|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Universitas Riau**  **Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**  Program Studi S1 Administrasi Bisnis | | | | Kode Dokumen  **RPS2161** |
| **Rencana Pembelajaran Semester** | | | | | |
| **MATA KULIAH (MK)** | **KODE** | **RUMPUN MK** | **BOBOT (sks)** | **SEMESTER** | **Tanggal Penyusunan** |
| KREATIVITAS DAN INOVASI | SAB211 |  | Teori : 2,  Praktek : 0 | 3 | 22 Oktober  2022 |
| **OTORISASI/PENGESAHAN** | **Koordinator Pengembang RPS** | | **Ketua Program Studi** | | |
|  | **Dra. Ruzikna, M.SI** | |  | | |
| **Capaian Pembelajaran** | **CPL Prodi yang dibebankan pada MK** | | | | |
| S7 | Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik | | | |
| S9 | Menginternalisasi semanagat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan. | | | |
| KU1 | 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 | | | |
| **CPMK** | | | | |
| CPMK1 | mahasiswa mampu memahami kreatifitas dan inovasi sesuai dengan nilai, norma dan etika Akademik (S7) | | | |
| CPMK2 | mahasiswa memiliki kepekaan terhadap peluang usaha dengan menginternalisasi semangat untuk berwirausaha (S9) | | | |
| CPMK3 | Mahasiswa mampu menjelaskan apa itu berpikir kritis yang mampu medorong mahasiswa menjadi kreatif (S7) | | | |
| CPMK4 | Mahasiswa mampu berpikir logis kritis dan sistematis sehingga mampu melakukan inovasi (KU1) | | | |
| **Sub-CPMK** | | | | |
| SUBCPMK1 | mahasiswa mampu memahami konsep kreativitas (CPMK1) | | | |
| SUBCPMK2 | Mahasiswa mampu menjelaskan konsep kreativitas sesuai dengan nilai,norma dan etika akademik (CPMK1) | | | |
| SUBCPMK3 | mahasiswa mampu menjelaskan kreativitas dalam perusahaan (CPMK2) | | | |
| SUBCPMK4 | Mahasiswa mampu mengembangkan kreativitas dalam diri yang menjadi peluang bisnis (CPMK2) | | | |
| SUBCPMK5 | mahasiswa mampu menjelaskan berpikir kreatif (CPMK4) | | | |
| SUBCPMK6 | Mahasiswa mampu menjelaskan ide kreatif sehingga mampu melakukan inovasi (CPMK4) | | | |
| SUBCPMK7 | Mahasiswa mampu merancang kreativitas yang bisa memberikan nilai ekonomi (CPMK2,CPMK3) | | | |
| SUBCPMK8 | Mahasiswa mampu menjawab soal soal dalam evaluasi penguasaan materi (CPMK2) | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Deskripsi MK** | 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.  Berikut adalah beberapa topik yang umumnya dicakup dalam mata kuliah "Kreativitas dan Inovasi":   1. **Pengenalan terhadap Kreativitas dan Inovasi:** Mahasiswa akan memahami konsep dasar kreativitas dan inovasi, serta perbedaan antara keduanya. Mereka akan belajar tentang pentingnya inovasi dalam mengatasi tantangan bisnis, sosial, dan teknologi. 2. **Proses Kreatif:** Mata kuliah ini biasanya membahas tentang tahapan-tahapan dalam proses kreatif, seperti pemahaman masalah, eksplorasi ide, pemilihan konsep, pengembangan prototipe, dan implementasi. 3. **Faktor-faktor Pendukung Kreativitas:** Mahasiswa akan mempelajari faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kreatif, termasuk lingkungan, budaya organisasi, kerangka kerja mental, dan teknik pemecahan masalah. 4. **Teknik Generasi Ide:** Mahasiswa akan diperkenalkan kepada berbagai teknik untuk menghasilkan ide-ide baru, seperti brainstorming, analogi, mind mapping, berpikir lateral, dan lainnya. 5. **Desain Berfokus Pengguna (Human-Centered Design):** Konsep desain yang berpusat pada pengguna menjadi fokus penting, di mana mahasiswa belajar tentang bagaimana mendengarkan kebutuhan pengguna dan merancang solusi yang relevan. 6. **Inovasi dalam Bisnis:** Mata kuliah ini dapat membahas tentang bagaimana inovasi dapat diaplikasikan dalam konteks bisnis, termasuk strategi inovasi, pengembangan produk baru, dan manajemen inovasi. 7. **Inovasi Teknologi:** Mahasiswa akan memahami bagaimana teknologi memainkan peran kunci dalam merangsang inovasi, baik melalui pengembangan teknologi baru maupun penerapan teknologi yang ada. 8. **Studi Kasus:** Mata kuliah ini mungkin akan mencakup studi kasus nyata tentang perusahaan atau individu yang berhasil mengimplementasikan ide-ide kreatif dan inovatif, serta tantangan yang mereka hadapi dalam prosesnya. 9. **Kolaborasi Kreatif:** Mahasiswa akan belajar tentang pentingnya kolaborasi dalam proses kreatif dan inovatif, baik dalam tim maupun lintas disiplin ilmu. 10. **Evaluasi dan Pengembangan Konsep:** Setelah menghasilkan ide-ide, mahasiswa akan mempelajari cara mengevaluasi, mengembangkan, dan menguji konsep-konsep tersebut sebelum diimplementasikan. | | | | | | |
| **Bahan Kajian:**  Materi Pembelajaran | 1. Kontrak Kuliah 2. Konsep Kreativitas 3. Mengelola Kreativitas 4. Kreativitas dalam Perusahaan 5. Membangun Kreativitas Diri 6. Memaknai Kreativitas Organisasi dalam IKM 7. Teknik Pegembangan Berpikir Kreatif 8. Ujian Tengah Semester 9. Konsep Inovasi dan Membangun Inovasi Perusahaan 10. Mengelola inovasi dalam Bisnis 11. Pengembangan Produk Baru 12. Manajemen inovasi dan Teknologi 13. Manajemen Inovasi Pada Usaha Kecil Menengah 14. Kewirausahaan dan Inovasi 15. Laporan akhir projek 16. Ujian Akhir Semester (UAS) | | | | | | |
| **Pustaka** | 1. ref[1] : 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. Reniati, SE, M.Si. 2013. Kreatiftas Organisasi dan Inovasi Bisnis. Penerbit Alfabeta.BANDUNG (utama) 2. ref[2] : WEBSITE, DLL (pendukung) 3. ref[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. Reniati, SE, M.Si. 2013. Kreatiftas Organisasi dan Inovasi Bisnis. Penerbit Alfabeta.BANDUNG (utama) | | | | | | |
| **Dosen Pengampu** | Mandataris, Dr. Seno Andri, M.SI, Dra. Ruzikna, M.SI, | | | | | | |
| **Mata Kuliah Syarat** |  | | | | | | |
| **Minggu ke-** | **Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)** | **Penilaian (indikator)** | **Penilaian (kriteria dan bentuk)** | **Bentuk & Metode Pembelajaran,**  **Penugasan Mahasiswa [Estimasi Waktu]** | | **Materi Pembelajaran [Pustaka]** | **Bobot Penilaian (%)** |
| **Luring** | **Daring** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | SUBCPMK1. mahasiswa mampu memahami konsep kreativitas | belum ada penilaian | *Kriteria :* belum ada penilaian  *Bentuk :*  non tes | Bentuk pembelajaran: tatap muka dalam kelas Metode pembelajaran: ceramah  penugasan: belum ada estimasi waktu:3x45 menit  *Ceramah* |  | Kontrak Kuliah; [2,] | 5 |
| 2 | SUBCPMK2. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep kreativitas sesuai dengan nilai,norma dan etika akademik | ketepatan dalam memahami materi | *Kriteria :*  rubrik penilian  *Bentuk :*  non tes | bentuk dan metode pembelajaran ceramah dan diskusi.penugasan kepada mahasiswa untuk membentuk kelompok.Estimasi waktu 3x45 menit  *Ceramah* |  | Konsep Kreativitas; 1.pengertian Konsep Kreativitas   1. ciri ciri kreativitas 2. prinsip dasar kreativitas   [1,2,3,] | 5 |
| 3 | SUBCPMK3. mahasiswa mampu menjelaskan kreativitas dalam perusahaan | ketepatan mahasiswa menjawab pertanyaan dalam diskusi | *Kriteria :* rubrik penilaian  *Bentuk :*  non tes | kuliah, ceramah dan diskusi tugas 1.TM(3x45)  *Case-based method* | classroom, Google meet, whatshap | Mengelola Kreativitas; teknik mengelola kreativitas  [1,2,3,] | 5 |
| 4 | SUBCPMK4. Mahasiswa mampu mengembangkan kreativitas dalam diri yang menjadi peluang bisnis | ketepatan mahasiswa menjawab dan memahami materi | *Kriteria :* rubrik penilaian  *Bentuk :*  Quiz | Kuliah, cermah dan diskusi tanya jawab. tugas 1. TM(3x45)  *Case-based method* | classroom, google meet | 4.Kreativitas dalam Perusahaan; [1,2,3,] | 5 |
| 5 | SUBCPMK5. mahasiswa mampu menjelaskan berpikir kreatif | Ketepatan mahasiswa menjawab dan memahami materi dan pertanyaan terkait materi yang dibahas | *Kriteria :* rubrik penilaian  *Bentuk :*  tes | kuliah, ceramah dan diskusi serta tanya jawab.waktu TM(3x45)  *Case-based method* |  | 5.Membangun Kreativitas Diri; [1,2,3,] | 5 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 6 | SUBCPMK6. Mahasiswa mampu menjelaskan ide kreatif sehingga mampu melakukan inovasi | ketepatan mahasiswa memahami dan menjawab materi pembahasan | *Kriteria :* rubrik Penilaian  *Bentuk :*  Quis | ceramah, diskusi, tanya jawab, tugas 1 3x45  *Ceramah* |  | 6.Memaknai Kreativitas Organisasi dalam IKM; [1,2,3,] | 10 |
| 7 | SUBCPMK7. Mahasiswa mampu merancang kreativitas yang bisa memberikan nilai ekonomi | Ketepatan mahasiswa memahami tugas yang diberikan | *Kriteria :* Rubrik penilaian  *Bentuk :* tugas kelompok | tugas 1 dipresentasikan  *Team Project-based method* |  | 7.Teknik Pegembangan Berpikir Kreatif; [1,2,3,] | 10 |
| 8 | UTS / Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya | | | | | | |
| 9 | SUBCPMK8. Mahasiswa mampu menjawab soal soal dalam evaluasi penguasaan materi | ketepatan mahasiswa menyelesaikan tugas 1 | *Kriteria :* rubrik penilaian  *Bentuk :* | mempresentasikan tugas hasil kelompok  *Team Project-based method* |  | 9.Konsep Inovasi dan Membangun Inovasi Perusahaan;  [1,2,3,] | 10 |
| 10 | SUBCPMK7. Mahasiswa mampu merancang kreativitas yang bisa memberikan nilai ekonomi | ketepatan mahasiswa menjawab pertanyaan terkait materi yang dibahas | *Kriteria :* Rubrik Penilaian  *Bentuk :*  non tes | kuliah, presentasi tugas mahasiswa  *Simulasi* |  | 10.Mengelola inovasi dalam Bisnis;  [1,2,3,] | 10 |
| 11 | SUBCPMK8. Mahasiswa mampu menjawab soal soal dalam evaluasi penguasaan materi | ketepatan mahasiswa memaham materi | *Kriteria :* rubrik penilaian  *Bentuk :*  presentasi | presentasi makalah tugas 1  *Team Project-based method* |  | 11.Pengembangan Produk Baru; [1,2,3,] | 5 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 12 | SUBCPMK3. mahasiswa mampu menjelaskan kreativitas dalam perusahaan | Ketepatan menjawab dan memahami materi | *Kriteria :* Rubrik Penilaian  *Bentuk :*  Non test | Kuliah, diskusi dan tanya jawab  *Case-based method* |  | 13.Manajemen inovasi dan Teknologi; [1,2,3,] | 0 |
| 13 | SUBCPMK4. Mahasiswa mampu mengembangkan kreativitas dalam diri yang menjadi peluang bisnis | Ketepatan waktu menjawab | *Kriteria :*  Rubrik  *Bentuk :* tanya jawab dan diskusi | kuliah, diskusi dan tanya jawab  *Simulasi* |  | 13.Manajemen inovasi dan Teknologi; [1,2,3,] | 10 |
| 14 | SUBCPMK5. mahasiswa mampu menjelaskan berpikir kreatif | Ketepatan menjawan | *Kriteria :*  Rubrik  *Bentuk :* | diskusi masalah tugas dan kuliah  *Ceramah* |  | 14.Manajemen Inovasi Pada Usaha Kecil Menengah;  [1,2,3,] | 10 |
| 15 | SUBCPMK7. Mahasiswa mampu merancang kreativitas yang bisa memberikan nilai ekonomi | Ketepatan menjawab konsep kreativitas dan inovasi dalam kewirausahaan | *Kriteria :*  Rubrik  *Bentuk :*  non tes | Kuliah, Diskusi  *Ceramah* |  | 15.Kewirausahaan dan Inovasi;  [1,2,3,] | 10 |
| 16 | UAS / Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa | | | | | | |

Dokumen ini dihasilkan dari aplikasi e-OBE https://kurikulum.unri.ac.id/obe