

**RENCANA
PEMBELAJARAN
SEMESTER (RPS)
SIMULASI BISNIS
(PRAKTEK)**

**Progam Studi Administrasi Bisnis
Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi
(STIA)
Amuntai**



SEKOLAH TINGGI ILMU ADMINISTRASI (STIA) AMUNTAI

PROGRAM STUDI : ADMINISTRASI BISNIS (D3)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Mata Kuliah	Kode MK	Rumpun MK	Bobot (SKS)	Semester	Tanggal Penyusunan
SIMULASI BISNIS	KAI/1220	Wajib	2	6	01 Maret 2024
	Dosen Pengembang RPS		Koordinator MK/ Kelompok Bidang Ilmu		Ketua Program Studi
	Jumai Latte, S.AB., M.AB		Jumai Latte, S.AB., M.AB		Haris Fadillah, S.Sos., M.A.B

Capaian Pembelajaran	A. Capaian Pembelajaran Program Studi	
	ST1	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
	ST2	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
	ST3	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;
	ST4	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
	ST5	Bekerjasama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
	ST6	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
	ST7	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
	ST8	Menginternalisasi semangat kemandirian, perjuangan dan kewirausahaan.
	KI1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi.
	KI2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
	KI3	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.
	KI4	Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.
	KI5	Menguasai aplikasi <i>software</i> , teknologi pembelajaran, agar dapat berperan sebagai akademisi dalam memecahkan masalah.
	KP1	Menguasai konsep teoritis secara mendalam terkait dengan teori administrasi
	KP2	Menguasai konsep teoritis secara umum terkait dengan teori-teori: kewirausahaan, inovasi sebagai bagian dari teori kreasi pengetahuan (<i>knowledge creation</i>), motivasi (<i>motivation theory</i>), perubahan (sosial dan manajemen) khususnya perilaku <i>social</i> dalam kewirausahaan, lintas budaya dalam organisasi bisnis, fungsi-fungsi bisnis, dan teori pemangku kepentingan;
	KP3	Menguasai prinsip dan teknik komunikasi persuasif lintas organisasi dan lintas budaya di bidang bisnis.
	KP4	Menguasai prinsip dan teknik perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi bisnis
	KP5	Menguasai pengetahuan pengembangan kewirausahaan
KP6	Menguasai teknik mendesain dan mengembangkan bisnis	
KM1	Mampu merencanakan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi metode bisnis secara inovatif dengan mengaplikasikan Ipteks	
KM2	Mampu mengkaji permasalahan bisnis dan dapat melakukan bisnis yang dapat menghasilkan profit.	
KM3	Mampu melakukan pendampingan bisnis kepada klien sampai mandiri	

	<p>KM4 Mampu merancang dan melaksanakan penelitian untuk menghasilkan alternatif penyelesaian masalah di bidang Bisnis</p> <p>KM5 Mampu merencanakan bisnis dan mengelola sumber daya manusia</p> <p>KM6 Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan informasi dan data dalam penyelenggaraan bisnis</p> <p>KM7 Mampu menerapkan prinsip-prinsip dan kaidah kewirausahaan (<i>entrepreneurship</i>)</p> <p>KM8 Mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kegiatan pengembangan bisnis</p>				
	B. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	<p>CPMK 1 Mampu menerapkan semangat kemandirian, perjuangan dan kewirausahaan, dan bertanggung jawab (KI4, KI2, KM7, ST7, ST8)</p> <p>CPMK 2 Mampu menjalankan bisnis yang responsif dan berkelanjutan dengan mengedepankan kearifan lokal dan teknologi. (KI5, KM1, KM3, ST6)</p> <p>CPMK 3 Memiliki pengetahuan dalam mengenali potensi dan peluang bisnis. (KP4, KM7, KM8, KM6, KP5)</p> <p>CPMK4 Mahasiswa dapat membuat perencanaan bisnis di bidang kreatif. (KM1, KM5, KM8, KM7, KP5)</p>				
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	<p>Mata kuliah ini merupakan perekayasa bisnis dalam skala mikro (<i>microworld</i>) yang melibatkan tiga kegiatan utama secara integral; mencakup: konseptualisasi bisnis, eksperimentasi bisnis, dan refleksi bisnis. Perekayasa mana bisa dilakukan secara optional; dalam tataran laboratorium bisnis atau di lapangan nyata. Sehingga para mahasiswa bisa mengalami siklus pembelajaran yang utuh; dari mulai pengembangan teori dan hipotesa berbisnis yang solid (<i>cognitive & intelektual learning</i>), kemudian menguji efektivitas teori dan hipotesis ini di lapangan (<i>action learning</i>), dan akhirnya memeriksa kembali dan merenungkan asumsi-asumsi, sikap-sikap, bias-bias) yang melandasi konseptualisasi dan eksperimentasi yang telah dilakukan sehingga diperoleh wawasan bisnis yang lebih bijaksana (<i>emotional learning</i>)</p>				
Bahan Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Simulasi Bisnis 2. Simulasi Bisnis dan Merancang Usaha 3. Kerangka Penyusunan Program Simulasi Bisnis 4. Proses Pembuatan Program Simulasi Bisnis 5. Penggunaan Program Simulasi Bisnis 6. Mempercantik Program Simulasi Bisnis 7. Pembuatan Program Assignment Simulasi Bisnis dan Konsultasi 8. Presentasi Hasil Simulasi Bisnis 				
Pustaka	<table border="1"> <tr> <td>Utama:</td> <td>1. Nasution, Arman Hakim, 2007. Simulasi Bisnis. Andi Offset : Yogyakarta</td> </tr> <tr> <td>Pendukung</td> <td> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gary Dessler, 2008. Human Resoure Management. Eleventh Edition. Pearson Education International. 2. Griffin and Ebert, 2009, Business, Prentice Hall, Edisi 9, New York 3. Madura, 2009, Jeff, Introduction to Business ; Pengantar Bisnis, Salemba Empat, Jakarta 4. Buku-buku lain yang relevan dan berkenaan dengan Simulasi Bisnis </td> </tr> </table>	Utama:	1. Nasution, Arman Hakim, 2007. Simulasi Bisnis. Andi Offset : Yogyakarta	Pendukung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gary Dessler, 2008. Human Resoure Management. Eleventh Edition. Pearson Education International. 2. Griffin and Ebert, 2009, Business, Prentice Hall, Edisi 9, New York 3. Madura, 2009, Jeff, Introduction to Business ; Pengantar Bisnis, Salemba Empat, Jakarta 4. Buku-buku lain yang relevan dan berkenaan dengan Simulasi Bisnis
Utama:	1. Nasution, Arman Hakim, 2007. Simulasi Bisnis. Andi Offset : Yogyakarta				
Pendukung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gary Dessler, 2008. Human Resoure Management. Eleventh Edition. Pearson Education International. 2. Griffin and Ebert, 2009, Business, Prentice Hall, Edisi 9, New York 3. Madura, 2009, Jeff, Introduction to Business ; Pengantar Bisnis, Salemba Empat, Jakarta 4. Buku-buku lain yang relevan dan berkenaan dengan Simulasi Bisnis 				
Media Pembelajaran	<p>Perangkat Lunak: Video Pembelajaran, Program Ms. Word, Power Point , WA Group, dan Google Meet</p> <p>Perangkat Keras: Komputer / Laptop, Handphone, LCD, dll</p>				
Dosen Pengampu	Jumai Latte, S.AB., M.AB				
Mata Kuliah Prasyarat	-				

Pertemuan Ke-	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian	Model atau Metode Pengajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	<p><i>Hardskill:</i> Memahami kompetensi dan target akhir MK serta metode pembelajaran yang diberikan.</p> <p><i>Hardskill:</i> Mahasiswa mengetahui apa itu simulasi secara umum</p> <p><i>Softskill:</i> Mahasiswa mampu mengembangkan kreativitas, inovatif dalam menyelesaikan masalah-masalah.</p>	<p>Kontrak belajar mata kuliah selama satu semester, & RPS</p> <p>Pengantar Simulasi Bisnis</p>	<p><i>Self Directed Learning</i></p> <p>Metode pemaparan</p>	<p>Membuat rangkuman yang dikumpulkan langsung.</p>	<p><i>Hardskill :</i> Minimal menyebutkan 5 jenis metode</p> <p><i>Softskill:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Memiliki personal <i>attitudes</i> yang baik ○ Motivasi dan kedisiplina ○ Motivasi berwirausaha 	<p>Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi</p> <p>Bentuk <i>non test</i>: • Resume</p>	5%
2	<p><i>Hardskill:</i> Mahasiswa mampu mensimulasikan sebuah bisnis dan membuat contoh rancangannya.</p> <p><i>Softskill:</i> Mahasiswa mampu mengembangkan kreativitas, inovatif dalam menyelesaikan masalah-masalah.</p> <p>Mahasiswa memiliki keberanian berpendapat dalam menilai dan mengevaluasi serta bekerja sama, empati dan menghargai pendapat</p>	<p>Simulasi Bisnis dan Merancang Usaha</p>	<p>Metode pemaparan dan <i>Cooperative Learning</i></p>	<p>Memberikan contoh rancangan usaha dan mensimulasikannya.</p>	<p><i>Hardskill :</i> Ketepatan pendekatan masalah</p> <p><i>Softskill:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Memiliki personal <i>attitudes</i> yang baik ○ Strategi problem solving ○ Motivasi dan kedisiplinan 	<p>Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi</p> <p>Bentuk <i>test</i>: • Partisipasi</p>	5%

Pertemuan Ke-	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian	Model atau Metode Pengajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
3	<p><i>Hardskill:</i> Mahasiswa mampu membuat kerangka dan penyusunan sebuah program simulasi bisnis</p> <p><i>Softskill:</i> Mahasiswa mampu mengembangkan kreativitas, inovatif dalam menyelesaikan masalah-masalah. Mahasiswa memiliki keberanian berpendapat dalam menilai dan mengevaluasi serta bekerja sama, empati dan menghargai pendapat.</p>	Kerangka Penyusunan Program Simulasi Bisnis	<i>Small Group Discussion Case Study/ Presentation</i>	Menjelaskan Penilaian Potensi Diri dalam membuat sebuah rancangan simulaasi bisnis dan sifat-sifat yang harus dimiliki oleh seorang dalam berbisnis	<p><i>Hardskill :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> o Ketepatan pendekatan masalah o Ketepatan penyelesaian masalah <p><i>Softskill:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> o Memiliki personal <i>attitudes</i> yang baik o Strategi problem solving o Motivasi dan kedisiplinan 	<p>Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi</p> <p>Bentuk <i>test</i>: • unjuk kerja</p>	10%
4-5	<p><i>Hardskill:</i> Mahasiswa mampu merencanakan strategi untuk memenangkan dalam persaingan bisnis.</p> <p><i>Softskill:</i> Mahasiswa mampu mengembangkan kreativitas, inovatif dan mahasiswa memiliki keberanian dalam menilai dan mengevaluasi serta bekerja sama, empati dan menghargai pendapat.</p>	Proses Pembuatan Program Simulasi Bisnis	<i>Small Group Discussion Case Study/ Presentation</i>	Membuat rancangan kegiatan usaha	<p><i>Hardskill :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> o Ketepatan pendekatan masalah o Ketepatan penyelesaian masalah <p><i>Softskill:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> o Memiliki personal <i>attitudes</i> yang baik o Strategi problem solving o Motivasi dan kedisiplinan 	<p>Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi</p> <p>Bentuk <i>test</i>: • unjuk kerja</p>	10%

Pertemuan Ke-	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian	Model atau Metode Pengajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
6-7	<p><i>Hardskill:</i> Mahasiswa mampu merencanakan strategi untuk memenangkan dalam persaingan bisnis.</p> <p><i>Softskill:</i> Mahasiswa mampu mengembangkan kreativitas, inovatif dan mahasiswa memiliki keberanian dalam menilai dan mengevaluasi serta bekerja sama, empati dan menghargai pendapat.</p>	Penggunaan Program Simulasi Bisnis	<i>Small Group Discussion Case Study/ Presentation</i>	<p>a. Membuat rancangan kegiatan usaha</p> <p>b. Menganalisis kelayakan rancangan kegiatan usaha</p>	<p><i>Hardskill :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> o Ketepatan pendekatan masalah o Ketepatan penyelesaian masalah <p><i>Softskill:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> o Memiliki personal <i>attitudes</i> yang baik o Strategi problem solving o Motivasi dan kedisiplinan 	<p>Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi</p> <p>Bentuk <i>test</i>: • unjuk kerja</p>	10%
8	UJIAN TENGAH SEMESTER						
9-10	<p><i>Hardskill:</i> Mahasiswa mampu merencanakan strategi untuk memenangkan dalam persaingan bisnis.</p> <p><i>Softskill:</i> Mahasiswa mampu mengembangkan kreativitas, inovatif dalam menyelesaikan masalah-masalah. Mahasiswa memiliki keberanian berpendapat dalam menilai dan mengevaluasi serta bekerja sama, empati dan menghargai pendapat.</p>	Mempercantik Program Simulasi Bisnis	<i>Small Group Discussion Case Study/ Presentation</i>	Menganalisis kelayakan rancangan kegiatan usaha	<p><i>Hardskill :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> o Ketepatan pendekatan masalah o Ketepatan penyelesaian masalah <p><i>Softskill:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> o Memiliki personal <i>attitudes</i> yang baik o Strategi problem solving o Motivasi dan kedisiplinan 	<p>Kriteria: Menganalisis sebuah kasus yang berkaitan dengan lingkup usaha</p> <p>Bentuk <i>test</i>: • unjuk kerja</p>	15%

Pertemuan Ke-	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian	Model atau Metode Pengajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
11-12	<p><i>Hardskill:</i> Mahasiswa mampu merencanakan strategi untuk memenangkan dalam persaingan bisnis. Mahasiswa mampu melaksanakan unjuk kerja terkait bidang wirausaha.</p> <p><i>Softskill:</i> Mahasiswa mampu mengembangkan kreativitas, inovatif dalam menyelesaikan masalah-masalah. Mahasiswa memiliki keberanian berpendapat dalam menilai dan mengevaluasi serta bekerja sama, empati dan menghargai pendapat.</p>	Pembuatan Program Assigment Simulasi Bisnis dan Konsultasi	<i>Small Group Discussion Case Study/ Presentation</i>	Menganalisis kelayakan rancangan kegiatan usaha	<p><i>Hardskill :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> o Ketepatan pendekatan masalah o Ketepatan penyelesaian masalah <p><i>Softskill:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> o Memiliki personal <i>attitudes</i> yang baik o Strategi problem solving o Motivasi dan kedisiplinan 	<p>Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi</p> <p>Bentuk <i>test</i>: • unjuk kerja</p>	15%
13	<p><i>Hardskill:</i> Mahasiswa mampu merencanakan strategi untuk memenangkan dalam persaingan bisnis. Mahasiswa mampu melaksanakan unjuk kerja terkait bidang wirausaha.</p> <p><i>Softskill:</i> Mahasiswa mampu mengembangkan kreativitas, inovatif dalam menyelesaikan masalah-</p>	Praktek simulasi Bisnis di lapangan (Kelompok)	<i>Project Based Learning</i>	Melakukan simulasi bisnis dengan cara membuat sebuah usaha, mulai dari merencanakan, pengumpulan modal usaha, lokasi usaha dan persiapan Laporan simulasi bisnis	<p><i>Hardskill :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> o Ketepatan pendekatan masalah o Ketepatan penyelesaian masalah <p><i>Softskill:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> o Memiliki personal <i>attitudes</i> yang baik o Strategi problem solving 	<p>Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi</p> <p>Bentuk <i>test</i>: • unjuk kerja</p>	20%

Pertemuan Ke-	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian	Model atau Metode Pengajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	masalah. Mahasiswa memiliki keberanian berpendapat dalam menilai dan mengevaluasi serta bekerja sama, empati dan menghargai pendapat.				<ul style="list-style-type: none"> ○ Motivasi dan kedisiplinan 		
14-15	<p><i>Hardskill:</i> Mahasiswa menganalisis kelayakan rancangan proposal kegiatan usaha. Mahasiswa mampu melaksanakan unjuk kerja terkait bidang wirausaha.</p> <p><i>Softskill:</i> Mahasiswa mampu mengembangkan kreativitas, inovatif dalam menyelesaikan masalah-masalah. Mahasiswa memiliki keberanian berpendapat dalam menilai dan mengevaluasi serta bekerja sama, empati dan menghargai pendapat.</p>	Presentasi Hasil Simulasi Bisnis	<i>Project Based Learning</i>	<p>a. Mahasiswa membuat proposal perencanaan usaha, gambaran usaha, Perencanaan manajemen, Perencanaan Pemasaran, dan Keuangan</p> <p>b. Mahasiswa melakukan presentasi hasil laporan simulasi bisnis</p>	<p><i>Hardskill :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ketepatan pendekatan masalah ○ Ketepatan penyelesaian masalah <p><i>Softskill:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Memiliki personal <i>attitudes</i> yang baik ○ Strategi problem solving ○ Motivasi dan kedisiplinan 	<p>Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi</p> <p>Bentuk non <i>test</i>: Penilaian Hasil Laporan Kinerja Simulasi Bisnis lapangan</p>	20%
16	UJIAN AKHIR SEMESTER						

RANCANGAN PENILAIAN

Bobot Penilaian:

Kriteria Penilaian	Kisaran Nilai Bobot	Bobot Nilai (%)	Keterangan
Kehadiran : 15 %	0 – 100	15	Nilai individu
Keaktifan (Partispasi) : 15 %	0 – 100	15	Nilai individu
Tugas Kelompok : 20 %	0 – 100	20	Nilai kelompok
Ujian Tengah Semester : 10 %	0 – 100	10	Nilai individu
Ujian Akhir Semester : 40 %	0 – 100	40	Nilai individu
Total Akhir		100	

Penetapan angka akhir menjadi huruf mutu berdasarkan Standar STIA Amuntai

RANGE PENILAIAN		
NILAI		Bobot Nilai Huruf
Angka	Huruf	
≥ 80	A	4,00
77 – 79,9	A-	3,75
75 – 76,9	B+	3,50
70 – 74,9	B	3,00
67 – 69,9	B-	2,75
64 – 66,9	C+	2,50
60 – 63,9	C	2,00
50 – 59,9	D+	1,50
40 – 49,9	D	1,00
00 – 39,9	E	0,00

RUBRIK PENILAIAN

Rubrik Penilaian Presentasi

Kriteria	Excellent (80-100)	Limited (60-70)	Proporsi (%)
Pelaksanaan Tugas	Memulai presentasi dengan menyapa menggunakan Bahasa yang benar dan jelas	Memulai presentasi langsung pada topik yang akan disampaikan	10%
Penyajian materi/jawaban	Menyajikan materi/jawaban dengan jelas, lengkap, terstruktur dan menggunakan Bahasa yang benar	Menyajikan materi/jawaban dengan kurang jelas, kurang lengkap, tidak terstruktur dan menggunakan Bahasa yang kurang baik	10%
Kerjasama	Bekerjasama dalam menjawab pertanyaan audiens, merespon pertanyaan audiens dengan baik, benar dan jelas	Bekerjasama dalam menjawab pertanyaan audiens, merespon pertanyaan audiens dengan baik, benar dan tapi kurang jelas	10%
Organisasi	Terorganisasi dengan menyajikan fakta yang didukung oleh contoh yang telah dianalisis sesuai konsep	Terorganisasi dengan baik dan menyajikan fakta yang meyakinkan untuk mendukung kesimpulan kesimpulan saja	20%
Isi	Isi mampu menggugah pendengar untuk mengambangkan pikiran	Isi akurat dan lengkap. Para pendengar menambah wawasan baru tentang topik tersebut	20%
Kesimpulan materi	Menyimpulkan materi presentasi dengan jelas dan mencakup semua pertanyaan yang telah di diskusikan	Menyimpulkan materi secara umum tanpa mempertimbangkan hasil diskusi bersama	20%
Menutup Presentasi	Menutup presentasi dengan Bahasa yang baik benar dan jelas	Menutup presentasi dengan tergesa-gesa	10%

Rubrik penilaian penulisan Laporan Akhir

Kriteria	Excellent (80-100)	Limited (60-70)	Proporsi (%)
Pendahuluan	Latar belakang memuat pengantar ke pokok permasalahan dan penulisan makalah. Tujuan dan rumusan masalah jelas, benar dan sistematis	Latar belakang memuat pernyataan yang tidak relevan dengan pokok bahasan Tujuan dan rumusan masalah tidak jelas dan tidak sesuai pokok bahasan	40%
Pembahasan	Penjelasam akar teoritis dari materi disajikan secara sistematis lengkap dan komprehensif Memuat minimal 5 hasil penelitian yang relevan	Penjelasan materi disajikan kurang lengkap dan tidak komprehensif Memuat kurang dari 2 hasil penelitian yang relevan	40%
Penutup	Kesimpulan ditarik berdasarkan pembahasan dan dinyatakan secara jelas dan sistematis	Kesimpulan tidak relevan dan bersifat umum	20%

Rubrik Keaktifan di kelas (Sikap)

Kriteria	Excellent (90-100)	Average (70-80)	Limited (60-70)	Proporsi (%)
Membangun hubungan kerja sama (social)	Dapat membangun kerja sama dengan semua anggota dalam kelompok	dapat membangun kerja sama dengan sebagian besar anggota dalam kelompok	dapat membangun kerja sama dengan sebagian kecil anggota dalam kelompok	25%
Efektivitas dalam diskusi	memberikan pendapat, terbuka menerima pendapat anggota lain, dan mendukung hasil keputusan Bersama	memberikan pendapat, terbuka menerima pendapat sebagian kecil anggota lain, dan mendukung hasil keputusan bersama	memberikan pendapat, tidak menerima pendapat anggota lain, dan tidak mendukung hasil keputusan bersama	25%
Terpadu menuju tujuan (bertanggung jawab)	mengerjakan semua tugas yang diberikan sesuai dengan bagiannya dan menjaga kekompakan kelompok	mengerjakan sebagian kecil tugas yang diberikan sesuai dengan bagiannya dan menjaga kekompakan kelompok.	mengerjakan sebagian kecil tugas yang diberikan sesuai dengan bagiannya tetapi tidak menjaga kekompakan kelompok.	25%
Sopan dan Santun	Baik budi bahasanya, menggunakan ungkapan yang tepat, mengekspresikan wajah yang cerah dan berperilaku sopan pada seluruh mahasiswa	Baik budi bahasanya, menggunakan ungkapan yang tepat, mengekspresikan wajah yang cerah dan berperilaku sopan pada Sebagian mahasiswa saja	Baik budi bahasanya, menggunakan ungkapan yang tepat, mengekspresikan wajah yang cerah dan berperilaku sopan pada sekelompok/se-gank-nya saja	25%