

Pengembangan prototipe kelas online writing dalam Learning Management System menggunakan Gamifikasi dan kerangka kerja Community of Inquiry = Designing an online writing class prototype in a Learning Management System using Gamification and Community of Inquiry framework

Ahmad Anshari, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920526646&lokasi=lokal>

Abstrak

Sistem manajemen pembelajaran adalah platform yang mendukung proses pembelajaran bersifat online. Salah satu mata pelajaran yang bisa diterapkan dalam sistem manajemen pembelajaran adalah pembelajaran Bahasa Inggris. Mata pelajaran Bahasa Inggris meliputi empat keterampilan, yaitu listening, speaking, reading dan writing. Salah satu permasalahan dalam online writing adalah kurangnya fitur yang dapat meningkatkan keterlibatan pengguna. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan prototipe kelas online writing menggunakan metode Gamifikasi dan kerangka kerja Community of Inquiry (CoI) untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Penelitian ini menggunakan metodologi hybrid, yaitu gabungan antara User-Centered Design (UCD) dengan Design Science Research (DSR) yang bertujuan untuk menghasilkan prototipe berbasis kebutuhan pengguna. Penelitian ini memiliki enam tahapan, yaitu spesifikasi konteks penelitian, spesifikasi kebutuhan, desain & pengembangan, demonstrasi, evaluasi, dan komunikasi. Hasil menunjukkan bahwa dari 42 responden, nilai rata-rata pengujian System Usability Scale (SUS) mencapai 81.72% dari batas minimal 68%, sedangkan nilai akhir User Engagement Questionnaire (UEQ) mencapai tingkat excellent dengan nilai kritikal kurang dari 2. Terlepas dari suksesnya penelitian ini, peneliti menemukan beberapa kekurangan pada penelitian ini, yaitu kurangnya analisis terkait penerapan kerangka kerja Community of Inquiry secara keseluruhan pada siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Maka dari itu, peneliti menyarankan penelitian kedepannya berfokus pada pengaruh penerapan kerangka kerja CoI secara keseluruhan terhadap kualitas diskusi siswa Sekolah Menengah Pertama.

.....Learning management system (LMS) is a platform that supports online learning processes. One of the subjects that can be applied in the LMS is learning English language. English subjects cover four skills, namely listening, speaking, reading and writing. One of the problems in online writing is the lack of features that can increase user engagement. Therefore, this study aims to design an online writing class prototype using gamification and community of inquiry (CoI) framework methods to increase user engagement. This research uses a hybrid methodology, which is a combination of User-Centered Design (UCD) with Design Science Research (DSR) which aims to produce prototypes based on user needs. This research has six stages, namely research context specification, requirement specification, design & development, demonstration, evaluation and communication. The results show that from 42 respondents, the average value of System Usability Scale (SUS) testing reached 81.72% from the minimum limit of 68%, meanwhile the final User Engagement Questionnaire (UEQ) score reached the excellent level with a critical score of less than 2. Despite the success of this study, the researcher found several shortcomings in this study, namely the lack of analysis related to the overall application of Community of Inquiry framework towards Junior High School Students. Therefore, the researcher recommends that future research focuses on the effect of the overall implementation of COI framework on the quality of discussion among Junior High School Students.