

Designing a Learning Platform to Increase Driver's Awareness Toward Safe Driving = Perancangan Platform Pembelajaran untuk Meningkatkan Kesadaran Pengemudi Terhadap Keselamatan Berkendara

Nabiel Hanafi, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920545053&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang platform pembelajaran guna meningkatkan kesadaran pengemudi terhadap mengemudi yang aman. Latar belakang mengacu pada masalah kecelakaan lalu lintas di Indonesia, di mana faktor manusia berperan signifikan. Metodologi melibatkan penggunaan platform pembelajaran berbasis gamifikasi melalui WordPress, ditingkatkan dengan plugin LearnDash, H5P, dan GamiPress. Penelitian melibatkan mahasiswa Teknik Industri Universitas Indonesia (angkatan 2020-2022) untuk menguji platform. Data dikumpulkan melalui pre-test, post-test, dan kuesioner kepuasan pengguna. Pengolahan data menggunakan analisis statistik SPSS untuk mengevaluasi dampak intervensi. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam skor post-test dibandingkan pre-test, menandakan efektivitas pembelajaran berbasis gamifikasi. Tantangan teknis seperti kesalahan pada LearnDash mempengaruhi pengalaman pengguna, dan variasi preferensi pengguna menyoroti kebutuhan akan jalur pembelajaran yang dipersonalisasi. Studi ini menyimpulkan bahwa platform microlearning berbasis gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar dan kesadaran pengemudi secara signifikan, meskipun penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan beragam disarankan untuk validasi temuan.

.....This study aims to design a learning platform to increase driver awareness toward safe driving. The background highlights the critical issue of traffic accidents, particularly in Indonesia, where human factors play a significant role in these incidents. The methodology involves using a gamified learning platform implemented through WordPress and enhanced with LearnDash, H5P, and GamiPress plugins. The study engaged Industrial Engineering students from the University of Indonesia (2020-2022 cohorts) to test the platform. Data were collected through pre-tests, post-tests, and user satisfaction questionnaires. Data processing involved statistical analysis using SPSS to evaluate the impact of the intervention. The results showed a significant improvement in post-test scores compared to pre-test scores, indicating the effectiveness of the gamified learning approach. Technical challenges were encountered, such as errors in LearnDash, which affected the user experience. Additionally, variability in user preferences highlighted the need for personalized learning paths. The study concludes that gamified microlearning platforms can significantly enhance learning outcomes and driver awareness, though further research with larger and more diverse samples is recommended to validate these findings.