

Perancangan Microlearning Berbasis Gamifikasi pada Sistem E-Learning dengan Menggunakan ADDIE Model = Gamification-Based Microlearning Design in E-Learning Systems Using ADDIE Model

Nasution, Eloni Flowita, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20518215&lokasi=lokal>

Abstrak

Pendidikan berperan sebagai hal yang penting dan signifikan dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Namun, pendidikan di Indonesia kini masih jauh dari kata optimal yang dapat memenuhi kebutuhan dan permintaan industri. Tidak terbatas pada rendahnya kualitas sumber daya manusia di Indonesia, pandemi COVID 19 terjadi dan menyebabkan adanya adaptasi sistem pembelajaran e-learning yang memicu terjadinya fenomena learning loss, yang tentunya menjadi ancaman terhadap kualitas sumber daya manusia jika dibiarkan begitu saja. Hingga saat ini, hal tersebut ditanggulangi dengan penggunaan kursus daring sebagai komplemen pendidikan formal. Akan tetapi, penerapan kursus daring masih memiliki tingkat penyelesaian yang rendah dikarenakan kurangnya keterlibatan dan motivasi pengguna dalam menyelesaikan kursus. Oleh karena itu, diperlukan strategi baru dalam merancang metode belajar untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut. Pengembangan model microlearning berbasis gamifikasi pada penelitian ini berfungsi sebagai objek penelitian untuk selanjutnya dapat dievaluasi pengaruhnya terhadap efektivitas belajar. Penelitian ini akan mengevaluasi pengaruh penerapan microlearning berbasis gamifikasi terhadap empat aspek: pemahaman materi, keterampilan, pemenuhan kebutuhan intrinsik, serta keterlibatan. Hal ini dilakukan untuk dapat menyusun rekomendasi metode belajar microlearning berbasis gamifikasi yang dapat mengoptimalkan efektivitas belajar dalam lingkungan belajar digital.

.....

Education plays an important and significant role in improving the quality of human resources. However, education in Indonesia is still far from optimal in meeting the needs and demands of the industry. Not limited to the low quality of human resources in Indonesia, the COVID-19 pandemic occurred and caused an adaptation of the e-learning system which triggered the phenomenon of learning loss, which would certainly be a threat to the quality of human resources if ignored. Until now, this problem is handled using online courses as a complement to formal education. However, the implementation of online courses still lacking because it has a low completion rate due to the low of user engagement and motivation in completing the course. Therefore, a new strategy is needed in designing learning methods to overcome these problems. The development of a gamification-based microlearning model in this study serves as an object of research for further evaluation of its effect on learning effectiveness. This study will evaluate the effect of implementing gamification-based microlearning on four aspects of learning effectiveness: material understanding, skills, intrinsic needs fulfillment, and engagement. This is intended to develop recommendations for gamification-based microlearning learning methods in a digital learning environment.