



UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

IDENTITAS MATA KULIAH

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Sks	Workload	Kelompok Matakuliah	Semester	Matakuliah Pra-Syarat	Tanggal Terbit
CRITICAL DAN DESIGN THINKING	MB381	3	135	Pengembangan Keahlian Program Studi (PKPS)	3		2026-02-20 03:53:12

Dibuat Oleh Dosen Pengampu	Diperiksa Oleh TPK Program Studi	Disetujui Oleh Ketua Program Studi
Prof. Dr. H. Agus Rahayu, M.P.	Dr. Bambang Widjajanta, M.M.	Dr. Puspo Dewi Dirgantari, S.Pd., M.T., M.M.

DESKRIPSI MATA KULIAH DAN CPL

Deskripsi Matakuliah	Mata kuliah Critical and Design Thinking mengeksplorasi konsep dan praktik pemikiran kritis dan desain dalam konteks penyelesaian masalah kompleks. Mata kuliah ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menganalisis, mengkaji, dan menyelesaikan masalah dengan pendekatan yang kreatif dan berbasis bukti		
CPL yang dibebankan Pada Matakuliah	1	Mengaplikasikan berpikir HOTS (high order thinking skills), meliputi Communication, Collaboration, Critical thinking, Creative thinking, Computational logic, Compassion dan Civic responsibility dalam menyelesaikan masalah	
	2	Menunjukkan sikap dan perilaku ilmiah , edukatif, dan religius, yang berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan budaya, norma, dan etika akademik.	
	3	Memahami konsep dan kerangka pendidikan bisnis berbasis business edupreneur sesuai dengan tuntutan era revolusi industri 4.0	
	4	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	1	Menunjukkan sikap dan perilaku ilmiah , edukatif, dan religius, yang berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan budaya, norma, dan etika akademik	
	2	Memahami konsep dan kerangka pendidikan bisnis berbasis business edupreneur	
	3	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.	
	4	Mengaplikasikan berpikir HOTS (high order thinking skills), meliputi Communication, Collaboration, Critical thinking, Creative thinking, Computational logic, Compassion dan Civic responsibility dalam menyelesaikan masalah	
Sub-CPMK	1	CPMK - 1	Menunjukkan sikap ilmiah, edukatif, dan etis dalam proses pembelajaran dan kerja kelompok sesuai norma, budaya, dan etika akademik.
	2	CPMK - 2	Memahami konsep dan kerangka critical thinking, problem solving, dan design thinking dalam konteks pendidikan bisnis berbasis business edupreneur.
	3	CPMK - 3	Mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan nyata secara logis dan kritis berdasarkan informasi yang relevan dan empati terhadap pengguna.
	4	CPMK - 3	Merumuskan problem statement secara sistematis dan terukur melalui analisis akar masalah menggunakan alat berpikir kritis.
	5	CPMK - 3	Mengembangkan alternatif solusi yang kreatif dan inovatif berdasarkan karakteristik masalah dengan memperhatikan nilai humaniora.
	6	CPMK - 4	Mengevaluasi dan menentukan solusi terbaik secara rasional dan bertanggung jawab menggunakan kriteria dan metode pengambilan keputusan yang tepat.
	7	CPMK - 4	Mengembangkan, menguji, dan menyempurnakan prototipe solusi melalui proses design thinking yang iteratif dan kolaboratif.

Materi perkuliahan	1	Sikap ilmiah dan etika akademik; konsep dasar critical thinking, problem solving, dan design thinking dalam pendidikan bisnis berbasis business edupreneur.
	2	Konsep masalah dan komponen masalah; jenis-jenis masalah dan implikasinya dalam pemecahan masalah.
	3	Pengumpulan dan pengelolaan informasi; empati dan human-centered thinking dalam memahami masalah.
	4	Konsep, fungsi, dan karakteristik problem statement yang baik.
	5	Analisis akar masalah menggunakan teknik 5 Whys, fishbone diagram, dan reframing.
	6	Konsep creative thinking; teknik ideasi (brainstorming, reverse brainstorming, brainwriting)
	7	Teknik ideasi lanjutan menggunakan metode SCAMPER dan mind mapping.
	8	Konsep dan kriteria evaluasi alternatif solusi.
	9	Metode evaluasi dan pengambilan keputusan: decision matrix, SWOT, dan cost–benefit analysis.
	10	Six Thinking Hats; etika, compassion, dan civic responsibility dalam pengambilan keputusan.
	11	Model pengambilan keputusan: decision checklist, decision tree, dan rational decision-making model.
	12	Force Field Analysis; analisis dampak dan keberlanjutan solusi.
	13	Konsep dan proses prototyping; pengujian dan iterasi solusi berbasis design thinking.
	14	Presentasi solusi dan prototipe; refleksi proses berpikir kritis dan design thinking.
Hasil belajar yang dapat diperagakan/ditunjukkan dengan bukti di akhir perkuliahan *)	Di akhir perkuliahan, mahasiswa mampu menunjukkan sikap ilmiah, etis, dan bertanggung jawab, serta menganalisis dan merumuskan permasalahan nyata secara logis dan kritis, mengembangkan alternatif solusi yang kreatif dan inovatif, mengevaluasi dan menentukan solusi terbaik secara rasional, serta mengembangkan dan mempresentasikan prototipe solusi melalui proses critical thinking dan design thinking yang human-centered, kolaboratif, dan iteratif, dengan memperhatikan nilai humaniora, compassion, dan civic responsibility.	
Strategi Pembelajaran		Case Method
	✓	Team based Project
		Lainnya
Langkah Pembelajaran	Pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan student-centered learning dengan memadukan metode ceramah interaktif, diskusi, studi kasus, dan project-based learning. Proses pembelajaran diawali dengan pengenalan konsep dan kerangka berpikir critical thinking dan design thinking, dilanjutkan dengan kegiatan identifikasi dan analisis permasalahan nyata berbasis empati dan pendekatan human-centered. Mahasiswa kemudian diarahkan untuk merumuskan problem statement, menganalisis akar masalah, serta mengembangkan berbagai alternatif solusi secara kreatif dan kolaboratif. Selanjutnya, mahasiswa melakukan evaluasi dan pengambilan keputusan terhadap alternatif solusi, mengembangkan prototipe, serta melakukan pengujian dan penyempurnaan solusi secara iteratif berdasarkan umpan balik. Pembelajaran diakhiri dengan presentasi hasil, refleksi proses berpikir, serta evaluasi sikap ilmiah, etika akademik, dan tanggung jawab sosial.	
Referensi	1	Koh, Joyce Hwee Ling, (2015), Design Thinking for Education, Springer

2	Moore, Brooke Noel, (2015), Critical Thinking, Mc Graw Hill Education
3	Ananda Sabil Hussein, (2018), Metode design thinking untuk inovasi bisnis, Universitas Brawijaya Press (UB Press)
4	Rahayu, A., Suwatno, Suherman, & Yuliawati, A. K., (2014), Analysis of resources-based education management and its effect on school advantage (Study on Vocational High School), International Journal of Education 7(2).
5	Dirgantari, P. D., Hidayat, Y. M., Nugraheni, R., & Mahphoth, M. H., (2022), Response to COVID-19 pandemic in Indonesia regarding consumer purchasing patterns, ASEAN Journal of Economic and Economic Education (AJEEE).

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	Menunjukkan sikap ilmiah, edukatif, dan etis dalam proses pembelajaran dan kerja kelompok sesuai norma, budaya, dan etika akademik.	Mahasiswa dapat menunjukkan sikap ilmiah dan etika akademik dalam proses pembelajaran dan diskusi	Sikap ilmiah dan etika akademik; konsep dasar critical thinking, problem solving, dan design thinking dalam pendidikan bisnis berbasis business edupreneur.	Observasi	5	Tatap Muka	Tugas Mandiri	2,5	1,2	06-02-2026 09:30
2	Memahami konsep dan kerangka critical thinking, problem solving, dan design thinking dalam konteks pendidikan bisnis berbasis business edupreneur.	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep masalah dan jenis-jenis masalah dalam konteks pemecahan masalah	Konsep masalah dan komponen masalah; jenis-jenis masalah dan implikasinya dalam pemecahan masalah.	Partisipatif	5	Tatap Muka	Tugas Mandiri	2,5	3	27-02-2026 09:30
3	Mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan nyata secara logis dan kritis berdasarkan informasi yang relevan dan empati terhadap pengguna.	Mahasiswa dapat mengidentifikasi informasi dan kebutuhan pengguna untuk memahami permasalahan	Pengumpulan dan pengelolaan informasi; empati dan human-centered thinking dalam memahami masalah.	Uraian	5	Tatap Muka	Tugas Kelompok	2,5	2	20-02-2026 09:30
4	Merumuskan problem statement secara sistematis dan terukur melalui analisis akar masalah menggunakan alat berpikir kritis.	Mahasiswa dapat merumuskan problem statement yang jelas dan terfokus.	Konsep, fungsi, dan karakteristik problem statement yang baik.	Partisipatif	5	Tatap Muka	Tugas Kelompok	2,5	2	27-02-2026 09:30
5	Merumuskan problem statement secara sistematis dan terukur melalui analisis akar masalah menggunakan alat berpikir kritis.	Mahasiswa dapat menganalisis akar masalah secara logis menggunakan alat analisis.	Analisis akar masalah menggunakan teknik 5 Whys, fishbone diagram, dan reframing.	Kinerja	5	Tatap Muka	Tugas Kelompok	2,5	2	06-03-2026 09:30

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)			
6	Mengembangkan alternatif solusi yang kreatif dan inovatif berdasarkan karakteristik masalah dengan memperhatikan nilai humaniora.	Mahasiswa dapat menghasilkan alternatif solusi secara kreatif berdasarkan permasalahan.	Konsep creative thinking; teknik ideasi (brainstorming, reverse brainstorming, brainwriting)	Kinerja	5	Tatap Muka	Tugas Kelompok	2,5	2,3	13-03-2026 09:30
7	Mengembangkan alternatif solusi yang kreatif dan inovatif berdasarkan karakteristik masalah dengan memperhatikan nilai humaniora.	Mahasiswa dapat mengembangkan ide solusi secara sistematis dan terstruktur	Teknik ideasi lanjutan menggunakan metode SCAMPER dan mind mapping.	Kinerja	5	Tatap Muka	Tugas Kelompok	2,5	3	27-03-2026 09:30
8	UTS				15					02-04-2026 09:30
9	Mengevaluasi dan menentukan solusi terbaik secara rasional dan bertanggung jawab menggunakan kriteria dan metode pengambilan keputusan yang tepat.	Mahasiswa dapat mengevaluasi alternatif solusi berdasarkan kriteria yang ditetapkan	Konsep dan kriteria evaluasi alternatif solusi.	Partisipatif	5	Tatap Muka	Tugas Kelompok	2,5	1,2	10-04-2026 09:30
10	Mengevaluasi dan menentukan solusi terbaik secara rasional dan bertanggung jawab menggunakan kriteria dan metode pengambilan keputusan yang tepat.	Mahasiswa dapat menentukan solusi terbaik menggunakan metode pengambilan keputusan	Metode evaluasi dan pengambilan keputusan: decision matrix, SWOT, dan cost-benefit analysis.	Partisipatif	5	Tatap Muka	Tugas Mandiri	2,5	2,3	17-04-2026 09:30

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)			
11	Mengevaluasi dan menentukan solusi terbaik secara rasional dan bertanggung jawab menggunakan kriteria dan metode pengambilan keputusan yang tepat.	Mahasiswa dapat menilai solusi dengan mempertimbangkan aspek etika dan tanggung jawab sosial.	Six Thinking Hats; etika, compassion, dan civic responsibility dalam pengambilan keputusan.	Partisipatif	5	Tatap Muka	Tugas Kelompok	2,5	2,3	24-04-2026 09:30
12	Mengevaluasi dan menentukan solusi terbaik secara rasional dan bertanggung jawab menggunakan kriteria dan metode pengambilan keputusan yang tepat.	Mahasiswa dapat menyusun alur pengambilan keputusan secara sistematis	Model pengambilan keputusan: decision checklist, decision tree, dan rational decision-making model.	Observasi	5	Tatap Muka	Tugas Kelompok	2,5	3	01-05-2026 09:30
13	Mengevaluasi dan menentukan solusi terbaik secara rasional dan bertanggung jawab menggunakan kriteria dan metode pengambilan keputusan yang tepat.	Mahasiswa dapat menganalisis kelayakan dan dampak implementasi solusi	Force Field Analysis; analisis dampak dan keberlanjutan solusi.	Observasi	5	Tatap Muka	Tugas Kelompok	2,5	3	08-05-2026 09:30
14	Mengembangkan, menguji, dan menyempurnakan prototipe solusi melalui proses design thinking yang iteratif dan kolaboratif.	Mahasiswa dapat mengembangkan prototipe solusi sesuai kebutuhan pengguna.	Konsep dan proses prototyping; pengujian dan iterasi solusi berbasis design thinking.	Kinerja	5	Tatap Muka	Tugas Kelompok	2,5	3	15-05-2026 09:30
15	Mengembangkan, menguji, dan menyempurnakan prototipe solusi melalui proses design thinking yang iteratif dan kolaboratif.	Mahasiswa dapat mempresentasikan solusi dan merefleksikan proses berpikir kritis dan design thinking.	Presentasi solusi dan prototipe; refleksi proses berpikir kritis dan design thinking.	Kinerja	5	Tatap Muka	Tugas Kelompok	2,5	3	22-05-2026 09:30

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)			
16	UAS				15					29-05-2026 09:30

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	14 x 150 menit = 2100 menit	14 x 50 menit = 700 menit	14 x 50 menit = 700 menit	3500 menit (58.3 jam)
	Pembelajaran berbasis projek	6 x 150 menit = 900 menit	6 x 50 menit = 300 menit	6 x 50 menit = 300 menit	1500 menit (25.0 jam)
	Diskusi (pembelajaran berbasis kasus)	6 x 150 menit = 900 menit	-x-	6 x 50 menit = 300 menit	1200 menit (20.0 jam)
	JUMLAH				6200 menit (103.3 jam)
PENILAIAN	Penilaian Berkelanjutan				
	Partisipasi Selama Pembelajaran	3 x 50 menit = 150 menit	3 x 40 menit = 120 menit	1 x 40 menit = 40 menit	310 menit (5.2 jam)
	Pengerjaan Proyek	6 x 50 menit = 300 menit	6 x 40 menit = 240 menit	6 x 40 menit = 240 menit	780 menit (13.0 jam)
	Tugas	4 x 50 menit = 200 menit	4 x 40 menit = 160 menit	4 x 40 menit = 160 menit	520 menit (8.7 jam)
	Kuis	2 x 50 menit = 100 menit	2 x 40 menit = 80 menit	1 x 40 menit = 40 menit	220 menit (3.7 jam)
	Formatif				35 menit (0.6 jam)
	Sumatif				35 menit (0.6 jam)
	JUMLAH				1900 menit (31.7 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	CPL-2	CPL-3	CPL-4			
1	Menunjukkan sikap dan perilaku ilmiah , edukatif, dan religius, yang berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan budaya, norma, dan etika akademik					2	5	80% dari keseluruhan mahasiswa mendapat nilai sekurang-kurangnya 80 (skala 100)
2	Memahami konsep dan kerangka pendidikan bisnis berbasis business edupreneur					2	5	80% dari keseluruhan mahasiswa mendapat nilai sekurang-kurangnya 80 (skala 100)
3	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.					3	25	80% dari keseluruhan mahasiswa mendapat nilai sekurang-kurangnya 80 (skala 100)
4	Mengaplikasikan berpikir HOTS (high order thinking skills), meliputi Communication, Collaboration, Critical thinking, Creative thinking, Computational logic, Compassion dan Civic responsibility dalam menyelesaikan masalah					6	35	80% dari keseluruhan mahasiswa mendapat nilai sekurang-kurangnya 80 (skala 100)

RANCANGAN TUGAS KOLABORATIF

JUDUL TUGAS	Design Thinking Project: Analisis Permasalahan dan Perancangan Solusi Inovatif
METODE PEMBELAJARAN	Team based Project
WAKTU	
BOBOT PENILAIAN	20
SUB-CPMK	Mengembangkan, menguji, dan menyempurnakan prototipe solusi melalui proses design thinking yang iteratif dan kolaboratif.

DESKRIPSI TUGAS

Pada tugas Design Thinking Project: Analisis Permasalahan dan Perancangan Solusi Inovatif, mahasiswa bekerja secara berkelompok untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan nyata yang relevan dengan konteks pendidikan, bisnis, atau masyarakat. Mahasiswa menerapkan proses critical thinking dan design thinking secara sistematis dan human-centered, meliputi tahap empati terhadap pengguna, perumusan masalah, analisis akar masalah, pengembangan dan evaluasi alternatif solusi, serta perancangan solusi yang inovatif dan layak diterapkan. Hasil akhir tugas berupa laporan proyek, prototipe solusi, dan presentasi, yang mencerminkan kemampuan mahasiswa dalam berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta bertanggung jawab secara akademik dan sosial.

LANGKAH Pengerjaan Tugas

- 1. Identifikasi Permasalahan dan Empati Pengguna**
Mahasiswa bekerja secara berkelompok untuk mengidentifikasi permasalahan nyata yang relevan dengan konteks pendidikan, bisnis, atau masyarakat. Mahasiswa melakukan proses empati terhadap pengguna untuk memahami kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi, kemudian merumuskan permasalahan secara jelas sebagai dasar perancangan solusi.
- 2. Analisis Masalah dan Perancangan Solusi**
Mahasiswa melakukan analisis akar masalah secara kritis dan sistematis, serta mengembangkan dan mengevaluasi alternatif solusi. Berdasarkan hasil evaluasi, mahasiswa merancang solusi terpilih dalam bentuk prototipe solusi yang inovatif dan layak diterapkan.
- 3. Finalisasi Luaran dan Presentasi**
Mahasiswa menyusun laporan proyek dan melakukan penyempurnaan prototipe solusi. Hasil proyek dipresentasikan sebagai bentuk evaluasi akhir, disertai refleksi terhadap proses penerapan critical thinking dan design thinking.

RINCIAN LUARAN YANG DIHASILKAN

Luaran dari tugas *Design Thinking Project: Analisis Permasalahan dan Perancangan Solusi Inovatif* berupa satu paket hasil kerja kelompok yang terdiri atas laporan proyek tertulis, prototipe solusi, dan presentasi akhir. Laporan proyek memuat proses penerapan critical thinking dan design thinking secara sistematis, meliputi hasil empati terhadap pengguna, perumusan dan analisis permasalahan, pengembangan alternatif solusi, serta justifikasi pemilihan solusi yang dirancang. Prototipe solusi disajikan dalam bentuk visual, model sederhana, atau simulasi yang merepresentasikan ide solusi yang human-centered dan layak diterapkan sesuai konteks permasalahan. Presentasi akhir digunakan untuk menyampaikan hasil proyek secara komunikatif dan kolaboratif, sekaligus menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam berpikir kritis, kreatif, bekerja sama dalam tim, serta bertanggung jawab secara akademik dan sosial.

INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAI

Penilaian tugas *Design Thinking Project: Analisis Permasalahan dan Perancangan Solusi Inovatif* dilakukan berdasarkan beberapa indikator utama yang mencerminkan capaian CPMK. Indikator pertama adalah ketepatan identifikasi dan analisis permasalahan, yang dinilai dari kemampuan mahasiswa dalam menunjukkan empati terhadap pengguna, merumuskan masalah secara jelas, serta menganalisis akar masalah secara logis dan berbasis data. Indikator ini memiliki bobot 25%.

Indikator kedua adalah kualitas proses dan solusi inovatif, yang mencakup kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan alternatif solusi, mengevaluasi kelebihan dan keterbatasan masing-masing alternatif, serta merancang solusi yang kreatif, human-centered, dan layak diterapkan. Indikator ini diberikan bobot 35%.

Indikator ketiga adalah kualitas prototipe dan presentasi, yang dinilai dari kejelasan representasi solusi dalam bentuk prototipe serta kemampuan menyampaikan ide dan hasil proyek secara komunikatif, sistematis, dan persuasif. Indikator ini memiliki bobot 20%.

Indikator keempat adalah kolaborasi dan tanggung jawab akademik, yang mencerminkan partisipasi aktif setiap anggota kelompok, kerja sama tim, kedisiplinan, serta kepatuhan terhadap etika akademik. Indikator ini diberikan bobot 20%.

Secara keseluruhan, tugas dinyatakan tercapai apabila mahasiswa memenuhi kriteria penilaian dengan capaian minimal nilai 80 (skala 100) sesuai standar penilaian mata kuliah.

JADWAL PELAKSANAAN

Keterangan: Jumlah hari pada satu semester adalah $16 \times 7 = 112$ hari. Penerapan Jadwal dapat ditetapkan berdasarkan hitungan hari

Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
----------	-------------------

LAIN-LAIN

DAFTAR RUJUKAN

1. Koh, Joyce Hwee Ling, (2015), *Design Thinking for Education*, Spinger
2. Moore, Brooke Noel, (2015), *Critical Thinking*, Mc Graw Hill Education
3. Ananda Sabil Hussein, (2018), *Metode design thinking untuk inovasi bisnis*, Universitas Brawijaya Press (UB Press)