case method, simulation	Menganalisis kasus dan menentukan model penyelesaian	Aktivitas
5	5	Case method dan team-based project	Team-based learning	Memecahkan kasus pembelajaran ekonomi dan mempertahankan Keputusan	Case method
6	6	Flipped, blended, hybrid dan digital learning	Workshop	Mendesain skenario pembelajaran digital	Tugas 2
7	7–8	Gamifikasi, simulasi, AI, diferensiasi dan inklusi	Demonstration, workshop	Mengevaluasi inovasi dan menentukan ide proyek	Proposal proyek
8	1–5	UTS	Case-based assessment	Menganalisis kasus komprehensif dan menyusun solusi	UTS 15%
9	9	Identifikasi masalah pembelajaran ekonomi	Team-based project	Melakukan observasi/desk study/wawancara dan merumuskan problem statement	Logbook
10	10	Analisis kebutuhan dan perancangan solusi	Project workshop	Menyusun problem tree, need analysis, tujuan dan indicator	Draft desain
11	11	Desain model/inovasi	Team-based project	Merancang sintaks, aktivitas, media dan skenario pembelajaran	Draft produk
12	12	Pengembangan perangkat, media dan asesmen	Project workshop	Mengembangkan prototype, LKPD, media dan asesmen HOTS	Produk tahap I

Minggu	Sub-CPMK	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Asesmen
13	13	Validasi dan peer review	Peer assessment	Menguji produk kelompok lain dan memberikan feedback	Peer review
14	14	Microteaching dan uji coba	Simulation	Melakukan simulasi implementasi inovasi	Produk tahap II
15	15–16	Presentasi dan refleksi proyek	Project presentation	Mempertahankan produk, menjawab pertanyaan dan melakukan refleksi	Produk 35% + aktivitas 15%
16	CPMK 1–5	UAS	Comprehensive case/reflection	Menganalisis kasus baru dan merefleksikan kompetensi yang diperoleh	UAS 20%

XI. CASE METHOD

Kasus Pembelajaran

Mahasiswa diberikan kasus:

Sebuah kelas XI SMA memiliki tingkat partisipasi yang rendah dalam pembelajaran ekonomi. Pembelajaran masih didominasi ceramah. Peserta didik mampu menghafal konsep inflasi, pengangguran, kebijakan moneter, dan kebijakan fiskal, tetapi mengalami kesulitan ketika diminta menganalisis berita ekonomi, menggunakan data, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan.

Guru ingin mengembangkan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, kolaboratif, dan berbasis teknologi.

Pertanyaan kasus

1. Apa masalah utama pembelajaran?
2. Apa akar masalahnya?
3. Model pembelajaran apa yang paling sesuai?
4. Mengapa model tersebut dipilih?
5. Bagaimana model tersebut diterapkan pada materi ekonomi?
6. Bagaimana teknologi dapat digunakan?
7. Bagaimana mengembangkan aktivitas HOTS?
8. Bagaimana keberhasilan pembelajaran diukur?

Proses Case Method

Identify → Analyze → Search Evidence → Generate Alternatives → Decide → Defend → Reflect

Mahasiswa harus membuat keputusan berdasarkan teori dan bukti ilmiah, bukan sekadar memberikan opini.

XII. TEAM-BASED PROJECT

Judul Proyek

“Pengembangan Prototipe Inovasi Pembelajaran Ekonomi untuk Menyelesaikan Permasalahan Pembelajaran Nyata”

Tujuan

Mahasiswa mampu menghasilkan inovasi pembelajaran ekonomi yang:

- relevan;
- inovatif;
- kontekstual;
- berbasis kebutuhan peserta didik;
- memanfaatkan teknologi;
- berorientasi HOTS;
- layak diterapkan.

Tahapan Proyek

1. Identify

Mengidentifikasi masalah pembelajaran.

2. Analyze

Menganalisis penyebab masalah.

3. Design

Merancang solusi.

4. Develop

Mengembangkan prototype.

5. Validate

Melakukan peer review/validasi.

6. Revise

Melakukan perbaikan.

7. Implement

Melakukan microteaching/simulasi.

8. Present

Mempresentasikan produk.

9. Reflect

Merefleksikan proses dan hasil.

XIII. PRODUK AKHIR PROYEK

Setiap kelompok menghasilkan:

1. problem statement;
2. analisis kebutuhan;
3. landasan teori;
4. desain model/inovasi;
5. sintaks pembelajaran;
6. modul ajar/perangkat pembelajaran;
7. LKPD;
8. media pembelajaran;
9. aktivitas peserta didik;
10. instrumen asesmen;
11. rubrik penilaian;
12. video microteaching;
13. laporan validasi;
14. produk akhir;
15. presentasi/pitching;
16. refleksi.

XIV. PEMBAGIAN PERAN DALAM TIM

Setiap tim terdiri atas 4–5 mahasiswa.

Peran	Tanggung Jawab
Project Manager	Mengkoordinasikan proyek
Learning Designer	Merancang model dan aktivitas
Economic Content Specialist	Menjamin ketepatan substansi ekonomi
Technology/Media Specialist	Mengembangkan media/teknologi
Assessment Specialist	Mengembangkan asesmen dan rubrik

Peran dapat dirotasi untuk memastikan seluruh mahasiswa memperoleh pengalaman yang seimbang.

XV. PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA

Pengalaman belajar dirancang dalam siklus:

EXPLORE

Mahasiswa membaca, mengamati, mencari informasi, dan mengeksplorasi masalah.

ANALYZE

Mahasiswa menganalisis kasus dan data.

DESIGN

Mahasiswa merancang solusi.

DEVELOP

Mahasiswa menghasilkan prototype.

TEST

Mahasiswa melakukan simulasi/uji coba.

FEEDBACK

Mahasiswa mendapatkan feedback.

REVISE

Mahasiswa memperbaiki produk.

PRESENT

Mahasiswa mempresentasikan dan mempertahankan produk.

REFLECT

Mahasiswa mengevaluasi pengalaman belajar.

XVI. SISTEM PENILAIAN

Komposisi nilai akhir:

Komponen	Bobot Metode	Keterangan
Produk Team-Based Project	35%	Product/Performance Assessment Case/Project
Aktivitas Partisipatif	15%	Observation/Participation Rubric Case Method
Kuis	5%	Written/Online Test Individual
UTS	15%	Case-Based Test Individual
UAS	20%	Comprehensive Case/Reflection Individual
Rata-rata Tugas	10%	Assignment Assessment Individual/Group
TOTAL	100%	

Pemenuhan IKU 7

Produk = 35%

Aktivitas Partisipatif = 15%

=

50%

Dengan demikian, 50% bobot nilai akhir secara eksplisit berasal dari **case method/team-based project**, sesuai persyaratan IKU 7.

XVII. RUBRIK PRODUK TEAM-BASED PROJECT – 35%

Kriteria	Bobot
Ketepatan identifikasi masalah	10%
Kedalaman analisis masalah	10%
Kesesuaian landasan teori	10%
Inovasi/orisinalitas	15%
Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	10%
Ketepatan desain model pembelajaran	15%
Integrasi teknologi/media	10%
Kualitas aktivitas pembelajaran	5%
Kualitas asesmen/HOTS	10%
Kelayakan implementasi	5%
TOTAL	100%

Skala Rubrik**4 = Sangat Baik**

Produk sangat relevan, inovatif, berbasis teori, layak diterapkan, terintegrasi, dan didukung bukti.

3 = Baik

Produk relevan dan layak, tetapi masih terdapat bagian yang dapat dikembangkan.

2 = Cukup

Produk memiliki gagasan yang relevan tetapi terdapat kelemahan dalam desain atau keterpaduan komponen.

1 = Kurang

Produk belum menunjukkan keterkaitan yang jelas antara masalah, teori, model, aktivitas, dan asesmen.

XVIII. RUBRIK AKTIVITAS PARTISIPATIF – 15%

Indikator	Bobot
Persiapan membaca sumber	15%
Keaktifan dalam diskusi	20%
Kualitas argumentasi	20%
Penggunaan bukti/data	15%
Kemampuan merespons pendapat	10%
Kolaborasi	10%
Refleksi	10%
TOTAL	100%

XIX. KUIS – 5%

Kuis digunakan untuk memastikan penguasaan konsep dasar.

Bentuk:

- pilihan ganda berbasis kasus;
- short answer;
- analisis stimulus;
- matching;
- pertanyaan HOTS.

XX. UTS – 15%

UTS berbentuk **case-based assessment**.

Mahasiswa diberikan kasus pembelajaran ekonomi kemudian diminta:

1. mengidentifikasi masalah;
2. menganalisis penyebab;
3. memilih model pembelajaran;
4. membandingkan alternatif;
5. memberikan argumentasi;
6. merancang solusi.

XXI. UAS – 20%

UAS berbentuk:

Comprehensive Case Analysis and Reflection

Mahasiswa mendapatkan kasus baru yang belum digunakan selama perkuliahan.

Mahasiswa diminta:

1. menganalisis masalah;
2. memilih model;
3. menyusun argumentasi;
4. mengembangkan solusi;
5. mengintegrasikan teknologi;
6. menyusun asesmen;
7. memberikan refleksi terhadap proses pembelajaran selama satu semester.

XXII. TUGAS – 10%

Tugas terdiri atas:

Tugas Output

Tugas 1 Critical review artikel

Tugas 2 Analisis kasus

Tugas 3 Comparative analysis model pembelajaran

Tugas 4 Desain aktivitas pembelajaran ekonomi

Tugas 5 Pengembangan asesmen HOTS

Nilai tugas dihitung sebagai **rata-rata tugas sebesar 10%**.

XXIII. MATRIKS ASESMEN CPMK

CPMK Aktivitas Tugas Kuis UTS Produk UAS

CPMK-1 ✓	✓	✓	✓		✓
CPMK-2 ✓	✓	✓	✓	✓	✓
CPMK-3 ✓	✓			✓	✓
CPMK-4 ✓	✓			✓	✓
CPMK-5 ✓	✓			✓	✓

XXIV. PEMETAAN SUB-CPMK DAN PERTEMUAN

Sub-CPMK	Pertemuan
-----------------	------------------

Sub-CPMK-1	1
Sub-CPMK-2	2
Sub-CPMK-3	3
Sub-CPMK-4	4
Sub-CPMK-5	5
Sub-CPMK-6	6
Sub-CPMK-7	7
Sub-CPMK-8	7
Sub-CPMK-9	9
Sub-CPMK-10	9–10
Sub-CPMK-11	11
Sub-CPMK-12	12
Sub-CPMK-13	13
Sub-CPMK-14	14
Sub-CPMK-15	15
Sub-CPMK-16	15–16

XXV. KONTRAK PERKULIAHAN

1. Kehadiran

Mahasiswa wajib mengikuti perkuliahan sesuai ketentuan akademik perguruan tinggi dan mengikuti seluruh aktivitas pembelajaran.

2. Kesiapan Belajar

Mahasiswa wajib:

- membaca bahan sebelum perkuliahan;
- membawa sumber yang relevan;
- mempersiapkan pertanyaan;
- mengerjakan aktivitas pra-kelas.

3. Partisipasi

Partisipasi tidak hanya diukur dari frekuensi berbicara, tetapi dari:

- kualitas gagasan;

- relevansi argumentasi;
- penggunaan bukti;
- kemampuan mendengarkan;
- kemampuan menanggapi;
- kontribusi dalam kelompok.

4. Team-Based Project

Setiap mahasiswa wajib berkontribusi dalam proyek.

Kontribusi didokumentasikan melalui:

- logbook;
- pembagian tugas;
- progress report;
- peer assessment.

5. Case Method

Mahasiswa wajib:

membaca → memahami → menganalisis → mencari bukti → mengembangkan alternatif → mengambil keputusan → mempertahankan keputusan.

6. Integritas Akademik

Mahasiswa dilarang melakukan:

- plagiarisme;
- fabrikasi data;
- manipulasi sumber;
- copy-paste tanpa atribusi;
- penggunaan karya orang lain sebagai karya sendiri.

7. Penggunaan Artificial Intelligence

AI dapat digunakan sebagai alat bantu untuk:

- brainstorming;
- mencari alternatif;
- menyusun pertanyaan;
- membantu pengembangan ide;
- memeriksa struktur tulisan.

Namun mahasiswa wajib memverifikasi seluruh informasi dan tetap bertanggung jawab terhadap karya yang dikumpulkan.

8. Revisi

Produk proyek dapat direvisi berdasarkan:

- feedback dosen;
- peer review;
- hasil microteaching;
- evaluasi anggota kelompok.

9. Pengumpulan Tugas

Tugas dikumpulkan melalui LMS/platform yang ditetapkan dosen.

10. Komunikasi

Seluruh komunikasi akademik harus:

- santun;
- profesional;
- menghargai perbedaan;
- berbasis argumentasi;
- tidak menyerang pribadi.

XXVI. LOGBOOK TEAM-BASED PROJECT

Minggu	Aktivitas	Penanggung Jawab	Output	Kendala	Solusi
9	Identifikasi masalah	Semua anggota	Problem statement		
10	Analisis kebutuhan	A, B	Need analysis		
11	Desain	B, C	Blueprint		
12	Pengembangan	Semua	Prototype		
13	Peer review	Semua	Feedback		
14	Microteaching	C, D	Video		
15	Finalisasi	Semua	Produk final		

XXVII. PEER ASSESSMENT

Indikator	Bobot
Kehadiran dan keterlibatan	20%
Kontribusi ide	20%
Penyelesaian pekerjaan	20%
Kualitas pekerjaan	20%
Komunikasi dan kolaborasi	10%

Indikator	Bobot
Tanggung jawab	10%
TOTAL	100%

Peer assessment digunakan sebagai salah satu bukti untuk memastikan bahwa nilai produk kelompok tidak mengabaikan kontribusi individual.

XXVIII. PORTOFOLIO MAHASISWA

Setiap mahasiswa menyusun e-portfolio yang berisi:

1. refleksi awal;
2. critical review;
3. analisis kasus;
4. hasil diskusi;
5. desain model;
6. dokumentasi kontribusi proyek;
7. peer feedback;
8. prototype;
9. hasil microteaching;
10. produk final;
11. refleksi akhir.

XXIX. INDIKATOR KEBERHASILAN PEMBELAJARAN

Pembelajaran dianggap berhasil apabila:

1. mahasiswa mampu menjelaskan konsep utama model dan inovasi pembelajaran;
2. mahasiswa mampu menganalisis kasus pembelajaran ekonomi;
3. mahasiswa mampu memilih model berdasarkan kebutuhan;
4. mahasiswa mampu menghasilkan inovasi pembelajaran;
5. mahasiswa mampu mengembangkan asesmen HOTS;
6. mahasiswa mampu bekerja dalam tim;
7. mahasiswa mampu mempresentasikan produk;
8. mahasiswa mampu melakukan refleksi;
9. minimal 50% bobot nilai berasal dari case method dan team-based project.

XXX. RUJUKAN UTAMA

Buku

1. Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. McGraw-Hill.
2. Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of Teaching*. Pearson.
3. Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for Quality Learning at University*. Open University Press.
4. Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson.
5. Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategies and Models for Teachers: Teaching Content and Thinking Skills*. Pearson.
6. Prince, M. (2004). Does Active Learning Work? A Review of the Research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231.
7. Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House*, 83(2), 39–43.

XXXII. RUJUKAN JURNAL NASIONAL

1. Pendidikan dan Asesmen Ekonomi

Dahlan, D., Permana, L., & Oktariani, M. (2020). Teacher Competence and Difficulties in Constructing HOTS Instruments in Economics Subject. *Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 111–119.

DOI: 10.21831/cp.v39i1.28869.

Artikel ini relevan untuk bahan kajian asesmen HOTS karena membahas kompetensi dan kesulitan guru ekonomi dalam menyusun instrumen berpikir tingkat tinggi.

2. Case Method dan Project-Based Learning

Artikel nasional mengenai penerapan case method dan project-based learning menunjukkan bahwa kedua pendekatan tersebut dapat meningkatkan pembelajaran kolaboratif dan partisipatif di perguruan tinggi. Kajian tersebut juga menemukan bahwa implementasi case method dan project-based learning telah banyak dimasukkan ke dalam RPS sebagai respons terhadap tuntutan IKU.

XXXIII. RUJUKAN INTERNASIONAL/SCOPUS

1. Case Method dalam Pendidikan Ekonomi

Ray, M. (2018). Teaching economics using 'Cases' – Going beyond the 'Chalk-And-Talk' method. *International Review of Economics Education*, 27, 1–9.

Artikel ini digunakan sebagai rujukan penerapan case method dalam pembelajaran ekonomi karena menempatkan kasus sebagai sarana untuk menghubungkan konsep ekonomi dengan persoalan nyata dan mendorong mahasiswa melakukan analisis.

2. Team-Based Learning

Odell, K. E. (2018). Team-based learning and student performance: Preliminary evidence from a principles of macroeconomics classroom. *International Review of Economics Education*, 29, 44–58.

Artikel ini menjadi rujukan untuk penerapan team-based learning dalam pembelajaran ekonomi, khususnya dalam mengembangkan keterlibatan dan performa mahasiswa.

XXXIV. SUMBER PEMBELAJARAN DIGITAL

Mahasiswa diarahkan menggunakan:

- Google Scholar;
- Scopus;
- SINTA;
- GARUDA;
- ScienceDirect;
- DOAJ;
- perpustakaan digital perguruan tinggi;
- LMS vclass;
- sumber resmi Kementerian Pendidikan.

Mahasiswa dianjurkan menggunakan artikel **SINTA 1–2** dan **jurnal terindeks Scopus** sebagai sumber utama dalam tugas analisis dan pengembangan proyek.

XXXV. FORMULA NILAI AKHIR

Nilai akhir mahasiswa dihitung dengan rumus:

$$NA = (35\% \times \text{Produk}) + (15\% \times \text{Aktivitas Partisipatif}) + (5\% \times \text{Kuis}) + (15\% \times \text{UTS}) + (20\% \times \text{UAS}) + (10\% \times \text{Rata-rata Tugas})$$

atau:

$$NA = 0,35P + 0,15AP + 0,05K + 0,15UTS + 0,20UAS + 0,10T$$

Keterangan:

- **P** = Produk Team-Based Project
- **AP** = Aktivitas Partisipatif/Case Method
- **K** = Kuis
- **UTS** = Ujian Tengah Semester
- **UAS** = Ujian Akhir Semester
- **T** = Rata-rata Tugas

Bobot IKU 7:

$$\text{Produk } 35\% + \text{Aktivitas Partisipatif } 15\% = 50\%$$

XXXVI. PENUTUP

RPS Model dan Inovasi Pembelajaran Ekonomi berbasis OBE ini dirancang untuk menghasilkan calon guru ekonomi yang tidak hanya memahami berbagai model pembelajaran, tetapi mampu **menganalisis masalah, mengambil keputusan pedagogis, merancang inovasi, menghasilkan produk, menguji, merevisi, dan mengevaluasi pembelajaran ekonomi.**

Pembelajaran mengintegrasikan **case method** sebagai wahana pengembangan kemampuan berpikir kritis, analisis, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan argumentasi, sedangkan **team-based project** digunakan untuk mengembangkan kemampuan kolaborasi, kreativitas, komunikasi, manajemen proyek, dan menghasilkan produk nyata.

Dengan demikian, keterkaitan antara **CPL → CPMK → Sub-CPMK → bahan kajian → pengalaman belajar → asesmen → produk** dapat terlihat secara jelas dan dapat digunakan sebagai dasar dokumentasi implementasi pembelajaran berbasis OBE dan IKU 7.

Ringkasan desain:

OBE



Case Method 15%



Team-Based Project 35%



50% Evaluasi Berbasis Partisipasi dan Produk



Prototipe Inovasi Pembelajaran Ekonomi



Presentasi + Microteaching + Peer Review + Refleksi



Pencapaian CPMK