



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Pendidikan Teknologi Informasi

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan										
Pemrograman Game	8320703061		T=3	P=0	ECTS=4.77	5	22 November 2024										
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi											
			Drs. Bambang Sujatmiko, M.T.											
Model Pembelajaran	Project Based Learning																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	CPL-8	Menguasai konsep dan implementasi dalam mengembangkan rekayasa perangkat lunak, permainan, multimedia cerdas, dan teknik komputer jaringan.															
	CPL-13	Mampu mengembangkan produk pendidikan atau sumber belajar yang inovatif dengan menggunakan strategi berbasis desain ilmiah untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan TIK.															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
	Matrik CPL - CPMK																
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 33%;">CPMK</td> <td style="width: 33%;">CPL-8</td> <td style="width: 33%;">CPL-13</td> </tr> </table>			CPMK	CPL-8	CPL-13											
CPMK	CPL-8	CPL-13															
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 ini merupakan pembelajaran dan pemahaman tentang pengembangan game yang meliputi pengertian, konsep, desain, dan implementasi dalam bidang pendidikan. Aplikasi pendukung yang digunakan dalam proses belajar mengajar menggunakan Flash, Unity dan Blender.																
Pustaka	Utama :																
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Novak, Jeannie. 2012. Game Development Essentials: An Introduction, Third Edition. Delmar, Cengage Learning. USA 2. Chronister, James. 2011. Blender Basics Classroom Tutorial Book 4th Edition 3. Blackman, Sue. Beginning 3D Game Development with Unity 4 Second Edition. Apress 4. www.blender.org 5. http://unity3d.com 6. www.youtube.com 																
	Pendukung :																
Dosen Pengampu	I Gusti Lanang Putra Eka Prisma, S.Kom., M.Kom. Bonda Sisepahputra, M. Kom.																
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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			Kriteria: 1. Partisipasi = 20% 2. Tugas = 30% 3. UTS = 20% 4. UAS = 30%	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50			0%										
2	Mahasiswa dapat menjelaskan fungsi dari Transformasi geometri pada object	1. Kemampuan mahasiswa memahami 2. Keaktifan mahasiswa dalam diskusi	Kriteria: 1. Partisipasi = 20% 2. Tugas = 30% 3. UTS = 20% 4. UAS = 30%	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50			0%										

3	Mahasiswa mampu memahami platforms dan player modes	1.Mahasiswa dapat menjelaskan:Platform game 2.Player modes	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50			0%
4	Mahasiswa mampu memahami goals dan genres	1.Mahasiswa dapat menjelaskan:Tujuan pembuatan game 2.Jenis genre game	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50			0%
5	Mahasiswa mampu memahami domain pengguna game	1.Mahasiswa dapat menjelaskan:Motivasi pemain 2.Demografi pemain	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50			0%
6	Mahasiswa mampu memahami pembuatan story dan character	1.Mahasiswa dapat menjelaskan:Story development 2.Character developmnet	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50			0%
7	Mahasiswa mampu memahami aturan permainan	Mahasiswa dapat menjelaskan: 1. Pembuatan aturan permainan 2. Pembuatan dokumentasi permainan	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50			0%
8	Mahasiswa mampu memahami desain level	1.Mahasiswa dapat menjelaskan:structure 2.time 3.space	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50			0%
9	Mahasiswa mampu memahami desain interface	1.Mahasiswa dapat menjelaskan:Tipe interface 2.Fitur game 3.Usability	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50			0%
10	Mahasiswa mampu memahami format dan jenis audio dalam game	1.Mahasiswa dapat menjelaskan:Sound effect 2.Voiceover 3.Music	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50			0%
11	Mahasiswa mampu memahami peranan tim dalam pengembangan game	1.Mahasiswa dapat menjelaskan:Company roles 2.Team roles 3.Tools	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50			0%

12	Mahasiswa mampu memahami tahapan dalam pengembangan game	1.Mahasiswa dapat menjelaskan:Development phases 2.Management	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50		0%
13	Mahasiswa mampu memahami konsep marketing	1.Mahasiswa dapat menjelaskan:advertising 2.public relation 3.promotion 4.sales	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50		0%
14	Mahasiswa mampu memahami konsep customer support	Mahasiswa dapat menjelaskan: 1. Official web site 2. Tutorial 3. Social networking 4. Blog	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50		0%
15	Mahasiswa mampu memahami konsep customer support	Mahasiswa dapat menjelaskan: 1. Official web site 2. Tutorial 3. Social networking 4. Blog	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Model: Problem Based Learning Metode: Presentasi 3 X 50		0%
16	UAS			3 X 50		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 prodinya 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktikum Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.