|  | Lembar Kerja 2  Kognisi Manusia dan Implikasinya pada Desain |  |  |
| --- | --- | --- | --- |

# Konteks

Kognisi manusia meliputi aspek perhatian (*attention*), persepsi (*perception*), ingatan (*memory*), pembelajaran (*learning*), kebahasaan (*language*) dan *metacognition*.

1. Jelaskan strategi yang Anda dan rekan Anda gunakan untuk belajar memahami materi perkuliahan sehingga menjadi lebih mudah.

*(respon Mhs 1)*

*//todo*

*(respon Mhs 2)*

*//todo*

1. Sebutkan **satu fitur** dari aplikasi atau website video conferencingyang mudah digunakan dan **satu fitur** yang cukup sulit digunakan ditinjau dari aspek kognisi manusia. Jelaskan alasannya. Tambahkan ilustrasi aplikasi untuk menunjang penjelasan Anda.

*//todo*

Aplikasi atau website : …………

Fitur : …………

1. Evaluasi *entertainment applications* yang menurut Anda menarik ditinjau dari sisi koginisi manusia. *Entertainment application* adalah aplikasi yang digunakan untuk untuk menghibur penggunanya, misalnya aplikasi game, video streaming, musik seperti Netflix, Youtube, Spotify, Xbox, dll. Tuliskan **kelebihan dan kekurangan** aplikasi yang Anda pilih berdasarkan proses kognisi yang telah dipelajari. Lengkapi penjelasan Anda dengan ilustrasi yang memadai.

*//todo*

Nama aplikasi atau software: …………

| **Proses Kognisi** | **Evaluasi** |
| --- | --- |
| Atensi |  |
| Persepsi |  |
| Memori |  |
| Pembelajaran |  |
| Kebahasaan |  |
| Metakognisi |  |