

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI TEKNIK PENANGKAPAN IKAN**



**KREATIFITAS DAN INOVASI KEWIRAUSAHAAN  
3 SKS (1-2)  
TBP**

**POLITEKNIK KELAUTAN DAN PERIKANAN SORONG  
2022**

**PROGRAM STUDI TEKNIK BUDIDAYA PERIKANAN  
POLITEKNIK KELAUTAN DAN PERIKANAN SORONG**

www.proditpi.polikpsorong.ac.id  
www.belajar.polikpsorong.ac.id

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Mata Kuliah (MK)	Kode Mata Kuliah	Rumpun MK	Bobot (SKS)	Status Mata Kuliah	Semester	Tgl Penyusunan
Kreatifitas dan Inovasi Kewirausahaan	TPI	Sosek dan Regulasi	3	MWP	2	14 Desember 2021
<b>Pengesahan</b>	<b>Tim pengampu mata kuliah</b>		<b>Koordinator Mata Kuliah</b>		<b>Ketua Program Studi</b>	
	Endang Gunaisah,M.Si Hendra Poltak,S.E.,M.S.A		Endang Gunaisah,M.Si		Vicky Rizky A. Katili,M.Si	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) PRODI yang dibebankan pada MK</b>					
	CPL (DS) 3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila				
	CPL (DS) 9	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan				
	CPL (DP) 3	Menguasai perencanaan usaha, mencari peluang usaha, mengelola finansial perusahaan, memperkirakan jumlah produksi sesuai dengan permintaan				
	CPL (KK) 3	Mampu menganalisis kelayakan usaha perikanan				
	CPL (KU) 2	Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur dari hasil kerja				
	CPL (KU) 3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis,				
	CPL (KU) 5	Mampu bekerjasama, berkomunikasi dan berinovatif dalam pekerjaannya				
	CPL (KU) 7	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri				
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>					
	<i>Setelah menyelesaikan mata kuliah ini, taruna mampu:</i>					
	CPMK 1	Mampu melakukan pengenalan kewirausahaan, kreativitas dan inovasi				
	CPMK 2	Menumbuhkan karakter kewirausahaan				
	CPMK 3	Mampu mengidentifikasi peluang				
	CPMK 4	Mampu menguasai teknik pencarian gagasan (ide)				
	CPMK 5	Mampu menciptakan ide/gagasan				
	CPMK 6	Mampu menghasilkan/membuat sebuah prototype bisnis				
	CPMK 7	Mampu mempresentasikan ide bisnis				
Diskripsi Singkat	Kreativitas dan Inovasi Kewirausahaan adalah mata kuliah wajib program studi teknik penangkapan ikan yang diharapkan dapat menjadi pendukung kompetensi taruna/i dalam memenuhi capaian pembelajaran program studi. Melalui perkuliahan ini taruna diarahkan untuk memahami definisi dari wirausaha serta pemanfaatan inovasi dalam mencapai peluang kewirausahaan dibidang kelautan dan perikanan. Selain itu, taruna/i akan mempelajari tentang ruang lingkup kewirausahaan, manajemen bisnis usaha, pengembangan diri, rencana usaha serta inovasi usaha. Terakhir, taruna diharapkan mampu memahami tentang proses perencanaan pengembangan produk usaha, sehingga dalam menjalankan usahanya dapat menekan resiko serta menjunjung tinggi etika dan norma-norma bisnis.					

Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pengertian Dasar Kewirausahaan, Kreativitas dan Inovasi ;</li><li>2. Pengenalan Karakter Kewirausahaan;</li><li>3. Pengertian Dasar dan Metode Identifikasi Peluang ;</li><li>4. Pengertian Ide (gagasan) dan model pengembangannya</li><li>5. Integrasi ide bisnis bernilai tambah dengan pasar</li><li>6. Proses pembuatan ide bisnis kreatif</li><li>7. Pengertian dan pelaksanaan pembuatan protoripe</li><li>8. Pembuatan Laporan Ide Bisnis Kreatif</li></ol>
---------------------	--

Metode Penilaian dan Kaitan dengan CPMK	Komponen Penilaian	Persentase	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
			1	2	3	4	5	
	Teori (30%)	Penugasan 1	4	√				
		Penugasan 2	4		√			
		Penugasan 3	4			√		
		Penugasan 4	4				√	
		Penugasan 5	4					√
		Ujian Tengah Semester	30	√	√	√	√	√
		Ujian Akhir Semester	50	√	√	√	√	√
			100%					
	Praktikum (70%)	Praktikum 1	10		√			
		Praktikum 2	10			√		
		Praktikum 3	10				√	
		Praktikum 4	10					√
		Ujian Tengah Semester	30		√	√	√	√
		Ujian Akhir Semester	30		√	√	√	√
		100%						
<b>Referensi</b>	<p><b>Utama</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Ancok, D. 2012. <i>Psikologi Kepemimpinan dan Inovasi</i>. Erlangga. Jakarta.</li> <li>Fadiati, A. 2011. <i>Menjadi Wirausaha Sukses</i>. Remaja Rosdakarya. Bandung.</li> <li>Hendro. 2011. <i>Dasar-dasar kewirausahaan: Panduan bagi Mahasiswa untuk mengenal, memahami dan memasuki dunia bisnis</i>. Erlangga. Jakarta.</li> <li>Kasmir. 2013. <i>Kewirausahaan</i>. Raja Grafindo Persada. Jakarta.</li> <li>Kistanto, HC, R. Heru. 2009 <i>Kewirausahaan Entrepreneurship Pendekatan Manajemen dan Praktek</i>. Graha Ilmu. Yogyakarta</li> <li>Nitisusanto, M. 2010. <i>Kewirausahaan dan Manajemen Usaha Kecil</i>. Alfabeta. Bandung.</li> <li>Soehadi A.W.et.al. 2011. <i>Prasetya Mulya EDC on Entrepreneurship Education: Strategi Komprehensif Membentuk Wirausaha Terdidik</i>. Prasetya Mulya EDC on Entrepreneurship Education: Strategi Komprehensif Membentuk Wirausaha Terdidik. Jakarta.</li> <li>Sjarif Widjaja, Kadarusman (Editors). 2019. <i>Sumberdaya Hayati Maritim</i>. Seri BBM Indonesia. Amafrad Press.</li> </ol>							

Pertemuan ke-	Capaian Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Indikator	Metode Pembelajaran	Topik Penugasan	Topik Praktikum	Waktu Pembelajaran	Bobot Tco-Prak	Referensi	Fasilitator (Dosen-Tendik)	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	
1-2	Mampu menjelaskan kewirausahaan, kreativitas dan inovasi	<b>1. Pengertian berwirausaha</b> 1.1. Pengertian berwirausaha 1.2. Modal berwirausaha 1.3. Arti inovasi dan kewirausahaan 1.4. Peran inovasi dan kewirausahaan	1. Keaktifan berdiskusi 2. Ketepatan identifikasi inovasi kewirausahaan 3. Penguasaan materi 4. Penjabaran rinci manfaat wirausaha dan inovasinya	1. Tatap muka 2. Diskusi 3. Belajar mandiri 4. Penugasan	Review pengertian, Modal, Inovasi kewirausahaan (Detil sub-topik tugas dikreasikan oleh dosen)	—	TM: 2x(2x50 menit) BM: 2x(2x60 menit) PT: 2(2x60 menit)	2%	0%	Dra.Endang Gunaisah Hendra Poltak,M.S.A	
3	Mampu menjelaskan karakter kewirausahaan	<b>2. Karakter Kewirausahaan</b> 2.1 Pola pikir wirausaha 2.2 ciri-ciri wirausaha 2.3 Karakter wirausaha	1. Dinamis berdiskusi 2. Responsif pada pertanyaan 3. Penguasaan sistem rantai makanan 4. Merinci mekanisme produktifitas	1. Tatap muka 2. Diskusi 3. Belajar mandiri 4. Penugasan	Review beberapa video terkait karakter wirausaha yang dibuatkan slide dan video presentasi, selanjutnya dimuat di youtube.	—	TM: 1(2x50 menit) BM: 1x(2x60 menit) PT: 1x(2x60 menit)	2%	0%	Dra.Endang Gunaisah Hendra Poltak,M.S.A	
4-5	Mampu melaksanakan identifikasi peluang.	<b>3. Identifikasi Peluang</b> 3.1 Apa itu peluang 3.2 Perbedaan peluang dan ide 3.3 Memetakan peluang menggunakan mindmap	1. Aktif dan responsif 2. Kemampuan membedakan parameter 3. Penguasaan detil materi 4. Merinci hubungan antar parameter 5. Presentasi dinamis	1. Tatap muka 2. Diskusi 3. Belajar mandiri 4. Penugasan 5. Presentasi video	Menyusun resume dan desain infografis tentang ide-ide kreatif dalam wirausaha.	—	TM: 2x(2x50 menit) BM: 2x(4x60 menit) PT: 2x(2x60 menit) SE:2x(2x170 menit)	2%	0%	Dra.Endang Gunaisah Hendra Poltak,M.S.A	
6-7	Mampu melakukan pencarian gagasan (Ide).	<b>4. Pencarian gagasan</b> 4.1 Pengenalan Business Model Canvas 4.2 Mendesain ide bernilai tambah	1. Aktif berdiskusi 2. Ketepatan identifikasi Model Bisnis 3. Keaktifan dalam praktikum 4. Kelompok praktikum dinamis	1. Tatap muka 2. Responsi 3. Belajar mandiri 4. Penugasan 5. Praktikum 6. Analisis data 7. Menyusun laporan	Review peluang usaha dan mendesain bisnis.	Meriview Peluang Usaha menggunakan Business Model Canvas	TM: 2x(2x50 menit) BM: 2x(4x60 menit) PT: 2x(2x60 menit) PR: 3x(1x170 menit)	3%	10%	Dra.Endang Gunaisah Hendra Poltak,M.S.A	
8	<b>UJIAN TENGAH SEMESTER (TEORI DAN PRAKTIK)</b>										
9-10	Mampu melakukan pencarian gagasan/ide	<b>5. Mengintegrasikan ide bernilai tambah</b>	1. Diskusi sangat dinamis 2. Kemampuan identifikasi masalah 3. Responsif dengan pertanyaan 4. Penguasaan dampak antropogenik 5. Keaktifan dalam praktikum 6. Kelompok praktikum dinamis	1. Tatap muka 2. Responsi 3. Belajar mandiri 4. Penugasan 5. Praktikum 6. Analisis data 7. Menyusun laporan	Review dan presentasi infografis terkait integrasi ide bernilai tambah.	membuat media pemasaran Produk ke pasar melalui berbagai platform	TM: 2x(2x50 menit) BM: 2x(4x60 menit) PT: 2x(2x60 menit) PR: 3x(1x170 menit)	3%	10%	Dra.Endang Gunaisah Hendra Poltak,M.S.A	
11-13	mampu memahami proses pembuatan ide bisnis kreatif	<b>6. Pengenalan Proses Pembuatan ide bisnis kreatif</b>	1. Diskusi aktraktif 2. Kemampuan identifikasi masalah 3. Responsif selama interaksi dosen 4. Penguasaan indikator biologis 5. Keaktifan dalam praktikum 6. Kelompok praktikum dinamis	1. Tatap muka 2. Responsi 3. Belajar mandiri 4. Penugasan 5. Praktikum 6. Analisis data 7. Menyusun laporan	Review sumber kepustakaan terkait case study kegagalan wirausaha dalam pengembangan produk usaha.	Membuat Prototype Produk	TM: 3x(2x50 menit) BM: 3x(4x60 menit) PT: 3x(2x60 menit) PR: 4x(1x170 menit)	3%	10%	Dra.Endang Gunaisah Hendra Poltak,M.S.A	
14	Mampu menerapkan aplikasi prototype	<b>7. Prototype</b> 7.1 Defenisi Prototype 7.2 Pembuatan prototype	1. Diskusi aktraktif 2. Responsif menjawab dosen 3. Penguasaan nilai baku mutu air 4. Aktraktif dalam demonstrasi kelas 5. Keaktifan dalam praktikum 6. Kelompok praktikum dinamis	1. Tatap muka 2. Responsi 3. Belajar mandiri 4. Penugasan 5. Praktikum 6. Analisis data 7. Menyusun laporan	Review kepustakaan terkait standar baku dalam menciptakan kreatifitas dan inovasi kewirausahaan dibidang perikanan.	Melakukan analisis terhadap konsep proposal kewirausahaan.	TM: 1x(2x50 menit) BM: 1x(4x60 menit) PT: 1x(2x60 menit) PR: 2x(1x170 menit)	3%	10%	Dra.Endang Gunaisah Hendra Poltak,M.S.A	
15	Mampu melakukan presentasi akhir ide bisnis	<b>8. Mempresentasikan Ide Bisnis</b>	1. Responsif menjawab pertanyaan 2. Kelas dinamis dalam berdiskusi 3. Penguasaan materi Throsap 4. Aktraktif dalam demonstrasi kelas	1. Tatap muka 2. Responsi 3. Belajar mandiri 4. Penugasan 5. Simulasi kelas	Review papers dan books terkait inovasi kreasi bidang produk usaha	—	TM: 1(2x50 menit) BM: 1x(2x60 menit) PT: 1x(2x60 menit)	2%	0%	Dra.Endang Gunaisah Hendra Poltak,M.S.A	
16	<b>UJIAN AKHIR SEMESTER (TEORI DAN PRAKTIK)</b>										
								100%	100%		
<p><b>KETERANGAN</b></p> <p>1. TM: tatap muka, BM: belajar mandiri, PT: penugasan terstruktur, SE: seminar-presentasi, PR: praktikum</p> <p>2. Permendikbud No 3/2020 SN DIKTI bahwa 1 SKS pembelajaran diartikan berikut:</p> <p>(a) Perkuliahan, <b>TM</b>: 50 menit/minggu/semester, <b>PT</b>: 60 m, <b>BM</b>: 60 m</p> <p>(b) Seminar dan sejenisnya, <b>SE</b>: 100, <b>BM</b>: 60 m</p> <p>(c) Praktik, <b>PR</b>: 170 m</p> <p>3. Platform kitong belajar: <a href="http://www.belajar.polipksorong.ac.id">www.belajar.polipksorong.ac.id</a></p>											