



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ekonomika dan Bisnis
Program Studi S1 Ekonomi

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER		Tgl Penyusunan																	
Ekonomi Mikro 2		8722003019				T=3	P=0	ECTS=4.77		3	23 Desember 2025																	
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK				Koordinator Program Studi																			
									TONY SENO AJI																			
Model Pembelajaran	Case Study																											
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																											
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																											
	Matrik CPL - CPMK																											
		CPMK																										
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																											
		CPMK	Minggu Ke <table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr></table>										1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
													1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan analisis yang mendalam tentang pasar oligopoli, game theory (teori permainan), permintaan perusahaan atas input, penawaran input, eksternalitas dan barang publik, serta teori kesejahteraan umum. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan sistem analisis studi kasus, diskusi, dan proyek																											
Pustaka	Utama :																											
	1. Case, Kael E. & Fair Ray C. 2007. Prinsip-prinsip Ekonomi Mikro: Edisi Ketujuh. Jakarta: PT Indeks kelompok Gramedia. 2. Frank, Robert H. 2008. Microeconomics and Behavior: 7th edition. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc. 3. Mankiw, M. Gregory. 2004. Pengantar Ekonomi Mikro. Edisi 4. Jakarta: Salemba Empat 4. Nicholson, Walter. 2002. Mikroekonomi Intermediet dan Aplikasinya. Jakarta: Erlangga. 5. Nopirin, Ph.D. 1999. Pengantar Ilmu Ekonomi Makro dan Mikro. Yogyakarta: BPFE 6. Pindyck Robert S. & Rubinfeld Daniel L. 2008. Mikroekonomi: Edisi keenam, Jilid 1 dan 2. Jakarta: PT Indeks kelompok Ricard G. Lipsey dan Peter O. Steiner. Pengantar Ilmu Ekonomi 1 dan 7. Jakarta: Bina Aksara 7. Pindyck Robert S. & Rubinfeld Daniel L. 1996. Microeconomics. China: Prentice-Hall, Inc. 8. Lipsey, Ricard G. dan Peter O. Steiner. Pengantar Ilmu Ekonomi 1 dan 2. Jakarta: Bina Aksara																											
	Pendukung :																											
Dosen Pengampu	Dr. Prayudi Setiawan Prabowo, S.E., M.E.																											
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]				Materi Pembelajaran [Pustaka]		Bobot Penilaian (%)																		
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)		Daring (online)																						
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)			(7)		(8)																		

1	Mendeskripsikan Pasar Oligopoli	1.1. Dapat mendeskripsikan Pasar Oligopoli 1.2. Dapat menganalisis penentuan Harga 1.3. Dapat mendeskripsikan Differensiasi Produk 1.4. Dapat mendeskripsikan Pengiklanan dan Informasi 1.5. Dapat mendeskripsikan Keluar Masuk Pasar		Tugas membaca, ceramah, diskusi, dan analisis 3 X 50			0%
2	Mendeskripsikan Pasar Oligopoli	1.1. Dapat mendeskripsikan Pasar Oligopoli 1.2. Dapat menganalisis penentuan Harga 1.3. Dapat mendeskripsikan Differensiasi Produk 1.4. Dapat mendeskripsikan Pengiklanan dan Informasi 1.5. Dapat mendeskripsikan Keluar Masuk Pasar		Tugas membaca, ceramah, diskusi, dan analisis 3 X 50			0%
3	Menganalisis Game Theory (Teori Permainan)	2.1. Dapat menganalisis Game Theory (Teori Permainan) 2.2. Dapat mendeskripsikan konsep keseimbangan 2.3. Dapat mengilustrasikan permainan iklan 2.4. Dapat mendeskripsikan keseimbangan Nash 2.5. Dapat mendeskripsikan Masalah prisone's 2.6. Dapat menganalisis permainan iklan dua periode 2.7. Dapat mendeskripsikan strategi keluar masuk pasar 2.8. Dapat menganalisis teori permainan dengan n-pemain		Tugas membaca, ceramah, diskusi, dan analisis 3 X 50			0%
4	Menganalisis Game Theory (Teori Permainan)	2.1. Dapat menganalisis Game Theory (Teori Permainan) 2.2. Dapat mendeskripsikan konsep keseimbangan 2.3. Dapat mengilustrasikan permainan iklan 2.4. Dapat mendeskripsikan keseimbangan Nash 2.5. Dapat mendeskripsikan Masalah prisone's 2.6. Dapat menganalisis permainan iklan dua periode 2.7. Dapat mendeskripsikan strategi keluar masuk pasar 2.8. Dapat menganalisis teori permainan dengan n-pemain		Tugas membaca, ceramah, diskusi, dan analisis 3 X 50			0%

5	Menganalisis Game Theory (Teori Permainan)	2.1. Dapat menganalisis Game Theory (Teori Permainan) 2.2. Dapat mendeskripsikan konsep keseimbangan 2.3. Dapat mengilustrasikan permainan iklan 2.4. Dapat mendeskripsikan keseimbangan Nash 2.5. Dapat mendeskripsikan Masalah prisone's 2.6. Dapat menganalisis permainan iklan dua periode 2.7. Dapat mendeskripsikan strategi keluar masuk pasar 2.8. Dapat menganalisis teori permainan dengan n-pemain		Tugas membaca, ceramah, diskusi, dan analisis 3 X 50			0%
6	Menganalisis Permintaan Perusahaan atas Faktor Produksi	3.1. Dapat menganalisis permintaan Perusahaan atas Faktor Produksi 3.2. Dapat mendeskripsikan bagaimana memaksimumkan keuntungan (profit) dan penurunan permintaan 3.3. Dapat mendeskripsikan statis komparatif dari permintaan input 3.4. Dapat mendeskripsikan respon permintaan input dalam perubahan harga input 3.5. Dapat menganalisis produksi marginal dan determinan faktor produksi 3.6. Dapat mendeskripsikan monopsoni dalam pasar input 3.7. Dapat mendeskripsikan monopoli dalam penawaran input		Tugas membaca, ceramah, diskusi, dan analisis 3 X 50			0%
7	Menganalisis Permintaan Perusahaan atas Faktor Produksi	3.1. Dapat menganalisis permintaan Perusahaan atas Faktor Produksi 3.2. Dapat mendeskripsikan bagaimana memaksimumkan keuntungan (profit) dan penurunan permintaan 3.3. Dapat mendeskripsikan statis komparatif dari permintaan input 3.4. Dapat mendeskripsikan respon permintaan input dalam perubahan harga input 3.5. Dapat menganalisis produksi marginal dan determinan faktor produksi 3.6. Dapat mendeskripsikan monopsoni dalam pasar input 3.7. Dapat mendeskripsikan monopoli dalam penawaran input		Tugas membaca, ceramah, diskusi, dan analisis 3 X 50			0%
8	UTS			3 X 50			0%

9	Menganalisis Penawaran Tenaga Kerja	4.1. Dapat mendeskripsikan penawaran Tenaga Kerja 4.2. Dapat mendeskripsikan alokasi waktu 4.3. Dapat menganalisis penawaran tenaga kerja secara matematis 4.4. Dapat menggambarkan kurva individual penawaran tenaga kerja 4.5. Dapat menggambarkan kurva pasar penawaran tenaga kerja 4.6. Dapat mendeskripsikan penggunaan lain dari model alokasi waktu 4.7. Dapat mendeskripsikan perbedaan upah kompensasi dan pilihan pekerjaan 4.8. Dapat mendeskripsikan serikat buruh		Tugas membaca, ceramah, diskusi, dan analisis 3 X 50			0%
10	Menganalisis Penawaran Tenaga Kerja	4.1. Dapat mendeskripsikan penawaran Tenaga Kerja 4.2. Dapat mendeskripsikan alokasi waktu 4.3. Dapat menganalisis penawaran tenaga kerja secara matematis 4.4. Dapat menggambarkan kurva individual penawaran tenaga kerja 4.5. Dapat menggambarkan kurva pasar penawaran tenaga kerja 4.6. Dapat mendeskripsikan penggunaan lain dari model alokasi waktu 4.7. Dapat mendeskripsikan perbedaan upah kompensasi dan pilihan pekerjaan 4.8. Dapat mendeskripsikan serikat buruh		Tugas membaca, ceramah, diskusi, dan analisis 3 X 50			0%
11	Menganalisis Modal	5.1. Dapat mendeskripsikan modal 5.2. Dapat mendeskripsikan modal dan tingkat bunga 5.3. Dapat menghitung penentuan tingkat bunga 5.4. Dapat mendeskripsikan permintaan modal perusahaan 5.5 Dapat menghitung kriteria nilai PDU (Present Discount Value)		Tugas membaca, ceramah, diskusi, dan analisis 3 X 50			0%
12	Menganalisis Modal	5.1. Dapat mendeskripsikan modal 5.2. Dapat mendeskripsikan modal dan tingkat bunga 5.3. Dapat menghitung penentuan tingkat bunga 5.4. Dapat mendeskripsikan permintaan modal perusahaan 5.5 Dapat menghitung kriteria nilai PDU (Present Discount Value)		Tugas membaca, ceramah, diskusi, dan analisis 3 X 50			0%

13	Menganalisis Eksternalitas dan Barang Publik	6.1 Dapat mendeskripsikan pengertian eksternalitas 6.2 Dapat mendeskripsikan Eksternalitas dan fisiensi alokasi 6.3 Dapat mendeskripsikan cara tradisional mengatasi eksternalitas 6.4 Dapat mendeskripsikan hak properti, alokasi dan teori coase 6.5 Dapat mendeskripsikan atribut barang publik 6.6 Dapat menganalisis penyediaan barang publik secara efisien 6.7 Dapat menganalisis penentuan harga barang publik (Lindahl) 6.8 Dapat mendeskripsikan penyampaian permintaan atas barang publik : masalah penumpang gelap (Free Rider)		Tugas membaca, ceramah, diskusi, dan analisis 3 X 50			0%
14	Menganalisis Eksternalitas dan Barang Publik	6.1 Dapat mendeskripsikan pengertian eksternalitas 6.2 Dapat mendeskripsikan Eksternalitas dan fisiensi alokasi 6.3 Dapat mendeskripsikan cara tradisional mengatasi eksternalitas 6.4 Dapat mendeskripsikan hak properti, alokasi dan teori coase 6.5 Dapat mendeskripsikan atribut barang publik 6.6 Dapat menganalisis penyediaan barang publik secara efisien 6.7 Dapat menganalisis penentuan harga barang publik (Lindahl) 6.8 Dapat mendeskripsikan penyampaian permintaan atas barang publik : masalah penumpang gelap (Free Rider)		Tugas membaca, ceramah, diskusi, dan analisis 3 X 50			0%
15	Menganalisis Teori Keseimbangan Umum	1. Dapat mengilustrasikan keseimbangan umum 2. Dapat mendefinisikan efisiensi produksi 3. Dapat menggambarkan bentuk batas kemungkinan produksi 4. Dapat mendefinisikan kombinasi output yang efisien 5. Dapat menjelaskan mengenai efisiensi pada pasar persaingan sempurna		Tugas membaca, ceramah, diskusi, dan analisis 3 X 50			0%

16	UAS			3 X 50			0%
----	-----	--	--	--------	--	--	----

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.