

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Vokasi Program Studi D4 Rekayasa Multimedia Edukasi Digital						Kode Dokumen								
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER															
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan								
Pengembangan Game Edukasi	9035403025	Mata Kuliah Wajib	T=3	P=0	ECTS=4.77	7	30 Juli 2026								
OTORISASI	Pengembang RPS	Program Studi	Koordinator RMK			Koordinator Program Studi									
	Endah Laelatul Fitri, S.pd., M.Pd.		Endah Laelatul Fitri, S.pd., M.Pd.			NANDA NINI ANGGALIH									
Model Pembelajaran	Project Based Learning														
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK														
	CPL-7	Mampu menganalisis peluang dan mengembangkan usaha multimedia edukasi digital													
	CPL-8	Mampu melakukan evaluasi diri dan bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya													
	CPL-9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi													
	CPL-10	Mampu mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan di bidang rekayasa multimedia edukasi digital													
	CPL-11	Mampu merancang dan mengembangkan produk multimedia edukasi digital													
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)														
	Matrik CPL - CPMK														
		CPMK	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11								
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)														
		CPMK	Minggu Ke 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16												
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Pengembangan Game Edukasi membahas konsep, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi game berbasis pembelajaran digital. Mahasiswa mempelajari tahapan pengembangan game edukasi mulai dari analisis kebutuhan pembelajaran, penyusunan game concept, game mechanics, level design, storytelling, desain visual, integrasi multimedia, hingga implementasi game menggunakan game engine. Mata kuliah ini juga menekankan penerapan instructional design, gamifikasi, user experience, dan evaluasi efektivitas game edukasi untuk menghasilkan produk game yang menarik, interaktif, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.														
Pustaka	Utama :	- Fullerton, T. (2024). Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games (5th ed.). CRC Press. - Schell, J. (2020). The art of game design: A book of lenses (3rd ed.). CRC Press. - Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. MIT Press. - Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning (3rd ed.). Cambridge University Press. - Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning (5th ed.). Wiley.													
	Pendukung :														

1. Whitton, N. (2014). Digital games and learning: Research and theory. Routledge. 2. Prensky, M. (2007). Digital game-based learning. Paragon House. 3. Adams, E. (2021). Fundamentals of game design (4th ed.). New Riders. 4. Rabin, S. (2021). Introduction to game development (3rd ed.). CRC Press. 5. Munir. (2022). Multimedia: Konsep & aplikasi dalam pendidikan. Alfabeta.							
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.