

UNIVERSITAS LABUHANBATU

Jalan SM Raja No. 126 A Aek Tapa Rantauprapat Kec. Rantau Selatan Kab. Labuhanbatu-Sumatera Utara Telepon/Fax (0624) 21901

Formulir

KONTRAK PERKULIAHAN

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan PKn (S1)



Tanggal Terbit
15 Pebruari 2024

Kewirausahaan
Dosen Pengampu: Dr. Junita, S.Sos.I,.M.Pd

Nama Mata Kuliah	: Kewirausahaan
Kode Mata Kuliah	: MKWU: 62303
Bobot SKS	: 2
Semester	: Genap
Hari Pertemuan	: Selasa
Tempat Pertemuan	: Universitas Labuhanbatu
Koordinator MK	: Dr. Junita, M.Pd.,M,Kom.I

1. Tujuan dan Manfaat Mata Kuliah

Tujuan Mata Kuliah:

- 1. Program ini bertujuan mengembangkan pemahaman dan kesadaran tentang hakikat entrepreneurship yang mencakup konsep dasar, karakteristik, serta tujuan pembelajaran entrepreneurship
- 2. Mahasiswa mampu menginternalisasi nilai dan sikap yang terkandung dalam entrepreneurship, seperti etos bekerja, motif berprestasi, kemandirian, kreativitas, keterampilan pengambilan keputusan, dan sebagainya
- 3. Mengembangkan *employability skills* dalam diri mahasiswa sebagai prasyarat dasar terbentuknya jiwa dan etos entrepreneurship (*project learning*)
- 4. Mahasiswa dapat mendiseminasikan karakteristik dan etos entrepreneurship secara meluas melalui jalur pendidikan formal, informal, maupun nonformal

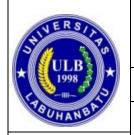
Manfaat Mata Kuliah:

- 1. Meningkatkan motivasi berwirausaha yang tinggi bagi mahasiswa
- 2. Berguna untuk masa depan
- 3. Memanfaatkan potensi dan melakukan perubahan
- 4. Membudayakan semangat, sikap, perilaku dan kemampuan kewirausahaan di kalangan masyarakat yang mampu, handal dan unggul
- 5. Sebagai informasi bagi mahasiswa untuk membuat usaha

2. Deskripsi Mata Kuliah

Pada hakikatnya, *entrepreneurship* bukan hanya bakat yang dibawa sejak lahir dan dapat dipraktikkan begitu saja di lapangan usaha. *Entrepreneurship* selain dapat dipelajari, juga harus dapat diinternalisasi secara luas melalui proses pendidikan. Individu yang memiliki jiwa entrepreneur adalah individu yang mengenal potensi dirinya dengan baik, belajar mengembangkan potensi untuk melihat dan mengkreasikan peluang dalam mewujudkan cita-citanya.

Ruang lingkup konsep entrepreneurship yang akan dibahas dan didiskusikan dalam mata kuliah ini berorientasi pada dua aspek utama, yaitu orientasi nilai (*value-oriented*) dan orientasi tujuan (*goal-oriented*). Salah satu muatan penting yang perlu diintroduksi kepada mahasiswa yaitu internalisasi



UNIVERSITAS LABUHANBATU

Jalan SM Raja No. 126 A Aek Tapa Rantauprapat Kec. Rantau Selatan Kab. Labuhanbatu-Sumatera Utara Telepon/Fax (0624) 21901

Formulir

KONTRAK PERKULIAHAN

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan PKn (S1)



Tanggal Terbit

15 Pebruari 2024

Mata Kuliah Kewirausahaan

Dosen Pengampu: Dr. Junita, S.Sos.I,.M.Pd

sistem nilai yang terkandung dalam entreprneurship, yakni kemandirian, berpikir kreatif, soft-skill, keterampilan interpersonal, komunikasi persuasif, kerja keras, persistensi, dan lainnya. Pada akhirnya, dampak jangka panjang yang diharapkan dari pembentukan nilai-nilai tersebut adalah kemampuan menangkap dan mengkreasikan peluang menjadi sesuatu yang memiliki nilai jual dan nilai tambah; "merubah kotoran dan rongsokan menjadi emas" (*Dr. Ir. Ciputra, Indonesia Entrepreneur of The Year 2007*).

3. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

- 1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
- 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika:
- 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara,danperadaban berdasarkanPancasila;
- 4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;
- 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan,serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
- 6. Bekerja samadan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
- 7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
- 8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
- 9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri;
- 10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dankewirausahaan.
- 11. Mempunyai ketulusan, komitmen, kesungguhan hati untuk mengembangkansikap, nilai, dan kemampuan peserta didik dengan dilandasi oleh nilai-nilai kearifan lokal dan ahlakmulia serta memiliki motivasi untuk berbuat bagi kemaslahatan peserta didik dan masyarakat pada umumnya.

4. Strategi Pembelajaran

- 1. Project Based Learning
- 2. Cooperative Learning
- 3. Problem Based Learning
- 4. Inkuiri terbimbing
- 5. Penugasan
- 6. Diskusi Kasus
- 7. Tanya Jawab



UNIVERSITAS LABUHANBATU

Jalan SM Raja No. 126 A Aek Tapa Rantauprapat Kec. Rantau Selatan Kab. Labuhanbatu-Sumatera Utara Telepon/Fax (0624) 21901

Formulir

KONTRAK PERKULIAHAN

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan PKn (S1)



Tanggal Terbit

15 Pebruari 2024

Mata Kuliah Kewirausahaan

Dosen Pengampu: Dr. Junita, S.Sos.I,.M.Pd

5. Materi Pokok

- 1. Penjelasan Silabus dan RPP
- 2. Spiritual/religitas berwirausaha
- 3. Pentingnya membangun spirit/jiwa wirausaha untuk kemajuan pribadi maupun bangsa Indonesia
 - 4. Pengertian kewirausahaan
 - 5. Karakter wirausaha
 - 6. Pengembangan dan penjabaran Indikator karakter wirausaha yang berbasis ilmu pendidikan.
 - 7. Pengertian motivasi berprestasi
 - 8. Landasan motivasi berprestasi
 - 9. Komunikasi dan negosiasi
 - 10.Gagasan Produk baru (konsep produk, konsep marketing, konsep integrated/mencipta kan kebutuhan pasar)
 - 11.Identifikasi dan analisis peluang usaha baru
 - 12. Tanggung jawab sosial dalam bisnis
 - 13. Selling Skiil
 - 14. Sistimatika perencanaan, need analisis, implementasi, dan evaluasi Usaha

6. Bahan Bacaan

- 1. Buchari Alma. (2006). Kewirausahaan. Edisi kesepuluh. FKIP ULB: Alfabeta
- 2. Geoffrey G. Meredith dkk. (1996) *Kewirausahaan, Teori dan Praktek*. Edisi kelima. FKIP ULB: PT Pustaka Binaman Pressindo.
- 3. Justin G. Longenecker dkk.(2001). *Kewirausahaan Manajemen Usaha Kecil*. FKIP ULB: PT. Salemba Emban Patria.
- 4. Rusman Hakim. (1998). *Kiat Sukses Berwiraswasta*. Edisi Kedua. *FKIP ULB*: PT Elex Media Media Komputindo.
- 5. David C. McClelland. (1961). *The Achieving Society*. FKIP ULB: D. Van Nostrand Company, Inc.
- 6. Abdullah Gymnastiar. (2006). *Melipatgandakan Kekayaan dengan Kecerdasan Spiritual*. FKIP ULB. Solusi Qalbu
- 7. Covey, S. (2008). The 8th Habit; Menggapai Keagungan, FKIP ULB: PT. Gramedia Pustaka
- 8. Hisrich, R. D., Peters, M. P., & Shepherd, D. A. (2008), Entrepreneurship, FKIP ULB: McGraw-Hill International
- 9. Hall, D. (2004). Metode Canggih Melejitkan Kreativitas Bisnis, FKIP ULB: Kaifa-Mizan

7. Tugas

Tugas Pribadi

- 1. Setiap pokok bahasan/sub bahasan seperti pada jadwal perkuliahan harus sudah dibaca/dipelajari sebelum perkuliahan
- 2. Mahasiswa membeda/ulasan dengan menghasilkan sebuah kesimpulan dalam bidang Pendidikan PPKn (Produk Jurnal).

WLB 1998 A

UNIVERSITAS LABUHANBATU

Jalan SM Raja No. 126 A Aek Tapa Rantauprapat Kec. Rantau Selatan Kab. Labuhanbatu-Sumatera Utara Telepon/Fax (0624) 21901

Formulir

KONTRAK PERKULIAHAN

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan PKn (S1) LP3M

Tanggal Terbit

15 Pebruari 2024

Mata Kuliah Kewirausahaan

Dosen Pengampu: Dr. Junita, S.Sos.I,.M.Pd

Tugas Kelompok

Setiap kelompok mahasiswa diwajibkan untuk membuat sebuah produk dan dapat memprensentasikan hasil produknya di depan kelas dan dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab dalam hasil sebuah mini riset serta dapat merangkai tugas dengan metode *diskusi*.

8. Kriteria dan Standar Penilaian

Kriteria Penilaian	Bobot
Kehadiran dan keaktifan	20 %
Tugas	20 %
Ujian Tengah Semester	30 %
Ujian Akhir Semester	30 %
TOTAL	100 %

8. Tata Tertib Mahasiswa dan Dosen

Hak dan Kewajiban Dosen

- 1. Hadir tepat waktu.
- 2. Dosen berkewajiban menjelaskan materi perkuliahan selama satu semester ke depan serta menyampaikan kontrak perkuliahan untuk disepakati bersama.
- 3. Dosen berkewajiban melangsungkan perkuliahan tepat waktu, dengan batas toleransi 15 menit, jika lewat maka harus mengganti pertemuan tersebut berdasarkan kesepakatan bersama.
- 4. Dosen berkewajiban memberikan tagihan dan penilaian terhadapa setiap mahasiswa yang mengikuti perkuliahan.
- 5. Dosen berhak meminta setiap tugas yang diberikan kepada mahasiswa.
- Dosen berhak memberikan teguran terhadap mahasiswa yang tidak mengumpulkan tugas dan apabila melewati dari batas yang disepakati maka dosen berhak memberikan sanksi berupa pengurangan nilai.
- 7. Dosen berhak menegur dan mengeluarkan mahasiswa yang tidak patuh terhadap kontrak kuliah.

Hak dan Kewajiban Mahasiswa

- 1. Mahasiswa wajib mengikuti perkuliahan minimal 75% dari total pertemuan atau sebanyak 12 x pertemuan. Serta 4 x pertemuan dengan alasan yang logis jika tidak dapat hadir.
- 2. Mahasiswa wajib mengikuti kelas offline atau tatap muka sesuai jadwal.
- 3. Mahasiswa wajib mengikuti perkuliahan dengan pakaian yang sopan (tidak boleh kaos oblong dan sandal).
- 4. Mahasiswa wajib hadir dalam perkuliahan tepat waktu, dan apabila terlambat diberi batas toleransi 15 menit, jika melebihi tidak diperkenankan masuk kelas.
- 5. Mahasiswa yang sakit, wajib melampirkan surat keterangan sakit.
- 6. Mahasiswa wajib melaksanakan seluruh bentuk tagihan seperti tugas, laporan dan ujian.

WLB + 1998 + TABUHANBA

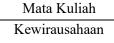
UNIVERSITAS LABUHANBATU

Jalan SM Raja No. 126 A Aek Tapa Rantauprapat Kec. Rantau Selatan Kab. Labuhanbatu-Sumatera Utara Telepon/Fax (0624) 21901

Formulir KONTRAK PERKULIAHAN

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan PKn (S1) LP3M

Tanggal Terbit
15 Pebruari 2024



Dosen Pengampu: Dr. Junita, S.Sos.I,.M.Pd

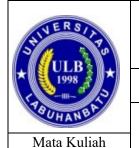
- 7. Mahasiswa berhak bertanya pada setiap perkuliahan pada saat sesi tanya jawab, dengan etik yang santun
- 8. Mahasiswa berhak memberikan komentar terhadap kontrak kuliah sebelum kontrak kuliah disahkan.
- 9. Mahasiswa berhak melakukan koreksi terhdap penilaian (berdasarkan hasil formatif).
- 10. Mahasiswa mempersiapkan kelas dan *infocus* sebelum dosen hadir dan menyimpannya kembali ke kantor prodi setelah pertemuan/perkuliahan ditutup.
- 11. Selama proses pembelajaran berlangsung, HP harus dimatikan/Silent.

Sanksi dan Mekanisme Penerapan

- 1. Apabila terbukti bahwa penyelesaian tugas dilakukan oleh pihak lain yang bukan berstatus sebagai mahasiswa. 1 s/d 2 pelanggaran diberi Peringatan Lisan/Surat Peringatan, tugas tersebut dibatalkan dan nilai mahasiswa yang bersangkutan berstatus mengulang pada tugas matakuliah tersebut dan mengerjakan tugas yang sama atau yang baru, pelanggaran yang dilakukan maka tugas dibatalkan dan nilai mahasiswa yang bersangkutan berstatus mengulang atau E pada matakuliah tersebut.
- 2. Jika mahasiswa melakukan flagiat baik sebahagian maupun semuanya maka dikenakan sanksi yang berlaku pada point 1.

9. Jadwal Kuliah (Course Outline)

No.	Pokok Bahasan	Minggu Ke	Dosen Pengajar
1	 Memahami silabus dan RPP Mengenal dan memahami pentingnya kewirausahaan Memiliki spirit berwirausahaan 	I	Dr. Junita, M.Pd.,M,Kom.I
2	Memahami dan memiliki karakter seorang wirausaha	II-III	Dr. Junita, M.Pd.,M,Kom.I
3	Memiliki motivasi berprestasi dan kerjasama tim dalam berwirausaha	IV-V	Dr. Junita, M.Pd.,M,Kom.I
4	Menganalisis peluang usaha baru	VI-VII	Dr. Junita, M.Pd.,M,Kom.I
5	UTS	VIII	Dr. Junita, M.Pd.,M,Kom.I
6	Memahami etika bisnis dan tanggung jawab	IX-X	Dr. Junita, M.Pd.,M,Kom.I



Kewirausahaan

UNIVERSITAS LABUHANBATU

Jalan SM Raja No. 126 A Aek Tapa Rantauprapat Kec. Rantau Selatan Kab. Labuhanbatu-Sumatera Utara Telepon/Fax (0624) 21901

Formulir

KONTRAK PERKULIAHAN

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan PKn (S1)

Tanggal Terbit
15 Pebruari 2024

Dosen Pengampu: Dr. Junita, S.Sos.I,.M.Pd

No.	Pokok Bahasan	Minggu Ke	Dosen Pengajar
	sosial dalam bisnis		
7	Memiliki kemampuan Business Life Skills	XI-XII	Dr. Junita, M.Pd.,M,Kom.I
8	Strategi merancang Usaha	XIII-XV	Dr. Junita, M.Pd.,M,Kom.I
9	UAS	XVI	Dr. Junita, M.Pd.,M,Kom.I

10. Lain-lain

Apabila ada hal-hal yang diluar kesepakatan ini untuk perlu disepakati, dapat dibicarakan secara teknis pada saat setiap acara perkuliahan. Apabila ada perubahan isi kontrak perkuliahan, akan ada pemberitahuan terlebih dahulu.

Kontrak perkuliahan ini dapat dilaksanakan, mulai dari disampaikan kesepakatan ini.

Pihak I

Dosen Pengampu,

(Dr. Junita., M.Pd., M.Kom.I)

NIDN.0130081

Pihak II a.n. Mahasiswa

(Jukkul Sitorus) NPM. 2306100017

Mengetahui

UPM FAK: FFKIP

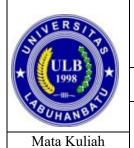
(Siti Zahara Saragih, S.Pd.,M.Pd)

NIK/NIDN. 0104078701

Kaprodi : PPKr

(Rohana,S.Pd.,M.Pd)

NIK/NIDN.010302802



Kewirausahaan

UNIVERSITAS LABUHANBATU

Jalan SM Raja No. 126 A Aek Tapa Rantauprapat Kec. Rantau Selatan Kab. Labuhanbatu-Sumatera Utara Telepon/Fax (0624) 21901

Formulir

KONTRAK PERKULIAHAN

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan PKn (S1)



Tanggal Terbit 15 Pebruari 2024

Dosen Pengampu: Dr. Junita, S.Sos.I,.M.Pd

WLB 1998	UNIVERSITAS I Jalan SM Raja No. 126 A Kec. Rantau Selatan Kab. La Telepon/Fax Form RENCANA PEMBELAJA	Aek Tapa Rantauprapat abuhanbatu-Sumatera Utara (0624) 21901 nulir	LP3M
BUHANBA	Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	Prodi Pend. PKn	
Mata Kuliah: KW	Nomor/Revisi: 0	Semester/kelas : II/ I	Hari / Jam : Selasa/ 10.00-11.30 Wib
Kode MK : MKWU: 62303	Semester : II	SKS : 2	Makul Prasyarat : -
	Dosen Pengampu: Dr. Junit	ta, M.Pd,. M.Kom.I	

Capaian Pembelajaran Program Studi (CPL)

Capaian Pembelajaran Lulusan program studi pendidikan PPKn mencakup empat aspek yaitu: aspek sikap, aspek pengetahuan pedagogik, aspek keterampilan umum, dan aspek keterampilan khusus.

A. Sikap

- 1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
- 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;
- 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila;
- 4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;
- 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
- 6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
- 7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
- 8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
- 9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri;
- 10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
- 11. Mempunyai ketulusan, komitmen, kesungguhan hati untuk mengembangkan sikap, nilai, dan kemampuan peserta didik dengan dilandasi oleh nilai-nilai kearifan lokal dan ahlak mulia serta memiliki motivasi untuk berbuat bagi kemaslahatan peserta didik dan masyarakat pada umumnya.

B. PenguasaanPengetahuan

- 1. Menguasai konsep pedagogik-didaktik PPKn untuk melaksanakan pembelajaran di pendidikan dasar dan menengah yang berorientasi pada kecakapan hidup.
- 2. Menguasai konsep Pendidikan PPKn, sosial, humaniora, pendidikan dasar dan menengah serta untuk studi lanjut.
- 3. Menguasai prinsip dan teknik perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran PPK n
- 4. Menguasai pengetahuan faktual tentang fungsi dan manfaat teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang relevan untuk pembelajaran PPKn
- 5. Menguasai metode penelitian pendidikan dan metode penelitian baik kuantitatif maupun kualitatif.

I

6. Menguasai metodologi dan konsep-konsep yang terkait dengan nilai-nilai kewirausahaan.

C. Keterampilan Umum

- 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.
- 2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
- 3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan 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.
- 4. Menyusun deskripsi sains hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
- 5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah dibidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis, informasi dan data.
- 6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
- 7. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.
- 8. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungi awabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
- 9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamanahkan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.

D. Keterampilan Khusus

- 1. Mampu merencanakan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pembelajaran matematika secara inovatif dengan mengaplikasikan konsep pedagogik didaktik PPKn dan keilmuan PPKn serta memanfaatkan berbagai sumber belajar dan IPTEKS yang berorientasi pada kecakapan hidup.
- 2. Mampu mengkaji dan menerapkan berbagai metode pembelajaran PPKn yang telah tersedia secara inovatif dan teruji.
- 3. Mampu melakukan pendampingan terhadap siswa dalam pembelajaran PPKn.
- 4. Mampu merancang dan melaksanakan penelitian untuk menghasilkan alternatif penyelesaian masalah di bidang pendidikan PPKn serta mempublikasikan hasilnya.
- 5. Mengaplikasikan nilai-nilai kewirausahaan dalam pendidikan PPKn untuk membangun masyarakat Indonesia sebagai masyarakat utama yang berdaya saing

	global.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah
	a. Peningkatan pemahaman dan kesadaran tentang konsep dasar, karakteristik, serta tujuan pembelajaran <i>entrepreneurship</i> .
II	b. Internalisasi nilai dan sikap yang terkandung dalam <i>entrepreneurship</i> .
	c. Pembentukan <i>employability</i> dan <i>entrepreneur</i> skills dalam diri mahasiswa
	d. Kemampuan mendiseminasikan <i>entrepreneurial skills</i> secara meluas melalui jalur pendidikan
	Deskripsi Mata Kuliah
III	Pada hakikatnya, entrepreneurship bukan hanya bakat yang dibawa sejak lahir dan dapat dipraktikkan begitu saja di lapangan usaha. Entrepreneurship selain dapat dipelajari, juga harus dapat diinternalisasi secara luas melalui proses pendidikan. Individu yang memiliki jiwa entrepreneur adalah individu yang mengenal potensi dirinya dengan baik, belajar mengembangkan potensi untuk melihat dan mengkreasikan peluang dalam mewujudkan cita-citanya. Ruang lingkup konsep entrepreneurship yang akan dibahas dan didiskusikan dalam mata kuliah ini berorientasi pada dua aspek utama, yaitu orientasi nilai (value-oriented) dan orientasi tujuan (goal-oriented). Salah satu muatan penting yang perlu diintroduksi kepada mahasiswa yaitu internalisasi sistem nilai yang terkandung dalam entreprneurship, yakni kemandirian, berpikir kreatif, soft-skill, keterampilan interpersonal, komunikasi persuasif, kerja keras, persistensi, dan lainnya. Pada akhirnya, dampak jangka panjang yang diharapkan dari pembentukan nilai-nilai tersebut adalah kemampuan menangkap dan mengkreasikan peluang menjadi sesuatu yang memiliki nilai jual dan nilai tambah; "merubah kotoran dan rongsokan menjadi emas" (Dr. Ir. Ciputra, Indonesia Entrepreneur of The Year 2007).
	Indikator capaian:
	1. Penjelasan Silabus dan RPP
	2. Spiritual/religitas berwirausaha
	3. Pentingnya membangun spirit/jiwa wirausaha untuk kemajuan pribadi maupun bangsa
	Indonesia
	4. Pengertian kewirausahaan
	5. Karakter wirausaha
IV	6. Pengembangan dan penjabaran Indikator karakter wirausaha yang berbasis ilmu pendidikan.
	7. Pengertian motivasi berprestasi
	8. Landasan motivasi berprestasi
	9. Komunikasi dan negosiasi
	10.Gagasan Produk baru (konsep produk, konsep marketing, konsep integrated/mencipta
	kan kebutuhan pasar)
	11.Identifikasi dan analisis peluang usaha baru

12. Tanggung jawab sosial dalam bisnis

13. Selling Skiil

Sistimatika perencanaan, need analisis, implementasi, dan evaluasi Usaha

Penilaian:

Penilaian Acuan:

- a. Presentasi; 20%,
- b. Tugas; 10%,
- c. Ujian Tengah Semester; 30%,
- d. Ujian Akhir Semester; 40%.

Daftar Bacaan/referensi

- 1. Buchari Alma. (2006). Kewirausahaan. Edisi kesepuluh. FKIP ULB: Alfabeta
- 2. Geoffrey G. Meredith dkk. (1996) Kewirausahaan, Teori dan Praktek. Edisi kelima. FKIP ULB: PT Pustaka Binaman Pressindo.
- 3. Justin G. Longenecker dkk.(2001). Kewirausahaan Manajemen Usaha Kecil. FKIP ULB: PT. Salemba Emban Patria.
- 4. Rusman Hakim. (1998). Kiat Sukses Berwiraswasta. Edisi Kedua. FKIP ULB: PT Elex Media Media Komputindo.

 \mathbf{V}

- 5. David C. McClelland. (1961). The Achieving Society. FKIP ULB: D. Van Nostrand Company, Inc.
- 6. Abdullah Gymnastiar. (2006). Melipatgandakan Kekayaan dengan Kecerdasan Spiritual. FKIP ULB. Solusi Qalbu
- 7. Covey, S. (2008). The 8th Habit; Menggapai Keagungan, FKIP ULB: PT. Gramedia Pustaka
- 8. Hisrich, R. D., Peters, M. P., & Shepherd, D. A. (2008), Entrepreneurship, FKIP ULB: McGraw-Hill International
- 9. Hall, D. (2004). Metode Canggih Melejitkan Kreativitas Bisnis, FKIP ULB: Kaifa-Mizan

Minggu	Kemampuan	Bahan	Strategi	Waktu	Pengalaman	Kriteria	Bobot
Ke	Akhir yang	Kajian	Pembelajara	Belajar	belajar	Penilaian	Nilai
	Diharapkan	(Materi	n	(menit)	mahasiswa	(Indikator)	
	-	Pelajaran					
(1)	(2)`	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)

-Memahami Isi Silabus Dan RPP -Memahami Dan mengen al pentingnya kewirausaha an -Memiliki spirit berwirausaha	Penjelasan silabus dan RPP Spiritual/r eligitas berwiraus aha Pentingny a membang un spirit/jiwa wirausaha untuk kemajuan pribadi maupun bangsa Indonesia	-Orientasi perkuliaha n dan Kontrak Belajar - Mahasiswa diberi gambaran tentang banyaknya penganggu ran di Indonesia dan bagaimana solusinya - Mahasiswa diberi motivasi tentang wirausaha secara spiritual Pembagian kelompok dalam pembelajar an sekaligus sebagai kelompok bisnis mahasiswa	90	-Penekanan utama dalam upaya pencapaian tujuan ini diarahkan pada pembukaan wawasan dan informasi secara luas melalui kegiatan curah gagasan (brainstormi ng), penjelasan ringkas (ekspository), dan simulasi (berbentuk energizer, game) -Mahasiswa diajak untuk mendiskusik an dan merefleksika n beberapa best-practices dari entrepreneur skala kecil maupun	Memahami silabus dan RPP -Memiliki motivasi berwirausa ha secara realitas maupun spiritual/re ligitas	
				skala kecil maupun menengah		

dalam
bentuk
observasi
dan
wawancara
sederhana
a. Kegiatan
perkuliahan
pada fase
puncak ini akan
dilakukan
dalam
bentuk
pembelajara
n berbasis
proyek
(project-
based
learning)
b.
Mahasiswa
diajak untuk
mengelabora
si inisiasi
proyek
kreatif dan
mendesain
perencanaan
proyek
secara
komplit
c. Selama
beberapa
pertemuan,
kegiatan
proyek
diarahkan
pada
implementas

i proyek dan kemungkina n hasil yang dicapai d. Fokus kegiatan perkuliahan dilakukan dalam bentuk refleksi dan evaluasi terhadap seluruh aktivitas yang dilakukan selama kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
kemungkina n hasil yang dicapai d. Fokus kegiatan perkuliahan dilakukan dalam bentuk refleksi dan evaluasi terhadap seluruh aktivitas yang dilakukan selama kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam		i proyek dan	
n hasil yang dicapai d. Fokus kegiatan perkuliahan dilakukan dalam bentuk refleksi dan evaluasi terhadap seluruh aktivitas yang dilakukan selama kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
dicapai d. Fokus kegiatan perkuliahan dilakukan dalam bentuk refleksi dan evaluasi terhadap seluruh aktivitas yang dilakukan selama kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
d. Fokus kegiatan perkuliahan dilakukan dalam bentuk refleksi dan evaluasi terhadap seluruh aktivitas yang dilakukan selama kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
kegiatan perkuliahan dilakukan dalam bentuk refleksi dan evaluasi terhadap seluruh aktivitas yang dilakukan selama kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
perkuliahan dilakukan dalam bentuk refleksi dan evaluasi terhadap seluruh aktivitas yang dilakukan selama kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
dilakukan dalam bentuk refleksi dan evaluasi terhadap seluruh aktivitas yang dilakukan selama kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
dalam bentuk refleksi dan evaluasi terhadap seluruh aktivitas yang dilakukan selama kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam		dilakukan	
bentuk refleksi dan evaluasi terhadap seluruh aktivitas yang dilakukan selama kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
refleksi dan evaluasi terhadap seluruh aktivitas yang dilakukan selama kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
evaluasi terhadap seluruh aktivitas yang dilakukan selama kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
terhadap seluruh aktivitas yang dilakukan selama kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
seluruh aktivitas yang dilakukan selama kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
aktivitas yang dilakukan selama kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
yang dilakukan selama kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
dilakukan selama kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
selama kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam		d. Entry	
dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam		pengalaman	
pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
experiential learning sebagai metode terbaik dalam			
learning sebagai metode terbaik dalam			
sebagai metode terbaik dalam			
metode terbaik dalam			
terbaik dalam			
dalam			
menciptakan		menciptakan	
efek		efek	
multiflier		multiflier	
bagi peserta		bagi peserta	
didik dalam		didik dalam	
setting			

2-3	Memahami dan memiliki karakter seorang wirausaha	Pengertian kewirausa haan -Karakter wirausaha - Pengemba ngan dan penjabara n Indikator karakter wirausaha yang berbasis ilmu pendidika	- Mahasiswa melakukan obsevasi dan wawancara ke wirausaha wan/i yang berhasil -Diskusi kelas - Mahasiswa diberi tugas untuk mengemba	180	pendidikan formal maupun nonformal e.Pengalama n belajar terakhir ini sangat erat kaitannya dengan kompetensi yang harus dicaai olej mahasiswa sebagai calon guru/pendidik -Penekanan utama dalam upaya pencapaian tujuan ini diarahkan pada pembukaan wawasan dan informasi secara luas melalui kegiatan curah gagasan (brainstormi ng), penielasan	- Mengkonst ruk pengertian wirausaha Mengkonst ruk karakter wirausaha - Merumusk an indikator setiap karakter wirausaha - Meneranka	- Unju k kerja - Penu gasan
		berbasis ilmu	diberi tugas untuk		gagasan (brainstormi	karakter	
		n.	ngkan karakter wirausaha		penjelasan ringkas (ekspository)	Menerapka n karakter wirausaha	
			beserta indikatorny		, dan simulasi	dalam kehidupan	

	a dan	(berbentuk	sehari-hari
	bagaimana	energizer,	Sonar nari
	cara	game)	
	mengintern	game)	
	alisikan	-Mahasiswa	
	bagi diri	diajak untuk	
	sendiri	mendiskusik	
		an dan	
		merefleksika	
		n beberapa	
		best-	
		practices	
		dari	
		entrepreneur	
		skala kecil	
		maupun	
		menengah	
		dalam	
		bentuk	
		observasi	
		dan	
		wawancara	
		sederhana	
		a. Kegiatan	
		perkuliahan	
		pada fase	
		puncak ini	
		akan	
		dilakukan	
		dalam	
		bentuk	
		pembelajara	
		n berbasis	
		proyek	
		(project-	
		based	
		learning)	
		b.	
		Mahasiswa	
		diajak untuk	

	mengelabora
	si inisiasi
	proyek
	kreatif dan
	mendesain
	perencanaan
	proyek
	secara
	komplit
	c. Selama
	beberapa
	pertemuan,
	kegiatan
	proyek
	diarahkan
	pada
	implementas
	i proyek dan
	kemungkina
	n hasil yang
	dicapai
	d. Fokus
	kegiatan
	perkuliahan
	dilakukan
	dalam
	bentuk
	refleksi dan
	evaluasi
	terhadap
	seluruh
	aktivitas
	yang
	dilakukan
	selama
	kuliah
	sebelumnya
	d. Entry
	point yang
	akan
	MIXMII

					•	•	
					dijadikan		
					pengalaman		
					belajar		
					ditekankan		
					pada model		
					experiential		
					learning		
					sebagai		
					metode		
					terbaik		
					dalam		
					menciptakan		
					efek		
					multiflier		
					bagi peserta didik dalam		
					setting		
					pendidikan		
					formal		
					maupun		
					nonformal		
					e.Pengalama		
					n belajar		
					terakhir ini		
					sangat erat		
					kaitannya		
					dengan		
					kompetensi		
					yang harus		
					dicaai olej		
					mahasiswa		
					sebagai		
					calon guru/		
					pendidik		
4-5	Memiliki	-	-Outbound	180	-Penekanan	_	-
	motivasi	Pengertian	training		utama dalam	Mengkontr	Unju
	berprestasi dan	motivasi	_		upaya	uksi	k
	kerjasama tim	berprestas	Pembelajar		pencapaian	landasan	kerja
	dalam	i	an		tujuan ini	motivasi	_
	berwirausaha	-Landasan	dilakukan		diarahkan	berprestasi	Aktiv
<u> </u>	oei w ii ausaiia	Landasan	anakakan	<u> </u>	aiaiaiikaii	ocipicatasi	IXXIIV

motivasi	dengan	pada	-Memiliki	itas
berprestas	game yang	pembukaan	motivasi	dala
i	akan	wawasan	berprestasi	m
-Good	memuncul	dan	-Mampu	game
team	kan	informasi	bekerjasam	dan
player	semangat	secara luas	a dalam	berm
-	untuk	melalui	tim	ain
Komunika	menjadi	kegiatan	-Mampu	peran
si dan	pemenang	curah	berkomuni	-
negosiasi	(berprestas	gagasan	kasi dan	
	i dan	(brainstormi	bernegosia	
	kerjasama	ng),	si dalam	
	dalam tim)	penjelasan	menjalank	
	-Bermain	ringkas	an	
	peran	(ekspository)	kegiatan	
	untuk	, dan	wirausaha	
	berlatih	simulasi		
	komunikas	(berbentuk		
	i dan	energizer,		
	negosiasi	game)		
		3.6.1		
		-Mahasiswa		
		diajak untuk		
		mendiskusik		
		an dan		
		merefleksika		
		n beberapa		
		best-		
		practices		
		dari		
		entrepreneur		
		skala kecil		
		maupun		
		menengah		
		dalam		
		bentuk		
		observasi		
		dan		
		wawancara		
		sederhana		

a. Kegiatan
perkuliahan
pada fase
puncak ini
akan
dilakukan
dalam
bentuk
pembelajara
n berbasis
proyek
(project-
based
learning)
b.
Mahasiswa
diajak untuk
mengelabora si inisiasi
proyek
kreatif dan
mendesain
perencanaan
proyek
secara
komplit
c. Selama
beberapa
pertemuan,
kegiatan
proyek
diarahkan
pada
implementas
i proyek dan
kemungkina
n hasil yang
dicapai
d. Fokus
kegiatan

perkuliahan
dilakukan
dalam
bentuk
refleksi dan
evaluasi
terhadap
seluruh
aktivitas
yang
dilakukan
selama
kuliah
sebelumnya
d. Entry
point yang
akan
dijadikan
pengalaman
belajar
ditekankan
pada model
experiential
learning
sebagai
metode
terbaik
dalam
menciptakan
efek
multiflier
bagi peserta
didik dalam
setting
pendidikan
formal
maupun
nonformal
e.Pengalama
n belajar

					terakhir ini		
					sangat erat		
					kaitannya		
					dengan		
					kompetensi		
					yang harus		
					dicaai olej		
					mahasiswa		
					sebagai		
					calon guru/		
					pendidik		
6-7	Menganalisis	-Analisis	-Dalam	180	-Penekanan	-Mampu	-
	peluang usaha	Internal &	kelompok		utama dalam	membuat	Penu
	baru	Eksternal	bisnis		upaya	analisis	gasan
		-Gagasan	mahasiswa		pencapaian	SWOT	-
		Produk	diminta		tujuan ini	-Membuat	Unju
		baru	membuat		diarahkan	gagasan	k
		(konsep	analisis		pada	produk	kerja
		produk,	strategis		pembukaan	baru	
		konsep	mengenai		wawasan	_	
		marketing,	peluang		dan	Mengident	
		konsep	usaha yang		informasi	ifikasi	
		integrated/	dapat		secara luas	peluang	
		mencipta	mereka		melalui	usaha baru	
		kan	lakukan		kegiatan	-	
		kebutuhan	-Mahsiswa		curah	Menganali	
		pasar)	diminta		gagasan	sis peluang	
		-	mempresen		(brainstormi	usaha baru	
		Identifikas	tasikan		ng),		
		i dan	peluang		penjelasan		
		analisis	usaha yang		ringkas		
		peluang	akan		(ekspository)		
		usaha baru	dilaksanak		, dan		
			an		simulasi		
			_		(berbentuk		
			Mahasiswa		energizer,		
			diminta		game)		
			memulai				
			merintis/m		-Mahasiswa		
			enjalankan		diajak untuk		

1 1	1: 1 :1
usaha	mendiskusik
berdasarka	an dan
n peluang	merefleksika
yang	n beberapa
mereka	best-
miliki	practices
	dari
	entrepreneur
	skala kecil
	maupun
	menengah
	dalam
	bentuk
	observasi
	dan
	wawancara
	sederhana
	a. Kegiatan
	perkuliahan
	pada fase
	puncak ini
	akan
	dilakukan
	dalam
	bentuk
	pembelajara
	n berbasis
	proyek
	(project- based
	learning)
	b.
	Mahasiswa
	diajak untuk
	mengelabora
	si inisiasi
	proyek
	kreatif dan
	mendesain
	perencanaan

proyek	
secara	
komplit	
c. Selama	
beberapa	
pertemuan,	
kegiatan	
proyek	
diarahkan	
pada	
implementas	
i proyek dan	
kemungkina	
n hasil yang	
dicapai	
d. Fokus	
kegiatan	
perkuliahan	
dilakukan	
dalam	
bentuk	
refleksi dan	
evaluasi	
terhadap	
seluruh	
aktivitas	
yang dilakukan	
selama	
sebelumnya	
d. Entry	
point yang	
akan	
dijadikan	
pengalaman	
belajar	
ditekankan	
pada model	
experiential	

					learning		
					sebagai		
					metode		
					terbaik		
					dalam		
					menciptakan		
					efek		
					multiflier		
					bagi peserta		
					didik dalam		
					setting		
					pendidikan		
					formal		
					maupun		
					nonformal		
					e.Pengalama		
					n belajar		
					terakhir ini		
					sangat erat		
					kaitannya		
					dengan		
					kompetensi		
					yang harus		
					dicaai olej		
					mahasiswa		
					sebagai		
					calon guru/		
					pendidik		
8		UTS					
9-10	Memahami etika	-Etika	-	180	-Penekanan	-	-
	bisnis dan	Bisnis	Mahasiswa		utama dalam	Menjelask	Keak
	tanggung jawab	-	ditunjukka		upaya	an makna	tivan
	sosial dalam	Tanggung	n gambar-		pencapaian	etika bisnis	dala
	bisnis	jawab	gambar		tujuan ini	-	m
		sosial	kegiatan		diarahkan	Memahami	
		dalam	usaha yang		pada	pentingnya	si dan
		bisnis	mengabaik		pembukaan	etika	pemb
			an etika		wawasan	dalam	elajar
			kemudian		dan	berbisnis	an
			diminta		informasi	-Mampu	

untuk	secara luas	Membuat	
mendiskusi	melalui	program	
kan perlu	kegiatan	tanggung	
tidaknya	curah	jawab	
etika bisnis	gagasan	sosial	
dan apa	(brainstormi	perusahaan	
pentingnya	ng),	dalam	
etika untuk	penjelasan	bisnis	
kegiatan	ringkas	-Mampu	
bisnis	(ekspository)	menerapka	
-	, dan	n etika	
Bagaimana	simulasi	dalam	
menerapka	(berbentuk	bisnis	
n etika	energizer,	kelompokn	
dalam	game)	ya	
bisnis di			
kelompokn	-Mahasiswa		
ya	diajak untuk		
	mendiskusik		
	an dan		
	merefleksika		
	n beberapa		
	best-		
	practices		
	dari		
	entrepreneur		
	skala kecil		
	maupun		
	menengah		
	dalam		
	bentuk		
	observasi		
	dan		
	wawancara		
	sederhana		
	a. Kegiatan		
	perkuliahan		
	pada fase		
	puncak ini		
	akan		

		dilakukan	
		dalam	
		bentuk	
		pembelajara	
		n berbasis	
		proyek	
		(project-	
		based	
		learning)	
		b.	
		o. Mahasiswa	
		diajak untuk	
		mengelabora	
		si inisiasi	
		proyek	
		kreatif dan	
		mendesain	
		perencanaan	
		proyek	
		secara	
		komplit	
		c. Selama	
		beberapa	
		pertemuan,	
		kegiatan	
		proyek	
		diarahkan	
		pada	
		implementas	
		i proyek dan	
		kemungkina	
		n hasil yang	
		dicapai	
		d. Fokus	
		kegiatan	
		perkuliahan	
		dilakukan	
		dalam	
		bentuk	
		refleksi dan	
		TOTICKSI UAII	

		 evaluasi	
		terhadap	
		seluruh	
		aktivitas	
		yang	
		dilakukan	
		selama	
		kuliah	
		sebelumnya	
		d. Entry	
		point yang	
		akan	
		dijadikan	
		pengalaman	
		belajar	
		ditekankan	
		pada model	
		experiential	
		learning	
		sebagai	
		metode	
		terbaik	
		dalam	
		menciptakan	
		efek	
		multiflier	
		bagi peserta	
		didik dalam	
		setting	
		pendidikan	
		formal	
		maupun	
		nonformal	
		e.Pengalama	
		n belajar	
		terakhir ini	
		sangat erat	
		kaitannya	
		dengan	
		kompetensi	
l		Kompetensi	

	1						,
					yang harus		
					dicaai olej		
					mahasiswa		
					sebagai		
					calon guru/		
					pendidik		
11-12	Memiliki	-Selling	-	180	-Penekanan	-Mampu	-
	kemampuan	Skiil	Mahasiswa		utama dalam	menjual	umla
	Business Life	-Customer	dibekali		upaya	produk/ko	h jus
	Skills	Service	teknik		pencapaian	mpetensi	yang
		-Services	menjual,		tujuan ini	yang	terjua
		Excellenc	customer		diarahkan	dimiliki	1
		e	service dan		pada	-	-
		-Making	service		pembukaan	Menjelask	Juml
		money	excellence		wawasan	an	ah
		without	-Simulasi		dan	customer	baran
		money	bisnis		informasi	service	g/jasa
					secara luas	-Membuat	yang
					melalui	konsep	berha
					kegiatan	services	sil
					curah	excellence	dijual
					gagasan	-Mampu	-
					(brainstormi	membuat	Progr
					ng),	dan	am
					penjelasan	melaksana	maki
					ringkas	kan	ng
					(ekspository)	program	mone
					, dan	menghasil	у
					simulasi	kan uang	witho
					(berbentuk	tanpa uang	ut
					energizer,		mone
					game)		у
							yang
					-Mahasiswa		dilak
					diajak untuk		sanak
					mendiskusik		an
					an dan		
					merefleksika		
					n beberapa		
					best-		

practices dari	
entrepreneur	
skala kecil	
maupun	
menengah	
dalam	
bentuk	
observasi	
dan	
wawancara	
sederhana	
a. Kegiatan	
perkuliahan pada faca	
pada fase	
puncak ini	
akan	
dilakukan	
dalam	
bentuk	
pembelajara	
n berbasis	
proyek	
(project-	
based	
learning)	
b.	
Mahasiswa	
diajak untuk	
mengelabora	
si inisiasi	
proyek	
kreatif dan	
mendesain	
perencanaan	
proyek	
secara	
komplit	
c. Selama	
beberapa	

pertemuan,
kegiatan
proyek
diarahkan
pada
implementas
i proyek dan
kemungkina
n hasil yang
dicapai
d. Fokus
kegiatan
perkuliahan
dilakukan
dalam
bentuk
refleksi dan
evaluasi
terhadap
seluruh
aktivitas
yang
dilakukan
selama
kuliah
sebelumnya
d. Entry
point yang
akan
dijadikan
pengalaman
belajar
ditekankan
pada model
experiential
learning
sebaga
sebagai
metode
terbaik
dalam

					menciptakan		
					efek		
					multiflier		
					bagi peserta		
					didik dalam		
					setting		
					pendidikan		
					formal		
					maupun		
					nonformal		
					e.Pengalama		
					n belajar		
					terakhir ini		
					sangat erat		
					kaitannya		
					dengan		
					kompetensi		
					yang harus		
					dicaai olej		
					mahasiswa		
					sebagai		
					calon guru/		
					pendidik		
13-15	Strategi	-	-	270	-Penekanan	-Mampu	-
	merancang	Kompone	Mahasiswa		utama dalam	menyusun	Penil
	Usaha	n	diminta		upaya	Perencanaa	aian
		Perencana	membuat		pencapaian	n Usaha	produ
		an Usaha	perencanaa		tujuan ini	-Mampu	k
		-	n usaha		diarahkan	mengelola	-
		Sistimatik	dalam		pada	permodala	Unju
		a	kelompokn		pembukaan	n	k
		perencana	ya yang		wawasan	-	kerja
		an, need	nantinya		dan	Menghitun	-
		analisis,	akan		informasi	g BEP	Prese
		implement	diimpleme		secara luas		ntasi
		asi, dan	ntasikan		melalui		lapor
		evaluasi	-Presentasi		kegiatan		an
		Usaha	Diskusi		curah		dan
			laporan		gagasan		disku
			bussines		(brainstormi		si

	mlom .	140)
	plan.	ng),
		penjelasan
		ringkas
		(ekspository)
		, dan
		simulasi
		(berbentuk
		energizer,
		game)
		-Mahasiswa
		diajak untuk
		mendiskusik
		an dan
		merefleksika
		n beberapa
		best-
		practices
		dari
		entrepreneur
		skala kecil
		maupun
		menengah
		dalam
		bentuk
		observasi
		dan
		wawancara
		sederhana
		a. Kegiatan
		perkuliahan
		pada fase
		puncak ini
		akan
		dilakukan
		dalam
		bentuk
		pembelajara
		n berbasis
		proyek

(project-
based
learning)
b.
Mahasiswa
diajak untuk
mengelabora
si inisiasi
proyek
kreatif dan
mendesain
perencanaan
proyek
secara
komplit
c. Selama
beberapa
pertemuan,
kegiatan
proyek
diarahkan
pada
implementas
i proyek dan
kemungkina
n hasil yang
dicapai
d. Fokus
kegiatan
perkuliahan
dilakukan
dalam
bentuk
refleksi dan
evaluasi
terhadap
seluruh
aktivitas
yang
dilakukan

selama kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam menciptakan efek multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
kuliah sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam menciptakan efek multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
sebelumnya d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam menciptakan efek multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam menciptakan efek multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
d. Entry point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam menciptakan efek multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
point yang akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam menciptakan efek multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
akan dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam menciptakan efek multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
dijadikan pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam menciptakan efek multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
pengalaman belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam menciptakan efek multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
belajar ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam menciptakan efek multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
ditekankan pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam menciptakan efek multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
pada model experiential learning sebagai metode terbaik dalam menciptakan efek multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
experiential learning sebagai metode terbaik dalam menciptakan efek multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
learning sebagai metode terbaik dalam menciptakan efek multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
sebagai metode terbaik dalam menciptakan efek multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
metode terbaik dalam menciptakan efek multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
terbaik dalam menciptakan efek multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
dalam menciptakan efek multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
menciptakan efek multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
efek multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
multiflier bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
bagi peserta didik dalam setting pendidikan	
didik dalam setting pendidikan	
didik dalam setting pendidikan	
setting pendidikan	
pendidikan	
formal	
maupun	
nonformal	
e.Pengalama	
n belajar	
terakhir ini	
sangat erat	
kaitannya	
dengan	
kompetenci	
kompetensi	
yang harus	
dicaai olej	
mahasiswa	
sebagai	
calon guru/	
pendidik	

ULB +	Jalan SM Raja No. 126 A Kec. Rantau Selatan Kab. L Telepon/Fax	nulir	LP3M
TOUHANDA	Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	Prodi Pend. PKn	
Mata Kuliah: KW	Nomor/Revisi: 0	Semester/kelas : II/ I	Hari / Jam : Selasa/ 10.00-11.30 Wib
Kode MK : MKWU: 62303	Semester : II	SKS: 2	Makul Prasyarat : -
	Dosen Pengampu: Dr. Juni		

UAS

16

BENTUK TUGAS:

Tugas Mandiri

- Membaca bahan kajian
- Critical Journal Review
- Magang wirausaha

Tugas Kelompok

Setiap kelompok mahasiswa diwajibkan untuk membuat sebuah produk dan dapat memprensentasikan hasil produknya di depan kelas dan dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab dalam hasil sebuah mini riset serta dapat merangkai tugas dengan metode *diskusi*.

JUDUL TUGAS

- Observasi Magang Usaha
- Menentukan tempat magang usaha
- Mengajukan tempat magang usaha
- Mengajukan produk usaha
- Presentase produk usaha

SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

Mahasiswa mampu merencanakan tempat magang usaha serta merencanakan sebuah produk usaha untuk dpaat dipasarkan dan mampu menyampaikan/mempresentasekan produk dan hasil usaha.

DESKRIPSI TUGAS

Jelaskan sub materi terkait produk usaha kelompok masing-masing dan mampu melakukan presentase produk dan hasil usaha.

METODE PENGERJAAN TUGAS

- a. Menyusun perencanaan usaha
- b. Magang wirausaha
- c. Merencanakan usaha dan nama brand usaha
- d. Presentase kelebihan dan kekurangan produk usaha

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

Hasli magang/ produk wirausaha dipresentasekan dengan baik di depan kelas.

Format Laporan Proposal / Tugas Rutin (TR)

- 1. Judul (Cover)
- 2. Latar belakang Masalah
- 3. Jurnal penjualan
- 4. Dokumentasi

Format Laporan Produk Usaha

- 1. Judul (Cover)
- 2. Latar belakang usaha
- 3. Jurnal penjualan
- 4. Dokumentasi

Format Laporan Critical Journal Review (CJR)

- 1. Hal tersebut disesuaikan dengan judul jurnal yang dikritik.
- 2. Format CJR

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

Tugas: 20%

- a. Berpikir kritis (2%)
- b. Kreatif (2%)
- c. Sistematik dan ilmiah (2%)
- d. Mini Riset (10%)
- e. CJR (4%)

JADWAL PELAKSANAAN

Pelaksanaan dilakukan diantara pertemuan ke 2-15 (berdasarkan RPS yang disusun). Deadline Produk: pertemuan ke 16 dikumpul sebagai pengganti UAS.

LAIN LAIN

Pertanyaan yang diberikan ada kemungkinan akan mengalami perubahan.

DAFTAR RUJUKAN

- 1. Buchari Alma. (2006). Kewirausahaan. Edisi kesepuluh. FKIP ULB: Alfabeta
- 2. Geoffrey G. Meredith dkk. (1996) *Kewirausahaan, Teori dan Praktek*. Edisi kelima. FKIP ULB: PT Pustaka Binaman Pressindo.
- 3. Justin G. Longenecker dkk.(2001). *Kewirausahaan Manajemen Usaha Kecil*. FKIP ULB: PT. Salemba Emban Patria.
- 4. Rusman Hakim. (1998). *Kiat Sukses Berwiraswasta*. Edisi Kedua. *FKIP ULB*: PT Elex Media Media Komputindo.
- 5. David C. McClelland. (1961). *The Achieving Society*. FKIP ULB: D. Van Nostrand Company, Inc.
- 6. Abdullah Gymnastiar. (2006). *Melipatgandakan Kekayaan dengan Kecerdasan Spiritual*. FKIP ULB. Solusi Qalbu
- 7. Covey, S. (2008). The 8th Habit; Menggapai Keagungan, FKIP ULB: PT. Gramedia Pustaka
- 8. Hisrich, R. D., Peters, M. P., & Shepherd, D. A. (2008), Entrepreneurship, FKIP ULB: McGraw-Hill International

- 9. Hall, D. (2004). Metode Canggih Melejitkan Kreativitas Bisnis, FKIP ULB: Kaifa-Mizan Hopkins, David. 1992. *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Second Edition. Philadelphia: Open University Press.
- 10.McTaggart, Robin. 1991. *Action Research: A Short Modern History*. Victoria: Deakin University.
- 11. Ely, Margot, et al. 1991. *Doing Qualitative Research: Circles within Circles*. London: The Falmer Press.
- 12.Harahap, HS. 2024. Kumpulan Jurnal di Google Scholar: https://scholar.google.com/citations?hl=id&pli=1&user=s29Hp_kAAAAJ
- 13.Universitas Labuhanbatu. 2020. E-Learning ULB. link: www.ulb.ac.id.