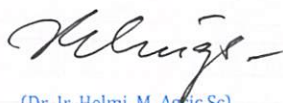




FAKULTAS PERTANIAN
PROGRAM STUDI ILMU TANAH

Kode
Dokumen
FPEN 3001

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	Kode MK	Kategori	Rumpun MK	Bobot (sks)		Semester	Tgl Penyusunan
Agrotechnopreneurship	FPEN3001	Wajib	Ilmu Pertanian	T= 2	P= 0	Ganjil - 5	1 Agustus 2024
OTORISASI	Koordinator Pengembang RPS		Koordinator MK		Koordinator Program Studi		
	 (Dr. Ir. Helmi, M. Agric.Sc)		 (Dr. Ir. Helmi, M. Agric.Sc)		 (Dr. Ir. Fikriyada, M.Si.)		
Dosen Pengampu	Dr. Ir. Helmi, M.Agric.Sc; Dr. Ir. Muyassir, M.P; Dr. Ir. Yadi Yufri, MP; Ir. Munawar Khalil, MS.						
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah Agrotechnopreneurship memberikan pemahaman dasar mengenai arti, ruang lingkup dan proses kewirausahaan, memahami bentuk-bentuk usaha dan model kepemilikan usaha, mampu mendesain model bisnis dibidang pertanian dan mampu membangun rencana strategis yang kuat dalam pengembangan						
Capaian Pembelajaran	CPL-Prodi (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) yang di bebaskan pada MK						
	CPLS 03	Menguasai konsep fungsi tanah sebagai tubuh alam, media tanam, subsistem ekologi dan sebagai sumberdaya berkelanjutan					
	CPLS 05	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis dan inovatif dalam konteks implementasi dan pengembangan IPTEK yang sesuai dengan bidang keahlian ilmu tanah dan pengelolaan sumber daya lahan.					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK-FPEN 0301	Memahami arti, ruang lingkup, proses kewirausahaan, bentuk usaha dan model kewirausahaan.					
	CPMK-FPEN 0302	Mampu mengidentifikasi potensi bisnis dan permasalahan dalam pengembangan bisnis khususnya bidang usaha agribisnis.					
	CPMK-FPEN 0303	Mampu mendesain dan membangun proposal bisnis yang strategis, kuat dan kompetitif dibidang pertanian Menyusun naskah perencanaan usaha dan menghitung kelayakan dan memaparkannya.					
Matriks Korelasi CPL dan CPMK	Korelasi CPL terhadap CPMK						
	Korelasi CPL terhadap CPMK (bobot CPMK untuk setiap CPL)						
	CPMK	CPL(%)		Bobot CPMK (%)			
		CPLS 03	CPL-SSOL05				
	CPMK-FPEN 0301	40.00		40.0			
	CPMK-FPEN 0302		40.00	40.0			
	CPMK-FPEN 0303		20.00	20.0			
		40.00	60.00	100			

Matriks Kesesuaian CPMK terhadap Visi Universitas, SDGs, dan Research Based Learning (RBL)	Korelasi CPMK terhadap Visi Universitas, SDGs, dan RBL			
	Aspek	CPMK		
		CPMK-FPEN 0301	CPMK-FPEN 0302	CPMK-FPEN 0303
		#REF!		
	Sosio-Teknopreneur	Dampak sosial; inovasi teknologi; integrasi sosial dan teknologi	Dampak sosial; inovasi teknologi; kewirausahaan; integrasi sosial dan teknologi	Dampak sosial; inovasi teknologi; kewirausahaan; integrasi sosial dan teknologi
	SDGs	4	4; 8; 17	8; 12; 17
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	RBL	Identifikasi masalah; review literature	Identifikasi masalah; review literature; pengumpulan data; analisis data	Identifikasi masalah; review literature; pengumpulan data; analisis data
Materi Pembelajaran	Materi / bahan kajian MK:			
	1. Pengantar mata kuliah, arti, ruang lingkup dan proses kewirausahaan			
	2. Identifikasi peluang dan Target Bisnis			
	3. Asset dan Sumberdaya Pendukung			
	4. Inisiasi Stakeholder			
	5. Strategi Bisnis			
	6. Instrumen evaluasi dan monitoring			
	7. Teknik peramalan dan pengambilan keputusan			
	8. Analisis resiko dan nilai tambah			
	9. analisis perubahan dan komparasi			

Pustaka Pembelajaran	Utama :								
	[1]. Meredith Geoffray. 2000. Kewirausahaan, Teori dan Praktek. PustakaBinamon Pressindo								
	[2] Suryana. 2001. Kewirausahaan. Salemba Empat								
	[3] Alma Buchari. 2000. Kewirausahaan Panduan Perkuliahan. Salemba Empat								
	[4] Longenecker, Moore dan Petty. 2000. Kewirausahaan Manajemen Usaha Kecil, Salemba Empat								
	[5] Kasmir, 2006. Kewirausahaan, Rajawali Press								
	Pendukung :								
Kriteria Penilaian	Kriteria dan Item Penilaian								
	Rentang Skor		Huruf Mutu		Status Kelulusan				
	≥87		A		LULUS				
	78 - <87		AB						
	69 - <78		B						
	60 - <69		BC						
	51 - <60		C						
	41 - <51		D		TIDAK LULUS				
	<41		E						
	Rencana Evaluasi	Metode Pembelajaran : :thod/Team-Based Project							
Non Case Method/Team-Based Project									
Basis Evaluasi			Distribusi Bobot /CPMK (%)				Total Bobot Case Method/Team-Based Project / Total CPMK	Total Bobot Non Case Method/Team-Based Project /Total CPMK	
			CPMK-FPEN 0301	CPMK-FPEN 0302	CPMK-FPEN 0303	#REF!			
			40.0	40.0	20.0	#REF!			
Aktivitas Partisipatif			25	75	25	75	50.0		
Hasil Proyek						0.0			
Kognitif/Pengetahuan			25				6.3		
Kognitif/Pengetahuan				25			6.3		
Kognitif/Pengetahuan			50	25			18.8		
Kognitif/Pengetahuan				50	25		18.8		
Total Bobot / CPMK			100	100	100	100			
Kesimpulan Jenis Metode Pembelajaran			Case Method/Team-Based Project				50.0	50.0	
*) Note : Untuk MK Case Method dan PjBL/Team-Based Project (aktivitas partisipatif dan hasil proyek), mempunyai bobot penilaian akumulasi minimal 50%									
JADWAL, URAIAN MATERI DAN KEGIATAN PERKULIAHAN									
Mg ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, dan Penugasan Mahasiswa [Estimasi Waktu]			Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Nilai (%)		
		Indikator						Luring (offline)	Daring (online)

1	Memahami arti dan ruang lingkup entrepreneur. - <i>CPMK-FPEN3001-01</i>	Pemahaman arti dan ruang lingkup entrepreneur	Kuliah, responsi, tutorial; Contextual and discovery learning <i>[PB: 1mg x (2sks x 50")]</i>	• Bahan Kuliah • Soal Quis I via E-Learning https://elearning.usk.ac.id/ <i>[PT: 1mg x (2sks x 60")]</i> <i>[KM: 1mg x (2sks x 60")]</i>	1. Penjelasan umum dan kontrak perkuliahan 2. Arti dan ruang lingkup entrepreneur 3. Karakter/profil entrepreneur	3.13
2	Mampu menjelaskan proses kewirausahaan. - <i>CPMK-FPEN3001-01</i>	Pemahaman proses kewirausahaan	Kuliah, responsi, tutorial; Contextual and discovery learning <i>[PB: 1mg x (2sks x 50")]</i>		1. Faktor-faktor Pemicu Kewirausahaan 2. Model Proses Kewirausahaan 3. Ciri-ciri penting tahap pemulaan dan pertumbuhan kewirausahaan 4. Faktor penyebab keberhasilan dan kegagalan kewirausahaan	3.13
3	Mampu memahami dan menjelaskan jenis kepemilikan usaha dan tata cara membentuk serta mendirikan usaha baru. - <i>CPMK-FPEN3001-01</i>	Paham dan mampu menjelaskan jenis kepemilikan usaha dan tata cara mendirikan usaha baru	Kuliah, responsi, tutorial; Contextual and discovery learning <i>[PB: 1mg x (2sks x 50")]</i>	• Bahan Kuliah • Penugasan I via E-Learning https://elearning.usk.ac.id/ <i>[PT: 1mg x (2sks x 60")]</i> <i>[KM: 1mg x (2sks x 60")]</i>	1. Bentuk-bentuk Badan Usaha 2. Perintisan Usaha Baru (Start Up) 3. Proses Perizinan Usaha	6.25
4	Mampu memahami fungsi kreatifitas, ciri orng kreatif, lingkungan kreatif, proses inovasi, sumber inovasi, mengimplementasikan inovasi - <i>CPMK-FPEN3001-02</i>	Pemahaman fungsi kreatifitas, ciri oarng kreatif, lingkungan kreatif, proses inovasi, sumber inovasi, mengimplementasikan inovasii	Kuliah, responsi, tutorial; Contextual and discovery learning, role play, latihan bicara <i>[PB: 1mg x (2sks x 50")]</i>	• Bahan Kuliah • Penugasan 2 via E-Learning https://elearning.usk.ac.id/ <i>[PT: 1mg x (2sks x 60")]</i> <i>[KM: 1mg x (2sks x 60")]</i>	1. Penjelasan tentang berpikir kreatif dan inoivatif 2. Fungsi Kreatif 3. Ciri Orang Kreatif 4. Mengembangkan kreatifitas 5. Lingkungan Kreatif 6. Proses Inovasi 7. Sumber inovasi dan implemetasinya	4.69
5	mampu mendesain model bisnis yang kompetitif di bidang pertanian dan membangun rencana stragis yang kuat - <i>CPMK-FPEN3001-02</i>	Mendesain model bisnis yang kompetitif di bidang pertanian dan membangun rencana stragis yang kuat	Kuliah, responsi, tutorial; Contextual and discovery learning, role play, latihan bicara <i>[PB: 1mg x (2sks x 50")]</i>		1. Pengertian model bisnis 2. E,lemen dalam Model Bisnis 3. Pentingnya memahami model bisnis sebagai sebuah strategi 4. Manajemen strategis untuk perusahaan kecil 5. Sumber utama keunggulan kompetitif 6. Manajemen strategis (Pemanfaatan TIK)	4.69
6	memahami peluang bisnis, identifikasi incubator bisnis, ide dan gagasan bisnis - <i>CPMK-FPEN3001-02</i>	Paham peluang bisnis dan gagasan bisnis	Kuliah, responsi, tutorial; Contextual and discovery learning, role play, latihan bicara <i>[PB: 1mg x (2sks x 50")]</i>		1. Peluang bisnis 2. Identifikasi inkubator bisnis 3. Ide dan gagasan bisnis	4.69
7	memahami dan mengetahui contoh bisnis pertanian - <i>CPMK-FPEN3001-02</i>	Rancangan contoh bisnis	Kuliah, responsi, tutorial; Contextual and discovery learning, persentasi <i>[PB: 1mg x (2sks x 50")]</i>		1. Studi Kasus Agripreuneuship 2. Perkembangan Agripreuneuship degital	4.69
8	UJIAN TENGAH SEMESTER (<i>CPMK-SAGB1011-01</i> dan <i>CPMK-SAGB1011-02</i>)					18.75

9	memahami dan mengetahui contoh bisnis pertanian - CPMK-FPEN3001-03	Pemahaman contoh bisnis pertanian	Kuliah, responsi, tutorial; Contextual and discovery learning [PB: 1mg x (2sks x 50")]	• Bahan Kuliah • Tugas 1 via E-Learning https://elearning.usk.ac.id/ [PT: 1mg x (2sks x 60")] [KM: 1mg x (2sks x 60")]	1. Komunikasi yang efektif 2. Faktor-faktor yang berkaitan dengan aktifitas bisnis 3. Teknik Negoaisasi 4. Komitmen Usaha 5. Strategi Kewirausahaan	3.13
10	memahami selling skills - CPMK-FPEN3001-03	Pemahamanselling skills	Kuliah, responsi, tutorial; Contextual and discovery learning, role play [PB: 1mg x (2sks x 50")]		1. Penjelasan arti dan kiat menjual 2. Produk knowledge 3. Penjelasan pemasaran dan studi kasus 4. Bauran Pemasaran 5. Pemasaran berbasis Digital	3.13
11	memahami Agrotechnopreneurship dalam arti luas - CPMK-FPEN3001-03	Pemahaman Agrotechnopreneurship dalam arti luas	Kuliah, responsi, tutorial; Contextual and discovery learning, role play [PB: 1mg x (2sks x 50")]	• Bahan Kuliah • Penugasan 3 via E-Learning https://elearning.usk.ac.id/ [PT: 1mg x (2sks x 60")] [KM: 1mg x (2sks x 60")]	1. Input Teknologi 2. Mengembangkan bisnis pertanian berbasis TIK	6.25
12	memahami manajemen Keuangan bisnis - CPMK-FPEN3001-04	Pemahaman manajemen Keuangan bisnis	Kuliah, responsi, tutorial; Contextual and discovery learning, role play, diskusi kelompok, dan studi kasus [PB: 1mg x (2sks x 50")]	• Bahan Kuliah • Penugasan dan contoh kasus via E-Learning https://elearning.usk.ac.id/ [PT: 1mg x (2sks x 60")] [KM: 1mg x (2sks x 60")]	1. Pencatatan Keuangan 2. Biaya dalam bisnis 3. Laba Kotor 4. Laba Bersih 5. Analisa laporan keuangan 6. Permodalan Usaha	4.69
13	memahami dan menjekaskan teantang profil dan manajemen usaha mikro, kecil dan menengah - - CPMK-FPEN3001-04	Pemahaman tentang profil dan manajemen usaha mikro, kecil dan menengah	Kuliah, responsi, tutorial; Contextual and discovery learning, role play, diskusi kelompok, dan studi kasus [PB: 1mg x (2sks x 50")]		1. Profil usaha mikro, kecil dan menengah 2. Manajemen usaha mikro, kecil dan menengah	4.69
14	Membekali mahasiswa agar lebih paham dan dapat merancang dan mempresentasikan proposal bisnis - - CPMK-FPEN3001-05	Adanya Rancangan proposal bisnis	Kuliah, responsi, tutorial; Contextual and discovery learning, role play, diskusi kelompok, dan studi kasus [PB: 1mg x (2sks x 50")]		1. Pengertian proposal bisnis 2. Manfaat Proposal Bisnis 3. Aspek-aspek Proposal Bisnis 4. Menyusun Proposal Bisnis	4.69
15	Membekali mahasiswa agar lebih paham dan dapat merancang dan mempresentasikan proposal bisnis lanjutan - - CPMK-FPEN3001-05	Adanya Rancangan proposal bisnis	Kuliah, responsi, tutorial; Contextual and discovery learning, role play, diskusi kelompok, dan studi kasus [PB: 1mg x (2sks x 50")]		Presentasi Proposal Bisnis	4.69
16	UJIAN AKHIR SEMESTER (CPMK-FPEN3001-03 dan CPMK-FPEN3001-04)					18.75
TOTAL BOBOT						100.00

Catatan:

1	Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (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
4	Sub-CP Mata Kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan 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
6	Kriteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolak ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif maupun 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
9	Luring (offline) Pembelajaran tatap muka, juga dikenal sebagai pembelajaran luring, adalah konsep pembelajaran yang mengambil bentuk model pembelajaran konvensional dan mengumpulkan dosen
10	Daring (online) adalah Proses pembelajaran daring dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu belajar mandiri dan belajar terbimbing. Proses pembelajaran bisa secara <i>synchronous</i> (serentak) atau <i>asynchronous</i> (tidak serentak) dan maksimum 35% dari jumlah total pertemuan (5 kali pertemuan).
11	Metode Pembelajaran: Small Grup Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lain yang setara.
12	Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yang dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
13	Bobot Penilaian adalah persentase penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tersebut dan totalnya 100%.
14	PB=Proses Belajar, PT=Penugasan Terstruktur, KM=Kegiatan Mandiri.
15	Sustainable Development Goals (SDGs): 17 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan yaitu (1) Tanpa Kemiskinan; (2) Tanpa Kelaparan; (3) Kehidupan Sehat dan Sejahtera; (4) Pendidikan Berkualitas; (5) Kesetaraan Gender; (6) Air Bersih dan Sanitasi Layak; (7) Energi Bersih dan Terjangkau; (8) Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi; (9) Industri, Inovasi dan Infrastruktur; (10) Berkurangnya Kesenjangan; (11) Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan; (12) Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab; (13) Penanganan Perubahan Iklim; (14) Ekosistem Lautan; (15) Ekosistem Daratan; (16) Perdamaian, Keadilan dan Kelembagaan yang Tangguh; (17) Kemitraan untuk Mencapai Tujuan. (https://www.timeshighereducation.com/impactrankings)
16	Sosio-Teknopreneur merupakan kemampuan menyelesaikan masalah yang ada di dalam lingkungan masyarakat dengan memanfaatkan sumber daya yang ada di sekitarnya. Mata kuliah tersebut dipastikan mencakup keterampilan yang dibutuhkan, seperti kewirausahaan, inovasi, manajemen proyek, dan aspek teknis dalam bidang teknologi informasi.
17	Research-Based Learning (RBL) adalah suatu metode pembelajaran dengan konsep multi-segi yang mengacu pada berbagai strategi pembelajaran dan pengajaran yang menghubungkan penelitian dan