

KONSEP GAMIFIKASI

PELAJARAN PRAKTEK - PT PLN PANDAAN

MEDIA YANG DIGUNAKAN

Virtual reality - Oculus
Personal computer / laptop - Windows based

METODE INTERAKSI

Point and Click (Tunjuk dan Pilih)

Metode interaksi ini cukup mudah dimengerti dan diikuti oleh peserta, baik untuk peserta yang baru mengenal virtual reality atau yang sudah pengalaman. Dengan metode ini peserta diharapkan dapat menunjuk dan memilih pilihan-pilihan sesuai dengan urutan yang benar dan SOP yang ada.



METODE PEMBELAJARAN

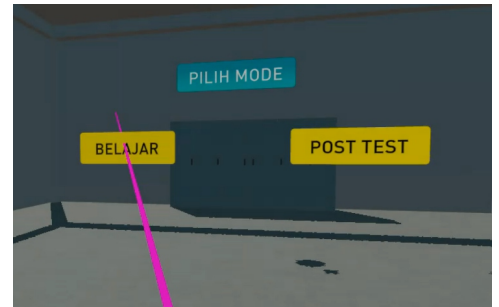
Interaktif atau 2 arah, dimana peserta tidak hanya menerima materi pembelajaran tetapi juga dapat diuji hasil pembelajaran tersebut melalui ujian dan penilaian.

Mode Belajar

Dalam mode belajar materi disampaikan dalam serangkaian langkah serta pilihan, dan peserta diarahkan oleh aplikasi untuk memilih pilihan yang benar hingga akhir materi.

Mode Ujian

Dalam mode ujian materi uji disampaikan dalam bentuk yang sama dengan mode belajar, tetapi peserta diharapkan dapat memilih pilihan yang benar tanpa ada arahan dari aplikasi. Penilaian dihitung berdasarkan jumlah pilihan yang benar, dan peserta dinyatakan lulus jika nilai totalnya mencapai atau melebihi passing grade. Pada saat peserta memilih pilihan yang salah, nilai pada pilihan tersebut gugur dan peserta akan diarahkan memilih pilihan yang benar agar materi tetap berjalan hingga akhir.



MODE SINGLE PLAY DAN BELAJAR MULTIPLAY

Mode Single play

Dalam mode ini peserta akan menjalani materi baik mode Belajar maupun Ujian sendirian.

Mode Belajar Multiplay

Dalam mode ini peserta akan menjalani materi mode Belajar bersama dengan peserta lain dan seorang instruktur. Dengan didukung ingame voice-chat, instruktur dapat memberikan arahan atau tambahan wawasan kepada peserta yang ikut dalam multiplay tersebut.



FLOWCHART GAMIFIKASI

PELAJARAN PRAKTEK - PT PLN PANDAAN

