



**Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Program Studi S2 Pendidikan Seni Budaya**

Kode Dokumen

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>	<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>																																																												
Kewirausahaan dan Industri Kreatif	8810902838	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=1 P=1 ECTS=4.48	2	2 Februari 2024																																																												
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Koordinator Program Studi</b>																																																												
	Dr. Djuli Djati Pambudi, M.Sn Dr. Welly Suryandoko, S.Pd., Pd		Dr. Djuli Djati Pambudi, M.Sn Dr. Welly Suryandoko, S.Pd., Pd		Prof. Dr. Anik Juwariyah, M.Si.																																																												
<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning																																																																
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																																																																
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																																																
	<b>CPMK - 1</b>	Mahasiswa mampu menghasilkan ide-ide kreatif wirausaha yang dituangkan melalui perencanaan bisnis bidang seni budaya yang dipraktikkan dalam sebuah bentuk produk berbasis industri kreatif.																																																															
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																																
		<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 5px;">CPMK</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">CPMK-1</td></tr> </table>				CPMK	CPMK-1																																																										
CPMK																																																																	
CPMK-1																																																																	
	<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																																
		<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="padding: 5px;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">1</td><td style="padding: 5px;">2</td><td style="padding: 5px;">3</td><td style="padding: 5px;">4</td><td style="padding: 5px;">5</td><td style="padding: 5px;">6</td><td style="padding: 5px;">7</td><td style="padding: 5px;">8</td><td style="padding: 5px;">9</td><td style="padding: 5px;">10</td><td style="padding: 5px;">11</td><td style="padding: 5px;">12</td><td style="padding: 5px;">13</td><td style="padding: 5px;">14</td><td style="padding: 5px;">15</td><td style="padding: 5px;">16</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">CPMK-1</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>														CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1																
CPMK	Minggu Ke																																																																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																	
CPMK-1																																																																	
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah kajian kewirausahaan dan Industri Kreatif merupakan upaya untuk mengembangkan pengetahuan mahasiswa tentang kewirausahaan dan Industri Kreatif di Indonesia. Mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan ide-ide kreatif wirausaha yang dituangkan melalui perencanaan bisnis seni budaya yang dipraktikkan dalam sebuah bentuk produk.																																																																
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																																																
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 1. Hasan, M., Roslan, A. H., Hendrayani, E., Sudirman, A., Sitaniapessy, R. H., Basoeky, U., ... &amp; Wardhana, A. (2021). Kewirausahaan. Media Sains Indonesia.</li> <li>2. 2. Suryana, Y., &amp; Bayu, K. (2012). Kewirausahaan: Pendekatan Karakteristik Wirausahawan Sukses</li> <li>3. 3. Kencana, Dollinger, M. J. (2008). Entrepreneurship. Marsh Publications.</li> <li>4. 4. Kencana. 3. Dollinger, M. J. (2008). Entrepreneurship. Marsh Publications.</li> <li>5. 5. Sunarya, P. A., &amp; Saefullah, A. (2011). Kewirausahaan. Penerbit Andi.</li> <li>6. 6. Yunaz, H., Bachri, S., Oktaviani, N. F., Nugroho, L., Septiadi, D., Rachmat, Z., &amp; Tribudhi, D. A. (2022). Industri Kreatif . Get Press</li> <li>7. 7. Purnomo, R. A. (2016). Industri Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia. Ziyad Visi Media.</li> </ol>																																																																
	<b>Pendukung :</b>																																																																
<b>Dosen Pengampu</b>	Prof. Dr. Drs. Djuli Djatiprambudi, M.Sn. Dr. Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd.																																																																
<b>Mg Ke-</b>	<b>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu]</b>	<b>Materi Pembelajaran [ Pustaka ]</b>	<b>Bobot Penilaian (%)</b>																																																												

		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu memahami tujuan pembelajaran proyek pada mata kuliah kewirausahaan dan Industri Kreatif	1.1. Menjelaskan konsep dasar kewirausahaan 2.2. Menjelaskan konsep dasar Industri Kreatif 3.3. Menjelaskan cirri-ciri wirausahawan	<b>Kriteria:</b> formatif (Aktifitas Partisipatif)  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Daring	Mahasiswa mendiskusikan tujuan pembelajaran proyek pada mata kuliah kewirausahaan dan Industri Kreatif. 2 X 50		0%
2		merumuskan pertanyaan mendasar terkait dengan apa yang dibutuhkan pasar.	<b>Kriteria:</b> Formatif		Daring 2 x 50		0%
3			<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Mahasiswa mulai menyusun perencanaan proyek produk kewirausahaan berbasis Industri Kreatif 2 x 50		0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

#### Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat

spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.

5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.