

Pengembangan model evaluation mechanics sebagai landasan penciptaan instrumen evaluasi pembelajaran kognitif menggunakan serious simulation game: study kasus operation management game = Development of evaluation mechanics as the foundation of evaluation instrument creation for cognitive learning using serious simulation game: studi case operation management game

Rangga Mahesa Putera, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20465881&lokasi=lokal>

Abstrak

Perkembangan Permainan Simulasi Serius sebagai media pembelajaran semakin meningkat dengan pesat seiring dengan banyaknya penelitian yang membuktikan efektivitas permainan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam teori dan konsep yang kompleks sekaligus memberikan sebuah pengalaman yang tidak bisa diperoleh dengan hanya belajar di kelas. Sebuah permainan simulasi serius terdiri dari mekanika-mekanika yang saling terkait satu sama lain yang membentuk sebuah hubungan yang menciptakan dampak pedagogik yang dapat menyampaikan nilai-nilai pengetahuan yang harus dievaluasi menggunakan instrumen yang tepat.

Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan kerangka kerja dalam menciptakan instrumen yang paling sesuai untuk semua jenis permainan simulasi serius dengan mengelompokkan mekanika permainan dan pembelajaran ke dalam hierarki Taksonomi Bloom dan menghasilkan instrumen dengan memberikan pilihan pertanyaan untuk menciptakan evaluasi yang paling tepat. Alat evaluasi yang dibuat oleh kerangka kerja ini diharapkan dapat menjadi alat ukur yang andal dan valid dari para pemain untuk memahami nilai pembelajaran yang terdapat dalam permainan. Dalam makalah ini, kerangka kerja diterapkan pada Operation Management Game sebagai studi kasus.

.....

The development of Serious Simulation Game as supporting media in education is raising since it has been scientifically proven as an effective way to elevate the quality of understanding complex information also giving a skill experience in manner. A game with education purpose consists of mechanics that are integrated to deliver knowledge and concepts which should be evaluated with proper instruments to measure the effectiveness of knowledge and skill transfer process through the game.

This research aims to provide a model framework in creating the most suitable instrument for any types of Serious Simulation Game by clustering the Game and Learning Mechanics into the hierarchy of Bloom's Taxonomy and generating the instrument by giving options of questions to create the most appropriate evaluation which is given the name as "Evaluation Mechanics". The model consists of verified methods of game analysis and evaluation creation. The evaluation instrument created by this framework is expected to be a reliable and valid measurement tools of the players understanding of the learning values contained in the game. In this paper, the framework is applied to Operation Management Game, a serious simulation game which is focusing on strategic planning in a simple production system, as the study case.