

KONTRAK PERKULIAHAN
MATA KULIAH MODEL DAN INOVASI PEMBELAJARAN EKONOMI
PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN EKONOMI

A. IDENTITAS PERKULIAHAN

Komponen	Keterangan
Program Studi	S1 Pendidikan Ekonomi
Mata Kuliah	Model dan Inovasi Pembelajaran Ekonomi
Kode Mata Kuliah	625205
Bobot	3 SKS
Semester	III
Tahun Akademik	2026/2027
Dosen Pengampu	Dr. Pujiati, M.Pd. dan Dr. Meyta Pritandari, M.Pd.
Ruang/Kelas	Online
Hari/Jam	Jumat, Pkl 07.30-09.30wib Kelas A, Pkl 09.40-12.00wib Kelas B, Pkl 15.40-18.00wib Kelas C.

B. DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah **Model dan Inovasi Pembelajaran Ekonomi** membekali mahasiswa dengan kemampuan memahami, menganalisis, memilih, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi berbagai model dan inovasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik, materi ekonomi, perkembangan teknologi, serta kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Perkuliahan dilaksanakan dengan pendekatan **Outcome-Based Education (OBE)** dan berpusat pada mahasiswa melalui **case method, team-based project, collaborative learning, simulation, peer review, dan reflective learning**.

Mahasiswa tidak hanya mempelajari teori model pembelajaran, tetapi diarahkan untuk menghasilkan **prototipe inovasi pembelajaran ekonomi** berdasarkan masalah nyata pembelajaran ekonomi.

C. TUJUAN KONTRAK PERKULIAHAN

Kontrak perkuliahan ini disusun sebagai kesepakatan bersama antara dosen dan mahasiswa mengenai:

1. tujuan dan capaian pembelajaran;
2. proses dan pengalaman belajar;
3. hak dan kewajiban dosen dan mahasiswa;
4. bentuk dan metode pembelajaran;
5. sistem penilaian;
6. mekanisme case method;
7. mekanisme team-based project;
8. etika akademik;
9. penggunaan teknologi dan AI;
10. tata tertib perkuliahan;
11. mekanisme pemberian umpan balik;
12. mekanisme penyelesaian kendala pembelajaran.

Kontrak ini menjadi pedoman pelaksanaan perkuliahan selama satu semester.

D. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa diharapkan mampu:

1. menganalisis konsep dan landasan model serta inovasi pembelajaran ekonomi;
2. memilih model pembelajaran sesuai karakteristik materi dan peserta didik;
3. menganalisis masalah nyata pembelajaran ekonomi;
4. merancang inovasi pembelajaran ekonomi;
5. mengembangkan prototipe inovasi pembelajaran;
6. menggunakan teknologi secara tepat dan bertanggung jawab;
7. mengembangkan asesmen yang berorientasi HOTS;
8. bekerja secara kolaboratif dalam tim;
9. mempresentasikan dan mempertahankan produk;
10. melakukan evaluasi dan refleksi terhadap inovasi pembelajaran.

E. PRINSIP PEMBELAJARAN

Perkuliahan dilaksanakan berdasarkan prinsip:

1. Outcome-Based Education

Seluruh aktivitas pembelajaran diarahkan pada pencapaian CPMK dan Sub-CPMK.

2. Student-Centered Learning

Mahasiswa menjadi aktor utama dalam proses pembelajaran.

3. Active Learning

Mahasiswa terlibat aktif dalam membaca, berdiskusi, menganalisis, merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi.

4. Collaborative Learning

Mahasiswa belajar melalui interaksi dan kerja sama dengan anggota kelompok.

5. Authentic Learning

Kasus dan proyek sedapat mungkin berasal dari permasalahan nyata pembelajaran ekonomi.

6. Continuous Improvement

Produk dan pemahaman mahasiswa dikembangkan melalui siklus:

feedback → revision → improvement.

F. METODE PEMBELAJARAN

Metode yang digunakan meliputi:

1. kuliah interaktif;
2. case method;
3. team-based project;
4. collaborative learning;
5. peer review;
6. simulation;
7. reflection.

G. CASE METHOD

Case method digunakan untuk mengembangkan kemampuan:

- berpikir kritis;
- analisis;
- pemecahan masalah;
- pengambilan keputusan;
- argumentasi;
- komunikasi;
- kolaborasi.

Tahapan Case Method

Mahasiswa mengikuti tahapan:

1. Read

Membaca dan memahami kasus.

2. Identify

Mengidentifikasi masalah utama.

3. Analyze

Menganalisis akar masalah.

4. Search

Mencari teori, data, dan bukti ilmiah.

5. Generate

Mengembangkan beberapa alternatif solusi.

6. Decide

Memilih solusi terbaik.

7. Defend

Mempertahankan keputusan melalui argumentasi.

8. Reflect

Mengevaluasi keputusan yang diambil.

H. ATURAN CASE METHOD

Mahasiswa wajib:

1. membaca kasus sebelum diskusi;
2. membawa sumber yang relevan;
3. menyampaikan pendapat berdasarkan bukti;
4. menghargai pendapat anggota lain;
5. tidak mendominasi diskusi;
6. memberikan kesempatan kepada anggota lain;
7. mengajukan pertanyaan kritis;
8. memberikan alternatif solusi;
9. mempertahankan argumentasi secara akademik;
10. membuat refleksi setelah diskusi.

Partisipasi dinilai berdasarkan **kualitas kontribusi**, bukan semata-mata jumlah mahasiswa berbicara.

I. TEAM-BASED PROJECT

Judul Proyek

Pengembangan Prototipe Inovasi Pembelajaran Ekonomi untuk Menyelesaikan Permasalahan Pembelajaran Nyata

Proyek dilaksanakan secara berkelompok.

Tujuan

Mahasiswa mampu menghasilkan produk inovasi pembelajaran ekonomi yang:

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

J. TAHAPAN TEAM-BASED PROJECT

Tahap 1 – Identifikasi Masalah

Mahasiswa menemukan permasalahan pembelajaran ekonomi.

Tahap 2 – Analisis Masalah

Mahasiswa menganalisis penyebab dan kebutuhan peserta didik.

Tahap 3 – Perancangan

Mahasiswa merancang solusi/model inovasi.

Tahap 4 – Pengembangan

Mahasiswa mengembangkan prototipe.

Tahap 5 – Peer Review

Produk ditelaah oleh kelompok lain.

Tahap 6 – Revisi

Mahasiswa memperbaiki produk berdasarkan feedback.

Tahap 7 – Microteaching

Mahasiswa melakukan simulasi implementasi.

Tahap 8 – Presentasi

Mahasiswa mempresentasikan produk akhir.

Tahap 9 – Refleksi

Mahasiswa mengevaluasi proses dan hasil proyek.

K. PEMBAGIAN KELOMPOK

Setiap kelompok terdiri atas **4–5 mahasiswa**.

Kelompok dibentuk pada awal pelaksanaan proyek.

Pembagian peran dapat meliputi:

1. Project Manager;
2. Learning Designer;
3. Economic Content Specialist;
4. Media/Technology Specialist;
5. Assessment Specialist.

Pembagian peran tidak bersifat permanen dan dapat dirotasi.

L. KEWAJIBAN ANGGOTA KELOMPOK

Setiap mahasiswa wajib:

1. berkontribusi terhadap proyek;
2. menyelesaikan bagian tugas yang diberikan;
3. mengikuti rapat kelompok;
4. memberikan ide;
5. membantu anggota lain;
6. menjaga komunikasi;
7. menyelesaikan pekerjaan tepat waktu;
8. mendokumentasikan kontribusi;
9. mengikuti peer review;
10. mengikuti presentasi dan microteaching.

Mahasiswa yang tidak berkontribusi dapat memperoleh nilai individual yang berbeda dari anggota kelompok lain berdasarkan bukti kontribusi dan peer assessment.

M. LOGBOOK PROYEK

Setiap kelompok wajib memiliki logbook.

Pertemuan Aktivitas		Anggota Output		Kendala Tindak Lanjut
9	Identifikasi masalah	Semua	Problem statement	
10	Analisis kebutuhan	A, B	Need analysis	
11	Desain inovasi	B, C	Blueprint	
12	Pengembangan produk	Semua	Prototype	
13	Peer review	Semua	Feedback	
14	Microteaching	C, D	Video	
15	Finalisasi	Semua	Produk akhir	

Logbook menjadi salah satu bukti proses pembelajaran berbasis proyek.

N. KEWAJIBAN DOSEN

Dosen berkewajiban:

1. menjelaskan RPS dan kontrak perkuliahan;
2. menjelaskan CPMK dan Sub-CPMK;
3. menyediakan bahan kajian;
4. memberikan kasus yang relevan;
5. memfasilitasi diskusi;
6. membimbing proyek;
7. memberikan feedback;
8. menyediakan rubrik penilaian;
9. memberikan penilaian secara transparan;
10. menjaga suasana belajar yang inklusif;
11. mendokumentasikan proses pembelajaran;
12. melakukan evaluasi pembelajaran pada akhir semester.

Dalam case method, dosen berperan terutama sebagai **fasilitator, coach, dan pemberi feedback**, bukan sebagai satu-satunya sumber informasi.

O. HAK MAHASISWA

Mahasiswa berhak:

1. memperoleh penjelasan mengenai RPS;
2. memperoleh penjelasan mengenai sistem penilaian;
3. memperoleh bahan pembelajaran;
4. memperoleh kesempatan bertanya;
5. memperoleh feedback;
6. memperoleh informasi perkembangan nilai;
7. memperoleh kesempatan melakukan perbaikan sesuai kebijakan dosen;
8. mendapatkan perlakuan yang adil;
9. menyampaikan kendala pembelajaran secara akademik;
10. memperoleh lingkungan belajar yang aman dan saling menghargai.

P. KEWAJIBAN MAHASISWA

Mahasiswa wajib:

1. mengikuti perkuliahan;
2. hadir tepat waktu;
3. mempersiapkan bahan sebelum perkuliahan;
4. aktif dalam diskusi;
5. mengerjakan tugas;
6. mengikuti case method;
7. berkontribusi dalam proyek;
8. menjaga integritas akademik;
9. menghargai dosen dan mahasiswa;
10. menggunakan sumber ilmiah;
11. mencantumkan sumber referensi;
12. bertanggung jawab terhadap pekerjaan yang dikumpulkan.

Q. KEHADIRAN

1. Kehadiran mengikuti ketentuan akademik perguruan tinggi.
2. Mahasiswa wajib mengikuti aktivitas pembelajaran secara aktif.
3. Kehadiran tidak hanya dimaknai sebagai keberadaan fisik, tetapi juga keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran.

4. Mahasiswa yang berhalangan hadir karena alasan yang dapat dipertanggungjawabkan wajib mengikuti mekanisme yang ditetapkan program studi/dosen.
5. Ketidakhadiran tidak menghilangkan kewajiban menyelesaikan aktivitas pembelajaran.

R. KETEPATAN WAKTU

Mahasiswa diharapkan:

- hadir tepat waktu;
- mengumpulkan tugas sesuai deadline;
- menyelesaikan tahapan proyek sesuai jadwal;
- memberikan respons pada aktivitas kelompok sesuai waktu yang disepakati.

Keterlambatan pengumpulan tugas mengikuti kebijakan yang disepakati pada awal semester.

S. SISTEM PENILAIAN

Komponen	Bobot
Produk Team-Based Project	35%
Aktivitas Partisipatif/Case Method	15%
Kuis	5%
UTS	15%
UAS	20%
Rata-rata Tugas	10%
TOTAL	100%

Komposisi tersebut memberikan:

35% Produk + 15% Aktivitas Partisipatif = 50%

sebagai bobot yang berasal dari pembelajaran berbasis proyek dan case method.

Hal ini sejalan dengan ketentuan IKU 7 bahwa minimal 50% bobot nilai akhir harus berdasarkan evaluasi case method dan/atau team-based project.

T. KRITERIA PENILAIAN

1. Produk Team-Based Project – 35%

Aspek penilaian:

1. identifikasi masalah;
2. analisis kebutuhan;
3. landasan teori;
4. kreativitas dan inovasi;
5. kesesuaian dengan karakteristik peserta didik;
6. kualitas desain pembelajaran;
7. integrasi teknologi;
8. kualitas aktivitas;
9. kualitas asesmen;
10. kelayakan implementasi.

2. Aktivitas Partisipatif – 15%

Aspek penilaian:

1. kesiapan;
2. keaktifan;
3. kualitas argumentasi;
4. penggunaan bukti;
5. kemampuan bertanya;
6. kemampuan memberikan respons;
7. kolaborasi;
8. refleksi.

3. Kuis – 5%

Mengukur penguasaan konsep dasar.

4. UTS – 15%

Berbasis analisis kasus.

5. UAS – 20%

Berbasis kasus komprehensif dan refleksi.

6. Tugas – 10%

Merupakan rata-rata tugas individu/kelompok yang diberikan selama semester.

U. UMPAN BALIK DAN REVISI

Feedback diberikan melalui:

1. feedback langsung;
2. komentar pada tugas;
3. diskusi kelas;
4. peer review;
5. konsultasi proyek;
6. simulasi prototipe;
7. refleksi.

Mahasiswa diberi kesempatan menggunakan feedback untuk meningkatkan kualitas produk sebelum penilaian akhir.

V. PEER ASSESSMENT

Penilaian antarteman digunakan untuk menilai kontribusi anggota kelompok.

Aspek	Bobot
Kehadiran dan keterlibatan	20%
Kontribusi ide	20%
Penyelesaian pekerjaan	20%
Kualitas hasil kerja	20%
Komunikasi dan kolaborasi	10%
Tanggung jawab	10%
Total	100%

Peer assessment harus dilakukan secara objektif dan berdasarkan bukti kontribusi.

W. INTEGRITAS AKADEMIK

Mahasiswa wajib menjaga integritas akademik.

Tindakan yang tidak diperbolehkan:

1. plagiarisme;
2. menyalin karya tanpa sumber;
3. memalsukan data;
4. memanipulasi hasil penelitian/observasi;

5. menggunakan karya mahasiswa lain;
6. membeli atau meminta orang lain mengerjakan tugas;
7. melakukan kecurangan pada ujian;
8. mencantumkan sumber yang tidak digunakan.

Pelanggaran ditangani sesuai peraturan akademik perguruan tinggi.

X. KEBIJAKAN PENGGUNAAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Artificial Intelligence dapat digunakan sebagai **alat bantu pembelajaran**, tetapi bukan pengganti kemampuan berpikir mahasiswa.

AI dapat digunakan untuk:

- brainstorming;
- mencari alternatif ide;
- menyusun pertanyaan;
- membantu membuat kerangka;
- memberikan alternatif aktivitas pembelajaran;
- membantu pengembangan media;
- membantu melakukan pengecekan bahasa.

Mahasiswa wajib:

1. memverifikasi informasi dari AI;
2. menggunakan sumber akademik yang dapat diverifikasi;
3. tidak memasukkan data pribadi atau data rahasia;
4. tidak menyerahkan output AI mentah sebagai karya pribadi;
5. tetap melakukan analisis sendiri;
6. mencantumkan penggunaan AI apabila dipersyaratkan;
7. bertanggung jawab terhadap seluruh isi tugas.

Penggunaan AI yang tidak bertanggung jawab tidak menghilangkan tanggung jawab akademik mahasiswa.

Y. ETIKA KOMUNIKASI

Selama perkuliahan mahasiswa wajib:

1. menggunakan bahasa yang santun;
2. menghargai pendapat berbeda;
3. mengkritik gagasan, bukan pribadi;

4. tidak melakukan diskriminasi;
5. tidak melakukan intimidasi;
6. tidak melakukan perundungan;
7. menjaga komunikasi dalam grup kelas;
8. menggunakan media sosial secara bertanggung jawab.

Perbedaan pendapat merupakan bagian dari proses akademik.

Z. PENGGUNAAN SUMBER BELAJAR

Mahasiswa diwajibkan menggunakan sumber yang kredibel, antara lain:

- buku akademik;
- jurnal nasional terakreditasi;
- jurnal internasional;
- artikel Scopus;
- SINTA;
- GARUDA;
- Google Scholar;
- sumber resmi pemerintah;
- data statistik resmi.

Untuk tugas akademik, mahasiswa dianjurkan menggunakan artikel ilmiah terbaru dan relevan.

BEBERAPA RUJUKAN SUMBER BELAJAR:

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.

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.

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.

AA. TUGAS PERKULIAHAN

Tugas yang diberikan meliputi:

Tugas 1 PERTEMUAN 2

Critical Review Model Pembelajaran

Mahasiswa mengkaji artikel ilmiah mengenai model pembelajaran.

Tugas 2 PERTEMUAN 3

Case Analysis

Mahasiswa menganalisis masalah pembelajaran ekonomi.

Tugas 3 PERTEMUAN 4

Comparative Model Analysis

Mahasiswa membandingkan minimal dua model pembelajaran.

Tugas 4 PERTEMUAN 5

Design of Learning Activity

Mahasiswa merancang aktivitas pembelajaran ekonomi.

Tugas 5 PERTEMUAN 6

HOTS Assessment Design

Mahasiswa menyusun instrumen dan rubrik asesmen HOTS.

Tugas Proyek PERTEMUAN 9-12

Mahasiswa mengembangkan prototipe inovasi pembelajaran ekonomi secara berkelompok.

AB. BENTUK PRODUK AKHIR

Produk akhir dapat berupa:

- model pembelajaran;
- modul ajar;
- LKPD;
- media digital;
- multimedia interaktif;
- video pembelajaran;
- simulasi ekonomi;
- gamifikasi;
- learning management system;
- flipped classroom design;
- blended learning design;
- perangkat asesmen HOTS;
- atau kombinasi beberapa produk tersebut.

Produk harus menunjukkan keterkaitan antara:

Masalah → Teori → Tujuan → Model → Aktivitas → Media → Asesmen → Evaluasi

AC. JADWAL PROYEK

Tahap	Waktu
Identifikasi masalah	Pertemuan 9
Analisis kebutuhan	Pertemuan 10
Desain Solusi	Pertemuan 10–11
Pengembangan produk	Pertemuan 11–12
Peer review	Pertemuan 13
Revisi	Pertemuan 13–14
Simulasi prototipe	Pertemuan 14
Finalisasi	Pertemuan 15
Presentasi produk	Pertemuan 15
Refleksi	Pertemuan 15–16

AD. MEDIA DAN PLATFORM PEMBELAJARAN

Perkuliahan menggunakan:

- GMEET DAN LMS VCLASS UNILA;

AE. MEKANISME PEMBELAJARAN PRA-KELAS

Sebelum perkuliahan mahasiswa:

1. membaca bahan;
2. menonton Video pembelajaran;
3. mencari artikel pendukung;
4. menjawab pertanyaan pemantik;
5. mempersiapkan pertanyaan;
6. mempersiapkan data untuk diskusi.

AF. MEKANISME PEMBELAJARAN SAAT KELAS

Pada saat perkuliahan:

1. dosen memberikan stimulus;
2. mahasiswa mengidentifikasi masalah;

3. mahasiswa berdiskusi;
4. mahasiswa menganalisis;
5. mahasiswa mengembangkan solusi;
6. mahasiswa mempresentasikan hasil;
7. mahasiswa mendapatkan feedback;
8. dosen memberikan penguatan konsep.

AG. MEKANISME PEMBELAJARAN PASCA-KELAS

Setelah perkuliahan mahasiswa:

1. menyelesaikan tugas;
2. memperbaiki hasil diskusi;
3. mengembangkan proyek;
4. mencari referensi;
5. menulis refleksi;
6. mengunggah hasil pada LMS;
7. mempersiapkan pembelajaran berikutnya.

AH. PORTOFOLIO MAHASISWA

Mahasiswa menyimpan bukti pembelajaran dalam e-portfolio yang meliputi:

1. refleksi awal;
2. hasil critical review;
3. analisis kasus;
4. tugas;
5. hasil diskusi;
6. desain inovasi;
7. logbook;
8. peer review;
9. prototype;
10. video microteaching;
11. produk akhir;
12. refleksi akhir.

AI. PENYELESAIAN MASALAH PERKULIAHAN

Apabila mahasiswa mengalami kendala:

Tahap 1

Mahasiswa menyampaikan kendala kepada dosen secara langsung atau melalui media komunikasi akademik.

Tahap 2

Dosen dan mahasiswa mencari solusi.

Tahap 3

Jika belum terselesaikan, masalah dapat dikomunikasikan kepada koordinator mata kuliah/program studi.

Penyelesaian dilakukan secara dialogis dan berdasarkan ketentuan akademik.

AJ. KESEPAKATAN PEMBELAJARAN

Dosen dan mahasiswa sepakat bahwa:

1. pembelajaran merupakan tanggung jawab bersama;
2. mahasiswa menjadi aktor utama dalam proses belajar;
3. dosen berperan sebagai fasilitator dan pembimbing;
4. seluruh tugas harus dikerjakan dengan integritas;
5. seluruh anggota kelompok wajib berkontribusi;
6. feedback digunakan untuk memperbaiki pembelajaran;
7. penilaian dilakukan berdasarkan rubrik;
8. mahasiswa memiliki kesempatan untuk bertanya dan memperoleh klarifikasi;
9. perbedaan pendapat dihargai;
10. seluruh aktivitas diarahkan untuk mencapai CPMK.

AK. KOMITMEN BERSAMA

Dosen berkomitmen:

“Saya akan memfasilitasi pembelajaran secara terbuka, adil, interaktif, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi mahasiswa. Saya akan memberikan feedback dan membimbing mahasiswa dalam proses pengembangan kemampuan serta produk inovasi pembelajaran.”

Mahasiswa berkomitmen:

“Saya akan mengikuti pembelajaran secara aktif, bertanggung jawab terhadap tugas individu dan kelompok, menjaga integritas akademik, menghargai dosen dan teman, serta berusaha mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.”

AL. PERSETUJUAN KONTRAK PERKULIAHAN

Kontrak perkuliahan ini dibahas pada awal semester dan menjadi kesepakatan bersama antara dosen dan mahasiswa.

Perubahan terhadap kontrak perkuliahan hanya dapat dilakukan berdasarkan kesepakatan dan tidak bertentangan dengan ketentuan akademik perguruan tinggi.

Dosen Pengampu

Nama : Dr. Pujiati, M.Pd.
NIP : 197708082006042001

Tanda tangan :

Perwakilan Mahasiswa

Nama :
NPM :

Tanda tangan :

LAMPIRAN: RINGKASAN KESEPAKATAN PENILAIAN

Komponen	Bobot
Produk Team-Based Project	35%
Aktivitas Partisipatif/Case Method	15%
Kuis	5%
UTS	15%
UAS	20%
Rata-rata Tugas	10%
TOTAL	100%

Komitmen IKU 7

Case Method = 15%

Team-Based Project = 35%

Total = 50%