

	UNIVERSITAS BINA BANGSA Kampus : Jl. Raya Serang-Jakarta KM.03 No. 1B Pakupatan Telp : (0254) 220158, Fax : (0254) 220157 Website : www.binabangsa.ac.id e-mail : bpm@binabangsa.ac.id KOTA SERANG – PROVINSI BANTEN	No. Dokumen SPMI-FM-PP-12 Revisi : 0 Tanggal Berlaku: 1 Juli 2026 Halaman: 1/4
	FORMULIR	EVALUASI KETERCAPAIAN CPL-CPMK

A. IDENTITAS MATA KULIAH

Program Studi : Pendidikan Matematika
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Semester : I (satu)
 Tahun Akademik : 2023-2024
 Mata Kuliah : Pengantar Bisnis dan Kewirausahaan
 Kode Mata Kuliah : MTK231301201
 SKS : 2 (dua)
 Dosen Pengampu : Suhandi, S.E., M.M.
 Jumlah Mahasiswa : 8 mahasiswa
 Jumlah Mahasiswa Lulus : 8 mahasiswa

B. PEMETAAN CPL DAN CPMK

No	CPL Prodi	Deskripsi CPL	CPMK yang Diukur	Sub CPMK yang Diukur	Metode Asesmen
1	CPL8	Mampu memahami konsep teoritis dan mengaplikasikan pengembangan jiwa kewirausahaan mahasiswa pendidikan matematika untuk menyelesaikan masalah baik dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.	CPMK8.1	SCPMK8.1.04	Kuis
				SCPMK8.1.05	Tugas
				SCPMK8.1.06	Proyek
				SCPMK8.1.07	Proyek
				SCPMK8.1.08	Presentasi

C. HASIL EVALUASI CPMK

No	CPMK	Indikator Penilaian	Target (%)	Hasil (%)	Status
1	CPMK8.1	Ketepatan menjelaskan konsep dasar kewirausahaan, nilai-nilai karakter wirausaha, serta peluang penerapannya dalam bidang pendidikan matematika dan kehidupan sehari-hari.	70	88.2	Tercapai/Tidak

	UNIVERSITAS BINA BANGSA Kampus : Jl. Raya Serang-Jakarta KM.03 No. 1B Pakupatan Telp : (0254) 220158, Fax : (0254) 220157 Website : www.binabangsa.ac.id e-mail : bpm@binabangsa.ac.id KOTA SERANG – PROVINSI BANTEN		No. Dokumen SPMI-FM-PP-12
	FORMULIR		EVALUASI KETERCAPAIAN CPL/CPMK

Revisi : 0
Tanggal Berlaku:
1 Juli 2026
Halaman: 2/4

D. HASIL EVALUASI CPL

No	CPL	Target (%)	Capaian (%)	Status
1	CPL8	70	88.2	Tercapai/Tidak

E. DISTRIBUSI NILAI MAHASISWA

Nilai	Jumlah
A	8
B	-
C	-
D	-
E	-

F. ANALISIS KETERCAPAIAN

Komponen	Hasil Analisis
CPMK yang belum tercapai	Tidak ada
Penyebab	Ketercapaian CPMK yang tinggi didukung oleh kesesuaian materi, metode, aktivitas pembelajaran, dan asesmen dengan RPS serta keterlibatan aktif mahasiswa selama proses pembelajaran.
Faktor Internal	Kesiapan dan kemampuan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran, partisipasi aktif dalam tugas dan kegiatan perkuliahan.
Faktor Eksternal	Dukungan dosen melalui bimbingan dan umpan balik dalam pembelajaran.
Bukti Pendukung	Tugas

G. ANALISIS PENYEBAB (ROOT CAUSE)

Penyebab	Ya	Tidak
Metode pembelajaran kurang sesuai		✓
Media pembelajaran kurang memadai		✓
Asesmen kurang representatif		✓
Materi terlalu luas		✓
Kehadiran mahasiswa rendah		✓
Motivasi belajar rendah		✓
Waktu pembelajaran kurang		✓
Faktor lainnya		✓

	UNIVERSITAS BINA BANGSA Kampus : Jl. Raya Serang-Jakarta KM.03 No. 1B Pakupatan Telp : (0254) 220158, Fax : (0254) 220157 Website : www.binabangsa.ac.id e-mail : bpm@binabangsa.ac.id KOTA SERANG – PROVINSI BANTEN		No. Dokumen SPMI-FM-PP-12 Revisi : 0 Tanggal Berlaku: 1 Juli 2026 Halaman: 4/4	
	FORMULIR		EVALUASI KETERCAPAIAN CPL/CPMK	

Permasalahan	Rencana Perbaikan	PIC	Target Waktu	Status
-	-	-	-	-

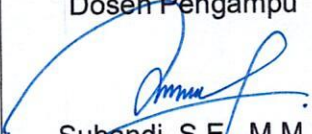
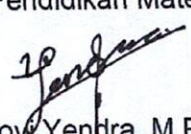
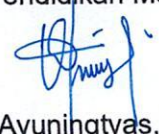
I. REKOMENDASI

- ☐ Tidak ada perbaikan
- ☐ Revisi RPS
- ☐ Revisi CPMK
- ☐ Revisi Metode Pembelajaran
- ☐ Penambahan Praktikum
- ☐ Penambahan Case Method
- ☐ Penambahan Project Based Learning
- ☐ Revisi Instrumen Penilaian
- ☐ Revisi Bobot Penilaian
- ☐ Lainnya

J. KESIMPULAN

Komponen	Nilai
Persentase CPMK Tercapai	Ya/Tidak
Persentase CPL Tercapai	Ya/Tidak
Mata Kuliah Efektif	Ya/Tidak

K. PENGESAHAN

Disusun oleh: Dosen Pengampu  Suhandi, S.E., M.M. NIDN: 0402087203	Diperiksa oleh UPM Pendidikan Matematika  Nov Yendra, M.Pd. NIDN: 0422119103	Disahkan oleh Kaprodi Pendidikan Matematika  Vidya Ayuningtyas, M.Pd. NIDN: 0420019302
--	--	--

Indikator Penilaian (Rubrik)

Persentase Ketercapaian	Kategori
$85\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Baik
$70\% \leq P < 85\%$	Baik
$60\% \leq P < 70\%$	Cukup
$50\% \leq P < 60\%$	Kurang
$0\% \leq P < 50\%$	Sangat Kurang



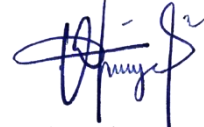
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

**MATA KULIAH
PENGANTAR BISNIS DAN KEWIRAUSAHAAN**

**Oleh:
Suhandi, S.E., M.M.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA
2023**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

	UNIVERSITAS BINA BANGSA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA					
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (SKS)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pengantar Bisnis dan Kewirausahaan	MTK231301201	Kewirausahaan	2 (SKS Teori)	- (SKS Praktikum)	III	31 Agustus 2023
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Dekan		Ketua Program Studi	
	 Suhandi., S.E., M.M. NIDN. 0402087203		 Dr. Hj. Umalihayati, M.Pd. NIDN. 0416077608		 Vidya Ayuningtyas., M.Pd NIDN. 0420019302	
Capaian Pembelajaran (CPL)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL08	Mampu memahami konsep teoritis dan mengaplikasikan pengembangan jiwa kewirausahaan mahasiswa pendidikan matematika untuk menyelesaikan masalah baik dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.				

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
CPMK8.1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar kewirausahaan, nilai-nilai karakter wirausaha, serta peluang penerapannya dalam bidang pendidikan matematika dan kehidupan sehari-hari.				
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)					
SubCPMK8.1.04	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar kewirausahaan (pengertian, tujuan, dan peran kewirausahaan) sebagai landasan pengembangan jiwa wirausaha.				
SubCPMK8.1.05	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menganalisis nilai-nilai karakter wirausaha (kreativitas, inovasi, kemandirian, tanggung jawab, dan keberanian mengambil risiko) dalam konteks pendidikan matematika.				
SubCPMK8.1.06	Mahasiswa mampu mengidentifikasi peluang usaha yang relevan dengan bidang pendidikan matematika dan kebutuhan kehidupan sehari-hari.				
SubCPMK8.1.07	Mahasiswa mampu merancang ide usaha sederhana berbasis pendidikan matematika secara kreatif dan kontekstual.				
SubCPMK8.1.08	Mahasiswa mampu menerapkan dan mengevaluasi konsep kewirausahaan dalam pengembangan usaha sederhana untuk mendukung pemecahan masalah dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.				
Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK					
	SCPMK8.1.04	SCPMK8.1.05	SCPMK8.1.06	SCPMK8.1.07	SCPMK8.1.08
CPL8	✓	✓	✓	✓	✓

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas konsep dasar bisnis dan kewirausahaan, meliputi pengertian, tujuan, peran, serta karakteristik wirausaha. Mahasiswa diarahkan untuk mengenali nilai-nilai kewirausahaan seperti kreativitas, inovasi, kemandirian, tanggung jawab, dan keberanian mengambil risiko, serta mampu mengidentifikasi peluang usaha dan mengembangkan ide usaha sederhana yang relevan dengan bidang pendidikan matematika.	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	• <i>Pengertian dan ruang lingkup bisnis</i> • <i>Tujuan dan manfaat kewirausahaan</i> • <i>Karakteristik Wirausaha</i> • <i>Konsep Peluang Usaha</i> • <i>Identifikasi Peluang Usaha</i>	
Pustaka	Utama :	• Kuratko, D. F. (2017). <i>Entrepreneurship: Theory, Process, and Practice</i> (10th ed.). Cengage Learning. • Anwar, M. H. M. (2017). <i>Pengantar Kewirausahaan: Teori dan Aplikasi</i>. Prenada Media Group.
	Pendukung :	• S Suhandi. (2020) Strategi pemasaran makanan tradisional keripik talas beneng khas Kabupaten Pandeglang. <i>JURISMA: Jurnal Riset Bisnis & Manajemen</i>. • I Quraysin, S Suhandi, L Listiawati, H Kurniawanto, G Hartoko. (2023). Strategi Pengembangan Kampung Wisata Berbasis Pesantren Untuk Meningkatkan Perekonomian Masyarakat di Kampung Ciliang Kadumerak Pandeglang Banten. <i>Jurnal Bina Bangsa Ekonomika</i> 16 (2), 470-475. • H Kurniawanto, S Auliana, JW Kusuma, T Muhandri. (2023). Improving Packaging and Marketing of Local Products Through the Application of Packaging Technology and Innovation to Increase the Income of the Community in Opak Village. <i>International Journal of Social Science and Business</i> 7 (4), 810-816.
Dosen Pengampu	Suhandi, M.M.	
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 & Bentuk	Pembelajaran Luring (<i>offline</i>)	Pembelajaran Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	SubCPMK8.1.04 Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar kewirausahaan (pengertian, tujuan, dan peran kewirausahaan) sebagai landasan pengembangan jiwa wirausaha	Mahasiswa mampu menjelaskan ruang lingkup perkuliahan dan memahami konsep awal bisnis dan kewirausahaan	Keaktifan dan pemahaman awal; diskusi	Penjelasan kontrak kuliah, diskusi tentang contoh bisnis di sekitar (2 x 50 menit) Communication	Membaca bahan ajar dan forum diskusi	Pengantar bisnis dan kewirausahaan; ruang lingkup mata kuliah	
2		Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian bisnis, tujuan bisnis, produk, jasa, konsumen, dan kegiatan bisnis	Ketepatan dalam menjelaskan konsep dan memberikan contoh	Ceramah interaktif, diskusi, identifikasi contoh bisnis (2 x 50 menit) Communication	Video/bahan ajar dan diskusi daring	Konsep dasar bisnis: bisnis, produk, jasa, konsumen, kebutuhan	
3		Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, tujuan, manfaat, dan peran kewirausahaan	Ketepatan konsep dan kelengkapan jawaban; Kuis	Penjelasan konsep, tanya jawab, latihan soal (2 x 50 menit) Communication, Critical Thinking	Kuis melalui LMS/Google Form	Pengertian, tujuan, manfaat, dan peran kewirausahaan	15
4		Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya jiwa kewirausahaan serta hubungan kreativitas dan inovasi dalam kegiatan usaha	Ketepatan menjelaskan konsep dan memberikan contoh	Case method , diskusi kasus sederhana (2 x 50 menit) Communication, Critical Thinking, Creativity	Analisis kasus melalui forum/LMS	Jiwa kewirausahaan; pola pikir wirausaha; kreativitas dan inovasi	
5	SubCPMK8.1.05 Mahasiswa mampu	Mahasiswa mampu mengidentifikasi	Ketepatan identifikasi karakter dan bukti	Case method dan diskusi kelompok	Pengamatan sumber digital dan	Karakteristik dan nilai- nilai wirausaha	20

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 & Bentuk	Pembelajaran Luring (<i>offline</i>)	Pembelajaran Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	mengidentifikasi dan menganalisis nilai-nilai karakter wirausaha (kreativitas, inovasi, kemandirian, tanggung jawab, dan keberanian mengambil risiko)	karakter wirausaha pada pelaku usaha	perilaku; Tugas	(2 x 50 menit) Collaboration, Communication, Critical Thinking, Creativity	pengumpulan tugas		
6		Mahasiswa mampu menganalisis hubungan karakter wirausaha dengan keberlangsungan usaha	Kedalaman analisis dan kesesuaian contoh	Diskusi hasil tugas dan presentasi singkat (2 x 50 menit) Communication, Critical Thinking	Umpan balik dan diskusi daring	Penerapan karakter wirausaha dalam kegiatan usaha	
7	SubCPMK8.1.06 Mahasiswa mampu mengidentifikasi peluang usaha yang relevan dengan bidang pendidikan matematika dan kebutuhan sehari-hari	Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan atau masalah yang dapat menjadi peluang usaha	Ketepatan menemukan masalah/kebutuhan dan relevansi peluang	Observasi lingkungan, diskusi (2 x 50 menit) Collaboration, Communication, Critical Thinking, Creativity	Observasi lingkungan dan pencarian informasi secara daring	Kebutuhan, masalah, dan peluang usaha	
8		Mahasiswa mampu mengidentifikasi beberapa alternatif peluang usaha berdasar kebutuhan yang ditemukan	Ketepatan mengidentifikasi peluang dan alasan pemilihannya; Proyek 1	Workshop penyusunan proyek dan konsultasi (2 x 50 menit) Collaboration, Communication, Critical Thinking, Creativity	Pengumpulan laporan proyek melalui LMS	Identifikasi peluang usaha	20

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 & Bentuk	Pembelajaran Luring (<i>offline</i>)	Pembelajaran Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
9		Mahasiswa mampu memilih peluang usaha yang relevan dengan bidang pendidikan matematika	Relevansi peluang dengan kebutuhan dan bidang pendidikan matematika	Diskusi dan umpan balik proyek (2 x 50 menit) Communication, Critical Thinking, Creativity	Revisi dan pengumpulan hasil proyek	Peluang usaha di bidang pendidikan dan Pendidikan Matematika	
10	SubCPMK8.1.07 Mahasiswa mampu merancang ide usaha sederhana berbasis pendidikan matematika secara kreatif dan kontekstual	Mahasiswa mampu menentukan produk/jasa dan target konsumen	Ketepatan dan kreativitas ide usaha	Project based learning (2 x 50 menit) Collaboration, Critical Thinking, Creativity	Pengembangan ide melalui LMS	Ide usaha, produk/jasa, dan target konsumen	
11		Mahasiswa mampu mengembangkan keunikan dan inovasi sederhana dari ide usaha	Kreativitas, inovasi, dan kesesuaian dengan kebutuhan konsumen	Diskusi kelompok (2 x 50 menit) Communication, Creativity	Peer feedback dan konsultasi daring	Kreativitas, inovasi, dan nilai tambah produk/jasa	
12		Mahasiswa mampu menyusun rancangan ide usaha sederhana secara sistematis	Kelengkapan dan kesesuaian rancangan; Proyek 2	Workshop dan bimbingan proyek (2 x 50 menit) Collaboration, Communication	Penyusunan dan pengumpulan rancangan usaha	Rancangan usaha sederhana dan strategi pemasaran dasar	20
13	SubCPMK8.1.08 Mahasiswa mampu menerapkan dan	Mahasiswa mampu menghubungkan konsep	Ketepatan penerapan konsep dan kemampuan memberikan alasan	Diskusi (2 x 50 menit)	Review dan umpan balik secara daring	Penerapan konsep kewirausahaan dalam pengembangan ide usaha	

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 & Bentuk	Pembelajaran Luring (<i>offline</i>)	Pembelajaran Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	mengevaluasi konsep kewirausahaan dalam pengembangan usaha	kewirausahaan dengan ide usaha yang dikembangkan		Communication			
14	sederhana untuk mendukung pemecahan masalah dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari	Mahasiswa mampu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari ide usaha	Ketepatan evaluasi dan relevansi saran perbaikan	Diskusi (2 x 50 menit) Communication	Peer review melalui LMS	Evaluasi sederhana dan pengembangan ide usaha	
15		Mahasiswa mampu mempersiapkan penyajian ide usaha secara sistematis dan komunikatif	Kesiapan presentasi	Simulasi presentasi dan umpan balik (2 x 50 menit) Communication	Penyempurnaan media presentasi	Persiapan presentasi ide usaha	
16		Mahasiswa mampu mempresentasikan dan mengevaluasi ide usaha yang telah dikembangkan	Kemampuan menjelaskan ide, menjawab pertanyaan, dan melakukan refleksi; Presentasi	Presentasi ide usaha, tanya jawab, refleksi (2 x 50 menit) Collaboration, Communication, Critical Thinking, Creativity	Pengumpulan bahan presentasi/video jika diperlukan	Presentasi dan refleksi ide usaha	25

Rancangan Tugas dan Latihan

Minggu Ke/Topik	Nama Tugas	Sub-CPMK	Penugasan	Ruang Lingkup	Cara Pengerjaan	Batas Waktu	Luaran Tugas yang Dihasilkan
3	Kuis Konsep Dasar Kewirausahaan	Sub-CPMK8.1.04	Menjawab pertanyaan mengenai pengertian, tujuan, manfaat, dan peran kewirausahaan serta pentingnya jiwa kewirausahaan	Konsep dasar kewirausahaan secara umum	Individu; mahasiswa menjawab soal kuis secara tertulis/daring	Pertemuan ke-3	Lembar jawaban kuis
5–6	Analisis Karakter Wirausaha	Sub-CPMK8.1.05	Mengidentifikasi dan menganalisis karakter kreativitas, inovasi, kemandirian, tanggung jawab, dan keberanian mengambil risiko pada seorang pelaku usaha	Karakter dan perilaku wirausaha dalam menjalankan usaha	Individu; mahasiswa melakukan pengamatan terhadap satu pelaku usaha dan menyusun hasil analisis dalam bentuk tabel/laporan singkat	Pertemuan ke-6	Laporan analisis karakter wirausaha
7–9	Proyek 1: Identifikasi Peluang Usaha	Sub-CPMK8.1.06	Mengidentifikasi kebutuhan atau permasalahan dan mengembangkan beberapa alternatif peluang usaha yang relevan dengan bidang pendidikan matematika	Kebutuhan, permasalahan, peluang usaha, calon konsumen, dan relevansi dengan bidang Pendidikan Matematika	Individu/kelompok; observasi sederhana, pencarian informasi, diskusi, dan penyusunan laporan	Pertemuan ke-9	Laporan identifikasi dan analisis peluang usaha
10–12	Proyek 2: Perancangan Ide Usaha	Sub-CPMK8.1.07	Mengembangkan satu peluang usaha terpilih menjadi ide usaha sederhana yang kreatif dan kontekstual	Nama usaha, produk/jasa, target konsumen, manfaat, keunggulan/inovasi, dan strategi pemasaran sederhana	Individu/kelompok; project-based learning, brainstorming, konsultasi, dan penyusunan rancangan	Pertemuan ke-12	Rancangan ide usaha sederhana

Minggu Ke/Topik	Nama Tugas	Sub-CPMK	Penugasan	Ruang Lingkup	Cara Pengerjaan	Batas Waktu	Luaran Tugas yang Dihasilkan
13–16	Presentasi Ide Usaha	Sub-CPMK8.1.08	Mempresentasikan ide usaha dan menjelaskan penerapan konsep kewirausahaan serta melakukan evaluasi dan perbaikan sederhana	Penerapan konsep kewirausahaan, kelebihan dan kekurangan ide usaha, serta rencana pengembangan	Individu/kelompok; menyusun media presentasi, presentasi, tanya jawab, dan refleksi	Pertemuan ke-16	Media presentasi

1. RUBRIK PENILAIAN PROYEK PEMBELAJARAN

No.	Aspek	Kriteria Penilaian (Skor 1-4)
1	Kesesuaian identifikasi masalah atau kebutuhan dengan peluang usaha	1 = tidak sesuai; 2 = kurang sesuai; 3 = sesuai; 4 = sangat sesuai dan terintegrasi
2	Kelengkapan alternatif peluang usaha	1 = sangat tidak lengkap; 2 = kurang lengkap; 3 = lengkap; 4 = sangat lengkap
3	Relevansi peluang usaha dengan kebutuhan masyarakat dan bidang Pendidikan Matematika	1 = belum tampak; 2 = mulai tampak; 3 = tampak; 4 = sangat tampak
4	Kemampuan memilih peluang usaha yang akan dikembangkan	1 = kurang layak; 2 = cukup; 3 = baik; 4 = sangat baik dan aplikatif
5	Kerapian, sistematika, dan penggunaan bahasa	1 = rendah; 2 = cukup; 3 = baik; 4 = sangat baik

2. RUBRIK PENILAIAN PRESENTASI

No.	Aspek	Kriteria Penilaian (Skor 1-4)
1	Penguasaan materi	1 = rendah; 2 = cukup; 3 = baik; 4 = sangat baik
2	Kejelasan penyampaian	1 = kurang jelas; 2 = cukup jelas; 3 = jelas; 4 = sangat jelas
3	Penggunaan media presentasi	1 = kurang mendukung; 2 = cukup mendukung; 3 = mendukung; 4 = sangat mendukung
4	Argumentasi dan respon diskusi	1 = lemah; 2 = cukup; 3 = baik; 4 = sangat baik
5	Kerja sama tim/manajemen waktu	1 = rendah; 2 = cukup; 3 = baik; 4 = sangat baik

Catatan :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (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 kuliah tersebut.
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 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 tolok 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 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, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning*, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

KISI-KISI INSTRUMEN

Penilaian	Sub-CPMK	Indikator yang Dinilai	Materi	Tingkat Kemampuan	Bentuk
Kuis	SCPMK 08.01.04	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar bisnis dan kewirausahaan	Pengertian, tujuan, manfaat, dan peran bisnis dan kewirausahaan	C2	Uraian
Tugas	SCPMK 08.01.05	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan karakter wirausaha dalam praktik	Kreativitas, inovasi, kemandirian, tanggung jawab, disiplin, dan keberanian mengambil risiko	C3–C4	Analisis kasus
Proyek 1	SCPMK 08.01.06	Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan/permasalahan dan menentukan peluang usaha	Kebutuhan, masalah, peluang dan ide usaha	C4	Proyek
Proyek 2	SCPMK 08.01.07	Mahasiswa mampu mengembangkan peluang menjadi rancangan ide usaha sederhana	Produk/jasa, target konsumen, manfaat, keunggulan, kreativitas, inovasi, pemasaran sederhana	C5	Proyek
Presentasi	SCPMK 08.01.08	Mahasiswa mampu mengomunikasikan, mempertahankan, dan memperbaiki ide usaha berdasarkan masukan	Penyajian dan evaluasi ide usaha	C5	Presentasi

KUIS

Jawablah pertanyaan berikut ini.

1. Jelaskan pengertian bisnis dan kewirausahaan dengan bahasa Anda sendiri.
2. Jelaskan tujuan dan manfaat kewirausahaan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Jelaskan perbedaan antara seorang wirausaha dan kegiatan bisnis secara umum.
4. Berikan satu contoh kegiatan kewirausahaan yang ada di lingkungan sekitar dan jelaskan alasan kegiatan tersebut termasuk kewirausahaan.

TUGAS

Studi Kasus

Pilih satu pelaku usaha yang Anda kenal atau temukan di lingkungan sekitar. Identifikasi minimal lima karakter wirausaha yang dimilikinya. Untuk setiap karakter, berikan contoh perilaku atau tindakan yang menjadi buktinya. Selanjutnya, jelaskan mengapa karakter tersebut penting dalam menjalankan usaha.

PROYEK 1

Identifikasi peluang usaha di lingkungan sekitar Anda. Temukan permasalahan yang berpotensi menjadi peluang usaha khususnya dalam bidang Pendidikan Matematika. Jelaskan permasalahan/kebutuhan yang ditemukan, ide usaha yang dapat dikembangkan, target konsumen, dan alasan peluang tersebut menarik untuk dikembangkan yang kemudian akan dijadikan tugas pada Proyek 2.

PROYEK 2

Kembangkan peluang usaha yang telah dipilih pada Proyek 1 menjadi rancangan ide usaha sederhana. Rancangan memuat nama usaha, produk/jasa yang ditawarkan, kebutuhan yang ingin dijawab, target konsumen, manfaat produk/jasa, keunggulan, unsur kreativitas/inovasi, serta gambaran strategi pemasaran sederhana.

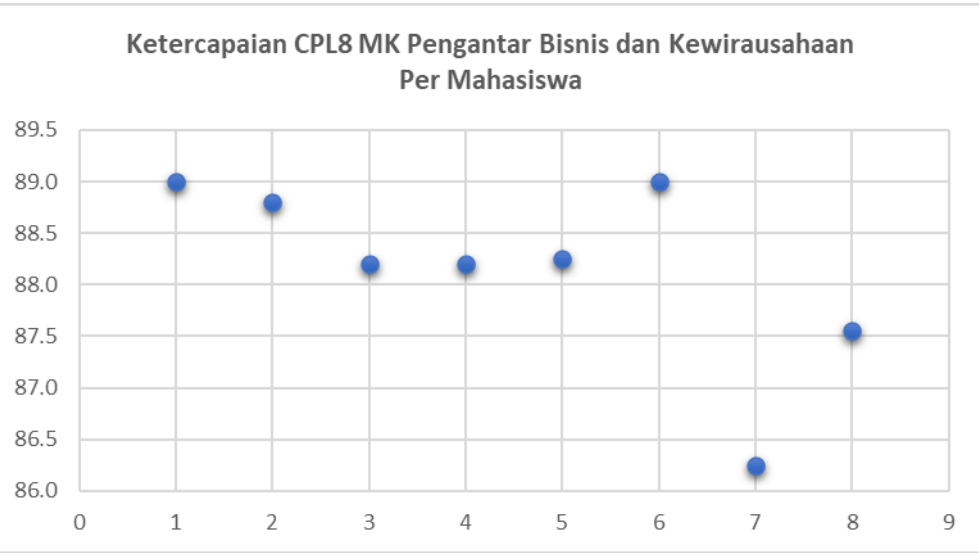
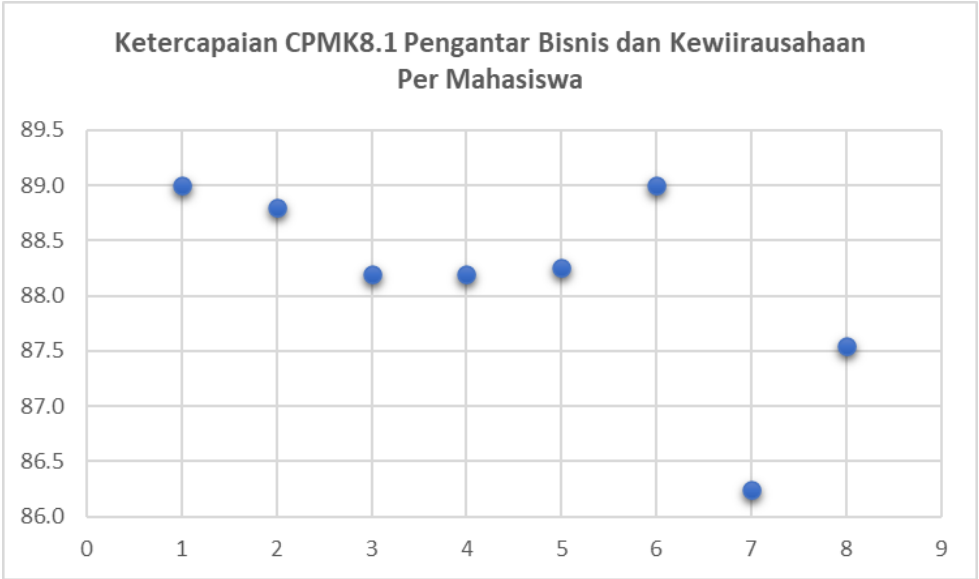
PRESENTASI

Presentasikan rancangan ide usaha yang telah dibuat pada Proyek 2. Presentasi menjelaskan latar belakang peluang usaha, masalah/kebutuhan yang ditemukan, produk/jasa yang ditawarkan, target konsumen, keunggulan dan inovasi, serta strategi pemasaran sederhana. Mahasiswa juga menjawab pertanyaan dan menerima masukan untuk melakukan perbaikan terhadap ide usaha.

HASIL ANALISIS CPMK-CPL MK PENGANTAR BISNIS DAN KEWIRAUSAHAAN

No	NIM	Nama Mahasiswa	PENGANTAR BISNIS DAN KEWIRAUSAHAAN													Nilai Akhir MK	Huruf Mutu
			CPL8														
			CPMK8.1 (100%)														
			SCPMK8.1.04 (Kuis)		SCPMK8.1.05 (Tugas)		SCPMK8.1.06 (Proyek)		SCPMK8.1.07 (Proyek)		SCPMK8.1.08 (Presentasi)		Nilai CPMK8.1				
			Skor	15%	Skor	20%	Skor	20%	Skor	20%	Skor	25%	100%				
1	13012300001	RIRIS MILADUL IDAINI	87.0	13.1	86.0	17.2	92.0	18.4	93.0	18.6	87.0	21.8	89.0	89.0	A		
2	13012300002	ELSA NABILA	88.0	13.2	88.0	17.6	90.0	18.0	90.0	18.0	88.0	22.0	88.8	88.8	A		
3	13012300003	EEM HALIMATU SYADIAH	87.0	13.1	85.0	17.0	92.0	18.4	90.0	18.0	87.0	21.8	88.2	88.2	A		
4	13012300004	RISKA HERMAWATI	86.0	12.9	86.0	17.2	90.0	18.0	93.0	18.6	86.0	21.5	88.2	88.2	A		
5	13012300005	ARSI AISAH	85.0	12.8	88.0	17.6	90.0	18.0	92.0	18.4	86.0	21.5	88.3	88.3	A		
6	13012300007	YULYANAH	87.0	13.1	88.0	17.6	90.0	18.0	93.0	18.6	87.0	21.8	89.0	89.0	A		
7	13012300008	PUTRI FEBRIYANTI	85.0	12.8	82.0	16.4	88.0	17.6	90.0	18.0	86.0	21.5	86.3	86.3	A		
8	13012300009	FIFI AFIKOH	85.0	12.8	84.0	16.8	90.0	18.0	90.0	18.0	88.0	22.0	87.6	87.6	A		
Rata-Rata				12.9		17.2		18.1		18.3		21.7	88.2	88.2			
Minimum				12.8		16.4		17.6		18.0		21.5	86.3	86.3			
Maksimum				13.2		17.6		18.4		18.6		22.0	89.0	89.0			

No.	NIM	Nama Mahasiswa	PENGANTAR BISNIS DAN KEWIRAUSAHAAN		
			CPL8		
			Ketercapaian CPMK8.1	Ketercapaian CPL8	
1	13012300001	RIRIS MILADUL IDAINI	89.0	89.0	Sangat Baik
2	13012300002	ELSA NABILA	88.8	88.8	Sangat Baik
3	13012300003	EEM HALIMATU SYADIAH	88.2	88.2	Sangat Baik
4	13012300004	RISKA HERMAWATI	88.2	88.2	Sangat Baik
5	13012300005	ARSI AISAH	88.3	88.3	Sangat Baik
6	13012300007	YULYANAH	89.0	89.0	Sangat Baik
7	13012300008	PUTRI FEBRIYANTI	86.3	86.3	Sangat Baik
8	13012300009	FIFI AFIKOH	87.6	87.6	Sangat Baik
Rata-Rata			88.2	88.2	
Minimum			86.3	86.3	
Maksimum			89.0	89.0	



LAPORAN
IDENTIFIKASI PELUANG USAHA
“FLASHCARD MATH”

Mata Kuliah : Pengantar Bisnis dan Kewirausahaan

Prodi: Pendidikan Matematika



DISUSUN OLEH:

RIRIS MILADUL IDAINI (13012300001)

PUTRI FEBRIYANTI (13012300008)

YULYANAH (13012300009)

UNIVERSITAS BINA BANGSA
TAHUN 2023

A. Latar Belakang

Kegiatan identifikasi peluang usaha dilakukan untuk mengenali kebutuhan dan permasalahan yang dapat dikembangkan menjadi peluang usaha. Sebagai mahasiswa Pendidikan Matematika, peluang usaha dapat dikembangkan dari kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran matematika yang menarik, praktis, dan mudah digunakan.

B. Tujuan

- Mengidentifikasi kebutuhan atau permasalahan yang berpotensi menjadi peluang usaha.
- Menemukan beberapa alternatif peluang usaha berdasarkan kebutuhan yang ditemukan.
- Menentukan satu peluang usaha yang relevan dengan bidang Pendidikan Matematika untuk dikembangkan lebih lanjut.

C. Hasil Identifikasi Kebutuhan dan Permasalahan

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan belajar matematika, ditemukan bahwa sebagian siswa masih menganggap matematika sulit dan kurang menarik ketika pembelajaran hanya menggunakan buku dan latihan soal. Di sisi lain, guru membutuhkan media pembelajaran yang sederhana dan mudah digunakan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media belajar matematika yang lebih menarik dan variatif.

D. Identifikasi Alternatif Peluang Usaha

No.	Kebutuhan/Permasalahan	Peluang Usaha	Target Konsumen	Alasan Peluang Dipilih
1	Siswa masih menganggap matematika sulit dan kurang menarik.	Media belajar matematika berupa kartu permainan matematika yang berisi soal, tantangan, dan permainan sederhana.	Siswa SD dan SMP	Membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan dan dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas.

No.	Kebutuhan/Permasalahan	Peluang Usaha	Target Konsumen	Alasan Peluang Dipilih
2	Guru membutuhkan media pembelajaran matematika yang sederhana dan mudah digunakan.	Paket media pembelajaran matematika siap pakai untuk materi tertentu.	Guru SD dan SMP	Guru dapat menggunakan media tanpa harus membuatnya dari awal.
3	Orang tua membutuhkan aktivitas belajar matematika yang dapat dilakukan anak di rumah.	Media belajar matematika berupa kartu permainan matematika dengan aktivitas permainan dan soal kontekstual.	Siswa SD dan orang tua	Dapat menjadi pendamping belajar di rumah dan lebih menarik daripada latihan soal biasa.

E. Peluang Usaha yang Dipilih

Flascard Math

Peluang usaha yang dipilih adalah Flascard Math, yaitu produk media belajar matematika sederhana berbentuk kartu permainan dirancang untuk membantu siswa belajar matematika dengan cara yang lebih menyenangkan.

F. Alasan Pemilihan Peluang Usaha

1. Memiliki keterkaitan langsung dengan bidang Pendidikan Matematika.
2. Menjawab kebutuhan siswa terhadap pembelajaran matematika yang lebih menarik.
3. Dapat dikembangkan dalam bentuk produk fisik maupun digital.
4. Produk relatif sederhana untuk dikembangkan oleh mahasiswa.
5. Dapat digunakan oleh siswa, guru, maupun orang tua.

G. Gambaran Awal Ide Usaha

Komponen	Gambaran
Nama usaha	Flascard Math
Produk	Kartu permainan matematika

Target konsumen	Siswa SD/SMP, guru, dan orang tua
Kebutuhan yang dijawab	Media belajar matematika yang menarik dan mudah digunakan
Keunggulan	Menggabungkan latihan matematika dengan permainan dan aktivitas sederhana
Bentuk produk	Produk cetak dan digital
Peluang pengembangan	Dapat dibuat berdasarkan materi, jenjang kelas, atau topik matematika tertentu

H. Kesimpulan

Hasil identifikasi menunjukkan bahwa terdapat peluang usaha pada pengembangan media belajar matematika yang lebih menarik, praktis, dan mudah digunakan. Dari beberapa alternatif yang ditemukan, Flascard Math dipilih karena memiliki kesesuaian dengan bidang Pendidikan Matematika serta dapat menjawab kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang lebih variatif.

LAPORAN
IDENTIFIKASI PELUANG USAHA
MAZZLE (Math Puzzle)

Pengantar Bisnis dan Kewirausahaan



OLEH:

ARSI AISAH (NIM: 13012300005)

ELSA NABILA (NIM: 13012300002)

FIFI AFIKOH (NIM: 13012300009)

UNIVERSITAS BINA BANGSA

2023

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika tidak selalu harus dilakukan melalui penjelasan materi dan latihan soal. Siswa juga membutuhkan aktivitas pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami konsep matematika dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan aktivitas yang bervariasi dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga siswa tidak mudah merasa bosan ketika mempelajari matematika.

Permainan dapat menjadi salah satu alternatif aktivitas yang digunakan untuk mendukung pembelajaran matematika. Melalui permainan, siswa dapat tetap berinteraksi dengan konsep matematika sambil melakukan aktivitas yang bersifat menantang dan menyenangkan. Permainan yang dirancang dengan memasukkan unsur matematika juga dapat mendorong siswa untuk berpikir, mencoba berbagai strategi, serta menyelesaikan permasalahan sederhana.

Di sisi lain, guru membutuhkan media atau aktivitas pendukung yang dapat digunakan sebagai variasi dalam pembelajaran matematika. Orang tua juga membutuhkan kegiatan edukatif yang dapat dilakukan bersama anak di rumah sehingga kegiatan belajar tidak selalu bergantung pada buku dan latihan soal. Hal tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap permainan edukatif yang mudah digunakan, menarik, dan tetap memiliki tujuan pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat peluang untuk mengembangkan Math Puzzle sebagai salah satu produk edukatif berbasis matematika. Produk ini dirancang dalam bentuk permainan teka-teki dan tantangan sederhana yang berkaitan dengan konsep matematika sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Selain memberikan unsur hiburan, permainan diharapkan dapat menjadi alternatif aktivitas untuk melatih kemampuan berpikir matematis siswa serta memberikan pengalaman belajar matematika yang lebih menyenangkan.

B. Tujuan

- Mengidentifikasi kebutuhan atau permasalahan yang berpotensi menjadi peluang usaha.
- Menemukan beberapa alternatif peluang usaha berdasarkan kebutuhan yang ditemukan.
- Menentukan satu peluang usaha yang relevan dengan bidang Pendidikan Matematika untuk dikembangkan lebih lanjut.

C. Hasil Identifikasi Kebutuhan dan Permasalahan

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan belajar matematika, ditemukan bahwa siswa membutuhkan aktivitas belajar yang lebih bervariasi. Kegiatan yang terlalu berfokus pada latihan soal dapat membuat sebagian siswa kurang tertarik. Permainan edukatif dapat menjadi salah satu alternatif untuk menghadirkan aktivitas matematika yang lebih menyenangkan sekaligus tetap berkaitan dengan materi pembelajaran.

D. Identifikasi Alternatif Peluang Usaha

No.	Kebutuhan/Permasalahan	Peluang Usaha	Target Konsumen	Alasan Peluang Dipilih
1	Siswa membutuhkan aktivitas belajar matematika yang tidak hanya berupa latihan soal.	Math Puzzle, yaitu permainan teka-teki yang menggunakan konsep matematika.	Siswa SD dan SMP	Membuat aktivitas matematika lebih menyenangkan sekaligus melatih kemampuan berpikir.

No.	Kebutuhan/Permasalahan	Peluang Usaha	Target Konsumen	Alasan Peluang Dipilih
2	Guru membutuhkan aktivitas alternatif untuk membuat pembelajaran matematika lebih menarik.	Paket Permainan Matematika Edukatif.	Guru dan siswa SD/SMP	Dapat digunakan sebagai kegiatan pendukung pembelajaran di kelas.
3	Orang tua membutuhkan permainan edukatif yang dapat dimainkan anak di rumah.	Math Puzzle.	Siswa dan orang tua	Menggabungkan permainan dengan latihan kemampuan matematika dan dapat dimainkan bersama.

E. Peluang Usaha yang Dipilih

Peluang usaha yang dipilih adalah MAZZLE Math Puzzle, yaitu permainan teka-teki sederhana yang menggunakan konsep matematika. Permainan dapat dirancang dalam beberapa tingkat kesulitan dan menggunakan materi matematika yang sesuai dengan jenjang siswa.

F. Alasan Pemilihan Peluang Usaha

1. Memiliki keterkaitan langsung dengan bidang Pendidikan Matematika.
2. Menggabungkan unsur belajar dan bermain.
3. Dapat membantu membuat aktivitas matematika lebih menarik.
4. Dapat dikembangkan berdasarkan materi dan tingkat kesulitan.
5. Relatif sederhana untuk dikembangkan menjadi produk edukatif.

G. Gambaran Awal Ide Usaha

- 1) Nama usaha
Mazzele
- 2) Produk
Permainan teka-teki dan tantangan matematika
- 3) Target konsumen
Siswa SD/SMP, guru, dan orang tua
- 4) Kebutuhan yang dijawab
Aktivitas belajar matematika yang lebih menarik dan bervariasi
- 5) Keunggulan
Menggabungkan konsep matematika dengan permainan dan tantangan
- 6) Bentuk produk
Cetak dan digital
- 7) Peluang pengembangan
Dapat dibuat berdasarkan materi, jenjang kelas, atau topik matematika tertentu

H. Kesimpulan

Hasil identifikasi menunjukkan adanya peluang usaha pada pengembangan permainan edukatif berbasis matematika. Math Puzzle Game dipilih karena relevan dengan bidang Pendidikan Matematika dan dapat menjadi alternatif aktivitas belajar yang lebih menarik bagi siswa.

LAPORAN
IDENTIFIKASI PELUANG USAHA
MATH WORKSHEET

Mata Kuliah : Pengantar Bisnis dan Kewirausahaan



OLEH:

Eem Halimatu Syadiah - 13012300003

Riska Hermawati - 13012300004

PENDIDIKAN MATEMATIKA
UNIVERSITAS BINA BANGSA
2023

A. Latar Belakang

Matematika merupakan mata pelajaran yang membutuhkan latihan secara berkelanjutan agar siswa dapat memahami konsep dan mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Namun, bahan latihan yang digunakan siswa sering kali masih terbatas pada buku teks dan lembar soal yang tersedia. Kondisi tersebut dapat membuat kegiatan latihan menjadi kurang bervariasi dan kurang menarik bagi sebagian siswa.

Di sisi lain, siswa membutuhkan bahan latihan yang dapat digunakan secara mandiri dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Oleh karena itu, terdapat peluang untuk menyediakan bahan latihan matematika yang lebih bervariasi, praktis, menarik, dan mudah digunakan, baik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah maupun sebagai pendamping belajar di rumah. Kondisi ini menjadi dasar untuk mengembangkan Math Worksheet sebagai salah satu alternatif peluang usaha di bidang pendidikan matematika.

B. Tujuan

- Mengidentifikasi kebutuhan atau permasalahan yang berpotensi menjadi peluang usaha.
- Menemukan beberapa alternatif peluang usaha berdasarkan kebutuhan yang ditemukan.
- Menentukan satu peluang usaha yang relevan dengan bidang Pendidikan Matematika untuk dikembangkan lebih lanjut.

C. Hasil Identifikasi Kebutuhan dan Permasalahan

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan belajar matematika, ditemukan bahwa siswa membutuhkan bahan belajar dan latihan yang lebih bervariasi. Penggunaan buku teks dan latihan soal yang sama secara berulang dapat membuat kegiatan belajar kurang menarik.

Selain itu, guru dan orang tua membutuhkan bahan pendamping yang praktis untuk membantu siswa berlatih matematika.

D. Identifikasi Alternatif Peluang Usaha

No.	Kebutuhan/Permasalahan	Peluang Usaha	Target Konsumen	Alasan Peluang Dipilih
1	Siswa membutuhkan latihan matematika yang bervariasi agar tidak hanya mengerjakan soal dari buku teks.	Math Worksheet, yaitu kumpulan lembar kerja matematika dengan soal dan aktivitas berdasarkan materi dan tingkat kelas.	Siswa SD dan SMP	Dapat digunakan sebagai latihan tambahan dan dikembangkan dalam berbagai topik matematika.
2	Guru membutuhkan bahan latihan yang dapat digunakan sebagai kegiatan tambahan di kelas.	Worksheet Matematika Siap Pakai.	Guru SD dan SMP	Membantu guru menyediakan latihan tanpa harus membuat seluruh soal sendiri.
3	Orang tua membutuhkan bahan latihan matematika untuk mendampingi anak belajar di rumah.	Math Worksheet untuk belajar matematika di rumah.	Siswa dan orang tua	Dapat digunakan untuk belajar mandiri dan pendampingan

No.	Kebutuhan/Permasalahan	Peluang Usaha	Target Konsumen	Alasan Peluang Dipilih
				belajar di rumah.

E. Peluang Usaha yang Dipilih

Math Worksheet adalah paket lembar kerja matematika yang berisi latihan dan aktivitas belajar yang disusun berdasarkan materi dan tingkat kelas. Produk dapat digunakan sebagai latihan tambahan di sekolah maupun sebagai pendamping belajar di rumah.

F. Alasan Pemilihan Peluang Usaha

1. Memiliki keterkaitan langsung dengan bidang Pendidikan Matematika.
2. Menjawab kebutuhan siswa terhadap bahan latihan yang lebih bervariasi.
3. Dapat dikembangkan berdasarkan jenjang kelas dan materi matematika.
4. Dapat dibuat dalam bentuk cetak maupun digital.
5. Relatif sederhana untuk dikembangkan oleh mahasiswa.

G. Gambaran Awal Ide Usaha

Komponen	Gambaran
Nama usaha	Math Worksheet
Produk	Paket lembar kerja matematika dengan latihan dan aktivitas belajar
Target konsumen	Siswa SD/SMP, guru, dan orang tua
Kebutuhan yang dijawab	Kebutuhan terhadap bahan latihan matematika yang bervariasi dan praktis

Keunggulan	Dapat disusun berdasarkan materi, jenjang kelas, dan tingkat kesulitan
Bentuk produk	Produk cetak dan digital
Peluang pengembangan	Dapat dibuat berdasarkan materi, jenjang kelas, atau topik matematika tertentu

H. Kesimpulan

Hasil identifikasi menunjukkan adanya peluang usaha dalam penyediaan bahan belajar matematika yang praktis dan bervariasi. Math Worksheet Pack dipilih karena sesuai dengan kebutuhan siswa, guru, dan orang tua serta relevan dengan bidang Pendidikan Matematika.