

	UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL PROGRAM STUDI KEWIRAUSAHAAN				
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Mata Kuliah	Kode MK	Rumpun MK	Bobot (sks)	Semester	Tanggal Penyusunan
Motivasi Bisnis	EP406	Mata Kuliah Keahlian	2 SKS	4	17 Mei 2024
	Dosen Pengembang RPS Nany Librianty, SE.,M.MA		Dosen Pengampu MK Nany Librianty, SE.,M.MA		Ketua Prodi Efti Novita Sari, M.M
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL Prodi	1. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa 2. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan 3. Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna 4. Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki 5. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur			
	CP-MK	Memberikan pemahaman kepada Mahasiswa tentang Motivasi usaha sebagai dasar dalam capaian keberhasilan tujuan yang dibuat.			
Deskripsi Singkat MK	Penetapan tujuan peserta ajar merupakan capaian pembelajaran melalui kegiatan serta aktivitas tatap muka dan diskusi yang berimbang. Tatap muka (contextual instruction) serta diskusi (presentation & discussion) membahas penetapan tujuan diawali pembentukan karakter (lifetime characters), perilaku (lifetime behaviors) dan sikap individu (lifetime attitude).				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	1. Pembentukan Karakter kreatif 2. Pengembangan Kompetensi Diri 3. Konsep Dasar Motivasi 4. Pencapaian Kebutuhan (need for achievement) 5. Prestasi 6. Inovasi 7. Kecerdasan Finansial dan sukses finansial 8. UTS 9. Risiko Usaha 10. Konsep Strategis Visi Usaha 11. Konsep Strategis misi Usaha				

	12. Menyusun, Mengembangkan dan Mengevaluasi Visi Misi 13. Penetapan tujuan (<i>Goal Setting</i>) 14. <i>Business Model Canvas</i> 15. Jurnal review dan Studi Kasus 16. UAS					
Pustaka	- o AKH. Muwafik Saleh “ Membangun Karakter” Penerbit Erlangga 2011 - o Mudjiarto, Aliaras Wahid “Kewirausahaan” Motivasi dan Prestasi dalam karier Wirausaha UIEU University Press 2008 - o William Wiguna “ Lifetime Characters” Penerbit Visi Anugrah Indonesia 2015					
Media Pembelajaran	White board, spidol Pengeras Suara, Laptop, LCD dan <i>multi media class equipment</i>					
Team Teaching	-					
Matakuliah Prasyarat						
Minggu Ke-	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub-CP MK)	Indikator	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Kriteria, Bentuk dan Bobot Penilaian
1,2	Mahasiswa paham akan konsep dasar pembentukan karakter melalui identifikasi 7 (tujuh) Soft Skills karakter orang-orang kreatif	1. Mahasiswa dapat memahami bagaimana orang-orang kreatif berpikir dan menerapkannya untuk pengembangan life skills bagi para pekerja kreatif 2. Mahasiswa Mampu mengidentifikasi 7 (tujuh) <i>Softskills</i> yang harus dimiliki orang-orang kreatif	1. Sikap Mental dan Perilaku Kreatif 2. Membangun karakter orang-orang kreatif 3. Keterampilan Komunikatif 4. Berpikir Kritis dan Keterampilan pemecahan masalah 5. <i>Team Work</i> 6. Keterampilan Mengelola Informasi 7. Keterampilan Kewirausahaan 8. Etika Moral dan Profesional 9. Keterampilan	Ceramah dan diskusi Media Pembelajaran online : 1. Moodle 2. Google Classroom 3. Google Meet	2 x 100 menit	Kehadiran, Keaktifan dan partisipasi
3,4	Mahasiswa paham akan konsep dasar pengembangan kompetensi diri	1. Mahasiswa dapat memahami Pengertian Kompetensi 2. Mahasiswa mengerti dan memahami pembagian kompetensi intelektual	1. Pengertian Kompetensi menurut para ahli 2. Pengertian dan pembagian Kompetensi Intelektual	Ceramah, diskusi, mind mapping, dan problem solving	2 x 100 menit	Kehadiran, Keaktifan dan partisipasi

		3. Mahasiswa mengerti dan memahami kompetensi emosional 4. Mahasiswa mengerti dan memahami kompetensi sosial	3. Pengertian dan Pembagian Kompetensi Emosional 4. Pengertian dan pembagian Kompetensi Sosial	Media Pembelajaran online : 1. Moodle 2. Google Classroom 3. Google Meet		Tugas Kelompok, Jurnal Review Motivasi Usaha
5,6	Mahasiswa paham akan konsep dasar Motivasi	Mahasiswa dapat memahami pengertian motivasi dan konsep motivasi	1. Pengertian Motivasi 2. Konsep Motivasi	Ceramah, diskusi, mind mapping, dan problem solving Media Pembelajaran online : 1. Moodle 2. Google Classroom 3. Google Meet	2 x 100 menit	Kehadiran, Keaktifan dan partisipasi
7	Kemampuan menganalisis Dimensi Motivasi Usaha dari artikel penelitian	Ketepatan analisis	Review Artikel Motivasi Usaha	Ceramah, diskusi, mind mapping, dan problem solving. Media Pembelajaran online : 1. Moodle 2. Google Classroom 3. Google Meet	2 x 50 menit	
8	Ujian Tengah Semester					

9	Mahasiswa memahami teori motivasi dan pencapaian kebutuhan (<i>need for achievement</i>)	1. Mahasiswa dapat memahami Teori Motivasi Abraham Maslow 2. Mahasiswa memahami teori dua faktor (Hezberg) Mahasiswa memahami teori ERG (Alderfer)	1. Teori Kebutuhan Abraham Maslow 2. Teori Dua Faktor Hezberg 3. Teori ERG (Alderfer)	Ceramah, diskusi, mind mapping, dan problem solving. Media Pembelajaran online : 1. Moodle 2. Google Classroom 3. Google Meet	2 x 50 menit	Kehadiran, Keaktifan dan partisipasi Tanya jawab lisan
10,11	Mahasiswa paham bagaimana membangun kompetensi diri melalui konsep diri dan menggali potensi diri.	Mahasiswa dapat memahami materi pengembangan kompetensi diri	Membangun kompetensi diri	Ceramah, diskusi, mind mapping, dan problem solving. Media Pembelajaran online : 1. Moodle 2. Google Classroom 3. Google Meet	2 x 100 menit	Kehadiran, Keaktifan dan partisipasi Tugas Individu
12,13	mampu dalam menetapkan tujuan, sebagai dasar dari keberhasilan pencapaian tujuan	Mahasiswa paham & mampu dalam menetapkan tujuan, sebagai dasar dari keberhasilan pencapaian tujuan	Konsep Strategis Visi, Misi dan Tujuan usaha	Ceramah, diskusi, mind mapping, dan problem solving. Media Pembelajaran online : 1. Moodle 2. Google Classroom 3. Google Meet	2 x 100 menit	Kehadiran, Keaktifan dan partisipasi Tugas Kelompok

14, 15	Presentasi pemahaman penyusunan visi misi dan tujuan	Kemampuan Presentasi	<i>PRESENTASI TUGAS KELOMPOK</i>	Ceramah, diskusi, mind mapping, dan problem solving. Media Pembelajaran online : 1. Moodle 2. Google Classroom 3. Google Meet	2 x 100 menit	Kehadiran, Keaktifan dan partisipasi
16	Ujian Akhir Semester					