

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 RPS Mata Kuliah *Technopreneurship*

 UNIVERSITAS PGRI MADIUN Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Elektro		Kode Dokumen Nomor Dokumen (Mohon menyesuaikan nomor dokumen dari program studi)					
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)							
Mata Kuliah (MK)	Kode	Rumpun MK	Bobot (SKS)	Semester	Tanggal Penyusunan		
Technopreneurship	PTE-3040	Mata Kuliah Wajib	2	IV	11 Januari 2024		
Pengesahan	Koor. Pengembang RPS	Koor. RMK	PMPS	Ketua Program Studi			
	 (Ihtiar Prastyaningrum, M.Si)	 (Ihtiar Prastyaningrum, M.Si)	 (Umi Kholifah, M.Pd.)	 (Dr. Nurulita Imansari, M.Pd.)			
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL 1 (S1)	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;					
	CPL 2 (S8)	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;					
	CPL 3 (S9)	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;					
	CPL 4 (S10)	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan					
	CPL 5 (KU2)	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.					
	CPL 6 (KU5)	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data					
	CPL 7 (P8)	Menguasai konsep, prosedur, prinsip dasar otomasi industri dan rekayasa untuk melakukan analisis dan perancangan sistem otomasi industri					
	CPL 8 (P9)	Menguasai dasar kepribadian dan pengetahuan kewirausahaan dalam merancang, menciptakan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan usaha					
	CPL 9 (KK13)	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif untuk mengidentifikasi, merancang dan menciptakan peluang usaha bidang teknik elektro untuk melayani kebutuhan masyarakat dan dunia pendidikan					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK 1	Menunjukkan sikap yang beretika sesuai dengan norma akademik					
	CPMK 2	Mahasiswa mampu menunjukkan sikap bertanggungjawab atas semua pekerjaan yang dibebankan kepadanya					
	CPMK 3	Mahasiswa mampu menunjukkan kinerja mandiri dan mengambil keputusan secara tepat					
	CPMK 4	Mahasiswa mampu menyusun sebuah rencana bisnis tertentu					
	CPMK 5	Mahasiswa menguasai konsep-konsep kewirausahaan, merancang, menciptakan dan mengevaluasi sebuah kegiatan usaha					
	CPMK 6	Mahasiswa mampu menganalisis sebuah kegiatan usaha di bidang Teknik elektro dan mengambil peluang untuk berbisnis didalamnya					
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK 1	Memahami prinsip pokok tentang norma dan etika akademik [C2,A2] (CPMK 1)					
	Sub-CPMK 2	Mampu menjelaskan tentang konsep sebuah bisnis [C2,A2] (CPMK 5)					
	Sub-CPMK 3	Mampu menganalisis pemecahan masalah dan mengambil keputusan secara tepat [C3,A2] (CPMK 3)					
	Sub-CPMK 4	Mampu merancang sebuah rencana bisnis tertentu [C6, A4] (CPMK 4)					
	Sub-CPMK 5	Mampu menerapkan sikap tanggungjawab dalam melaksanakan tugas [C3, A2] (CPMK 2)					
	Sub-CPMK 6	Mampu menganalisis, merancang dan mengevaluasi sebuah usaha [C3, A2] (CPMK 6)					
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK						
		Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK4	Sub-CPMK5	Sub-CPMK6
	CPMK 1	√				√	
	CPMK 2						√
	CPMK 3			√			
	CPMK 4				√		
	CPMK 5		√				
	CPMK 6						√
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	DESKRIPSI						
	Technopreneurship merupakan pengembangan mata kuliah kewirausahaan. Mata kuliah ini mempelajari tentang bagaimana mahasiswa mampu menyusun sebuah rancangan usaha berbasis teknologi. Membuat rencana bisnis hingga membuat produk yang berbasis teknologi yang nantinya dapat dipasarkan.						
Materi Pembelajaran	Bahan Kajian						
	1. Definisi sebuah usaha 2. Pengertian technopreneurship 3. Strategi bisnis 4. Strategi marketing 5. Pengolahan keuangan 6. Kepemimpinan 7. Bisnis plan						
Pustaka	Utama						
	Tim Pengembang Technopreneur ITS . 2015. <i>Technopreneurship</i> . Surabaya : ITS Press						

	Pendukung 1. Hariyono dan Andriani, Vera Septi, 2020. <i>Pengantar Technopreneurship</i> . Banten : CV. AA Rizky 2. Hadion Wijoyo, Irud Indrawan, dan Firmansyah, 2020. <i>Kewirausahaan Berbasis Teknologi (Technopreneurship)</i> . Banyumas: Pena Persada. 3. Eko Suhartanto dan Ary Setijadi, 2018. <i>Technopreneurship</i> . Jakarta: Elex Media Komputindo 4. Rachmat Hidayat, 2019. <i>Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan</i> . Sleman: Deepublish
Media Pembelajaran (Jika Ada)	Software 1. Microsoft Excell 2. Microsoft Power Point Hardware 1. Laptop/PC 2. Internet
Dosen Pengampu	Ihtiari Prastyaningrum, S.Si., M.Si
Mata Kuliah Prayarat	-

Pertemuan Ke	Kemampuan Akhir yang direncanakan (Sub CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran dan Pengalaman Belajar Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria dan Teknik	Luring	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1-3	Sub-CPMK 1 : Memahami prinsip pokok tentang norma dan etika akademik dalam berwirausaha [C2,A2]	1.1 Kemampuan mahasiswa mengetahui ruang lingkup mata kuliah pengantar technopreneurs 1.2 Kemampuan pemahaman tentang norma dan etika akademik dalam berwirausaha	Kriteria: Pedoman Penskoran Teknik non-test: • Meringkas materi kuliah	• Kuliah • Diskusi • Tugas • Meringkas materi kuliah dasar pengetahuan tentang technopreneurship	G-Meet	• Definisi MK Technopreneurship dan penjelasan singkat tentang apa dan bagaimana technopreneurship tersebut • Etika akademik dalam bidang technopreneurship • Motivasi dan komitmen untuk menjadi enterpreneur	15
4-5	Sub-CPMK 2 : Mampu menjelaskan tentang konsep sebuah bisnis , mengali mindest bisnis [C2,A2]	2.1 Kecepatan mahasiswa menganalisis konsep sebuah bisnis plan 2.2 Kemampuan mahasiswa menemukan contoh inovasi dan kreasi dalam bisnis di Indonesia 2.3 Kemampuan mahasiswa menganalisa mindset bisnis	Kriteria: Pedoman Penskoran Teknik non-test: • Melakukan presentasi	• Kuliah • Diskusi • Tugas • Melakukan analisis terhadap sebuah bisnis atau usaha dari segala aspek	G-Meet	Jiwa enterpreneur yang berorientasi pada aksi ide untuk menciptakan inovasi baru	15
6-7	Sub-CPMK 3 : Mampu menganalisa pemecahan masalah dan mengambil keputusan secara tepat [C3,A2]	3.1 Kecepatan mahasiswa membuat strategi bisnis 3.2 Kecepatan mahasiswa menganalisis perkembangan dan prospek bidang teknologi informasi	Kriteria: Portofolio Case Teknik non-test: • Menyusun dan menganalisis strategi bisnis	• Kuliah • Diskusi • Tugas • Menyusun strategi bisnis	G-Meet	• Membuat strategi bisnis • Mengetahui pasar dan membuat strategi pemasaran • Jenis dan tipe bisnis di bidang TIK (<i>e-commerce layer, software house, consultan TIK</i>)	15
8	UTS / Ujian Tengah Semester: melaksanakan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya.						
9-10	Sub-CPMK 4 : Mampu merancang sebuah rencana bisnis tertentu [C6, A4]	5.1 Kecepatan mahasiswa menganalisis prosedur pendirian usaha 5.2 Kecepatan mahasiswa menganalisis peluang pendirian sebuah usaha	Kriteria: Portofolio Case Teknik Non Test • Penilaian dokumen rancangan awal bisnis	• Kuliah • Diskusi • Tugas • Meringkas materi	G-Meet	• Bentuk-bentuk usaha (CV, perseroan, perseoran, koperasi, dll) • Prosedur dan legalitas pendirian usaha	15

Pertemuan Ke	Kemampuan Akhir yang direncanakan (Sub CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran dan Pengalaman Belajar Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria dan Teknik	Luring	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
11-12	Sub-CPMK 5 : Mampu menerapkan sikap tanggungjawab dalam melaksanakan tugas [C3, A2]	6.1 Kemampuan mahasiswa menganalisis aspek pemasaran dan keuangan 6.2 Kemampuan mahasiswa memahami peran seorang pemimpin dalam bisnis	Kriteria: Pedoman Penskoran Teknik non-test: • Meringkas materi kuliah	• Kuliah • Diskusi • Tugas • Meringkas materi	G-Meet	• Analisis situasi pasar (sesuai dengan produk/jasa ditawarkan) • Analisis pesaing (perusahaan yang bergerak di bidang yang sama) • Strategi promosi - Pembuatan media promosi berbasis TIK (website, brosur, interactive CD) • Komponen biaya/anggaran • Estimasi biaya/satuan biaya (standar biaya SDM, standar biaya peralatan, dll) • Pengertian kepemimpinan • Tugas dan tindakan pemimpin • Pengertian resiko • Jenis resiko dalam bisnis	15
13-15	Sub-CPMK 6 : Mampu menganalisis, merancang dan mengevaluasi sebuah usaha [C3, A2]	7.1 Kemampuan mahasiswa menyusun sebuah rencana bisnis 7.2 Kemampuan mahasiswa mempresentasikan rencana bisnis yang sudah dibuat	Kriteria: Portofolio Case Teknik Non Test • Penilaian dokumen bisnis plan	• Kuliah • Diskusi • Tugas • Menyusun bisnis plan dan melakukan presentasi	G-Meet	• Pengembangan Proposal Proyek • Persentasi Bussiness Plan	25
16	UAS / Ujian Akhir Semester: melaksanakan validasi hasil penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa.						

PENILAIAN

No	Jenis Penilaian	CPMK	Bobot	Due Date
1.	Keaktifan di kelas & tugas individu	Mendukung CPMK 5	15 %	Sepanjang Semester
2.	Tugas 1 Menganalisa kelebihan dan kekurangan pribadi	Mendukung CPMK 1,2,3	15 %	Minggu 2,3
3.	Tugas 2 Merancang ide bisnis	Mendukung CPMK 4	20 %	Minggu 4,5
4.	Tugas 3 Bisnis model, rencana pemasaran, dan prototyping	Mendukung CPMK 3	20 %	Minggu 5,6
5.	Tugas 4 Bisnis Plan	Mendukung CPMK 1,2,3,4,5	30 %	Minggu 7,8

PENJELASAN TUGAS

Tugas 1 dikerjakan secara mandiri, sedangkan tugas 2-4 dikerjakan berkelompok dengan komposisi tiga orang dalam setiap kelompok.

TUGAS 1. Menganalisa kelebihan dan kekurangan diri pribadi

1. Masing-masing individu harus menganalisa kelemahan dan kelebihan diri pribadi.
2. Mendiskusikan kelebihan dan kekurangan yang dimiliki bersama teman dalam satu kelas.
3. Menganalisa hal-hal apa saja yang dapat dilakukan terkait kelemahan dan kekurangan yang dimiliki agar memberikan manfaat dalam menumbuhkan jiwa wirausaha.

TUGAS 2. Merancang Ide Bisnis

1. Setiap kelompok harus melakukan observasi lapangan di daerah sekitar kampus ataupun di daerah dimana mahasiswa berasal.
2. Mahasiswa melakukan identifikasi masalah esensial yang dihadapi oleh masyarakat. Dapat melalui Interview, observasi, maupun diskusi dengan narasumber terkait.
3. Melakukan identifikasi identifikasikan peluang usaha potensial untuk memecahkan permasalahan yang ada tersebut.
4. Melakukan evaluasi kelayakan dari ide bisnis tersebut. Untuk mengevaluasi kelayakan maka harus dibuktikan dengan fakta dan data.
5. Melakukan uji pasar melalui wawancara atau survey dengan calon target pasar.
6. Ide bisnis harus menjawab tiga pertanyaan mendasar:

a. The Problem

Apa permasalahannya, apa penyebab permasalahan tersebut, bagaimana pengaruh permasalahan tersebut terhadap stakeholder, bagaimana kita tahu bahwa permasalahan itu benar-benar ada, dan bagaimana skala dari permasalahan tersebut.

FORM PENILAIAN**TUGAS 2: BUSINESS MODEL, RENCANA PEMASARAN, DAN PROTOTYPING**

Aspek Penilaian	Bobot	Skala Nilai	Komentar
Bussiness Model Canvas “Menuangkan ide bisnis kedalam business model canvas disertai dengan analisis”	30 %		
Analisis Strategi dan Rencana Pemasaran “Analisis terhadap pasar dari ide bisnis, rencana dan strategi pemasaran yang akan diterapkan.	15 %		
Prototype atau Gambaran Produk/Jasa	25 %		
Kesimpulan	5 %		
Bahasa “Struktur kalimat, Bahasa yang lugas, sitasi dan daftar referensi Pustaka”	5 %		
Presentasi “Presentasi dilakukan terstruktur dengan power point yang menarik”	20 %		
NILAI AKHIR			
Nilai Konversi (NA/5 * 100)			
*Skala Nilai : 1 = Jelek Sekali, 2 = Jelek, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Baik Sekali			

b. The Solution

Bagaimana masalah/kebutuhan yang belum terpenuhi ini ditangani? Apa teknologinya dan apa yang membuatnya inovatif atau lebih unggul dari pilihan yang ada? Sifat unik apa dari teknologi yang memungkinkan solusi yang ditawarkan berfungsi lebih unggul dibandingkan solusi yang sudah ada? Mengapa orang lain tidak bisa atau belum bisa melakukan hal yang sama seperti yang dilakukan?

c. The Benefits

Bagaimana produk/jasa dapat mengubah situasi yang ada dan bagaimana hal itu akan memberikan manfaat? Pelaku kepentingan mana yang paling diuntungkan? Seberapa besar dampaknya terhadap masyarakat maupun keuangan? Siapa yang kemungkinan besar akan menjadi pengguna utama solusi yang ditawarkan dan siapa yang akan membayar?

7. Laporan harus ditulis dengan kaidah penulisan ilmiah dan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.
8. Dikumpulkan dalam bentuk bahan presentasi

TUGAS 3: Business Model, Rencana Pemasaran, dan Prototyping

1. Berdasarkan ide bisnis yang telah diidentifikasi pada tugas sebelumnya (Tugas 1), buatlah analisis berikut:
 - ✚ Business Model Canvas
 - ✚ Analisis strategi dan rencana pasar
 - ✚ Prototyping atau gambaran produk/jasa yang dibuat
2. Dikumpulkan dalam bentuk bahan presentasi

TUGAS 4: Penyusunan Business Plan

1. Berdasarkan tugas 1,2 dan 3, tiap kelompok harus menyusun Business Plan secara lengkap, paling tidak mencakup hal-hal berikut ini:
 - ✚ Konsepsi dan latar belakang ide bisnis beserta justifikasinya (dikembangkan dari tugas 1)
 - ✚ Business Model, dan Marketing Plan (dikembangkan dari tugas 2)
 - ✚ Analisis operasional serta kebutuhan sumber daya manusia
 - ✚ Analisis kebutuhan start-up fund
2. Dikumpulkan dalam bentuk Proposal Bisnis dan bahan presentasi

ATURAN DAN KEDISIPLINAN

1. Datang tepat waktu pada perkuliahan.
2. Mahasiswa dilarang memakai peralatan elektronik (baik handphone, laptop, dan tablet) selama perkuliahan dan tutorial, kecuali diminta oleh dosen/tutor.
3. Plagiarisme dalam bentuk apapun akan menghasilkan nilai nol, sangat mudah mendeteksi tulisan yang sudah dipublikasikan di internet.
4. Tugas harus dikumpulkan tepat waktu. Keterlambatan pengumpulan tugas akan berakibat pengurangan nilai (25% per hari).

REFERENSI/PUSTAKA

- Tim Pengembang Technopreneur ITS . 2015. *Technopreneurship*. Surabaya : ITS Press
- Hariyono dan Andrini, Vera Septi. 2020. *Pengantar Technopreneurship*. Banten : CV. AA Rizky
- Hadiion Wijoyo, Irdus Indrawan, dan Firmansyah. 2020. *Kewirausahaan Berbasis Teknologi (Technopreneurship)*. Banyumas: Pena Persada.
- Eko Suhartanto dan Ary Setijadi. 2018. *Technopreneurship*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Rachmat Hidayat. 2019. *Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan*. Sleman: Deepublish

TUGAS 1 : Perencanaan Ide Bisnis

Aspek Penilaian	Bobot	Skala Nilai	Komentar
Identifikasi dan analisis permasalahan “Analisis permasalahan yang menjadi sumber ide bisnis. Disertai dengan data, fakta, gambar, tabel dll”	15 %		
Analisis solusi permasalahan dan ide bisnis “Analisis bagaimana permasalahan diatasi dengan suatu solusi science dan technology. Analisis bagaimana solusi tersebut menjadi ide bisnis menggunakan SWOT analisis”	25 %		
Target Segmen Pasar “Deskripsi singkat siapa calon pasar dari ide bisnis yang akan menjadi target dari ide bisnis”	15 %		
Analisis Kompetitor “Analisis tentang adakah solusi existing dan bagaimana ide bisnis berbeda dengan solusi yang sudah ada “	15 %		
Kesimpulan	5 %		
Bahasa “Struktur kalimat, Bahasa yang lugas, sitasi dan daftar referensi Pustaka”	5 %		
Presentasi “Presentasi dilakukan terstruktur dengan power point yang menarik”	20 %		
NILAI AKHIR			
Nilai Konversi (NA/5 * 100)			
*Skala Nilai : 1 = Jelek Sekali, 2 = Jelek, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Baik Sekali			

Lampiran 2 Lembar Soal dan Jawaban

Nama :

Semester :

NIM :

Kerjakan Soal di bawah ini dengan lengkap !!!

1. Sebutkan dan jelaskan minimal 3 tujuan dan manfaat technopreneurship bagi masyarakat?
2. Salah satu kelebihan dari technopreneurship yang sangat menarik perhatian masyarakat adalah tidak membutuhkan modal besar. Jelaskan menurut pendapatmu bagaimana proses wirausaha tidak memerlukan biaya yang besar?
3. Jelaskan strategi seorang wirausaha untuk mengurangi pengeluaran modal dalam segi pembangunan?
4. Sebutkan beberapa Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menjadi seorang technopreneurship yang sukses?

Jawaban :

Nama : Akbar Mukti S

Nim : 220211895

- 1). Tujuan Techno entrepreneurship antara lain meningkatkan efisiensi, mendorong inovasi, dan memberikan banyak manfaat bagi masyarakat. antara lain membuka lapangan Pekerjaan,
- 2.) menurut saya wirausaha tidak hanya yang mempunyai perusahaan perusahaan besar saja melainkan siapa saja yang memulai usaha dengan modal yang kecil dan memanfaatkan teknologi, strategi bisnis yang flexible, dan berbagai cara lainnya. Yang terpenting jadi wirausaha adalah kreativitas, pemahaman pasar, dan kemampuan untuk memanfaatkan sumberdaya yang ada secara efektif.
- 3) Seorang wirausaha harus mempunyai manajemen yang kuat, seperti manajemen waktu, manajemen uang dan lainnya. dan salah satu cara untuk mengurangi pembanguan yaitu kita harus mencatat pemasukan dan pengeluaran dalam buku usaha dan harus bisa mendakan apa yang belum bisa di jangkau.
- 4.)
 - mencari ide bisnis
 - melakukan riset pasar
 - menentukan visi dan misi
 - Buat strategi bisnis yg tepat
 - mengembangkan diri

Nama: Yoga A
Semester: IV
NIM : 2202113008.

- 1) - dapat memberikan kita wawasan tentang dunia bisnis
 - Menghidupkan semangat dan pola pikir kewirausahaan
 - memberikan kita jiwa berani untuk mengambil resiko yg ada.
- 2) menurut pendapat saya proses diambil adalah pertama dari apa yg mau kita buat, dan pintarnya memenejemen dana yg diperlukan
- 3) Penggunaan Teknologi dan otomasi yang terjangkau, Pengadaan Bahan Baku yg Efisien, Manajemen Tenaga Kerja.
- 4) Mental berani untuk mengambil resiko yg besar, Perencanaan bisnis, pembiayaan

NAMA : MUHAMMAD RISKY KARONIA
 NIM : 2202113001

1. Tujuan Technopreneurship

- Membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat
- Memanfaatkan teknologi yang ada di masyarakat
- Mengembangkan ekonomi masyarakat

Mancana technopreneurship

- Mempererat hubungan antar masyarakat
- Meningkatkan SDM
- Mempercepat perkembangan teknologi

2. Technopreneurship sering kali dianggap tidak membutuhkan biaya besar karena :

1. Untuk akses ke beberapa teknologi termasuk web itu terjangkau
2. Banyak inkubator yang menawarkan dukungan pendanaan awal.

3. Seorang wirausaha untuk mengurangi pengeluaran modal perlu memiliki strategi :

1. Memanfaatkan teknologi guna menghemat biaya dan lebih efisien.
2. Tenaga kerja yg terampil guna meningkatkan efisiensi dan mengurangi kesalahan yang mahal.
3. Penggunaan ulang dan daur ulang bahan / berkas untuk menghemat biaya pembelian material baru.

4. Langkah " untuk menjadi technopreneurship sukses.

1. Mempelajari teknologi" (Ikut kursus, seminar).
2. mengidentifikasi masalah, survei pasar
3. membuat rencana bisnis
4. mencari pendanaan
5. Rekrut tim yang solid.
6. melakukan iterasi produk, fokus pada kualitas.

Nama : Ari Aradea Adiputra

1. * Menumbuhkan semangat jiwa pengusaha
 - * menanamkan ~~mental~~ mental yang kuat
 - * ~~meningkatkan~~ meningkatkan berpikir mencari peluang usaha
2. Menurut saya proses wirausaha yg tidak perlu biaya besar itu, kita harus memenejemen segala aspek pengeluaran dengan benar seperti key partners, key activities, key Resources, Value propositions, Cost structure. jadi kalau kita bisa memenejemen itu semua kita dapat menguasai biaya.
3. Menurut saya kita harus menyusun anggaran pembangunan yg ketat, menganalisis biaya dan manfaat pembangunan tersebut, mengelola fasilitas dengan baik.
4. kita harus menguasai
 - key partners - customer Relationships
 - key Activities - Channels
 - key Resources - Customer Segments
 - value propositions - Revenue Streams
 - cost structure

MANFAAT / TUJUAN / WAKTU

manfaat:

- 1) - membuka lapangan kerja
- mengembangkan ekonomi
- Peningkatan Kualitas Hidup

* Tujuan:

- Membantu Perekonomian
- membantu UKM untuk bangkit

2) karena orang yang berwirausaha itu tidak harus mematuikan modal yg besar
 semua itu di mulai dari kecil terus di kembangkan biar jadi besar
 karena orang berwirausaha tidak boleh pambing menyerah karena
 usaha tidak akan mengkhianati hasil.

3) Pertama kita mulai dari estimasi biaya yg kecil / mencukupkan.
 - kita bisa sharing ke sesama wirausaha yg sudah sukses
 dari sini kita bisa ~~mulai~~ memulai kewirausahaan dengan
 pengeluaran dalam segi pembaguan

4) - memperluas wawasan tentang teknologi
 - mampu berpikir kritis
 - peka terhadap masalah
 - meningkatkan jiwa kewirausahaan

Khoirul Mahfud

2202113007/4

1. - Menumbuhkan jiwa pengusaha yang patung menyerah
 - Mampu membuat peluang usaha
 - Menumbuhkan sifat tekun, keti, optimis & produktif
2. Dengan mendirikan usaha kecil yg produksinya tidak banyak dan tidak menggunakan alat* yang mahal dengan pemasaran dalam lingkup kecil. dengan manajemen yang bagus akan bisa mejadi usaha yg besar
3. Memanfaatkan insentif / bantuan pemerintah yg usaha baru, seperti keringanan pajak, bantuan peralatan / program inkubator bisnis. Pengelola keuangan yg baik sehingga tidak mengeluarkan uang untuk hal yang percuma.
4. Clotuk mejadi urusuraha harus mengerti beberapa poin yaitu:
 - Analisis Pasar
 - Pencarniproduksi
 - Strategi pemasaran
 - proyeksi keuangan

- Rencana pengembangan
Yang disebut BMC

Nama: Wahyudin
Nim : 2202113012

Jawab:

- 1). Tujuan technopreneurship bagi masyarakat yaitu:
 - memperluas ^{Pengalaman tentang dunia bisnis}
 - mendorong Pertumbuhan ekonomi melalui Rencipaan lapangan kerja
 - mengurangi keergantungan pada produk asing
- 2). menggunakan Teknologi yg tersedia secara gratis atau murah
 - media sosial untuk pemasaran
 - Promosikan produk melalui media sosial seperti Instagram, Facebook, dan tiktok yg tidak memerlukan biaya besar untuk memulai;
- 3). Penguasaan teknologi dan Inovasi; Pengelolaan yg Efektif, negosiasi dan pemilihan supplier, penggunaan sumber daya lokal
- 4). - mengidentifikasi peluang pasar, pengembangan ide, Validasi konsep, Pembinaan portofolio, pengembangan tim, Pencarian dana, Pemasaran yg efektif, Pemantauan dan iterasi perlindungan kekayaan intelektual, jaringan dan kolaborasi.

Lampiran 3 Angket Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa

Angket keterampilan berpikir kreatif mahasiswa

Nama :

Nim :

Semester:

Prodi :

Petunjuk pengisian angket.

1. Mohon mahasiswa memberikan tanda checklist (\checkmark) pada salah satu alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai, tersedia pada lembar angket.
2. Keterangan :
 - 4 = 100% Setuju
 - 3 = 75% Setuju
 - 2 = 50% Setuju
 - 1 = 0% Setuju
3. Mohon mahasiswa menjawab pertanyaan yang ada di lembar instrumen sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Adapun jawaban yang dibuat tidak akan ada pengaruh kepada mahasiswa karena kami menjaga kerahasiaannya.
5. Jawaban anda akan saya perlukan untuk menyusun tugas penelitian yang sedang saya kerjakan.

No.	Aspek Kreativitas	Indikator	4	3	2	1
1.	Keterampilan berpikir lancar (<i>Fluency</i>)	Saya dapat mengemukakan tanggapan terhadap suatu permasalahan dengan lancar				
		Saya dapat menjawab pertanyaan lebih cepat dari yang lain				
		Saya senang bertanya saat pembelajaran berlangsung				

		Saya mencatat hal-hal yang penting ketika kelas berlangsung				
		Saya mampu menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan dosen dengan baik dan lancar				
2.	Keterampilan berpikir luwes (<i>Flexibility</i>)	Saya dapat memberikan gagasan atau ide yang bervariasi				
		Saya dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda				
		Saya dapat memberikan contoh kasus pemecahan masalah				
		Saya mampu menjawab pertanyaan dari dosen saat diberi pertanyaan				
		Saya mudah bekerjasama dengan teman sekelas saat diskusi				
		Saat diskusi saya memiliki pendapat yang berbeda dengan pendapat teman yang lain.				
3.	Keterampilan berpikir orisinal (<i>Originality</i>)	Saya dapat menyampaikan gagasan yang tidak terpikirkan orang lain				
		Saya selalu membarikan contoh yang berbeda dengan contoh yang diberikan guru.				
4.	Keterampilan memperinci (<i>Elaboration</i>)	Saya menambahkan jawaban teman yang saya rasa kurang lengkap				
		Saya bertanya segala sesuatu yang berhubungan dengan materi dan berusaha mencari referensi dari berbagai sumber				

Madiun,
Responden

.....

Angket keterampilan berpikir kreatif mahasiswa

Nama : Wahyuudin

Nim : 2202113012

Semester: 1

Prodi : PTE

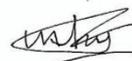
Petunjuk pengisian angket.

1. Mohon mahasiswa memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai, tersedia pada lembar angket.
2. Keterangan :
 4 = 100%
 3 = 75%
 2 = 50%
 1 = 0%
3. Mohon mahasiswa menjawab pertanyaan yang ada di lembar instrumen sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Adapun jawaban yang dibuat tidak akan ada pengaruh kepada mahasiswa karena kami menjaga kerahasiaannya.
5. Jawaban anda akan saya perlukan untuk menyusun tugas penelitian yang sedang saya kerjakan.

No.	Aspek Kreativitas	Indikator	4	3	2	1
1.	Keterampilan berpikir lancar (<i>Fluency</i>)	Saya dapat mengemukakan tanggapan terhadap suatu permasalahan dengan lancar		✓		
		Saya dapat menjawab pertanyaan lebih cepat dari yang lain			✓	
		Saya senang bertanya saat pembelajaran berlangsung			✓	
		Saya mencatat hal-hal yang penting ketika kelas berlangsung				✓

		Saya mampu menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan dosen dengan baik dan lancar			✓	
2.	Keterampilan berpikir luwes (<i>Flexibility</i>)	Saya dapat memberikan gagasan atau ide yang bervariasi			✓	
		Saya dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda		✓		
		Saya dapat memberikan contoh kasus pemecahan masalah			✓	
		Saya mampu menjawab pertanyaan dari dosen saat diberi pertanyaan			✓	
		Saya mudah bekerjasama dengan teman sekelas saat diskusi	✓			
		Saat diskusi saya memiliki pendapat yang berbeda dengan pendapat teman yang lain.			✓	
3.	Keterampilan berpikir orisinal (<i>Originality</i>)	Saya dapat menyampaikan gagasan yang tidak terpikirkan orang lain			✓	
		Saya selalu membarikan contoh yang berbeda dengan contoh yang diberikan guru.			✓	
4.	Keterampilan memperinci (<i>Elaboration</i>)	Saya menambahkan jawaban teman yang saya rasa kurang lengkap			✓	
		Saya bertanya segala sesuatu yang berhubungan dengan materi dan berusaha mencari referensi dari berbagai sumber			✓	

Responden



.....

Angket keterampilan berpikir kreatif mahasiswa

Nama : Ari Aradea Adiputra
 Nim : 2202113013
 Semester: 4
 Prodi : Pendidikan Teknik Elektro

Petunjuk pengisian angket.

- Mohon mahasiswa memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai, tersedia pada lembar angket.
- Keterangan :
 4 = 100%
 3 = 75%
 2 = 50%
 1 = 0%
- Mohon mahasiswa menjawab pertanyaan yang ada di lembar instrumen sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
- Adapun jawaban yang dibuat tidak akan ada pengaruh kepada mahasiswa karena kami menjaga kerahasiaannya.
- Jawaban anda akan saya perlukan untuk menyusun tugas penelitian yang sedang saya kerjakan.

No.	Aspek Kreativitas	Indikator	4	3	2	1
1.	Keterampilan berpikir lancar (<i>Fluency</i>)	Saya dapat mengemukakan tanggapan terhadap suatu permasalahan dengan lancar		✓		
		Saya dapat menjawab pertanyaan lebih cepat dari yang lain			✓	
		Saya senang bertanya saat pembelajaran berlangsung			✓	
		Saya mencatat hal-hal yang penting ketika kelas berlangsung			✓	

		Saya mampu menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan dosen dengan baik dan lancar		✓		
2.	Keterampilan berpikir luwes (<i>Flexibility</i>)	Saya dapat memberikan gagasan atau ide yang bervariasi	✓			
		Saya dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda			✓	
		Saya dapat memberikan contoh kasus pemecahan masalah		✓		
		Saya mampu menjawab pertanyaan dari dosen saat diberi pertanyaan			✓	
		Saya mudah bekerjasama dengan teman sekelas saat diskusi			✓	
		Saat diskusi saya memiliki pendapat yang berbeda dengan pendapat teman yang lain.	✓			
3.	Keterampilan berpikir orisinal (<i>Originality</i>)	Saya dapat menyampaikan gagasan yang tidak terpikirkan orang lain		✓		
		Saya selalu membarikan contoh yang berbeda dengan contoh yang diberikan guru.			✓	
4.	Keterampilan memperinci (<i>Elaboration</i>)	Saya menambahkan jawaban teman yang saya rasa kurang lengkap		✓		
		Saya bertanya segala sesuatu yang berhubungan dengan materi dan berusaha mencari referensi dari berbagai sumber			✓	

Responden



Ari Aca dea A.....

Angket keterampilan berpikir kreatif mahasiswa

Nama : Yoga Aryatama
 Nim : 2202113008
 Semester: IV
 Prodi : Pend. Teknik Elektro

Petunjuk pengisian angket.

1. Mohon mahasiswa memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai, tersedia pada lembar angket.
2. Keterangan :
 4 = 100%
 3 = 75%
 2 = 50%
 1 = 0%
3. Mohon mahasiswa menjawab pertanyaan yang ada di lembar instrumen sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Adapun jawaban yang dibuat tidak akan ada pengaruh kepada mahasiswa karena kami menjaga kerahasiaannya.
5. Jawaban anda akan saya perlukan untuk menyusun tugas penelitian yang sedang saya kerjakan.

No.	Aspek Kreativitas	Indikator	4	3	2	1
1.	Keterampilan berpikir lancar (<i>Fluency</i>)	Saya dapat mengemukakan tanggapan terhadap suatu permasalahan dengan lancar			✓	
		Saya dapat menjawab pertanyaan lebih cepat dari yang lain				✓
		Saya senang bertanya saat pembelajaran berlangsung			✓	
		Saya mencatat hal-hal yang penting ketika kelas berlangsung		✓		

		Saya mampu menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan dosen dengan baik dan lancar			✓	
2.	Keterampilan berpikir luwes (<i>Flexibility</i>)	Saya dapat memberikan gagasan atau ide yang bervariasi			✓	
		Saya dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda			✓	
		Saya dapat memberikan contoh kasus pemecahan masalah			✓	
		Saya mampu menjawab pertanyaan dari dosen saat diberi pertanyaan			✓	
		Saya mudah bekerjasama dengan teman sekelas saat diskusi		✓		
		Saat diskusi saya memiliki pendapat yang berbeda dengan pendapat teman yang lain.		✓		
3.	Keterampilan berpikir orisinal (<i>Originality</i>)	Saya dapat menyampaikan gagasan yang tidak terpikirkan orang lain			✓	
		Saya selalu membarikan contoh yang berbeda dengan contoh yang diberikan guru.			✓	
4.	Keterampilan memperinci (<i>Elaboration</i>)	Saya menambahkan jawaban teman yang saya rasa kurang lengkap			✓	
		Saya bertanya segala sesuatu yang berhubungan dengan materi dan berusaha mencari referensi dari berbagai sumber			✓	

Responden



.....
Yoga

Angket keterampilan berpikir kreatif mahasiswa

Nama : Nur Afifah
 Nim : 2202113009
 Semester: 4
 Prodi : PTF

Petunjuk pengisian angket.

1. Mohon mahasiswa memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai, tersedia pada lembar angket.
2. Keterangan :
 4 = 100%
 3 = 75%
 2 = 50%
 1 = 0%
3. Mohon mahasiswa menjawab pertanyaan yang ada di lembar instrumen sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Adapun jawaban yang dibuat tidak akan ada pengaruh kepada mahasiswa karena kami menjaga kerahasiaannya.
5. Jawaban anda akan saya perlukan untuk menyusun tugas penelitian yang sedang saya kerjakan.

No.	Aspek Kreativitas	Indikator	4	3	2	1
1.	Keterampilan berpikir lancar (<i>Fluency</i>)	Saya dapat mengemukakan tanggapan terhadap suatu permasalahan dengan lancar		✓		
		Saya dapat menjawab pertanyaan lebih cepat dari yang lain		✓		
		Saya senang bertanya saat pembelajaran berlangsung		✓		
		Saya mencatat hal-hal yang penting ketika kelas berlangsung				✓

		Saya mampu menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan dosen dengan baik dan lancar			✓	
2.	Keterampilan berpikir luwes (<i>Flexibility</i>)	Saya dapat memberikan gagasan atau ide yang bervariasi		✓		
		Saya dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda		✓		
		Saya dapat memberikan contoh kasus pemecahan masalah		✓		
		Saya mampu menjawab pertanyaan dari dosen saat diberi pertanyaan			✓	
		Saya mudah bekerjasama dengan teman sekelas saat diskusi		✓		
		Saat diskusi saya memiliki pendapat yang berbeda dengan pendapat teman yang lain.			✓	
3.	Keterampilan berpikir orisinal (<i>Originality</i>)	Saya dapat menyampaikan gagasan yang tidak terpikirkan orang lain		✓		
		Saya selalu membarikan contoh yang berbeda dengan contoh yang diberikan guru.		✓		
4.	Keterampilan memperinci (<i>Elaboration</i>)	Saya menambahkan jawaban teman yang saya rasa kurang lengkap			✓	
		Saya bertanya segala sesuatu yang berhubungan dengan materi dan berusaha mencari referensi dari berbagai sumber			✓	

Responden



..(Nur Arifin).....

Angket keterampilan berpikir kreatif mahasiswa

Nama : Akbar Mukti S
 Nim : 2202113015
 Semester: 4
 Prodi : Pendidikan Teknik Elektro

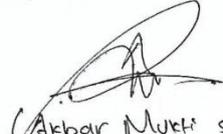
Petunjuk pengisian angket.

- Mohon mahasiswa memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai, tersedia pada lembar angket.
- Keterangan :
 4 = 100%
 3 = 75%
 2 = 50%
 1 = 0%
- Mohon mahasiswa menjawab pertanyaan yang ada di lembar instrumen sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
- Adapun jawaban yang dibuat tidak akan ada pengaruh kepada mahasiswa karena kami menjaga kerahasiaannya.
- Jawaban anda akan saya perlukan untuk menyusun tugas penelitian yang sedang saya kerjakan.

No.	Aspek Kreativitas	Indikator	4	3	2	1
1.	Keterampilan berpikir lancar (<i>Fluency</i>)	Saya dapat mengemukakan tanggapan terhadap suatu permasalahan dengan lancar		✓		
		Saya dapat menjawab pertanyaan lebih cepat dari yang lain			✓	
		Saya senang bertanya saat pembelajaran berlangsung			✓	
		Saya mencatat hal-hal yang penting ketika kelas berlangsung			✓	

		Saya mampu menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan dosen dengan baik dan lancar		✓	
2.	Keterampilan berpikir luwes (<i>Flexibility</i>)	Saya dapat memberikan gagasan atau ide yang bervariasi		✓	
		Saya dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda		✓	
		Saya dapat memberikan contoh kasus pemecahan masalah		✓	
		Saya mampu menjawab pertanyaan dari dosen saat diberi pertanyaan	✓		
		Saya mudah bekerjasama dengan teman sekelas saat diskusi	✓	✓	
		Saat diskusi saya memiliki pendapat yang berbeda dengan pendapat teman yang lain.		✓	
3.	Keterampilan berpikir orisinal (<i>Originality</i>)	Saya dapat menyampaikan gagasan yang tidak terpikirkan orang lain		✓	
		Saya selalu membarikan contoh yang berbeda dengan contoh yang diberikan guru.		✓	
4.	Keterampilan memperinci (<i>Elaboration</i>)	Saya menambahkan jawaban teman yang saya rasa kurang lengkap			✓
		Saya bertanya segala sesuatu yang berhubungan dengan materi dan berusaha mencari referensi dari berbagai sumber		✓	

Responden



(Akbar Murtas)

Angket keterampilan berpikir kreatif mahasiswa

Nama : Khoirul Maqfud
 Nim : 2202113007
 Semester: 4
 Prodi : PTE

Petunjuk pengisian angket.

1. Mohon mahasiswa memberikan tanda checklist (√) pada salah satu alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai, tersedia pada lembar angket.
2. Keterangan :
 4 = 100%
 3 = 75%
 2 = 50%
 1 = 0%
3. Mohon mahasiswa menjawab pertanyaan yang ada di lembar instrumen sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Adapun jawaban yang dibuat tidak akan ada pengaruh kepada mahasiswa karena kami menjaga kerahasiaannya.
5. Jawaban anda akan saya perlukan untuk menyusun tugas penelitian yang sedang saya kerjakan.

No.	Aspek Kreativitas	Indikator	4	3	2	1
1.	Keterampilan berpikir lancar (<i>Fluency</i>)	Saya dapat mengemukakan tanggapan terhadap suatu permasalahan dengan lancar			√	
		Saya dapat menjawab pertanyaan lebih cepat dari yang lain			√	
		Saya senang bertanya saat pembelajaran berlangsung		√		
		Saya mencatat hal-hal yang penting ketika kelas berlangsung			√	

		Saya mampu menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan dosen dengan baik dan lancar			✓	
2.	Keterampilan berpikir luwes (<i>Flexibility</i>)	Saya dapat memberikan gagasan atau ide yang bervariasi			✓	
		Saya dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda		✓		
		Saya dapat memberikan contoh kasus pemecahan masalah			✓	
		Saya mampu menjawab pertanyaan dari dosen saat diberi pertanyaan			✓	
		Saya mudah bekerjasama dengan teman sekelas saat diskusi		✓		
		Saat diskusi saya memiliki pendapat yang berbeda dengan pendapat teman yang lain.		✓		
3.	Keterampilan berpikir orisinal (<i>Originality</i>)	Saya dapat menyampaikan gagasan yang tidak terpikirkan orang lain			✓	
		Saya selalu membarikan contoh yang berbeda dengan contoh yang diberikan guru.			✓	
4.	Keterampilan memperinci (<i>Elaboration</i>)	Saya menambahkan jawaban teman yang saya rasa kurang lengkap		✓		
		Saya bertanya segala sesuatu yang berhubungan dengan materi dan berusaha mencari referensi dari berbagai sumber		✓		

Responden



Khairul Mahfud

Angket keterampilan berpikir kreatif mahasiswa

Nama : ARY YUDA TRYWAHYONO

Nim : 2202113004

Semester: 4.

Prodi : PTE

Petunjuk pengisian angket.

1. Mohon mahasiswa memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai, tersedia pada lembar angket.
2. Keterangan :
 4 = 100%
 3 = 75%
 2 = 50%
 1 = 0%
3. Mohon mahasiswa menjawab pertanyaan yang ada di lembar instrumen sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Adapun jawaban yang dibuat tidak akan ada pengaruh kepada mahasiswa karena kami menjaga kerahasiaannya.
5. Jawaban anda akan saya perlukan untuk menyusun tugas penelitian yang sedang saya kerjakan.

No.	Aspek Kreativitas	Indikator	4	3	2	1
1.	Keterampilan berpikir lancar (<i>Fluency</i>)	Saya dapat mengemukakan tanggapan terhadap suatu permasalahan dengan lancar		✓		
		Saya dapat menjawab pertanyaan lebih cepat dari yang lain		✓		
		Saya senang bertanya saat pembelajaran berlangsung			✓	
		Saya mencatat hal-hal yang penting ketika kelas berlangsung			✓	

		Saya mampu menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan dosen dengan baik dan lancar			✓	
2.	Keterampilan berpikir luwes (<i>Flexibility</i>)	Saya dapat memberikan gagasan atau ide yang bervariasi			✓	
		Saya dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda			✓	
		Saya dapat memberikan contoh kasus pemecahan masalah		✓		
		Saya mampu menjawab pertanyaan dari dosen saat diberi pertanyaan		✓		
		Saya mudah bekerjasama dengan teman sekelas saat diskusi			✓	
		Saat diskusi saya memiliki pendapat yang berbeda dengan pendapat teman yang lain.		✓		
3.	Keterampilan berpikir orisinal (<i>Originality</i>)	Saya dapat menyampaikan gagasan yang tidak terpikirkan orang lain			✓	
		Saya selalu membarikan contoh yang berbeda dengan contoh yang diberikan guru.	✓			
4.	Keterampilan memperinci (<i>Elaboration</i>)	Saya menambahkan jawaban teman yang saya rasa kurang lengkap			✓	
		Saya bertanya segala sesuatu yang berhubungan dengan materi dan berusaha mencari referensi dari berbagai sumber		✓		

Responden



LARY YUDA TRY-WAHYONO

Angket keterampilan berpikir kreatif mahasiswa

Nama : MUHAMMAD RISY FAROLIA

Nim : 2202113001

Semester: 4 <EMPAT>

Prodi : PTE

Petunjuk pengisian angket.

1. Mohon mahasiswa memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai, tersedia pada lembar angket.
2. Keterangan :
4 = 100%
3 = 75%
2 = 50%
1 = 0%
3. Mohon mahasiswa menjawab pertanyaan yang ada di lembar instrumen sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Adapun jawaban yang dibuat tidak akan ada pengaruh kepada mahasiswa karena kami menjaga kerahasiaannya.
5. Jawaban anda akan saya perlukan untuk menyusun tugas penelitian yang sedang saya kerjakan.

No.	Aspek Kreativitas	Indikator	4	3	2	1
1.	Keterampilan berpikir lancar (<i>Fluency</i>)	Saya dapat mengemukakan tanggapan terhadap suatu permasalahan dengan lancar		✓		
		Saya dapat menjawab pertanyaan lebih cepat dari yang lain				✓
		Saya senang bertanya saat pembelajaran berlangsung				✓
		Saya mencatat hal-hal yang penting ketika kelas berlangsung				✓

		Saya mampu menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan dosen dengan baik dan lancar				✓
2.	Keterampilan berpikir luwes (<i>Flexibility</i>)	Saya dapat memberikan gagasan atau ide yang bervariasi			✓	
		Saya dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda	✓			
		Saya dapat memberikan contoh kasus pemecahan masalah		✓		
		Saya mampu menjawab pertanyaan dari dosen saat diberi pertanyaan			✓	
		Saya mudah bekerjasama dengan teman sekelas saat diskusi	✓			
		Saat diskusi saya memiliki pendapat yang berbeda dengan pendapat teman yang lain.	✓			
3.	Keterampilan berpikir orisinal (<i>Originality</i>)	Saya dapat menyampaikan gagasan yang tidak terpikirkan orang lain		✓		
		Saya selalu membarikan contoh yang berbeda dengan contoh yang diberikan guru.			✓	
4.	Keterampilan memperinci (<i>Elaboration</i>)	Saya menambahkan jawaban teman yang saya rasa kurang lengkap		✓		
		Saya bertanya segala sesuatu yang berhubungan dengan materi dan berusaha mencari referensi dari berbagai sumber		✓		

Responden



MUHAMMAD RISEY K.