UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

IDENTITAS MATA KULIAH

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Sks	Workload	Kelompolk Matakuliah	Semester	Matakuliah Pra-Syarat	Tanggal Terbit
MANAJEMEN INOVASI DAN KREATIVITAS	MJ442	3	135	MKKPS	2	tidak ada	2026-02-03 13:18:27

Dibuat Oleh Dosen Pengampu	Diperiksa Oleh TPK Program Studi	Disetujui Oleh Ketua Program Studi
Prof. Dr. H. Suryana, M.S.	Dr. Askolani, S.E., M.M.	Dr. Maya Sari, S.E., M.M.

DESKRIPSI MATA KULIAH DAN CPL

Deskripsi Matakuliah	Mata kuliah Manajemen Inovasi dan Kreativitas dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman konseptual dan keterampilan manajerial dalam mengelola kreativitas dan inovasi sebagai sumber keunggulan kompetitif organisasi. Mata kuliah ini membahas konsep, teori, dan pendekatan strategis terkait proses penciptaan ide kreatif, pengembangan inovasi produk, layanan, dan proses bisnis, serta faktor individu, tim, dan organisasi yang memengaruhi keberhasilan inovasi.		
CPL yang dibebankan Pada Matakuliah	1	Menunjukkan sikap profesional, etis, kreatif, dan bertanggung jawab dalam pengambilan keputusan berbasis inovasi. Menguasai konsep, teori, dan model manajemen inovasi dan kreativitas dalam konteks organisasi dan bisnis. Mampu berpikir kritis, analitis, dan sistematis dalam menganalisis permasalahan inovasi serta menyusun solusi berbasis bukti. Mampu merancang dan mengimplementasikan strategi inovasi dan pengelolaan kreativitas untuk meningkatkan kinerja dan daya saing organisasi	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep, prinsip, dan teori dasar kreativitas serta manajemen inovasi dalam organisasi. Mahasiswa mampu menganalisis faktor individu, tim, dan organisasi yang memengaruhi proses kreativitas dan inovasi. Mahasiswa mampu mengevaluasi strategi dan praktik inovasi melalui studi kasus pada berbagai konteks industri. Mahasiswa mampu merancang solusi atau strategi inovatif yang aplikatif dan berkelanjutan untuk meningkatkan kinerja dan daya saing organisasi.	
	2	Mahasiswa mampu menganalisis faktor individu, tim, dan organisasi yang memengaruhi proses kreativitas dan inovasi.	
	3	Mahasiswa mampu mengevaluasi strategi dan praktik inovasi melalui studi kasus pada berbagai konteks industri	
	4	Mahasiswa mampu merancang solusi atau strategi inovatif yang aplikatif dan berkelanjutan untuk meningkatkan kinerja dan daya saing organisasi.	
Sub-CPMK	1	CPMK - 1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar kreativitas dan inovasi serta menjelaskan peran strategis inovasi dalam organisasi.
	2	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menganalisis faktor individu, kepemimpinan, budaya organisasi, dan struktur kerja yang memengaruhi kreativitas dan inovasi.
	3	CPMK - 1	Mahasiswa mampu mengevaluasi keberhasilan dan kegagalan inovasi organisasi melalui studi kasus empiris.
	4	CPMK - 1	Mahasiswa mampu merancang gagasan atau solusi inovatif yang aplikatif dan relevan dengan permasalahan organisasi.
Materi perkuliahan	1	Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan proses inovasi dan berbagai model manajemen inovasi.	
	2	DIUPLOAD PADA SPOT	
Hasil belajar yang dapat diperagakan/ditunjukkan dengan bukti di akhir perkuliahan *)	Mahasiswa mampu memahami konsep dan proses manajemen inovasi dan kreativitas, menganalisis faktor pendukung inovasi organisasi, serta merancang solusi inovatif secara sistematis dan aplikatif untuk meningkatkan daya saing dan kinerja organisasi dalam lingkungan bisnis yang dinamis.		
Strategi Pembelajaran	✓	Case Method	
		Team based Project	

		Lainnya
Langkah Pembelajaran	Pembelajaran mata kuliah Manajemen Inovasi dan Kreativitas dilaksanakan secara bertahap dan sistematis untuk mengembangkan pemahaman konseptual serta kemampuan analitis dan aplikatif mahasiswa. Pada tahap awal, dosen memberikan pengantar mengenai konsep dasar kreativitas dan inovasi, peran strategis inovasi dalam organisasi, serta dinamika lingkungan bisnis yang mendorong kebutuhan akan inovasi berkelanjutan. Tahap selanjutnya difokuskan pada kajian teori dan model manajemen inovasi, termasuk proses pengembangan ide, difusi inovasi, dan pengelolaan pengetahuan. Mahasiswa kemudian diarahkan untuk menganalisis faktor individu, tim, dan organisasi yang memengaruhi kreativitas dan inovasi melalui diskusi kritis dan studi kasus. Pada tahap penerapan, mahasiswa melakukan simulasi, proyek kelompok, atau analisis kasus nyata untuk merancang solusi inovatif yang relevan dengan permasalahan organisasi. Proses pembelajaran ditutup dengan evaluasi melalui presentasi, refleksi, dan penilaian berbasis kinerja guna memastikan capaian pembelajaran tercapai secara optimal.	
Referensi	1	(2014), Manajemen Inovasi, ANDI

RENCANA PEMBELAJARAN

Minggu ke	Sub-CPMK	Indikator Capaian sub-CPMK yang dapat ditunjukkan oleh mahasiswa	Materi Perkuliahan	Asesmen		Bentuk dan metode pembelajaran		Durasi (jam)	Nomor Referensi	Waktu Akses
				Bentuk Asemen (test/non-tes)	Bobot Penilaian(%)	Sinkron (tatap muka dan tatap maya)	Asinkron (tugas mandiri dan tugas kelompok)			
1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar kreativitas dan inovasi serta menjelaskan peran strategis inovasi dalam organisasi.	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep kreativitas dan inovasi serta perannya dalam organisasi secara lisan dan tertulis dengan tepat.	DIUPLOAD PADA SPOT	Uraian	5	Tatap muka	Tugas mandiri	3	1	03-02-2026 19:00
2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar kreativitas dan inovasi serta menjelaskan peran strategis inovasi dalam organisasi.	Mengetahui dan menjelaskan Teori dari Inovasi, Menjelaskan model inovasi	DIUPLOAD PADA SPOT	Uraian	5	Tatap muka	Tugas mandiri	3	1	10-02-2026 19:00
3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar kreativitas dan inovasi serta menjelaskan peran strategis inovasi dalam organisasi.	Menyebutkan dan mengetahui Tipe Inovasi Menjelaskan jenis inovasi Menjelaskan siklus hidup inovasi	Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan proses inovasi dan berbagai model manajemen inovasi.	Uraian	5	Tatap muka	Tugas mandiri	3	1	17-02-2026 19:00
4	Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar kreativitas dan inovasi serta menjelaskan peran strategis inovasi dalam organisasi.	Mengidentifikasi sumber Inovasi	DIUPLOAD PADA SPOT	Uraian	5	Tatap muka	Tugas mandiri	3	1	24-02-2026 19:00
5	Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar kreativitas dan inovasi serta menjelaskan peran strategis inovasi dalam organisasi.	Menjelaskan proses inovasi	DIUPLOAD PADA SPOT	Uraian	5	Tatap muka	Tugas mandiri	3	1	03-03-2026 19:00

Minggu ke	Sub-CPMK	Indikator Capaian sub-CPMK yang dapat ditunjukkan oleh mahasiswa	Materi Perkuliahan	Asesmen		Bentuk dan metode pembelajaran		Durasi (jam)	Nomor Referensi	Waktu Akses
				Bentuk Asemen (test/non-tes)	Bobot Penilaian(%)	Sinkron (tatap muka dan tatap maya)	Asinkron (tugasmandiri dantugas kelompok)			
6	Mahasiswa mampu menganalisis faktor individu, kepemimpinan, budaya organisasi, dan struktur kerja yang memengaruhi kreativitas dan inovasi.	Memahami dan menjelaskan HAKI	DIUPLOAD PADA SPOT	Uraian	5	Tatap muka	Tugas mandiri	3	1	10-03-2026 19:00
7	Mahasiswa mampu menganalisis faktor individu, kepemimpinan, budaya organisasi, dan struktur kerja yang memengaruhi kreativitas dan inovasi.	Menjelaskan isi makalah mengenai aplikasi inovasi	DIUPLOAD PADA SPOT	Uraian	5	Tatap muka	Tugas mandiri	3	1	17-03-2026 19:00
8	UTS				15					24-03-2026 19:00
9	Mahasiswa mampu menganalisis faktor individu, kepemimpinan, budaya organisasi, dan struktur kerja yang memengaruhi kreativitas dan inovasi.	Menyebutkan dan menjelaskan strategi inovasi	DIUPLOAD PADA SPOT	Uraian	5	Tatap muka	Tugas mandiri	3	1	31-03-2026 19:00
10	Mahasiswa mampu mengevaluasi keberhasilan dan kegagalan inovasi organisasi melalui studi kasus empiris.	Mengidentifikasi Techno Entrepreneurs	DIUPLOAD PADA SPOT	Uraian	5	Tatap muka	Tugas mandiri	3	1	07-04-2026 19:00
11	Mahasiswa mampu mengevaluasi keberhasilan dan kegagalan inovasi organisasi melalui studi kasus empiris.	Mengetahui dan menjelaskan funding innovation	DIUPLOAD PADA SPOT	Uraian	5	Tatap muka	Tugas mandiri	3	1	14-04-2026 19:00

Minggu ke	Sub-CPMK	Indikator Capaian sub-CPMK yang dapat ditunjukkan oleh mahasiswa	Materi Perkuliahan	Asesmen		Bentuk dan metode pembelajaran		Durasi (jam)	Nomor Referensi	Waktu Akses
				Bentuk Asemen (test/non-tes)	Bobot Penilaian(%)	Sinkron (tatap muka dan tatap maya)	Asinkron (tugasmandiri dantugas kelompok)			
12	Mahasiswa mampu mengevaluasi keberhasilan dan kegagalan inovasi organisasi melalui studi kasus empiris.	Mengetahui dan menjelaskan managing innovation	DIUPLOAD PADA SPOT	Uraian	5	Tatap muka	Tugas mandiri	3	1	21-04-2026 19:00
13	Mahasiswa mampu mengevaluasi keberhasilan dan kegagalan inovasi organisasi melalui studi kasus empiris.	Mengetahui dan menjelaskan fostering innovation	DIUPLOAD PADA SPOT	Uraian	5	Tatap muka	Tugas mandiri	3	1	28-04-2026 19:00
14	Mahasiswa mampu merancang gagasan atau solusi inovatif yang aplikatif dan relevan dengan permasalahan organisasi.	Menjelaskan konsep dasar kreatifitas Menjelaskan proses kreatif Mengetahui dan menjelaskan pengembangan potensi kreatif	DIUPLOAD PADA SPOT	Uraian	5	Tatap muka	Tugas mandiri	3	1	05-05-2026 19:00
15	Mahasiswa mampu merancang gagasan atau solusi inovatif yang aplikatif dan relevan dengan permasalahan organisasi.	Mengetahui dan menjelaskan cara mengelola orang kreatif Mampu memprestasikan makalahnya	DIUPLOAD PADA SPOT	Uraian	5	Tatap muka	Tugas mandiri	3	1	12-05-2026 19:00
16	UAS				15					19-05-2026 19:00

WAKTU BELAJAR MAHASISWA (WORKLOAD)

	AKTIVITAS		SINKRONUS (Tatap Muka / Tatap Maya)	ASINKRONUS (Terstruktur / Mandiri)	PERSIAPAN BELAJAR MAHASISWA	JUMLAH WAKTU BELAJAR DAN PEMBELAJARAN MAHASISWA
PEMBELAJARAN	Perkuliahan/Responsi/Tutorial		40 x 50 menit = 2000 menit	10 x 60 menit = 600 menit	4 x 60 menit = 240 menit	2840 menit (47.3 jam)
	Pembelajaran berbasis projek		20 x 50 menit = 1000 menit	4 x 60 menit = 240 menit	2 x 60 menit = 120 menit	1360 menit (22.7 jam)
	Diskusi (pembelajaran berbasis kasus)		20 x 50 menit = 1000 menit	4 x 60 menit = 240 menit	2 x 60 menit = 120 menit	1360 menit (22.7 jam)
	JUMLAH					**5560 menit (92.7 jam)**
PENILAIAN		**Penilaian Berkelanjutan**				
		Partisipasi Selama Pembelajaran	3 x 50 menit = 150 menit	3 x 60 menit = 180 menit	1 x 60 menit = 60 menit	390 menit (6.5 jam)
		Pengerjaan Proyek	6 x 50 menit = 300 menit	4 x 60 menit = 240 menit	2 x 60 menit = 120 menit	660 menit (11.0 jam)
		Tugas	8 x 50 menit = 400 menit	8 x 60 menit = 480 menit	1 x 60 menit = 60 menit	940 menit (15.7 jam)
		Kuis	2 x 50 menit = 100 menit	2 x 60 menit = 120 menit	1 x 60 menit = 60 menit	280 menit (4.7 jam)
		Formatif				120 menit (2.0 jam)
		Sumatif				150 menit (2.5 jam)
	JUMLAH					**2540 menit (42.3 jam)**
JUMLAH WORKLOAD						**8100 Menit (135 Jam)**
JUMLAH JAM IDEAL						135 Jam
SKS						3
KESESUAIAN DENGAN JUMLAH SKS						**SESUAI**

KRITERIA PENILAIAN CPMK

No	CPMK	CPL	TAKSONOMI	Bobot	KRITERIA PENCAPAIAN CPMK
		CPL-1			
1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep, prinsip, dan teori dasar kreativitas serta manajemen inovasi dalam organisasi. Mahasiswa mampu menganalisis faktor individu, tim, dan organisasi yang memengaruhi proses kreativitas dan inovasi. Mahasiswa mampu mengevaluasi strategi dan praktik inovasi melalui studi kasus pada berbagai konteks industri. Mahasiswa mampu merancang solusi atau strategi inovatif yang aplikatif dan berkelanjutan untuk meningkatkan kinerja dan daya saing organisasi.			70	100% dari keseluruhan mahasiswa mendapat nilai sekurang-kurangnya 65 **(skala 100)**
2	Mahasiswa mampu menganalisis faktor individu, tim, dan organisasi yang memengaruhi proses kreativitas dan inovasi.			0	100% dari keseluruhan mahasiswa mendapat nilai sekurang-kurangnya 65 **(skala 100)**
3	Mahasiswa mampu mengevaluasi strategi dan praktik inovasi melalui studi kasus pada berbagai konteks industri			0	100% dari keseluruhan mahasiswa mendapat nilai sekurang-kurangnya 65 **(skala 100)**
4	Mahasiswa mampu merancang solusi atau strategi inovatif yang aplikatif dan berkelanjutan untuk meningkatkan kinerja dan daya saing organisasi.			0	100% dari keseluruhan mahasiswa mendapat nilai sekurang-kurangnya 65 **(skala 100)**

RANCANGAN TUGAS KOLABORATIF

JUDUL TUGAS	Perancangan Solusi Inovatif untuk Permasalahan Organisasi
METODE PEMBELAJARAN	Case Method
WAKTU	
BOBOT PENILAIAN	30
SUB-CPMK	Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar kreativitas dan inovasi serta menjelaskan peran strategis inovasi dalam organisasi.

DESKRIPSI TUGAS
Mahasiswa bekerja secara berkelompok untuk mengidentifikasi satu permasalahan nyata yang dihadapi oleh organisasi (perusahaan, UMKM, startup, komunitas, atau organisasi publik). Berdasarkan permasalahan tersebut, mahasiswa diminta merancang gagasan atau solusi inovatif yang aplikatif, relevan, dan memiliki potensi untuk diimplementasikan.
LANGKAH PENGERJAAN TUGAS
1. Membentuk kelompok. 2. Menentukan objek organisasi dan mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi. 3. Menggali ide dan gagasan solusi menggunakan teknik kreativitas (brainstorming, mind mapping, atau design thinking). 4. Menyeleksi ide terbaik dan mengembangkan menjadi solusi inovatif yang aplikatif. 5. Menjelaskan manfaat, keunikan, dan potensi penerapan solusi dalam organisasi. 6. Menyusun laporan singkat dan mempresentasikan solusi inovatif yang diusulkan.
RINCIAN LUARAN YANG DIHASILKAN
Laporan akhir dan presentasi
INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAI

Partisipatif, kerja kelompok, tugas individu atau kelompok
JADWAL PELAKSANAAN Keterangan: Jumlah hari pada satu semester adalah 16 x 7 = 112 hari. Penerapan Jadwal dapat ditetapkan berdasarkan hitungan hari

Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
Penugasan Kelompok	Hari Ke-55

LAIN-LAIN
DAFTAR RUJUKAN
1. (2014), Manajemen Inovasi, ANDI