

Pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran kognitif manajemen proyek melalui simulasi permainan serius berdasarkan project management body of knowledge = Cognitive learning evaluation instrument development trough serious simaluation game based on project management body of knowledge

Dyasrenny Tiara Putri, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20444427&lokasi=lokal>

Abstrak

Meningkatnya jumlah industri dan sistem berbasis proyek meningkatkan kebutuhan tenaga profesional yang dapat mengatur proyek dengan baik. Untuk menjadi manajer proyek yang baik dibutuhkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah secara signifikan dan dapat mengembangkan pengetahuan secara terus menerus. Kemampuan tersebut membutuhkan pengalaman yang belum dapat dipelajari pada pembelajaran secara konvensional dikelas. Serious simulation game dipercaya dapat memberikan hasil experienced-learning yang lebih baik dibanding pembelajarn konvensional. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk memberikan alternatif evaluasi melalui kasus Project Management Game berdasarkan poin pembelajaran pada PMBOK. Evaluasi yang diterapkan menggunkan fase pembelajaran kognitif Bloom's Taxonomy dengan PMG sebagai alat pembelajaran utama dan pembelajaran konvensional dikelas sebagai kontrol. Evaluasi menghasilkan instrumen evaluasi yang valid dan dapat dipercaya yang dapat menjadi dasar poin pembelajaran untuk mengembangkan permainan manajemen proyek lain atau untuk mendapatkan perbaikan pembelajaran dari sudut pembelajaran kognitif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PMG lebih baik digunakan untuk memberikan practical-skill menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan pada Bloom's Taxonomy dan dapat menjadi cara alternatif belajar Manajemen Proyek.

.....

The increasing amount of industry and the project based system drives the need of professional that can handle and manage projects well. A good project manager need a significant ability to solve that problem and can develop the knowledge continously. That ability need more skill experiences that can't be learned from the traditional learning method in the class, so does the industrial engineer that originally develop to have such things. The use of serious game for knowledge transfer especially in the classroom is believed to be better than traditional lecturing. Therefore, this paper aims to provide an alternative way to evaluate these through a project management game case study based on the learning points from PMBOK. The evaluation will be developed using the Bloom's Taxonomy learning phase through Project Management Game as the main learning media and class learning method as a control. The evaluation resulting a valid and reliable evaluation instrument that can be a learning point base to develop another project management game or to get a learning improvement from cognitive point of view. The result indicates that PMG is better used to give practical skill analyze, evaluate, and create on Bloom's Taxonomy Level and can be an alternative way of learning Project Management.