



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**  
**PROGRAM STUDI .....**  
**FAKULTAS .....**  
**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

Identitas Mata Kuliah		Identitas Pengampu Mata Kuliah	
Kode Mata Kuliah	:	Nama Dosen	: Prof. Dr. Asri Laksmi Riani, MS
Nama Mata Kuliah	: Kewirausahaan	Kelompok Bidang	: Dr. Hassan Suryono, MSi
Bobot Mata Kuliah (sks)	: 2		
Semester	: Genap/ganjil		
Mata Kuliah Prasyarat	: -		

**Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)**

Kode CPL	Unsur CPL
S1	: bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius
S2	: menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika
S3	: berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila
S4	: berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa
S5	: menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
S6	: bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
S7	: taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
S8	: menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
S9	: menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
S10	: menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan
KU1	: Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang seduai dengan bidang keahliannya.
KU2	: Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur.
KU3	: Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya

		dalam laman perguruan tinggi.
KU4	:	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
KU5	:	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
KU6	:	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
KU7	:	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
KU8	:	Mampu melakukan proses evaluasi terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
KU9	:	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
<b>Bahan Kajian Keilmuan</b>	:	Kewirausahaan
<b>CP Mata kuliah (CPMK)</b>	:	Mahasiswa mampu mengembangkan jiwa wirausaha dan menganalisis kegiatan kewirausahaan
<b>Pengalaman Belajar</b>	:	Kepada Mahasiswa diajarkan prinsip-prinsip sikap mental wirausaha, ketrampilan kreativitas dan inovasi, manajemen usaha, negosiasi dan etika bisnis

<b>Daftar Referensi</b>	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asri Laksmi Riani, dkk. 2009. <i>Dasar-dasar Kewirausahaan</i>, Sebelas Maret University Press.</li> <li>2. Baedhowi, 2010, <i>Tantangan dan Strategi Peningkatan Kemampuan Hard skill dan Softskill mahasiswa dalam menghadapi era bebas</i>.</li> <li>3. I Nyoman Sucipta, 2009. <i>Holistik Soft skills</i>, Udayana University Press.</li> <li>4. Pietra Sarosa, 2004. <i>Langkah awal menjadi entrepreneur sukses</i>, Gramedia</li> <li>5. Sudaryanto, 2007. <i>Cara kerja generasi entrepreneur dunia</i>, Taheyya.</li> <li>6. Buku-buku Kewirausahaan</li> <li>7. Artikel-artikel Kewirausahaan</li> </ol>
-------------------------	---	---

Tahap	Kemampuan akhir	Materi Pokok	Referensi	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Waktu	Penilaian*	
							Indikator/kode CPL	Teknik penilaian /bobot
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	Mampu memahami rencana perkuliahan semester Kwu	Sosialisasi silabus; Membahas tujuan, materi, strategi, sumber dan evaluasi, tugas dan waktu pengumpulan perkuliahan.	No.1	Ceramah & diskusi/tanya jawab. Memotivasi belajar & pemenuhan kebutuhan mhsw.untuk pemenuhan capaian	Menyimak penjelasan dosen tentang rencana perkuliahan semester Kwu	100'	Memahami & melaksanakan penjelasan dosen tentang rencana kuliah semester Kwu	
2.	Mampu menjelaskan teori kewirausahaan	Pentingnya pendidikan KWU, pengembangan KWU, program kreativitas mahasiswa	No.1 No.2 No.4	Diskusi, presentasi	Melalui diskusi, mahasiswa mampu meningkatkan jiwa kewirausahaan	100'	Ketelitian telaah, kebenaran informasi	6%
3.	Mampu menjelaskan teori kewirausahaan	Kondisi WU di Indonesia & Teori KWU	No.1 No.4 No.5	Diskusi, presentasi	Melalui diskusi, mahasiswa mampu meningkatkan jiwa kewirausahaan	100'	Ketelitian telaah, kebenaran informasi	6%
4.	Mampu menjelaskan tentang sikap mental wirausaha.	1.Pengenalan diri 2.Kelemahan mental & keberhasilan wirausaha. 3.Motivasi meliputi:	No.1 No.4	Diskusi, presentasi, simulasi	Melalui diskusi, & permainan mahasiswa mampu meningkatkan jiwa	100'	Ketelitian telaah, kebenaran informasi	8%

							<b>Penilaian*</b>	
<b>Taha p</b>	<b>Kemampuan akhir</b>	definisi, proses, factor-faktor <b>Materi Pokok</b> mempengaruhi & ciri-ciri motivasi	<b>Referens i</b>	<b>Metode Pembelajara n</b>	kewirausahaan <b>Pengalaman Belajar</b>	<b>Wakt u</b>		
<b>Taha p</b>	<b>Kemampuan akhir</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Referens i</b>	<b>Metode Pembelajara n</b>	<b>Pengalaman Belajar</b>	<b>Wakt u</b>	<b>Penilaian*</b>	
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>Indikator/ kode CPL</b>	<b>Teknik penilaian /bobot</b>
5.	Mampu menjelaskan tentang kreatifitas & inovasi	1. Definisi kreatifitas 2. Cara mengembangkan berfikir kreatif. 3. Ciri-ciri berfikir kreatif. 4. Hambatan berfikir kreatif 5. Tahapan berfikir kreatif. 6. Cara pengukuran kreatifitas.	No. 1	Diskusi, presentasi, permainan	Melalui diskusi & permainan mahasiswa mampu meningkatkan jiwa kewirausahaan	100'	Ketelitian telaah, kebenaran informasi	8%
6.	Mampu menerapkan jiwa Kepemimpinan	1. Definisi kepemimpinan 2. Teori kepemimpinan 3. Sifat pemimpin Gaya kepemimpinan	No. 1	Diskusi, presentasi, permainan	Melalui bermain peran & simulasi mahasiswa dapat menerapkan jiwa kepemimpinan	100'	Ketelitian telaah, kebenaran informasi	8%
7.	Mampu menjelaskan tentang M. Pemasaran	1. Perencanaan pemasaran 2. Segmentasi pasar 3. Price, product, physical distribution,	No.1	Diskusi, presentasi	Melalui diskusi mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan tentang	100'	Ketelitian telaah, kebenaran informasi	7%

							<b>Penilaian*</b>	
<b>Taha p</b>	<b>Kemampuan akhir</b>	<b>Materi Pokok</b> 4. promotion Product life cycle	<b>Referens i</b>	<b>Metode Pembelajara n</b>	<b>Pengalaman Belajar</b>	<b>Wakt u</b>		
		5. Pengembanga n produk						
8.				UTS		100'	Ketelitian telaah, kebenaran informasi	

Tahap	Kemampuan akhir	Materi Pokok	Referensi	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Waktu	Penilaian*	
							Indikator/ kode CPL	Teknik penilaian /bobot
1	2	3	4	5	6	7	8	9
9.	Mampu menjelaskan tentang Keuangan M.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dasar-dasar m.keuangan</li> <li>2. Penentuan harga</li> <li>3. Pembukuan</li> <li>4. Laporan keuangan</li> </ol>	No.1	Diskusi, presentasi	Melalui diskusi mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan tentang M. Keuangan	100'	Ketelitian telaah, kebenaran informasi	7%
10.	Mampu menjelaskan tentang Operasional M.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perencanaan produksi</li> <li>2. Pengembangan produk</li> <li>3. Layout, tata fisik produk</li> <li>4. Pengembangan produk baru</li> </ol>	No.1	Diskusi, presentasi	Melalui diskusi mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan tentang M. Operasional	100'	Ketelitian telaah, kebenaran informasi	7%
11.	Mampu menjelaskan tentang MSDM	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perencanaan SDM</li> <li>2. Pengembangan SDM</li> <li>3. Penilaian prestasi kerja</li> <li>4. Kompensasi</li> <li>5. Pemeliharaan SDM</li> </ol>	No.1	Diskusi, presentasi, permainan	Melalui simulasi dan bermain peran, mahasiswa mampu menerapkan perilaku wirausaha	100'	Ketelitian telaah, kebenaran informasi	7%

Tahap	Kemampuan akhir	Materi Pokok	Referensi	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Waktu	Penilaian*	
							Indikator/ kode CPL	Teknik penilaian /bobot
1	2	3	4	5	6	7	8	9
12.	Mampu menjelaskan tentang etika bisnis	1. Definisi etika bisnis 2. Prinsip etika bisnis 3. Etika bisnis di beberapa negara	No.1	Diskusi, presentasi, permainan	Melalui diskusi, simulasi dan bermain peran, mahasiswa mampu menerapkan perilaku wirausaha	100'	Ketelitian telaah, kebenaran informasi	8%
13.	Mampu menerapkan teknik negosiasi bisnis	1. Definisi negosiasi bisnis 2. Komunikasi 3. Kemampuan dasar negosiator. 4. Karakteristik negosiator 5. Strategi negosiasi 6. Jalur negosiasi 7. Teknik negosiasi 8. Proses negosiasi	No.1	Diskusi, presentasi, permainan	Melalui penyusunan proposal mahasiswa mampu menganalisis kegiatan wirausahawan	100'	Ketelitian telaah, kebenaran informasi	8%
14.	Mampu membuat proposal kelayakan usaha	1. Definisi penyusunan proposal kelayakan usaha 2. Unsur-unsur dalam penyusunan proposal (persiapan, pelaksanaan dan evaluasi)	No.1 No.4	Penyusunan proposal	Melalui penyusunan proposal mahasiswa mampu menganalisis kegiatan wirausahawan	100'	Ketelitian telaah, kebenaran informasi	8%

Taha p	Kemampuan akhir	Materi Pokok	Referens i	Metode Pembelajara n	Pengalaman Belajar	Wakt u	Penilaian*	
							Indikator/ kode CPL	Teknik penilaian /bobot
1	2	3	4	5	6	7	8	9
15.	Dapat melaksanakan kunjungan dan menganalisis hasil kunjungan wirausaha.	1. Persiapan 2. Pelaksanaan Evaluasi	No.1 No.2 No.3 No.4 No.5	Kunjungan lapangan	Melalui kunjungan lapangan pada UMKM mahasiswa mampu menganalisis keghaiatan WU dan mampu menyusun perencanaan usa	100'	Ketelitian telaah, kebenaran informasi	12%
16.				UAS		100'	Ketelitian telaah, kebenaran informasi	

\*Kriteria Penilaian terlampir



## Contoh Kode Capaian Pembelajaran Lulusan

### Rumusan Sikap dan Keterampilan Umum untuk Program Sarjana

Sesuai Lampiran Permenristekdikti No. 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi

#### A. Rumusan Sikap

Kode CPL	Unsur CPL (Rumusan Sikap)
S-1	bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius
S-2	menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika
S-3	berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila
S-4	berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa
S-5	menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
S-6	bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
S-7	taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
S-8	menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
S-9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
S-10	menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan

#### B. Rumusan Keterampilan Umum

##### B1. Program Sarjana

Kode CPL	Unsur CPL (Rumusan Keterampilan Umum)
KU-1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
KU-2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur.
KU-3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
KU-4	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
KU-5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
KU-6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
KU-7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
KU-8	Mampu melakukan proses evaluasi terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
KU-9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.