	Universitas Negeri Surabaya S2 Pendidikan Ekonomi	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Internship	8710304113		4		25 Agustus 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
		Prof. Dr. Waspodo Tjipto Subroto, M.Pd.	DWI YULI RAKHMAWATI

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini menjelaskan terkait perilaku konsumen dan produsen, fungsi produksi, kondisi pasar, barang public, game theory dan kesejahteraan. Pelaksanaan perkuliahan Metode pembelajaran yang digunakan adalah Cooperative Learning (CL) dan Problem BaseLearning (PBL) untuk menumbuhkan kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya sebagai ciptaan Tuhan yang Maha Esa, berdasarkan Karakter cerdas, teliti, dan tangguh dalam membahas teori ekonomi mikro intermediate.	
Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL	Menguasai teori manajerial dan mengembangkannya dengan didukung oleh soft competency dalam bisang pendidikan ekonomi dengan penuh tanggung jawab serta menjunjung nilai-nilai budaya lokal dan nasional
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mampu mengaplikasikan bidang keahlian ekonomi mikro intermediate dan memanfaatkan IPTEK dalam menyelesaikan masalah-masalah yang terkait dengan ekonomi mikro intermediate (perilaku konsumen dan produsen, kondisi pasar, barang public, game theory dan kesejahteraan) baik secara teoritis serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi.
	CPMK-2	Menguasai konsep teoritis tentang ekonomi mikro intermediate (perilaku konsumen dan produsen, kondisi pasar, barang public, game theory dan kesejahteraan) secara mendalam serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah ekonomi mikro intermediate secara prosedural.
	CPMK-3	Mampu menganalisis pengambilan keputusan ekonomi mikro intermediate secara tepat berdasarkan analisis informasi dan data dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.
	CPMK-4	Mata kuliah ini menjelaskan terkait perilaku konsumen dan produsen, kondisi pasar, barang public, game theory dan kesejahteraan
	CPMK-5	Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya sebagai ciptaan Tuhan yang Maha Esa dalam menyelesaikan masalah ekonomi mikro intermediate.
	CPMK-6	Memiliki karakterTANGguh, Kolaboratif, Adaptif, innovAtif, inklusSif, belajaR sEpanjang hayat, dan berbasis Kewirausahaandalam menyelesaikan masalah ekonomi mikro intermediate.
	Matrik CPL - CPMK	

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

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

CPMK	Minggu Ke														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1				✔					✔	✔						
CPMK-2		✔			✔	✔	✔				✔	✔				
CPMK-3			✔										✔	✔		
CPMK-4	✔															
CPMK-5															✔	
CPMK-6								✔								✔

Pustaka

Utama :

1. Argus, D., & Samson, D. (2020). Strategic Leadership for Business Value Creation Principles and Case Studies. In Springer . Springer Nature Singapore

Pendukung :

1. Golensky, M., & Hager, M. A. (2021). Strategic Leadership and Management in Nonprofit Organizations (Second edi). Oxford University Press is a department of the University of Oxford
2. Harti. 2020. Studi Eksploratif Penerapan Penggunaan Sistem Belajar Online pada Mata Kuliah Salesmanship di Tengah Pandemi Covid 19 (Penelitian Kebijakan Fakultas/Jurusan Dana PNBP 2020)

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online)*		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan Pengertian dan langkah-langkah Internship	Mampu menjelaskan Pengertian dan langkah- langkah Internship	Laporan	Kuliah, Cooperative Learning, Menganalisis Studi kasus terkait bahan kajian			3%
2	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan Pengertian dan langkah-langkah Internship	Mampu menjelaskan Pengertian dan langkah- langkah Internship	Laporan	Kuliah, Cooperative Learning, Menganalisis Studi kasus terkait bahan kajian			3%
3	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan cara menyusun rancangan kegiatan studi lapangan	Mendeskripsikan rancangan kegiatan studi lapangan	Laporan	Kuliah, Cooperative Learning, Menganalisis Studi kasus terkait bahan kajian			3%

4	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan cara menyusun rancangan kegiatan studi lapangan	Mendeskripsikan rancangan kegiatan studi lapangan	Laporan	Kuliah, Cooperative Learning, Menganalisis Studi kasus terkait bahan kajian			3%
5	Mahasiswa mampu mengidentifikasi stakeholder yang terlibat dalam studi lapangan	Mengidentifikasi stakeholder yang telibat	Laporan	Kuliah, Cooperative Learning, Menganalisis Studi kasus terkait bahan kajian			3%
6	Mahasiswa mampu mengidentifikasi stakeholder yang terlibat dalam studi lapangan	Mengidentifikasi stakeholder yang telibat	Laporan	Kuliah, Cooperative Learning, Menganalisis Studi kasus terkait bahan kajian			3%
7	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan konsep Supervision	Menjelaskan pengertian, karakteristik, dan contoh Supervision	Laporan	Kuliah, Cooperative Learning, Menganalisis Studi kasus terkait bahan kajian			3%
8	UTS	UTS	UTS	UTS			20%
9	Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan alat dan bahan studi lapangan	Mendeskripsikan alat dan bahan studi lapangan	non test : Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan alat dan bahan studi lapangan	Kuliah, Cooperative Learning, Menganalisis Studi kasus terkait bahan kajian			7%
10	Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan alat dan bahan studi lapangan	Mendeskripsikan alat dan bahan studi lapangan	non test : Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan alat dan bahan studi lapangan	Kuliah, Cooperative Learning, Menganalisis Studi kasus terkait bahan kajian			7%
11	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan konsep Development Artefact and Learning Materials	Menjelaskan pengertian, karakteristik, dan contoh Development Artefact and Learning Materials	Laporan	Kuliah, Cooperative Learning, Menganalisis Studi kasus terkait bahan kajian			3%
12	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan konsep Development Artefact and Learning Materials	Menjelaskan pengertian, karakteristik, dan contoh Development Artefact and Learning Materials	non test : Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan konsep Development Artefact and Learning Materials	Kuliah, Cooperative Learning, Menganalisis Studi kasus terkait bahan kajian			3%
13	Mahasiswa mampu memahami dan terampil menerapkan mengembangkan instrumen	1. Menjelaskankan pengertian 2. Mengidentifikas 3. Mengembangkan instrumen	Laporan	Kuliah, Cooperative Learning, Menganalisis Studi kasus terkait bahan kajian			3%

14	Mahasiswa mampu memahami dan terampil menerapkan mengembangkan instrumen	1. Menjelaskankan pengertian 2. Mengidentifikasi 3. Mengembangkan instrumen	Laporan	Kuliah, Cooperative Learning, Menganalisis Studi kasus terkait bahan kajian			3%
15	Mahasiswa mampu memahami dan terampil menerapkan mengembangkan contoh	1. Menjelaskan pengertian 2. Mengidentifikasi 3. Terampil mengembangkan contoh	Laporan	Kuliah, Cooperative Learning, Menganalisis Studi kasus terkait bahan kajian			3%
16	UAS	UAS	UAS	UAS			30%

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.