



# COURSE INDUCTION

Building Sustainable Enterprises for  
Social Change

Wendy Suganda, PhD & Shelvi, M.M.

# COURSE INDUCTION

## Building Sustainable Enterprises for Social Change

- Mata kuliah ini membekali peserta didik dengan pengetahuan, kerangka kerja, dan keterampilan untuk menjelajahi dunia wirausaha sosial yang menarik.
- Kelas ini akan mengeksplorasi pendekatan inovatif untuk mengatasi tantangan sosial dan lingkungan melalui penciptaan dan peningkatan usaha-usaha yang berdampak.
- Dengan menggabungkan keahlian bisnis dengan tujuan sosial, peserta didik akan memperoleh kemampuan untuk mengidentifikasi peluang, mengembangkan model yang berkelanjutan, dan mendorong perubahan positif.



APA YANG  
ANDA LIHAT  
DI GAMBAR  
INI?

# LEARNING OUTCOMES

## Building Sustainable Enterprises for Social Change

Pada akhir perkuliahan peserta didik akan:

- memahami dasar filosofi pemikiran dari upaya kewirausahaan sosial dan membedakannya dengan kewirausahaan komersial.
- mampu mengidentifikasi masalah-masalah sosial yang ada di Indonesia yang dapat diselesaikan melalui kewirausahaan sosial.
- membuat sebuah ide bisnis kewirausahaan sosial yang memiliki potensi berkelanjutan.
- mampu menyampaikan gagasan ide mereka dengan cara yang menarik dan efisien.

# Design Thinking in the context of Social Entrepreneurship

## AGENDA

1. Course Introduction
2. Syllabus

# COURSE INTRODUCTION

# INSTRUCTORS

Building Sustainable Enterprises for Social Change



Wendy Suganda, PhD, AFHEA, CHRP



Shelvi, S.A.B, M.M

# INSTRUCTORS

Wendy Suganda, PhD, AFHEA, CHRP



- Lecturer in Business Administration at Universitas Katolik Parahyangan with research focus in leader and leadership development.
- Learning Development Manager at Universitas Katolik Parahyangan (2023/24)
- Visiting Academic at University of Saint Joseph, Macau SAR China
- Associate Fellow of UK Higher Education Academy
- Certified Human Resource Professional



# INSTRUCTORS

Shelvi, S.A.B., M.M.



- Lecturer in Business Administration at Universitas Katolik Parahyangan with teaching focus in accounting.
- Vice Dean in Faculty of Social and Political Science – Universitas Katolik Parahyangan.

# TEACHING PHILOSOPHY

## Building Sustainable Enterprises for Social Change

- Untuk mendapatkan capaian pembelajaran yang optimal dalam modul ini, ada beberapa hal yang perlu disepakati bersama dengan para peserta didik:
  1. Modul ini menggunakan metode *active learning*.
  2. Hasil pembelajaran dari modul ini akan terbatas oleh keaktifan dari peserta didik.
  3. Untuk mendapatkan capaian pembelajaran yang optimal, diperlukan partisipasi aktif dari setiap peserta didik.
  4. Persiapkan buku catatan, lebih baik berupa buku fisik karena bukti penelitian ilmiah menunjukkan bahwa penulisan menggunakan kertas dan pulpen meningkatkan pemahaman konsep (Magen et al., 2015)
  5. Selain buku catatan, mata kuliah ini juga akan banyak menggunakan sticky notes. Jika mem



# ACTIVE LEARNING

- Active learning adalah sebuah metode pembelajaran dimana daripada hanya duduk diam mendengarkan, peserta didik aktif berpartisipasi dalam membentuk pengalaman belajar mereka.
- Active learning menekankan pentingnya peran peserta didik untuk tidak hanya mendengarkan melainkan melakukan kegiatan pembelajaran.
- Sebuah meta-analysis dari 34 studi independen yang meneliti active learning menunjukkan beberapa manfaat dari metode pembelajaran aktif bagi peserta didik (Rahman et al., 2022).

Table 3. Previous research on the cognitive, affective, and psychomotor benefits of active learning

Authors / Benefits	COGNITIVE				AFFECTIVE			PSYCHOMOTOR					
	Improved academic performance	Good memorization	Increased student knowledge	Increased student achievement	Critical thinking	Improved student understanding	Self-confidence	Enhanced self-efficacy	High motivation	Positive learning experience	Increased student participation	Collaborative learning	Good communication skills
Adams, C., & Dove, A. (2018)		*	*				*		*		*		
Aji, C. A., & Khan, M. J. (2019)	*		*						*		*		
Al-Amri, M. (2018)			*	*	*								
Alogiliy, M. et al. (2021)			*										
Andres, H. (2020)	*	*					*	*					
Bailey, R. L. et al. (2020)	*										*		
Berssanette, J. H., & de Francisco, A. C. (2021)	*								*	*			
Borrego, M. et al. (2018)							*	*			*		
Bosio, G., & Origo, F. (2020)	*							*			*		
Cardozo, L. T. et al. (2020)	*		*					*					
Carstensen, S. S. et al. (2020)	*		*	*	*								
Cho, H. J. et al. (2021)	*		*						*	*			
Crisafio, A., & Cho, S. H. (2020)	*		*										
Guimaraes, L. M., & Lima, R. D. S. (2021)	*												
Handayani, P. W. et al. (2021)	*							*		*			
Hoyt, S. et al. (2020)	*	*	*							*			
Ismail, R. et al. (2020)	*							*			*		
Kopecki-Fjetland, M. A. (2019)					*								

Authors / Benefits	COGNITIVE				AFFECTIVE			PSYCHOMOTOR					
	Improved academic performance	Good memorization	Increased student knowledge	Increased student achievement	Critical thinking	Improved student understanding	Self-confidence	Enhanced self-efficacy	High motivation	Positive learning experience	Increased student participation	Collaborative learning	Good communication skills
Lamon, S. et al. (2020)	*		*	*							*		
Lugosi, E., & Uribe, G. (2022)	*		*								*	*	
Macleod, J. et al. 2019)			*								*		
Marcela Hernandez et al. (2019)	*		*									*	
Nguyen, K. A. et al. (2021)	*												
Patil, S. S., & Dharwadkar, N. V. (2020)	*								*		*	*	
Riedl et al. (2021)	*		*								*		
Rincon-Flores, E. G., & Santos-Guevara, B. N. (2021)	*								*		*		*
Shi, Y. et al. (2020)			*										
Shroff, R. H. et al. (2021)					*				*		*		
Sinnayah, P. et al. (2019)	*		*								*		
Situmorang, M. et al. (2020)	*		*										
Sumanasekera, W. et al. (2020)	*				*	*					*		*
Tobin, R. G. (2018)	*												
Zawawi, W. W. M. et al. (2019)	*		*	*									
Zimanyi, M. A. et al. (2019)	*		*										
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>17</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>15</b>	<b>5</b>	<b>2</b>

# TEACHING CONTRACT

## Building Sustainable Enterprises for Social Change

- Sebelum melanjutkan modul ini, Anda diminta untuk menyepakati beberapa ketentuan pembelajaran supaya proses pemelajaran dapat berlangsung optimal:
  - Saya akan mengakses video materi untuk setiap sesi dalam tenggat waktu yang ditentukan.
  - Saya akan mengerjakan proyek akhir dari modul ini dengan sungguh-sungguh.
  - Saya akan mengerjakan assessmen dengan mandiri dan dengan sebaik-baiknya.

# SESSION 2/4

# SYLLABUS

# TEXT BOOKS

## SOCIAL ENTREPRENEURSHIP

A Practical Introduction

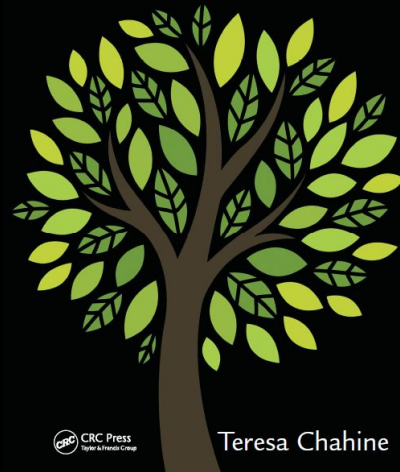
RASHEDA L. WEAVER



Utama

Weaver, R.L. (2022)

## Introduction to Social Entrepreneurship



Pendukung 1

Chahine, T. (2016)

## SOCIAL IMPACT CASE COLLECTION

Reimagining Capitalism  
through Case-Based Learning

Pendukung 2

Carlson et al. (2022)



# COURSE SYLLABUS

Minggu	Topik
1	Course Introduction
2	Introduction to Social Entrepreneurship
3	Entrepreneurial Orientation of Social Enterprises
4	Design Thinking in the Context of Social Enterprise
5	Theory of Change
6	Business Strategy and Value Creation
UTS	

Minggu	Topik
7	Social Impact Measurement
8	Digital Innovation in Social Entrepreneurship
9	Emerging Trends and Technological in Social Impact
10	Challenges Faced by Social Entrepreneurs: Financial Constrains
11	Challenges Faced by Social Entrepreneurs: Scalability
12	Human Aspects in Social Enterprise
UAS	

# COURSE SYLLABUS

## First Half

Minggu	Topik
1	<b>Course Introduction</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Teaching Philosophy</li> <li>b. Active learning strategies</li> <li>c. Assignments and examinations</li> <li>d. Project explanation</li> </ul>
2	<b>Introduction to Social Entrepreneurship</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Defining social entrepreneurship and its core principles</li> <li>b. Social versus commercial enterprise</li> <li>c. Defining social entrepreneurship and its core principles</li> <li>d. Revenue and sustainability of social enterprises</li> <li>e. Historical context and contemporary trends</li> <li>f. The rise of the impact economy</li> </ul>
3	<b>Entrepreneurial Orientation of Social Enterprises</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Social problems in developing countries including Indonesia.</li> <li>b. Corporate Social Responsibility and the pentahelix model</li> <li>c. Social entrepreneurship identity work</li> <li>d. Dual objective of Social enterprises</li> </ul>

Minggu	Topik
4	<b>Design thinking in the context of social enterprise</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Building empathy</li> <li>b. Defining a solvable problem</li> <li>c. Problem definition exercise</li> <li>d. Ideation exercise</li> <li>e. Validation plan</li> <li>f. Prototype and testing</li> </ul>
5	<b>Theory of Change</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Theory of change purpose and definition</li> <li>b. Benefit of using a theory of change</li> <li>c. Why understanding the problem important for Theory of Change</li> <li>d. Case study 2: ruangguru</li> </ul>
6	<b>Business Strategy and Value Creation</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Models of Social Impact</li> <li>b. Marketing by social enterprise</li> <li>c. Social enterprise performance and effectiveness</li> <li>d. Value allocation and value capture</li> </ul>

# COURSE SYLLABUS

## Second Half

Minggu	Topik
7	<b>Social Impact Measurement</b> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Stakeholder Analysis</li><li>b. Choosing indicators</li><li>c. Calculating Social Return of Investment (SROI)</li></ul>
8	<b>Digital Innovation in Social Entrepreneurship</b> <ul style="list-style-type: none"><li>a. The leverage of digitalisation</li><li>b. Digital communities</li><li>c. Case Study 3: TeamSeas</li><li>d. GenAI and Big Data</li></ul>
9	<b>Emerging Trends and Technological in Social Impact</b> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Exploring the role of technology in social innovation</li><li>b. Social Entrepreneurship in a Global context</li><li>c. Case Study 4: Zipline</li><li>d. The future of work and social entrepreneurship</li></ul>

Minggu	Topik
10	<b>Challenges Faced by Social Entrepreneurs: Financial Constrains</b> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Financial capacity of social enterprises</li><li>b. Identifying sources of funding</li><li>c. Fundraising and financing strategies</li><li>d. Finance and venture capital</li><li>e. Bootstrapping and crowdfunding</li></ul>
11	<b>Challenges Faced by Social Entrepreneurs: Scalability</b> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Resource mobilisation and scalability dilemma'</li><li>b. Scaling strategies for sustainable impact</li><li>d. Pentahelix approach and wider collaborations</li><li>e. Leadership for social change</li></ul>
12	<b>Human Aspects in Social Enterprise</b> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Personality traits of social entrepreneurs</li><li>b. Entrepreneurial leadership</li><li>c. Motivation and drivers of social entrepreneurs</li><li>d. Women social entrepreneurs</li><li>e. Case study 5: Pandawa Group</li></ul>

# ASSESSMENT

- Asesmen dari Mata Kuliah ini terdiri dari 4 (empat) komponen:
  - Quiz (30%): akan ada quiz yang harus Anda jawab di setiap pertemuan (12 buah)
  - UTS (10%): Ujian Tengah Semester berupa pilihan ganda setelah Anda menempuh 6 pertemuan
  - UAS (20%): Ujian Akhir Semester berupa pilihan ganda setelah Anda menyelesaikan seluruh pertemuan
  - Capstone Project (40%): Laporan proyek akhir berupa PowerPoint Slide dan Video Presentasi.

# CAPSTONE PROJECT



# CAPSTONE PROJECT

- Tugas akhir dari Mata Kuliah ini adalah untuk membuat sebuah ide Bisnis sosial yang berkelanjutan (dari sisi lingkungan dan finansial).
- Bentuk laporan akhir berupa Pitch Deck dan video presentasi.
- Panduan selengkapnya akan dimuat dalam sebuah video terpisah.

# CAPSTONE PROJECT

## Minggu 1-2: Inisiasi



Setiap peserta didik dari Mata Kuliah ini akan diminta untuk memilih satu permasalahan sosial untuk dipecahkan melalui sebuah gagasan Bisnis yang *sustainable*.

## Minggu 3-6: Laporan Pengembangan



Pada Tengah semester, peserta didik akan diminta untuk mengumpulkan laporan perkembangan dari kemajuan gagasan bisnis

## Minggu 7-12: Pematangan dan Presentasi



Pada akhir perkuliahan, peserta didik mempresentasikan gagasan Bisnis tersebut melalui sebuah rekaman presentasi berdasarkan panduan dari instruktur.

# SESSION 3/4



# BRAINWRITING TECHNIQUE

# BRAINW EXER

Latihan untuk memilih isu sosial:  
Dalam 10 menit ke depan, tuliskan sebanyak  
mungkin kegunaan dari paperclips



# VIDEO COUNTDOWN 10 MENIT

# DEBRIEF

- Ada berapa kegunaan yang dapat Anda temukan?
  - 1-5
  - 6-10
  - 11-15
  - 16-20
  - 21-30
  - >30
- Seringkali ide-ide yang jenius tidak keluar di awal tetapi di akhir Anda melakukan Brainwriting.
- Mari kita melangkah lebih jauh
  - Di dalam 10 menit berikutnya,
  - Dengan sekuat tenaga
  - Curahkan pikiran Anda untuk menemukan fungsi tambahan dari sebuah atau lebih paperclip.



# VIDEO COUNTDOWN 10 MENIT

# DEBRIEF

- Berapa banyak tambahan fungsi dari paperclip yang Anda temukan?
  - 0
  - 1-3
  - 4-8
  - 9-12
  - 12-15
  - >15
- Apa yang dapat Anda pelajari dari Latihan sederhana ini?
  - Tuliskan di forum diskusi

# SESSION 4/4

# VIDEO PENJELASAN LMS





**TERIMA KASIH**

© 2024

Mata Kuliah ini dikembangkan oleh Wendy Suganda, PhD dan Shelvi, M.M. untuk Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Pertanyaan dan komentar dapat menghubungi:

[w.suganda@unpar.ac.id](mailto:w.suganda@unpar.ac.id)



**LOREM IPSUM DOLOR  
SIT AMET,  
CONSECTETUER  
ADIPISCING ELIT**

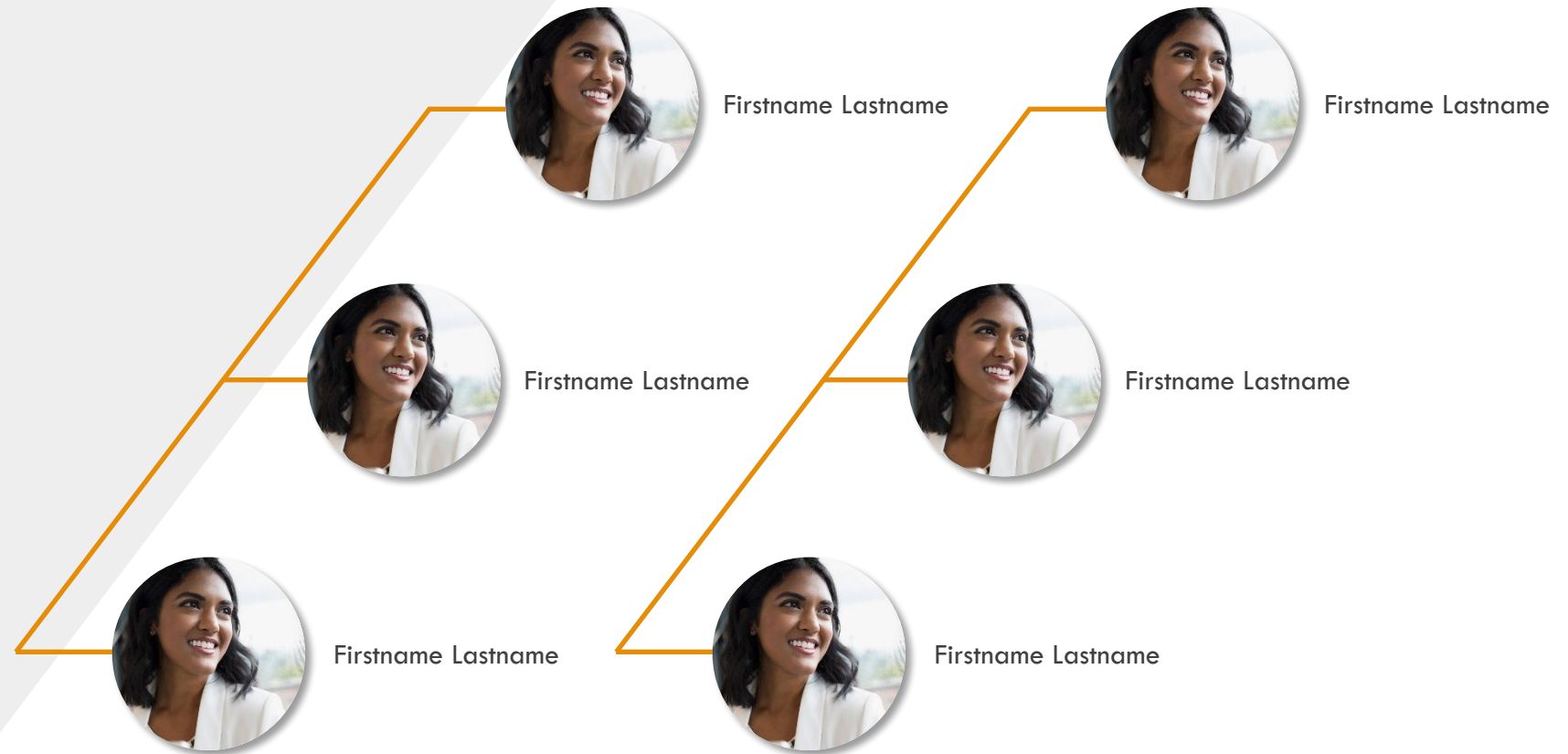
**Lorem ipsum dolor sit  
amet, consectetur  
adipiscing elit.  
Maecenas porttitor  
congue massa.**

# COMPANY TEAM SLIDE



**FIRSTNAME LASTNAME**

Designation | Description

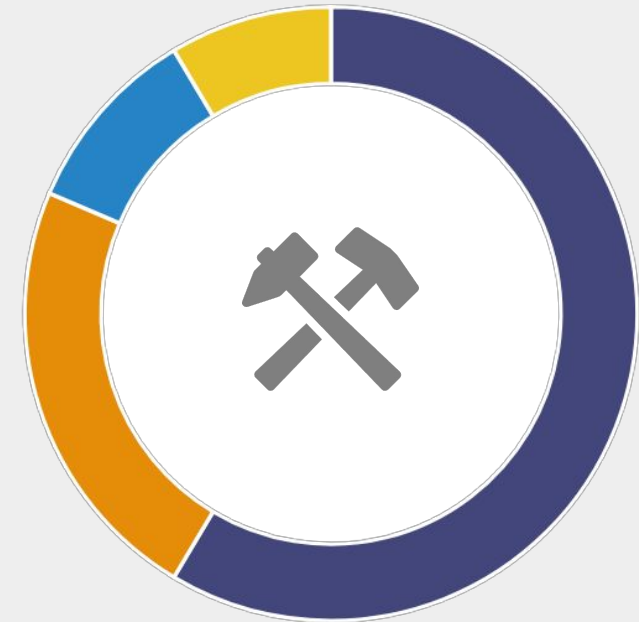


# TABLE

Title	Content	Content	Content	Content
Title	Content	Content	Content	Content
Title	Content	Content	Content	Content
Title	Content	Content	Content	Content
Title	Content	Content	Content	Content
Title	Content	Content	Content	Content

# PIE CHART

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Maecenas porttitor congue massa. Fusce posuere, magna sed pulvinar ultricies, purus lectus malesuada libero, sit amet commodo magna eros quis urna.



■ 1st Qtr ■ 2nd Qtr ■ 3rd Qtr ■ 4th Qtr