



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/03/BP/POB-01/F-02

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Matematika Dikrit	Tanggal	: 20 Oktober 2023
Kode MK	: INF201	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 3	Semester	: 3
	P (Praktik/Praktikum) : 0		
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan
			
(Mohammad Nasucha, S.T., M.Sc., Ph.D.)	(Nur Uddin, Ph.D.)	(Dr. Ida Nurhaida, M.T.)	(Dr. Ir. Lukas B. Sihombing, M.T., MPU., M.ASCE.)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK
	23-INF-CPL-02
	23-INF-CPL-04
	23-INF-CPL-06
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

	23-INF-CPMK-023	Mampu menerapkan literasi, keterampilan abad 21, top 10 skills WEF 2025, serta kemampuan lainnya yang diperoleh melalui program MBKM			
	23-INF-CPMK-042	Mampu menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin			
	23-INF-CPMK-061	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi			
	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)				
	23-INF-SCPMK-0231	Kemampuan menerapkan kemampuan literasi dasar			
	23-INF-SCPMK-0232	Kemampuan menerapkan kompetensi 6C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Colaboration, Character, Citizenship)			
	23-INF-SCPMK-0421	Kemampuan menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin			
	23-INF-SCPMK-0611	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi			
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK				
		23-INF-SCPMK-0231	23-INF-SCPMK-0232	23-INF-SCPMK-0421	23-INF-SCPMK-0611
	23-INF-CPMK-023	√	√		
	23-INF-CPMK-042			√	
	23-INF-CPMK-061				√

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-INF-CPL-02	23-INF-CPMK-023	23-INF-SCPMK-0231	Mampu menerapkan teori dan konsep untuk pemecahan masalah.	partisipasi, unjuk kerja, observasi	25%
23-INF-CPL-02	23-INF-CPMK-023	23-INF-SCPMK-0232	Mampu menerapkan kompetensi 6C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Colaboration, Character, Citizenship) dalam proses pemecahan masalah.	partisipasi, unjuk kerja, observasi	25%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
23-INF-CPL-04	23-INF-CPMK-042	23-INF-SCPMK-0421	Mampu menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin dalam pemecahan masalah.	partisipasi, unjuk kerja, observasi	25%
23-INF-CPL-06	23-INF-CPMK-061	23-INF-SCPMK-0611	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi.	partisipasi, unjuk kerja, observasi	25%
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memfasilitasi dan memandu mahasiswa untuk memahami berbagai teori, konsep, serta metode pemecahan masalah di dalam matematika yang terkait dengan komputasi. Target adalah mahasiswa mampu menerapkan pemahaman tersebut di dalam pemecahan masalah dengan komputasi di berbagai konteks.				
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Kontinyu dan Diskrit 2. Sistem Bilangan 3. Teori Angka 4. Logika Biner pada Bahasa, Perangkat Keras dan Pemrograman 5. Aljabar Boolean 6. Teori Himpunan 7. Kombinasi dan Peluang 8. Rekursi dan Induksi 9. Teori Graf 10. Tree 11. Metode Numerik 				
Pustaka	Utama				
	1. Rosen, Kenneth H (2018), Discrete Mathematics and Its Applications, 8th Edition. McGraw-Hill, Inc.				
	Pendukung				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Hauskrecht, Milos (2023), <i>Mathematical Induction and Recursion (Lecture Material)</i>. University of Pittsburgh. https://people.cs.pitt.edu/~milos/courses/cs441/lectures/Class15.pdf 2. Khurma, Manan (2023), <i>Venn Diagram</i>. CUEMATH. https://www.cuemath.com/algebra/venn-diagram/ 					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:			Perangkat Keras:			
	<ul style="list-style-type: none"> Laptop atau Desktop PC LMS Collabor, MyUPJ (SEVIMA) 						
Dosen Pengampu	Mohammad Nasucha, S.T., M.Sc., Ph.D.						
Mata Kuliah Prasyarat	-						
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	SCPMK	Penilaian dan Bobot					Total Bobot Penilaian
		Latihan Ke-1	Latihan Ke-2	Latihan Ke-3	Tugas Ke-1	Tugas Ke-2	
	partisipasi (studi literasi)	unjuk kerja (diskusi, presentasi)	Ujuk kerja (diskusi, presentasi)	observasi (projek)	observasi (projek)		
	23-INF-SCPMK-0231	5%	5%	5%	5%	5%	25%
	23-INF-SCPMK-0232	5%	5%	5%	5%	5%	25%
	23-INF-SCPMK-0421	5%	5%	5%	5%	5%	25%
	23-INF-SCPMK-0611	5%	5%	5%	5%	5%	25%
Total per penilaian						100%	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	23-INF-SCPMK-0231 Kemampuan menerapkan kemampuan literasi dasar	Mampu menerapkan teori dan konsep untuk pemecahan masalah.	<p>Kriteria penilaian: ketepatan dalam menjelaskan</p> <p>Bentuk penilaian: diskusi, tanya jawab, atau kuis</p>	<p>Bentuk pembelajaran: tatap muka di kelas / lab</p> <p>Metode pembelajaran: ceramah, diskusi, presentasi</p> <p>Estimasi waktu:</p>	-	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian Kontinyu dan Diskrit Pengertian bit dan byte Sistem Bilangan 	7,14%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)		(7)	
				TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'			
2	23-INF-SCPMK-0231 Kemampuan menerapkan kemampuan literasi dasar	Mampu menerapkan teori dan konsep untuk pemecahan masalah.	Kriteria penilaian: ketepatan dalam merakit gerbang logika Bentuk penilaian: praktek merakit gerbang logika	Bentuk pembelajaran: tatap muka di kelas / lab Metode pembelajaran: ceramah, demo, diskusi, latihan pemecahan masalah, presentasi Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Teori Angka - Pengertian dan cakupan topik teori angka - Berbagai teori angka - Teori angka yang terkait dengan komputasi	7,14%
3	23-INF-SCPMK-0231 Kemampuan menerapkan kemampuan literasi dasar	Mampu menerapkan teori dan konsep untuk pemecahan masalah.	Kriteria penilaian: ketepatan dalam merakit gerbang logika Bentuk penilaian: praktek merakit gerbang logika	Bentuk pembelajaran: tatap muka di kelas / lab Metode pembelajaran: ceramah, demo, diskusi, latihan pemecahan masalah, presentasi Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Logika Biner pada Bahasa, Perangkat Keras dan Pemrograman - Analogi logika pada bahasa, perangkat keras, dan pemrograman - Pengertian logika AND, OR, NOT, EXOR, NAND, NOR, dan EXNOR	7,14%
4	23-INF-SCPMK-0232 Kemampuan menerapkan kompetensi 6C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Colaboration, Character, Citizenship) dalam proses pemecahan masalah.	Mampu menerapkan kompetensi 6C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Colaboration, Character, Citizenship) dalam proses pemecahan masalah.	Kriteria penilaian: ketepatan dalam menjelaskan Bentuk penilaian: diskusi, tanya jawab, atau kuis	Bentuk pembelajaran: tatap muka di kelas / lab Metode pembelajaran: ceramah, demo, diskusi, latihan pemecahan masalah, presentasi Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Aljabar Boolean (1) - Tabel kebenaran suatu kasus - Penulisan persamaan Boolean - Pengenalan metode SOP, POS dan peta Karnaugh	7,14%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
5	23-INF-SCPMK-0232 Kemampuan menerapkan kompetensi 6C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Colaboration, Character, Citizenship)	Mampu menerapkan kompetensi 6C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Colaboration, Character, Citizenship) dalam proses pemecahan masalah.	Kriteria penilaian: ketepatan dalam menjelaskan Bentuk penilaian: diskusi, tanya jawab, atau kuis	Bentuk pembelajaran: tatap muka di kelas / lab Metode pembelajaran: ceramah, demo, diskusi, latihan pemecahan masalah, presentasi Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Aljabar Boolean (2) - Tujuan penyederhanaan persamaan / sirkuit logika - Penyederhanaan persamaan / sirkuit logika dengan peta Karnaugh	7,14%
6	23-INF-SCPMK-0232 Kemampuan menerapkan kompetensi 6C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Colaboration, Character, Citizenship) dalam proses pemecahan masalah.	Mampu menerapkan kompetensi 6C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Colaboration, Character, Citizenship) dalam proses pemecahan masalah.	Kriteria penilaian: ketepatan dalam menjelaskan Bentuk penilaian: Diskusi, tanya jawab, atau kuis	Bentuk pembelajaran: tatap muka di kelas / lab Metode pembelajaran: ceramah, demo, diskusi, latihan pemecahan kasus, presentasi Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Teori Himpunan - Berbagai notasi operasi himpunan - Konversi notasi operasi himpunan ke diagram Venn - Konversi diagram Venn ke notasi operasi himpunan	7,14%
7	23-INF-SCPMK-0421 Kemampuan menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin	Mampu menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin dalam pemecahan masalah.	Kriteria penilaian: ketepatan dalam menjelaskan Bentuk penilaian: diskusi, tanya jawab, atau kuis	Bentuk pembelajaran: tatap muka di kelas / lab Metode pembelajaran: ceramah, demo, diskusi, latihan pemecahan kasus, presentasi Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Tinjau ulang materi sesi ke-1 s.d. 6	7,14%
8	Evaluasi Tengah Semester						

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)			(7)	
9	23-INF-SCPMK-0421 Kemampuan menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin	Mampu menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin dalam pemecahan masalah.	Kriteria penilaian: ketepatan dalam menjelaskan Bentuk penilaian: tanya jawab, latihan atau tugas pemrograman	Bentuk pembelajaran: tatap muka di kelas / lab Metode pembelajaran: ceramah, demo, diskusi, latihan pemecahan kasus, presentasi Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Kombinasi dan Peluang - Kombinasi: pengertian dan penyelesaian berbagai kasus - Peluang: pengertian dan penyelesaian berbagai kasus	7,14%
10	23-INF-SCPMK-0421 Kemampuan menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin	Mampu menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin dalam pemecahan masalah.	Kriteria penilaian: ketepatan dalam menjelaskan Bentuk penilaian: tanya jawab, latihan atau tugas pemrograman	Bentuk pembelajaran: tatap muka di kelas / lab Metode pembelajaran: ceramah, demo, diskusi, latihan pemecahan kasus, presentasi Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Rekursi dan Induksi - Pengertian rekursi dan contoh-contohnya - <i>Conjecture</i> atas suatu pola rekursif dan pembuktian kebenaran / ketidakbenarannya dengan metode induksi	7,14%
11	23-INF-SCPMK-0421 Kemampuan menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin	Mampu menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin dalam pemecahan masalah.	Kriteria penilaian: ketepatan dalam menjelaskan Bentuk penilaian: tanya jawab, latihan atau tugas pemrograman	Bentuk pembelajaran: tatap muka di kelas / lab Metode pembelajaran: ceramah, demo, diskusi, proyek Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Teori Graf - Pengertian graf - Elemen-elemen suatu graf - Jenis-jenis graf	7,14%
12	23-INF-SCPMK-0611 Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam pengembangan atau	Kriteria penilaian: ketepatan dalam menjelaskan	Bentuk pembelajaran: tatap muka di kelas / lab Metode pembelajaran:		Tree - Pengertian tree	7,14%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi	implemantasi ilmu pengetahuan dan teknologi.	<u>Bentuk penilaian:</u> tanya jawab, latihan atau tugas pemrograman	ceramah, demo, diskusi, proyek <u>Estimasi waktu:</u> TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		- Elemen-elemen suatu tres - Jenis-jenis tree	
13	23-INF-SCPMK-0611 Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi.	<u>Kriteria penilaian:</u> ketepatan dalam menjelaskan <u>Bentuk penilaian:</u> latihan atau tugas berupa praktek merakit dan memprogram	<u>Bentuk pembelajaran:</u> tatap muka di kelas / lab <u>Metode pembelajaran:</u> ceramah, demo, diskusi, proyek <u>Estimasi waktu:</u> TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Metode Numerik (1) - Pencarian akar-akar, nilai min dan nilai maks suatu persamaan nominal dengan metode numerik	7,14%
14	23-INF-SCPMK-0611 Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi.	<u>Kriteria penilaian:</u> ketepatan dalam menjelaskan <u>Bentuk penilaian:</u> diskusi atau kuis	<u>Bentuk pembelajaran:</u> tatap muka di kelas / lab <u>Metode pembelajaran:</u> ceramah, demo, diskusi, proyek <u>Estimasi waktu:</u> TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Metode Numerik (2) - Penghitungan luas bidang dari objek beraturan dengan integrasi numerik - Penghitungan volume objek beraturan dengan integrasi numerik	7,14%
15	23-INF-SCPMK-0611 Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi.	<u>Kriteria penilaian:</u> ketepatan dalam menjelaskan <u>Bentuk penilaian:</u> Latihan atau tugas berupa praktek pemecahan masalah dengan	<u>Bentuk pembelajaran:</u> tatap muka di kelas / lab <u>Metode pembelajaran:</u> ceramah, demo, diskusi, latihan pemecahan masalah, presentasi <u>Estimasi waktu:</u> TM = 3 x 50'		Tinjau ulang materi sesi ke-9 s.d. 15.	7,14%



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-
01/F-02**

Issue/Revisi : A0

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	<i>Luring</i> (5)	<i>Daring</i> (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)			(7)	
			algoritma dan pemrograman	BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'			
16	Evaluasi Akhir Semester						



**RANCANGAN TUGAS MAHASISWA (RTM)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-
01/F-03**

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Matematika Diskrit	Kode MK	: INF201
Tugas ke	: 1 dan 2	SKS	: 3
Dosen pengampu	: Mohammad Nasucha, S.T., M.Sc., Ph.D.	Semester	: 3

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA	
BENTUK TUGAS	
Praktik - Berkelompok	
JUDUL TUGAS	
Penerapan Teori, Konsep, dan Metode pada Matematika Diskrit untuk Pemecahan Masalah	
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
23-INF-SCPMK-0231 Kemampuan menerapkan kemampuan literasi dasar	
23-INF-SCPMK-0232 Kemampuan menerapkan kompetensi 6C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Colaboration, Character, Citizenship)	
23-INF-SCPMK-0421 Kemampuan menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin	
23-INF-SCPMK-0611 Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi	
DESKRIPSI TUGAS	
Tugas ini merupakan latihan bagi para mahasiswa untuk menerapkan teori, konsep, dan metode yang dipelajari ke dalam pemecahan masalah.	
METODE Pengerjaan Tugas	
Tugas dikerjakan dengan tahapan berikut ini. (1) Studi referensi; mahasiswa mempelajari kembali materi pada sesi ke-1 s.d. sesi saat diberikannya tugas. (2) Identifikasi masalah; mahasiswa mengamati kasus atau masalah pada konteks <i>engineering</i> , edukasi, dll. yang diduga dapat diselesaikan dengan konsep dan metode yang dipelajari pada mata kuliah ini. (3) Pemecahan masalah; mahasiswa merencanakan dan merealisasikan pemecahan masalah tersebut. (4) Penarikan kesimpulan; mahasiswa membuat kesimpulan atau rangkuman dari pelaksanaan proyek ini.	
Tahap (1), (2), (3) dan (4) dilaksanakan secara kolaboratif di dalam kelompok dengan arahan dosen.	
BENTUK DAN FORMAT LUARAN	

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA	
Bentuk Tugas	Tugas ini berbentuk proyek, di mana mahasiswa melakukan studi referensi, identifikasi masalah, pemecahan masalah, dan pengambilan kesimpulan.
Format luaran	Satu video berdurasi 6-8 menit berisi presentasi yang mencakup tahap studi referensi, identifikasi masalah, tahap pemecahan masalah, dan pengambilan kesimpulan.
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN	
	<ol style="list-style-type: none"> akurasi solusi (70%), kesesuaian dengan instruksi (10%), serta bahasa, kesesuaian dengan format yang diminta, dan kerapihan hasil kerja (20%)
JADWAL PELAKSANAAN	
	Tugas ke-1 dilaksanakan pada sesi ke-5 dan 6, tugas ke-2 dilaksanakan pada sesi ke-13 dan 14
LAIN-LAIN	
	Satu kelompok kerja terdiri dari 4-6 mahasiswa atau disesuaikan dengan kondisi kelas.
DAFTAR RUJUKAN	
	<ol style="list-style-type: none"> Rosen, Kenneth H (2018), <i>Discrete Mathematics and Its Applications, 8th Edition</i>. McGraw-Hill, Inc. Materi kuliah

Jenjang/Grade	Angka/Skor	Angka Mutu	Deskripsi / Indikator Kerja
A (Sangat Baik)	A : 90.0 – 100	4	Mahasiswa terlibat sepenuhnya dalam diskusi, bermotivasi tinggi, melakukan persiapan dengan membaca materi sebelumnya, mengajukan gagasan dan pertanyaan substantif serta kritis, juga mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain seraya memperlakukan sesama dengan setara dan adil.
	A- : 80.00 – 89.99	3.7	

B (Baik)	B+ : 75.00 – 79.99	3.3	Mahasiswa terlibat sepenuhnya dalam diskusi, mengajukan gagasan dan pertanyaan substantif serta kritis, juga mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain.
	B : 70.00 – 74.99	3.0	
	B - : 65.00 – 69.99	2.7	
C (Cukup)	C+ : 60.00 - 64.99	2.3	Mahasiswa mengajukan gagasan dan pertanyaan, mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain.
	C : 55.00 – 59.99	2.0	
D (Kurang)	C- : 50.00 – 54.99	1.7	Mahasiswa tidak mengajukan gagasan dan pertanyaan, hanya mendengarkan dan tidak merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain.
	D : 40.00 – 49.99	1	
E (Sangat Kurang / Tidak Lulus)	<40.00	0	Mahasiswa tidak memenuhi kaidah – kaidah yang ditetapkan di atas.