

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

	UNIVERSITAS ALMUSLIM FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK PROGRAM STUDI ADMINISTRASI BISNIS				Kode Dokumen: RPS 01
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	Bobot (SKS)	Semester	Tgl Penyusunan
Kreativitas dan Inovasi	ABI 6208	Pemasaran	3	II	19 Februari 2024
OTORISASI/PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		
 FITRI ERNALIS, S.SOS, M.AP	 DENNY FIRMANSYAH, SE,MM		 UMAR ISKANDAR, S.E., M.S.M		
Capaian Pembelajaran	CPL-PRODI yang Dibebankan pada MK				
	Cpl 3 (S11)	Mampu mengkaji implikasi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang memperhatikan dan menerapkan keilmuan sesuai dengan bidangnya berdasarkan kaidah dan tata cara etika ilmiah.			
	Cpl 4 (KU2)	Mampu berkomunikasi yang baik serta memiliki keterampilan konseptual.			
	Cpl 3 (KK3)	Memiliki pemikiran analitis dan pemecahan masalah, serta kemampuan melihat peluang dan relung bisnis, dalam pengambilan keputusan.			
	Cpl 4 (P1)	Menunjukkan etika dan nilai-nilai profesional dalam pengelolaan bisnis			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	CPMK 1	Mahasiswa mampu memahami kreatifitas dan inovasi sesuai dengan nilai, norma dan etika Akademik			
	CPMK 2	Mahasiswa memiliki kepekaan terhadap peluang usaha dengan menginternalisasi semangat untuk berwirausaha			
	CPMK 3	Mahasiswa mampu menjelaskan apa itu berpikir kritis yang mampu mendorong mahasiswa menjadi kreatif			
	CPMK 4	Mahasiswa mampu berpikir logis kritis dan sistematis sehingga mampu melakukan inovasi			
	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)				

	Sub-CPMK 1	Mahasiswa mampu memahami konsep kreativitas							
	Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep kreativitas sesuai dengan nilai,norma dan etika akademik							
	Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu menjelaskan kreativitas dalam perusahaan							
	Sub-CPMK 4	Mahasiswa mampu mengembangkan kreativitas dalam diri yang menjadi peluang bisnis							
	Sub-CPMK 5	Mahasiswa mampu menjelaskan berpikir kreatif							
	Sub-CPMK 6	Mahasiswa mampu menjelaskan ide kreatif sehingga mampu melakukan inovasi							
	Sub-CPMK 7	Mahasiswa mampu merancang kreativitas yang bisa memberikan nilai ekonomi							
	Sub-CPMK 8	Mahasiswa mampu menjawab soal soal dalam evaluasi penguasaan materi							
		Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK							
		Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK4	Sub-CPMK5	Sub-CPMK6	Sub-CPMK7	Sub-CPMK8
	CPMK1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	CPMK2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	CPMK3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	CPMK4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Deskripsi Singkat MK	1.	Mata kuliah "Kreativitas dan Inovasi" merupakan bagian penting dari banyak program pendidikan tinggi yang fokus pada pengembangan keterampilan kreatif dan kemampuan inovatif mahasiswa. Mata kuliah ini bertujuan untuk mengajarkan mahasiswa tentang konsep, teori, dan praktik dalam menciptakan ide-ide baru, mengembangkan solusi inovatif, serta merangsang pemikiran kreatif dalam berbagai konteks							
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	2.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian kreativitas 2. Konsep Kreativitas 3. Mengelola Kreativitas 4. Kreativitas dalam Perusahaan 5. Membangun Kreativitas Diri 6. Memaknai Kreativitas Organisasi dalam IKM 7. Teknik Pengembangan Berpikir Kreatif 8. Konsep Inovasi dan Membangun Inovasi Perusahaan 9. Mengelola inovasi dalam Bisnis 10. Pengembangan Produk Baru 11. Manajemen inovasi dan Teknologi 12. Manajemen Inovasi Pada Usaha Kecil Menengah 13. Kewirausahaan dan Inovasi 							

		14. Laporan akhir projek					
Pustaka	Utama:						
	3.	1. Amir Faisal Mohammad.dr. 2014. Kreativitas dan Inovasi dalam Bisnis(menggali potensi diri untuk berkreasi dan berinovasi.Penerbit Mitra acana Media.Jakarta 2. Dhewanto Wawan dkk.2014. manajemen Inovasi Peluang Sukses menghadapi Perubahan.Penerbit: ANDI Yogyakarta 3. Website ,Dll (pendukung)					
	Pendukung:						
	4.	1. Jurnal ilmiah terkait 2. Literasi digital					
Dosen Pengampu		Denny Firmansyah,SE,MM					
Mata Kuliah Syarat							
Mg Ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	On-Classroom (Luring)	Off -Classroom (Daring)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami pengertian kreatifitas	Mahasiswa mampu memahami pengertian kreatifitas, serta ide dalam kreatifitas diri	Mahasiswa mencari serta mereview materi kuliah, ceramah mimbar, dan tanya jawab	Penjelasan dan tanya jawab		Kontrak kuliah	
2.	Konsep kreativitas	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep kreativitas sesuai dengan nilai, norma, dan etika akademik	Mahasiswa mencari serta mereview materi kuliah, ceramah mimbar, dan tanya jawab	Penjelasan dan tanya jawab		Konsep Kreativitas; 1. Pengertian Konsep Kreativitas 2. Ciri-ciri kreativitas 3. Prinsip dasar kreativitas	

3	Mengelola Kreativitas	Mahasiswa mampu menjelaskan kreativitas dalam perusahaan	Mahasiswa mencari serta mereview materi kuliah, ceramah mimbar, dan tanya jawab	Penjelasan dan tanya jawab		Mengelola Kreativitas; teknik mengelola kreativitas	
4	Kreativitas dalam Perusahaan	Mahasiswa mampu mengembangkan kreativitas dalam diri yang menjadi peluang bisnis	Mahasiswa mencari serta mereview materi kuliah, ceramah mimbar, dan tanya jawab		Zoom meeting	Kreativitas dalam Perusahaan;	
5.	Membangun Kreativitas Diri	Mahasiswa mampu menjelaskan berpikir kreatif	Mahasiswa mencari serta mereview materi kuliah, ceramah mimbar, dan tanya jawab		Zoom meeting	Membangun Kreativitas Diri	
6	Memaknai Kreativitas Organisasi dalam IKM	Mahasiswa mampu menjelaskan ide kreatif sehingga mampu melakukan inovasi	Mahasiswa mencari serta mereview materi kuliah, ceramah mimbar, dan tanya jawab	Penjelasan dan tanya jawab		Memaknai Kreativitas Organisasi dalam IKM	
7	UTS/ Ujian Tengah Semester: Melakukan evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
8	Teknik Pengembangan Berpikir Kreatif	Mahasiswa mampu merancang kreativitas yang bisa memberikan nilai ekonomi	Mahasiswa mencari serta mereviuw materi kuliah, ceramah mimbar, dan tanya jawab	Penjelasan dan tanya jawab		Teknik Pengembangan Berpikir Kreatif	
9	Konsep Inovasi dan Membangun Inovasi Perusahaan	Mahasiswa mampu menjawab soal soal dalam evaluasi penguasaan materi	Mahasiswa mencari serta mereviuw materi kuliah, ceramah mimbar, dan tanya jawab	Penjelasan dan tanya jawab		Konsep Inovasi dan Membangun Inovasi Perusahaan	
10	Mengelola inovasi dalam Bisnis	Mahasiswa mampu merancang kreativitas yang bisa memberikan nilai ekonomi	Mahasiswa mencari serta mereviuw materi kuliah, ceramah mimbar, dan tanya jawab	Penjelasan dan tanya jawab		Mengelola inovasi dalam Bisnis, baik barang dan jasa.	
11	Pengembangan Produk Baru	Mahasiswa	Mahasiswa mencari serta mereviuw	Penjelasan dan tanya jawab		Innovasi dan	

		diharapkan mampu merancang dan melahirkan produk baru, dari hasil kreatifitas.	materi kuliah, ceramah mimbar, dan tanya jawab			nmodifikasi produk.	
12	Manajemen inovasi dan Teknologi	mahasiswa mampu menjelaskan kreativitas dalam perusahaan	Mahasiswa mencari serta mereviuw materi kuliah, ceramah mimbar, dan tanya jawab	Penjelasan dan tanya jawab		Kreatifitas dalam perusahaan.	
13	Manajemen inovasi dan Teknologi	Mahasiswa mampu mengembangkan kreativitas dalam diri yang menjadi peluang bisnis	Study tour	Melihat, mengamati proses alih teknologi.dan tanya jawab.		Alih teknologi	
14	Kewirausahaan dan Inovasi	Mahasiswa mampu merancang kreativitas yang bisa memberikan nilai ekonomi	Prototipe produk	Tugas kelompok		Ragam produk yang dihasilkan.	
15	Laporan akhir projek	Mahasiswa membuat produk akhir, yang memiliki nilai ekonomis.	Produk akhir	Tugas individu.		Ragam produk yang dihasilkan.	
16		UAS/ Ujian Akhir Semester: Melakukan penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa					

Catatan:

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan keterampilan 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, keterampilan umum, keterampilan 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-CP Mata Kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamato 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. Kriteria penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolak ukur ketercapaian pembelajaarn dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. Teknik 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, Discovery Learning, Self-Directed learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning*, dan metode lainnya yang setara.
10. Materi pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yang dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. Bobot Penilaian adalah prosentase penilaian terhadap setiap pencapaian Sub-CPMK yang besarnya proporsional dengan tingkat kesulitan pencapaian Sub-CPMK tersebut, dan totalnya 100%.
12. **TM**=Tatap Muka, **PT**=Penugasan Terstruktur, **BM**=Belajar Mandiri.