|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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** |
| M1M2M3M4 | Peserta mampu menemukan siapa sesungguhnya dirinya dan selanjutnya mengidentifikasi gaya *entrepreneurship*nyaPeserta 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 solusiPenilaian: 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 solusiPenilaian: 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 |  |  |  |  |