

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi S1 Teknologi Pendidikan					Kode Dokumen																										
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																	
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																									
Gamifikasi		8620302224		T=2	P=0	ECTS=3.18	5	3 September 2025																									
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																										
							UTARI DEWI																										
Model Pembelajaran	Case Study																																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																
	Matrik CPL - CPMK																																
		CPMK																															
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																
	CPMK	Minggu Ke <table border="1" style="margin-left: 5px;"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> </table>																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																		
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini membahas tentang Sejarah game edukasi. Contoh game edukasi. Garis besar metode pengembangan perangkat lunak (scrum/agile/waterfall). Bekerja sama dalam tim untuk menemukan studi kasus dan membuat rancang bangun game edukasi. Melakukan evaluasi terhadap game edukasi dalam tujuan pelatihan/ pembelajaran. Perkuliahan dilaksanakan dengan cara blended learning. Penilaian dilakukan dengan cara tanya jawab dan tertulis.																																
Pustaka	Utama :																																
	1. Matthew Farber. 2014. Gamify Your Classroom: A Field Guide to Game-based Learning 2. Maureen, Irena, dkk. 2020. Handout Gamifikasi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa 3. Radion, K. 2009. Ultimate Game Design. Yogyakarta: Andi. 4. Yuniar Supardi. 2014. Semua Bisa Menjadi Programmer Android – Case Study . Jakarta: PT Elex Media Komputindo																																
	Pendukung :																																
Dosen Pengampu																																	
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)																										
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																												
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																										
1	Pengenalan animasi dan game	1. Menjelaskan dan memahami mengenai animasi dan game 2. Menjelaskan dan memahami berbagai contoh animasi dan game 3. Menjelaskan dan memahami definisi animasi dan game	Kriteria: 1. Salah = 0 2. Benar = 1	Pendekatan : Saintifik Model : Kooperatif Metode : Diskusi, presentasi 3 X 50			0%																										

2	Memahami sejarah animasi dan game	1. Menjelaskan dan memahami sejarah animasi dan game 2. Menjelaskan dan memahami perkembangan animasi dan game 3. Menjelaskan dan memahami cikal bakal sebuah animasi dan game	Kriteria: 1. benar = 1 2. salah = 0	Pendekatan : Saintifik Metode : Diskusi, tugas Model : Kooperatif 3 X 50			0%
3	Klasifikasi Animasi dan Game	1. Menjelaskan dan memahami klasifikasi animasi dan game berdasarkan genre 2. Menjelaskan dan memahami klasifikasi animasi dan game berdasarkan jenis Platform yang digunakan 3. Menjelaskan dan memahami klasifikasi animasi dan game berdasarkan katagori 4. Tugas : memberikan contoh disertai kelebihan dan kekurangan dari masing – masing klasifikasi	Kriteria: 1. Benar = 1 2. salah = 0	Pendekatan : Saintifik Metode : Diskusi, tugas Model : Kooperatif 3 X 50			0%
4	Membangun Karakter di dalam Game	1. Menjelaskan dan memahami karakter di dalam game 2. Menjelaskan dan memahami contoh karakter di dalam game 3. Menjelaskan teknik membuat karakter game 4. Mendesain karakter game	Kriteria: 1. Benar = 1 2. salah = 0	Pendekatan : Saintifik Metode : Diskusi, tugas Model : Praktek 3 X 50			0%
5	Story Board Game	1. Menjelaskan dan memahami story board game 2. Menjelaskan dan memahami contoh story board game 3. Mendesain story board	Kriteria: 1. Benar = 1 2. Salah = 0	Pendekatan: Saintifik Model: Pembelajaran berbasis masalah Metode: Diskusi, Presentasi, Praktikum 3 X 50			0%
6	Mahasiswa mengetahui teknik dalam permodelan 3D seperti modelling, material, lighting	Game Asset	Kriteria: 1. Benar = 1 2. Salah = 0	Pendekatan: Saintifik Model: Pembelajaran berbasis masalah Metode: Diskusi, Presentasi, Praktikum 3 X 50			0%
7	Tool membuat game	1. Menjelaskan dan memahami tool untuk membuat game 2. Menjelaskan dan memahami contoh tool untuk membuat game 3. Menjelaskan dan memahami kelebihan dan kekurangan berbagai tool untuk membuat game 4. Tugas : menentukan tool untuk membangun sebuah game	Kriteria: 1. Benar = 1 2. salah = 0	Pendekatan: Saintifik Model: Pembelajaran berbasis masalah Metode: Diskusi, Presentasi, Praktikum 3 X 50			0%

8	UTS			3 X 50			0%
9	Graphics game	1. Menjelaskan dan memahami graphics di dalam game 2. Menjelaskan dan memahami contoh graphics di dalam game 3. Menjelaskan dan memahami grafis 2D di dalam game 4. Menjelaskan dan memahami grafis 3D di dalam game 5. Merancang grafis di dalam project game	Kriteria: 1. Benar = 1 2. Salah = 0	Pendekatan : SaintifikMetode : Diskusi, TugasModel : KooperatifProject Based Learning 3 X 50			0%
10	Collision Detection	1. Menjelaskan dan memahami collision detection di dalam game 2. Menjelaskan dan memahami contoh collision detection 3. Merancang space portioning 4. Merancang Bounding Boxes 5. Merancang Bounding Spheres	Kriteria: 1. Benar = 1 2. Salah = 0	Pendekatan : SaintifikMetode : Diskusi, TugasModel : PraktekProject Based Learning 3 X 50			0%
11	Input Handling Game	1. Menjelaskan dan memahami input handling di dalam game 2. Menjelaskan dan memahami contoh input handling 3. Memanfaatkan berbagai jenis input handling	Kriteria: Benar = 1 Salah = 0	Project Based Learning 3 X 50			0%
12	Audio Game	1. Menjelaskan dan memahami audio di dalam game 2. Menjelaskan dan memahami contoh audio 3. Memahami berbagai format audio yang digunakan dalam game 4. Memanfaatkan berbagai teknik audio dalam pembuatan game	Kriteria: 1. Benar = 1 2. Salah = 0	Pendekatan : SaintifikMetode : Diskusi, TugasModel : PraktekProject Based Learning 3 X 50			0%
13	AI Game	1. Menjelaskan dan memahami AI di dalam game 2. Memahami jenis – jenis AI yang digunakan dalam game 3. Memahami pemanfaatan AI untuk menghasilkan game yang responsive 4. Mampu menggunakan AI untuk menghasilkan intelligent behaviors pada npc	Kriteria: 1. Benar = 1 2. Salah = 0	Pendekatan : SaintifikMetode : Diskusi, TugasModel : PraktekProject Based Learning 3 X 50			0%

14	Scripting Game	1. Menjelaskan dan memahami scripting di dalam game 2. Memahami fungsi Microsoft.Net sebagai perantara C# dan Unity 3. Mereview C# 4. Mengimplementasi C# pada Unity untuk pembuatan game	Kriteria: 1. Benar = 1 2. Salah = 0	Pendekatan : SaintifikMetode : Diskusi, TugasModel : PraktekProject Based Learning 3 X 50			0%
15	GUI Game	1. Menjelaskan dan memahami tentang GUI game 2. Memahami berbagai jenis GUI game 3. Mampu membangun GUI game	Kriteria: Benar = 1 Salah = 0	Project Based Learning 3 X 50			0%
16	UAS	UAS		2 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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-CPMK 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. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk 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.