

	FAKULTAS TEKNIK		
	UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
	RPP MANAJEMEN PENDIDIKAN		
	Semester 3	Game	2 x 50 Menit
RPP/EKO/MDK221/15	Revisi : 00	Tgl : 21 Juni 2010	Hal 1 dari 2

MATA KULIAH : Manajemen Pendidikan

KODE MATA KULIAH : MDK 221

JURUSAN/PRODI : Pendidikan Teknik Elektro

SEMESTER : 3

PERTEMUAN KE- : 15

ALOKASI WAKTU : 2 x 50 Menit

KOMPETENSI : Konsep Game

SUB KOMPETENSI : 1. Pengenalan game pada proses training.
2. Fungsi game pada pelatihan/training.

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

1. Mampu menganalisa fungsi game pada proses pelatihan.
2. Mampu menerapkan game pada perencanaan proses pelatihan.

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- a. Mahasiswa mampu menganalisa fungsi game pada proses pelatihan.
- b. Mahasiswa mampu menerapkan game pada perencanaan proses pelatihan.

II. MATERI AJAR

Prinsip-prinsip training needs assesment.

III. METODE PEMBELAJARAN

- a. Dosen memberikan sebuah contoh game untuk dipecahkan bersama.
- b. Tanya jawab interaktif antara dosen dengan mahasiswa.
- c. Mahasiswa diberi penugasan dalam memecahkan sebuah kasus teka-teki (sebuah game).

IV. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

- a. Kegiatan awal (2 x 25 menit)
 1. Salam pembuka.
 2. Menyampaikan materi awal.
- b. Kegiatan inti (2 x 45 menit)
 1. Pengenalan prinsip-prinsip game.

Dibuat oleh :	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh :
---------------	--	------------------

	FAKULTAS TEKNIK		
	UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
	RPP MANAJEMEN PENDIDIKAN		
	Semester 3	Game	2 x 50 Menit
RPP/EKO/MDK221/15	Revisi : 00	Tgl : 21 Juni 2010	Hal 2 dari 2

2. Menjelaskan fungsi game pada proses pelatihan/training.
3. Memberikan contoh game kepada mahasiswa, untuk didiskusikan bersama.
(misalnya teka-teki, cerita tebak-an, dll)

c. Penutup (30 menit)

V. ALAT/BAHAN AJAR

- a. OHP.
- b. Whiteboard.
- c. LCD viewer.

VI. SUMBER BELAJAR/REFERENSI

- a. I Gusli Ambar Yuvvana, (1990) Team Work Hut I ding. Lembaga pengembangan sumber daya manusia : mPu Nala, Yogyakarta.
- b. Dwiyono Iriyanto. (2002). How to Manage Trouble Maker, makalah disampaikan pelatihan pengembangan SDM 19 Oktober 2002 di Hotel Garuda Yogyakarta.
- c. Sudarno T. Suaib (2002). Management Skill & Followership untuk Supervisor. Makalah disampaikan pada pelatihan supervisor baru di Hotel Wisata Internasional Jakarta.

VII. PENILAIAN

Penilaian diambil dari tingkat keaktifan / partisipasi mahasiswa.

Dibuat oleh :	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa oleh :
---------------	--	------------------