|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Issue/Revisi | : A0 | | Tanggal | | : 27 Agustus 2018 |
| Mata Kuliah | : Entrepreneurship | | Kode MK | | : MAN305 |
| Rumpun MK | : Mata Kuliah KOTA | | Semester | | : Gasal |
| Dosen Pengampu | : Tim (Koord.Teguh Prasetio) | | Bobot (sks) | | : 3 sks |
| Dosen Pengampu | | Kaprodi | | Dekan | |

| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | **CPL - PRODI** | | |
|  | Peserta matakuliah terdorong untuk memahami *entrepreneurship*.  Peserta matakuliah memiliki basis yang kuat untuk mulai menjalani karir *entrepreneurship*. | |
| **CP-MK** | | |
| M1  M2  M3  M4 | Peserta mampu menemukan siapa sesungguhnya dirinya dan selanjutnya mengidentifikasi gaya *entrepreneurship*nya  Peserta mampu mengidentifikasi masalah yang “berharga” untuk dipecahkan.  Peserta mampu meningkatkan kecakapan menghasilkan gagasan untuk memecahkan masalah dengan pendekatan *Brainstorming*.  Peserta mampu mengembangkan model bisnis dan mampu memvalidasi model bisnis.  Peserta mampu membangun *Minimal Viable Product*. | |
| **Deskripsi Singkat MK** | Salah satu tuntutan untuk mengatasi ketidakseimbangan antara jumlah lulusan perguruan tinggi dengan ketersediaan lapangan pekerjaan adalah menghasilkan lulusan yang berjiwa *entrepreneur.* Di sisi lain, *entrepreneurship mindset* bukan hanya dapat tumbuh pada seseorang yang terpilih, akan tetapi bisa dimiliki oleh siapa pun yang mau belajar dan mencoba secara konsisten.  Mata kuliah ini dilandaskan pada pemahaman bahwa *mindset* proses pembelajaran bisa membuat *mindset* dilatih secara terus menerus sehingga pada akhir perkuliahan bisa membuat peserta mata kuliah berpikir dan bertindak sebagai seorang *entrepreneur*. | | |
| **Materi Pemebelajaran/Pokok Bahasan** | 1. *Introduction to Entrepreneurship* 2. *Self Discovery* 3. *Opportunity Discovery* 4. *Customer and Solution* 5. *Design Thinking* 6. *Business Model* 7. *Validation* 8. *Money* 9. *Team* 10. *Marketing and Sales* 11. *Support* | | |
| **Pustaka** | **Utama** | | |
| Materi teks maupun audio visual yang disediakan di LearnWise | | |
| **Pendukung** | | |
|  | | |
| **Media Pembelajaran** | **Perangkat Lunak:** | | **Perangkat Keras:** |
| LearnWise | | LCD Projector, pengeras suara, akses internet |
| **Team Teaching** | - | | |
| **Mata Kuliah Prasyarat** | - | | |

| **RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER** | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Minggu ke-** | **Sub CP-MK**  **(Kemampuan Akhir yang Diharapkan)** | **Indikator** | **Kriteria & Bentuk Penilaian** | **Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)** | **Materi Pembelajaran (Pustaka)** | **Bobot Penilaian (%)** |
| ***(1)*** | ***(2)*** | ***(3)*** | ***(4)*** | ***(5)*** | ***(6)*** | ***(7)*** |
| 1 | 1. Mahasiswa mampu memahami pengertian *entrepreneurship*. 2. Mahasiswa mampu menguraikan 3. Mahasiswa mampu memahami kontrak belajar, gambaran perkuliahan, evaluasi pembelajaran dan metode yang digunakan. | * Penguasaan RPS dan materi ajar *Introduction* dan *Self-Discovery*:   *Finding your* *Flow*  yang diunduh dari LearnWise Lesson 1, Session 1.   * Ketepatan menjelaskan dengan kalimat sendiri. | Kriteria: kemampuan mensintesa tayangan video.  Penilaian: lisan dan random | Kuliah dan Diskusi [TM:2x3x50”] | *-Introduction* (*video*)  *(*LearnWise*)*  *-Lesson 1: Session 1*  *🡪 Finding Your Flow (Video)(LearnWise)*  - *Student Hand out: Finding your flow*  *-* Pembentukan Kelompok (3-5 orang/kelompok) | 0 |
| 2 | * Penguasaan RPS dan materi ajar *Effectuation* yang diunduh dari LearnWise Lesson 1, Session 2. * Ketepatan menjelaskan dengan kalimat sendiri. | Kriteria: kemampuan mensintesa tayangan video.  Kemampuan mencari contoh untuk masing-masing bagian *Effectuation*.  Penilaian: lisan dan random | - *Lesson 1: Session 2*  *🡪 What is Effectuation (Video)(LearnWise)*  🡪*Five Principles of Effectuation*  *(Video)(LearnWise)* |  |
| 3 | * Mahasiswa mampu memahami pengertian peluang (*opportunity*), masalah (*problem*), pemecahan masalah, dan solusi. * Mahasiswa mampu mengidentifikasi masalah yang berharga untuk dipecahkan. * Mahasiswa mampu menggunakan berbagai pendekatan untuk pemecahan masalah. | * Penguasaan RPS dan materi ajar *Identify Problem Worth Solving*, *Design Thinking*, dan *Solutions* yang diunduh dari LearnWise * Ketepatan menjelaskan dengan kalimat sendiri. | Kriteria: kemampuan mensintesa tayangan video.  Kemampuan mengidentifikasi *problem worth solving*.  Kemampuan untuk menerapkan *Design Thinking* dan mencari solusi  Penilaian: lisan dan random | Kuliah dan Diskusi [TM: 2x3x50”]  Penugasan luar kelas:  *Run Problem Interviews* | - *Lesson 2: Session 1*  *🡪 Identifying Problem Worth Solving (Video)(LearnWise)*  *- Lesson 2: Session 2* 🡪*Design Thinking*  *(Video)(LearnWise)* |  |
| 4 | *- Lesson 2: Session 3* 🡪*Look for Solutions*  *(Video)(LearnWise)*  *- Lesson 2: Session 4* 🡪*Present the Problem You Love*  *(Video)(LearnWise)* |  |
| 5 | 1. Mahasiswa mampu memahami membedakan pengertian *consumer* dan *customer*. 2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan membedakan berbagai jenis pasar. 3. Mahasiswa mampu memahami *early adopter*, *customer segment*, *customer persona*, 4. Mahasiswa mampu membuat *Value Proposition Canvas* | * Penguasaan RPS dan materi ajar pengertian *consumer* dan *customer*; pemahaman berbagai jenis pasar; mengetahui *early adopter*; *customer segment*; *customer persona* yang diunduh dari LearnWise * Kemampuan membuat *Value Proposition Canvas* * Ketepatan menjelaskan dengan kalimat sendiri | Kriteria: kemampuan mensintesa tayangan video.  Kemampuan mengidentifikasi *problem worth solving*.  Kemampuan untuk menerapkan *Design Thinking* dan mencari solusi  Penilaian: lisan dan random | Kuliah dan Diskusi [TM: 2x3x50”]  Penugasan kelas:  *Customer vs Consumer* | - *Lesson 3: Session 1*  *🡪 Customer vs consumer (Video)(LearnWise)*  *- Lesson 2: Session 2* 🡪*Design Thinking*  *(Video)(LearnWise)* |  |
| 6 |  |  |  |  |