

ABSTRAK

Implementasi Gamifikasi pada Learning Management System Linsafe Lembaga Pelatihan Kursus Adiputra Purwokerto Berbasis Website

Oleh:

Dani Azka Faz (20104024)

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan gamifikasi pada *Learning Management System (LMS)* berbasis *website* Lembaga Pelatihan Kursus Adiputra Purwokerto untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus dengan partisipan peserta kursus Lembaga Pelatihan Kursus Adiputra di Purwokerto. Saat melakukan penelitian, ditemukan masalah bahwa peserta kursus belum memahami berbagai materi terkait pembelajaran di *LPK* karena metode pembelajaran yang berjalan masih kurang efektif. Oleh karena itu, adanya penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman peserta kursus dalam memahami materi lalu lintas sehingga dapat meningkatkan kepatuhan berlalu lintas. Berdasarkan masalah-masalah tersebut, peneliti ingin mengimplementasikan gamifikasi pada Learning Management System Linsafe di Lembaga Pelatihan Kursus Adiputra Purwokerto berbasis website. Di harapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan pendidikan berbasis teknologi dan pemanfaatan Learning. Dari hasil pengujian *usability* yang dilakukan pada website Learning Management System Linsafe di Lembaga Pelatihan Kursus Adiputra Purwokerto sudah mendapatkan model website *LMS* yang bernilai guna baik. Hal ini sesuai dengan hasil yang didapat dari evaluasi yaitu nilai efektivitas dengan perhitungan completion rate sebesar 100%, nilai efisiensi dengan perhitungan Overall Relative Efficiency sebesar 100%, dan nilai kegunaan dengan perhitungan system usability scale sebesar 75.53.

Kata kunci: *Gamifikasi, Learning Management System, Lembaga Pelatihan Kursus, Linsafe*