	Universitas Negeri Surabaya	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Kewirausahaan			2		2 Oktober 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	Dr. Khusnul Fikriyah, S.E., M.SEI.	Dr. Khusnul Fikriyah, S.E., M.SEI.	

Deskripsi Singkat MK

Mata kuliah ini meliputi pembahasan konsep dasar kewirausahaan, memotivasi diri sendiri dalam mewujudkan dream, peluang usaha dan ide bisnis, etika bisnis, rencana bisnis, rencana pemasaran dalam menjalankan sebuah usaha, rencana produksi dalam sebuah usaha, rencana Sumber Daya Manusia dalam sebuah usaha, rencana keuangan dalam sebuah usaha, menyusun dan memaparkan rencana bisnis. Perkuliahan turut membekali mahasiswa dengan pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) sebagai alat bantu riset, inovasi, dan pemasaran, serta pemahaman terhadap dinamika globalisasi yang memengaruhi peluang dan persaingan usaha. Perkuliahan dilaksanakan dengan model project dan problem-based learning, dengan sistem diskusi, tugas proyek, dan refleksi. Mata Kuliah ini berkontribusi pada SDGs 1, 4, 8, 9, 12, 17

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya
CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	Mampu menerapkan konsep, etika, dan hukum yang relevan dalam kewirausahaan.
CPMK-2	Mampu mendesain perencanaan bisnis yang terukur, terarah, dan dapat dipertanggung jawabkan, serta mengimplementasikannya dalam berwirausaha.
CPMK-3	Mampu mengembangkan pemikiran logis dan kritis yang mencakup berbagai aspek dan menganalisis data menggunakan beragam metode yang sesuai, baik yang sudah baku maupun yang belum, dalam kewirausahaan.
CPMK-4	Mampu mengembangkan bidang keilmuan dalam konteks kewirausahaan dengan pendekatan creativepreneurship.

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4
CPMK-1	✔			
CPMK-2		✔		
CPMK-3			✔	
CPMK-4				✔

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1	✔	✔		✔												
CPMK-2										✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
CPMK-3					✔	✔										
CPMK-4			✔				✔	✔	✔							

Pustaka

Utama :

1. Fikriyah, Khusnul. dkk. 2024. Kewirausahaan. Jakarta: Erlangga.

Pendukung :

1. Pedoman PKM-Kewirausahaan 2024. Direktorat jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan. Kemenristekdikti. bisa diakses di simbelmawa.go.id.
2. A'rasy Fahrullah dkk. 2023. "Peningkatan Sosioekonomi Masyarakat Melalui Pelatihan Display Toko Bagi Galeri UMKM TP PKK Kabupaten Lumajang". Jurnal Abimanyu. Vol 4, No 1. https://journal.unesa.ac.id/index.php/abimanyu/article/view/20516
3. Neil Francis. 2020. The Entrepreneur Book. Jakarta: Buana Ilmu Populer.
4. Leonardus Saiman. 2020. Kewirausahaan, Teori, Praktik dan Kasus kasus, Edisi 2. Salemba Empat.
5. Buchori Alma. 2018. Kewirausahaan. Bandung: Alfabeta
6. Tim Kewirausahaan Unesa. 2016. Kewirausahaan. Surabaya: UNIPRESS
7. Hendro M. M. 2011. Dasar-dasar Kewirausahaan. Jakarta: Erlangga.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu mendiskripsikan konsep dasar kewirausahaan	1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian konsep kewirausahaan 2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi sikap mental dan karakter wirausaha 3. Mahasiswa mampu mengidentifikasi macam-macam wirausaha	Ketepatan konsep kewirausahaan (40%)	- Kuliah dengan menggunakan problem based learning - Diskusi tentang: Konsep kewirausahaan, Sikap mental dan karakter wirausaha, dan Macam-macam wirausaha			4%
2	Mahasiswa mampu memotivasi diri sendiri dalam mewujudkan dream	1. Mahasiswa mampu membuat mimpi bagi dirinya sendiri 2. Mahasiswa mampu menentukan cara bagaimana agar mimpi itu tercapai 3. Mahasiswa mampu menggabungkan antara mimpi dengan realitas kebutuhan masyarakat 4. Mahasiswa mampu merumuskan apa yang menjadi keinginan dalam karir untuk diri sendiri	Kemampuan merumuskan mimpi pribadi (25%)	- Kuliah dengan menggunakan problem based learning - Diskusi tentang: Motivasi wirausaha			4%

3	Mahasiswa mampu memahami konsep inovasi kewirausahaan.	1. Mahasiswa mampu menemukan peluang dan ide bisnis 2. Mahasiswa mampu mengembangkan ide bisnis 3. Mahasiswa mampu membedakan bisnis etis dan bisnis tidak etis 4. Mahasiswa mampu menjelaskan hak dan kewajiban wirausaha 5. Mahasiswa mampu mengidentifikasi contoh-contoh praktik persaingan tidak sehat (misalnya monopoli, kartel, black campaign). 6. Mahasiswa mampu membedakan macam-macam ijin usaha	Kemampuan menemukan peluang dan ide bisnis (20%)	- Kuliah dengan menggunakan problem based learning - Diskusi tentang: Bisnis, peluang dan ide bisnis, Mengembangkan ide bisnis			4%
4	Mahasiswa mampu menjelaskan rencana pemasaran dalam menjalankan sebuah usaha	1. Mahasiswa mampu menganalisis Segmenting Targeting Positioning (STP) 2. Mahasiswa mampu menganalisis faktor-faktor yang membentuk customer value dan pengaruhnya terhadap keputusan pembelian. 3. Mahasiswa mampu menganalisis penerapan marketing mix (4P/7P) pada berbagai strategi pemasaran. 4. Mahasiswa mampu menganalisis penerapan AI dalam pemasaran digital (chatbot, personalisasi, iklan otomatis) dan peluang akses pasar global (cross-border e-commerce)	Kemampuan menganalisis Segmenting, Targeting, Positioning (STP) (25%)	- Kuliah dengan menggunakan problem based learning - Diskusi tentang: Bisnis etis dan tidak etis, Hak dan kewajiban wirausaha, dan Macam-macam ijin Usaha			4%
5	Mahasiswa mampu menganalisa pasar dalam suatu bisnis kewirausahaan.	1. Mahasiswa mampu menjelaskan cara pembuatan 2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan bahan dan cara memperoleh 3. Mahasiswa mampu mengidentifikasi mesin/ peralatan yang dibutuhkan 4. Mahasiswa mampu menentukan target produksi 5. Mahasiswa mampu menghitung harga pokok produksi	Kemampuan menjelaskan cara pembuatan (20%)	- Kuliah dengan menggunakan problem based learning - Diskusi tentang: Pengertian rencana bisnis, Manfaat rencana bisnis, dan Tujuan rencana bisnis, Sistematika rencana bisnis, dan Bisnis model canvas			4%

6	Mahasiswa mampu merencanakan Sumber Daya Manusia dalam sebuah usaha	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan tenaga kerja 2. Mahasiswa mampu menentukan Jam kerja 3. Mahasiswa mampu merancang sistem kompensasi (gaji, upah, insentif) 4. Mahasiswa mampu menyusun susunan personalia 5. Mahasiswa mampu mengidentifikasi keahlian yang dibutuhkan	Kemampuan mengidentifikasi kebutuhan tenaga kerja (20%)	- Kuliah dengan menggunakan problem based learning - Diskusi tentang: Segmenting Targeting Positioning (STP), Customer value, dan Marketing Mix (4P/7P)			4%
7	Mahasiswa mampu merencanakan keuangan dalam sebuah usaha	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan dan sumber dana 2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi sumber-sumber dana (modal) yang aman, legal, dan sesuai dengan etika bisnis, serta mampu menghindari penggunaan sumber permodalan yang berisiko tinggi seperti pinjaman online ilegal dan bentuk pembiayaan tidak aman lainnya. 3. Mahasiswa mampu memperhitungkan Harga Pokok Produksi (HPP) 4. Mahasiswa mampu memperhitungkan Break Event Point (BEP) 5. Mahasiswa mampu memperhitungkan Payback Periode (PP) 6. Mahasiswa mampu menyusun rencana arus kas 7. Mahasiswa mampu menyusun rencana laporan keuangan (Neraca dan Laba Rugi)	Kemampuan mengidentifikasi kebutuhan dan sumber dana (15%)	- Kuliah dengan menggunakan problem based learning - Diskusi tentang: Cara pembuatan, Kebutuhan dan cara memperoleh, Mesin/peralatan yang dibutuhkan, Target produksi, dan Harga pokok produksi			4%
8	UJIAN TENGAH SEMESTER	sesuai dengan indikator penilaian 1-7	sesuai dengan kriterria penilaian 1-7				4%

9	Mahasiswa mampu menyusun konten pemasaran dalam rangka komersialisasi produk sesuai perencanaan, dengan bahasa yang persusaif, baik, jujur.	1. Mahasiswa mampu mendesain logo usaha dan brand, packaging, dan flyer) yang menarik dan sesuai dengan produk 2. Mahasiswa mampu menyusun Konten Promosi (Video Iklan, Pamflet, Brosur) yang menarik, dengan bahasa yang persuasif dan informasi produk yang sesuai dengan spesifikasi produknya tanpa menciptakan kalimat profokatif menggunakan tools AI generatif (Canva AI, CapCut AI, dll.) untuk mendesain logo, packaging, dan konten promosi secara efisien	Desain Logo Usaha, Brand, Packaging, dan Flyer (40%)	Luring			10%
10	Mahasiswa mampu mempraktikkan aktivitas pengelolaan SDM, produksi, pemasaran dan keuangan sesuai dengan perencanaan yang terlah disusun	1. Mampu melakukan Uji coba produksi 2. Mahasiswa melakukan market validation 3. Mahasiswa melakukan Produksi dan komersialisasi	Uji Coba Produksi (30%)	- Kuliah dengan menggunakan problem based learning dan project based learning - Diskusi tentang: Kebutuhan dan sumber dana, Rencana arus kas, Rencana laporan keuangan (Neraca dan Laba Rugi)			8%
11	Mahasiswa mampu mempraktikkan aktivitas pengelolaan SDM, produksi, pemasaran dan keuangan sesuai dengan perencanaan yang terlah disusun	1. Mampu melakukan Uji coba produksi 2. Mahasiswa melakukan market validation 3. Mahasiswa melakukan Produksi dan komersialisasi	Uji Coba Produksi (30%)	- Kuliah dengan menggunakan problem based learning dan project based learning - Diskusi tentang: Kebutuhan dan sumber dana, Rencana arus kas, Rencana laporan keuangan (Neraca dan Laba Rugi)			8%

12	Mahasiswa mampu mempraktikkan aktivitas pengelolaan SDM, produksi, pemasaran dan keuangan sesuai dengan perencanaan yang terlah disusun	1. Mampu melakukan Uji coba produksi 2. Mahasiswa melakukan market validation 3. Mahasiswa melakukan Produksi dan komersialisasi	Uji Coba Produksi (30%)	- Kuliah dengan menggunakan problem based learning dan project based learning - Diskusi tentang: Kebutuhan dan sumber dana, Rencana arus kas, Rencana laporan keuangan (Neraca dan Laba Rugi)			8%
13	Mahasiswa mampu mempraktikkan aktivitas pengelolaan SDM, produksi, pemasaran dan keuangan sesuai dengan perencanaan yang terlah disusun	1. Mampu melakukan Uji coba produksi 2. Mahasiswa melakukan market validation 3. Mahasiswa melakukan Produksi dan komersialisasi	Uji Coba Produksi (30%)	- Kuliah dengan menggunakan problem based learning dan project based learning - Diskusi tentang: Kebutuhan dan sumber dana, Rencana arus kas, Rencana laporan keuangan (Neraca dan Laba Rugi)			8%
14	Mahasiswa mampu mempraktikkan aktivitas pengelolaan SDM, produksi, pemasaran dan keuangan sesuai dengan perencanaan yang terlah disusun	1. Mampu melakukan Uji coba produksi 2. Mahasiswa melakukan market validation 3. Mahasiswa melakukan Produksi dan komersialisasi	Uji Coba Produksi (30%)	- Kuliah dengan menggunakan problem based learning dan project based learning - Diskusi tentang: Kebutuhan dan sumber dana, Rencana arus kas, Rencana laporan keuangan (Neraca dan Laba Rugi)			8%
15	Mahasiswa mampu mempraktikkan aktivitas pengelolaan SDM, produksi, pemasaran dan keuangan sesuai dengan perencanaan yang terlah disusun	1. Mampu melakukan Uji coba produksi 2. Mahasiswa melakukan market validation 3. Mahasiswa melakukan Produksi dan komersialisasi	Uji Coba Produksi (30%)	- Kuliah dengan menggunakan problem based learning dan project based learning - Diskusi tentang: Kebutuhan dan sumber dana, Rencana arus kas, Rencana laporan keuangan (Neraca dan Laba Rugi)			8%
16	UJIAN AKHIR SEMESTER	Sesuai dengan RPS	Sesuai dengan kriteria peniaian				10%

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.