



## RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

Kode / Nama Mata Kuliah : / Dasar Entrepreneurship Revisi ke : 2  
Satuan Kredit Semester : 2 (dua) SKS Tgl revisi : -  
Jml Jam kuliah dalam seminggu : 100 menit. Tgl mulai berlaku : Maret 2011  
Penyusun : Nila Tristiarini SE.,MSi.  
Jml Jam kegiatan laboratorium : ..... jam Penanggungjawab Keilmuan : Nila Tristiarini SE.,MSi.

**Deskripsi Mata kuliah** : Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang dapat memberikan gambaran dan perubahan pola pikir bagi mahasiswa, dimana mahasiswa diharapkan mempunyai jiwa entrepreneur dalam pola hidupnya dan mampu mengaplikasikan softskill di lingkungan kampus dan masyarakat sekitar.

**Standar Kompetensi** :

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
1-2	Mahasiswa mampu memahami dan mengenal diri dan potensi yang ada dalam dirinya dan mencoba untuk memiliki loncatan positif dalam berpikir	Mahasiswa dapat memahami dan mempunyai pengetahuan tentang: <ul style="list-style-type: none"><li>• Kontrak belajar dan materi ajar selama satu semester</li><li>• Konsep diri menurut Jendela Jauhari</li><li>• Potensi dirinya</li><li>• Kepribadian yang produktif</li></ul>	KONTRAK BELAJAR PENGENALAN DIRI	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode ceramah, dan diskusi.	1. M.Ikhsan, 2009 2. Yohanes Arifin, 2011

3	Mahasiswa mampu memahami konsep dalam bagaimana melakukan interaksi dan komunikasi yang efektif serta bagaimana melakukan public speaking yang baik dan benar	Mahasiswa dapat mempunyai kemampuan untuk : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep dasar interaksi</li> <li>• Memahami manfaat dan fungsi komunikasi</li> <li>• Berkomunikasi dengan efektif</li> <li>• Strategi melakukan public speaking yang baik dan benar</li> </ul>	PUBLIC SPEAKING	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode student interaktif melalui Games komunikasi	1. Fiona Elsa Dent & Mike Brent
4	Mahasiswa mampu memahami konsep bagaimana menumbuhkan jiwa kepemimpinan dalam dirinya dan bagaimana menjadi pemimpin yang efektif	Mahasiswa dapat mempunyai kemampuan untuk : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami pengertian Leadership</li> <li>• Memahami ciri-ciri &amp; gaya kepemimpinan</li> <li>• Memahami Jenjang kepemimpinan</li> <li>• Menjadi pemimpin yang efektif</li> </ul>	LEADERSHIP	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode ceramah dan diskusi	2. Subarto Zaini, 2011
5	Mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan memiliki pengetahuan mengenai manfaat dan fungsi kerjasama dan memiliki kemampuan untuk dapat bekerjasama dengan orang lain	Mahasiswa dapat mempunyai kemampuan untuk : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami manfaat kerjasama dan budaya kerja</li> <li>• Mengelola tim</li> <li>• Membentuk konsensus kelompok</li> <li>• Membangun kerjasama tim yang efektif</li> </ul>	KERJASAMA	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode student interaktif melalui Games Teamwork	1. Hisrich, Robert D., Michael P., 2008. 2. Zimmerer, Thomas W., 2008. "

6	Mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mampu memiliki kemampuan untuk merubah mindset sebagai entrepreneur	Mahasiswa dapat mempunyai kemampuan untuk : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan pemahaman pentingnya perubahan dan peranan mindset (pola pikir)</li> <li>• Menjabarkan perubahan mindset</li> <li>• Mengenalkan mindset entrepreneur</li> <li>• Mengenalkan teori kecerdasan finansial</li> </ul>	BERPIKIR PERUBAHAN	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode ceramah dan diskusi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hisrich, Robert D., Michael P., 2008.</li> <li>2. Zimmerer, Thomas W., 2008. "</li> </ol>
7	Mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan memiliki jiwa wirausaha untuk dapat berorientasi pada tindakan	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan serta memiliki kemampuan dalam: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempelajari salah satu karakter yang perlu dikembangkan sebagai calon wirausahawan yaitu senantiasa berorientasi pada tindakan</li> <li>• Memahami tindakan dan sikap yang perlu dimiliki untuk dapat menjadi pribadi yang berorientasi pada tindakan</li> </ul>	BERORIENTASI PADA TINDAKAN	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode ceramah dan diskusi.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Longenecker, Justin G., Carlos W. Moore, 2001.</li> <li>2. Hisrich, Robert D., Michael P., 2008.</li> <li>3. Zimmerer, Thomas W., 2008. "</li> </ol>
8	Mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan dalam mengelola pola pikir untuk berpreilaku positif	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan serta memiliki kemampuan dalam: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memaksimalkan potensi diri</li> <li>• Membentuk karakter dan kepribadian yang tangguh</li> </ul>	PEMBENTUKAN KARAKTER	KULIAH UMUM	NARASUMBER

9	Mahasiswa mampu memahami konsep keinginan serta pola pikir dalam pilihan hidupnya dan dalam menentukan masa depannya	Mahasiswa dapat memahami konsekuensi pada empat quadrant pilihan hidup	CASH FLOW QUADRANT	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode ceramah dan diskusi.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Longenecker, Justin G., Carlos W. Moore, 2001.</li> <li>2. Hisrich, Robert D., Michael P., 2008.</li> <li>3. Zimmerer, Thomas W., 2008. "</li> </ol>
10	Mahasiswa mampu menemukan dan menggali faktor x dalam dirinya	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan serta memiliki kemampuan dalam: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan pengertian faktor "X"</li> <li>• Menemukan dan menggali faktor "X"</li> <li>• Menjelaskan sikap-sikap menghadapi faktor "X"</li> <li>• Menjelaskan tipe dan karakteristik faktor "X"</li> </ul>	FAKTOR X	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode ceramah dan diskusi.	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Longenecker, Justin G., Carlos W. Moore, 2001.</li> <li>5. Hisrich, Robert D., Michael P., 2008.</li> <li>6. Zimmerer, Thomas W., 2008. "</li> </ol>
11	Mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mampu menemukan ide bisnis yang relevan	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definisi dan perbedaan antara inovasi dan kreatif</li> <li>• Area dan jenis inovasi</li> <li>• Ide-ide yang inovatif dan kreatif</li> <li>• Cara berpikir inovatif dan kreatif</li> </ul>	IDE INOVASI DAN KREATIVITAS	Aktifitas pembelajaran menggunakan metode project base learning	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Longenecker, Justin G., Carlos W. Moore, 2001.</li> <li>2. Hisrich, Robert D., Michael P., 2008.</li> <li>3. Zimmerer, Thomas W., 2008. "</li> </ol>
12	Mahasiswa mampu memiliki dan mengimplementasikan idenya dengan muatan yang kreatif dan inovatif	Mahasiswa dapat membuat produk kreatif dan inovatif yang berdaya guna	PRESENTASI PRODUK INOVASI DAN KREATIF	Pelaporan & Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Longenecker, Justin G., Carlos W. Moore, 2001.</li> <li>2. Hisrich, Robert D., Michael P., 2008.</li> <li>3. Zimmerer, Thomas W., 2008. "</li> </ol>



13	Mahasiswa mampu memiliki dan mengimplementasikan idenya dengan muatan yang kreatif dan inovatif	Mahasiswa dapat membuat produk kreatif dan inovatif yang berdaya guna	PRESENTASI PRODUK INOVASI DAN KREATIF	Pelaporan & Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Longenecker, Justin G., Carlos W. Moore, 2001.</li> <li>2. Hisrich, Robert D., Michael P., 2008.</li> <li>3. Zimmerer, Thomas W., 2008.</li> </ol>
14	Mahasiswa mampu memiliki dan mengimplementasikan idenya dengan muatan yang kreatif dan inovatif	Mahasiswa memiliki kemampuan untuk : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat ide</li> <li>• Memiliki ide yang kreatif dan inovatif</li> </ul>	PAMERAN DAN LOMBA CREANOPRENEUR	Pameran dan Lomba	

**Level Taksonomi**

Pengetahuan	20 %
Pemahaman	20 %
Penerapan	20 %
Analisis	10 %
Sintesis	10 %
Evaluasi	20 %

**Komposisi Penilaian**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Prosentase</b>
Ujian Akhir Semester	25 %
Ujian Tengah Semester	25 %
Tugas Mandiri	50 %
<b>Total</b>	<b>100 %</b>



**Daftar Referensi**

1. Wajib : 1. Hisrich, Robert D., Michael P., 2008, "*Entrepreneurship*", Seventh Edition, MC Graw Hill, America.
2. Anjuran :  
1. M.Ikhsan, 2009 "*Mencari Identitas Diri dari Mengenal Diri Sendiri*", Mizan Group, Jakarta  
2. Kiyosaki Robert, "*Cashflow Quadrant*", 2000, Jakarta: PPM  
3. Johannes Arifin Wijaya, 2011, "*From Fear to Success*", Penerbit Andi, Jakarta.  
4. Munandar Utami, 2006, "*Kreativitas dan Keterbakatan – Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*" Gramedia, Jakarta.  
5. Zimmerer, Thomas W., 2008, "*Essential of Entrepreneurship and Small Business Management*", Fifth Edition, Pearson Education International, New Jersley.  
6. Longenecker, Justin G., Carlos W. Moore, 2001, "*Kewirausahaan Manajemen Usaha Kecil*", Buku 1&2, Salemba Empat, Jakarta.  
7. Subarto Zaini, 2011, "*Leadership In Action*", Elex Media, Jakarta.

Disusun oleh :	Disahkan oleh :	
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Wakil Rektor I
Nila Tristiarini SE.,MSi.	Nila Tristiarini SE.,MSi.	Dr. Kusni Ingsih,MM.