



Analisis Kesesuaian Standar OLC Quality Scorecard dalam Pendidikan Non-Formal Gamelab ID Academy

Wily Mohammad¹, Nabilla Ryca Maulidiyah²

¹ Universitas IPWIJA; wilymohammad22@gmail.com

² Universitas Trunojoyo Madura; nabillaryca1804@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.47134/jpn.v1i1.63>

*Correspondence: Wily Mohammad

Email: wilymohammad22@gmail.com

Received: 08-07-2023

Accepted: 19-08-2023

Published: 20-09-2023



Copyright: © 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This qualitative research aims to explore and analyze the alignment of OLCQS standards within Gamelab ID Academy, a non-formal education platform designed to assist Vocational School (SMK) students and university students in preparing for the industrial world and the job market (DUDIKA). The OLCQS model analyzes various aspects of Gamelab ID Academy, including instructional design, assessment policies, instructor-student interactions, and the learner experience. The research findings encompass an analysis of the OLC Quality Scorecard, which comprises several components, including Course Overview and Information, Course Technology and Tools, Design and Layout, Content and Activities, Interaction, and Assessment and Feedback. The results of the study indicate that the platform has several strengths, such as online learning flexibility, comprehensive content delivery, and active instructor support. However, there are areas that require improvement, such as the clarity of application tool policies and material accessibility.

Keywords: OLCQS, non-formal education

Pendahuluan

Evolusi pendidikan telah mengalami perubahan yang signifikan sepanjang sejarah. Dari model pendidikan yang tradisional hingga model pendidikan modern saat ini, pergeseran paradigma dalam pendidikan telah terjadi (Saleh & Hanik, 2020). Pada masa lalu, pendidikan terbatas pada lingkungan fisik seperti sekolah dan universitas, tetapi perubahan teknologi dan internet telah mengubah lanskap pendidikan (Kinshuk et al., 2016). Internet dan teknologi telah memungkinkan akses pendidikan yang lebih luas, memungkinkan siswa dan pelajar untuk mengakses sumber daya pendidikan dari mana saja dan kapan saja (Haleem et al., 2022).

Pendidikan saat ini sangat dipengaruhi oleh internet dan teknologi. Platform pembelajaran online dan sumber daya digital telah memungkinkan pendidikan jarak jauh, pendidikan mandiri, dan pembelajaran berbasis teknologi (Agustian & Salsabila, 2021). Salah satu bentuk pendidikan non formal yang semakin berkembang adalah pendidikan yang dilakukan secara online (Marryono Jamun, 2018). Hal ini mencakup platform-platform seperti Gamelab ID Academy, yang memungkinkan siswa untuk mengakses pelatihan dan kelas dalam berbagai disiplin ilmu.

Gamelab ID Academy adalah salah satu contoh platform pendidikan non formal yang menawarkan beragam kelas dalam berbagai bidang, termasuk Teknologi, Desain dan Multimedia, Manajemen dan Bisnis, serta Soft Skills. Platform ini memberikan akses yang lebih fleksibel, memungkinkan pembelajaran mandiri yang dapat diakses kapan saja. Selain itu, Gamelab ID Academy juga menawarkan sertifikat penyelesaian, yang dapat meningkatkan peluang karir para peserta (Gamelab ID, 2023).

Penting untuk memahami bahwa kualitas pembelajaran non formal juga merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pendidikan secara online (Susanti, 2014). Oleh karena itu, penilaian kualitas pembelajaran menjadi penting. Salah satu alat yang digunakan untuk mengukur kualitas pembelajaran online adalah OLC Quality Scorecard, sebuah kerangka kerja evaluasi yang membantu mengukur efektivitas pembelajaran online.

OLC Quality Scorecard adalah sebuah kerangka kerja atau alat evaluasi yang digunakan dalam konteks pendidikan online untuk mengukur dan mengevaluasi kualitas pembelajaran secara online (Ryan, 2011). OLC Quality Scorecard memiliki sejumlah standar atau kriteria yang digunakan untuk menilai kualitas kursus online, modul pembelajaran, atau platform pembelajaran online. Hal ini dapat mencakup berbagai aspek seperti desain instruksional, interaktivitas, dukungan teknis, keberlanjutan, dan lainnya. Tujuan dari OLC Quality Scorecard adalah untuk membantu lembaga pendidikan dan pengajar mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran dan memastikan pengalaman pembelajaran online yang lebih efektif.

Penelitian terdahulu membahas tentang OLC Quality Scorecard pada berbagai tingkat pendidikan. Penelitian (Muller et al., 2020) menjelaskan implementasi model ini dalam rangka meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran online di State University of New York. Menurut penelitian tersebut, lembaga-lembaga pendidikan tinggi harus menerapkan kebijakan dan prosedur untuk memastikan kualitas dalam tingkat kursus, program, dan institusi. Sedangkan dalam penelitian (Rubinyi & Coyle, 2016) menjelaskan bahwa Universitas Minnesota melakukan analisis perbandingan yang melibatkan unit-unit

akademik, kampus, dan unit dukungan pusat yang menawarkan program-program online dan campuran. Mereka menggunakan OLC Quality Scorecard untuk mengevaluasi pendekatan Universitas Minnesota dalam mengelola program akademik online dan campuran. Pembicara berbagi metodologi, temuan, dan rekomendasi yang dihasilkan dari perbandingan tersebut serta pelajaran yang diperoleh dari pengalaman tersebut. Sedangkan dalam temuan (Hinck, 2017), universitas swasta yang diteliti mempertimbangkan OLC Quality Scorecard untuk program online dan campuran. Model tersebut digunakan untuk mengidentifikasi area kekuatan dan peluang perbaikan, serta untuk menilai efektivitas program pembelajaran campuran.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, OLC Quality Scorecard penting untuk digunakan dalam meningkatkan kualitas dan pengalaman pembelajaran secara online, khususnya pada pendidikan non-formal Gamelab ID Academy. Maka dari itu, dengan mempertimbangkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesesuaian standar OLC Quality Scorecard dalam konteks materi pendidikan non formal yang disediakan oleh Gamelab ID Academy. Penelitian ini akan mengeksplorasi sejauh mana standar OLC Quality Scorecard relevan dan berkontribusi terhadap kualitas pembelajaran non formal di platform ini. Dengan pemahaman yang lebih dalam tentang sejauh mana standar ini sesuai, kita dapat meningkatkan kualitas pendidikan non formal yang ditawarkan melalui platform seperti Gamelab ID Academy dan memberikan wawasan berharga bagi pendidikan online di masa depan.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif cocok untuk penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan fenomena dalam konteks nyata tanpa membatasi diri pada pengukuran kuantitatif (Sugiyono, 2019). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah OLC Quality Scorecard. OLC Quality Scorecard adalah kerangka kerja evaluasi yang dirancang untuk mengukur kualitas pembelajaran online dengan mempertimbangkan berbagai faktor dan standar yang relevan (Ryan, 2011). Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah Gamelab ID Academy. Gamelab ID Academy adalah platform pendidikan non formal yang menyediakan berbagai kelas dan materi pembelajaran online dalam berbagai disiplin ilmu.

Data akan dikumpulkan melalui teknik observasi. Penulis akan menggunakan akun pembelajaran di Gamelab ID Academy, khususnya pada kelas “Ilustrasi Cerita Anak Interaktif” untuk mengamati dan mengumpulkan data terkait dengan materi pembelajaran, desain kursus, dan aspek-aspek lain yang relevan. Observasi ini akan membantu dalam pemahaman yang mendalam tentang bagaimana Gamelab ID Academy menerapkan standar OLC Quality Scorecard dalam materi pendidikan non formal mereka.

Data yang dikumpulkan akan dianalisis secara kualitatif. Analisis data akan mencakup pengidentifikasian kesesuaian standar OLC Quality Scorecard dengan materi pendidikan non formal di Gamelab ID Academy, serta temuan dan observasi lain yang muncul selama pengamatan.

Hasil dan Pembahasan

1. Gamelab ID Academy

Gamelab ID Academy adalah sebuah platform pendidikan non-formal yang dirancang untuk membantu siswa SMK dan mahasiswa dalam mempersiapkan diri memasuki dunia industri dan lapangan kerja (DUDIKA). Melalui program-programnya, Gamelab ID Academy menawarkan kesempatan kepada peserta untuk mengikuti berbagai kelas industri, magang (PKL) simulasi dunia kerja, serta pelatihan intensif bootcamp. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterampilan peserta, mempersiapkan mereka untuk tuntutan industri, dan memberikan pengalaman yang memadai dalam dunia kerja (Gamelab ID, 2023).

Gamelab ID Academy memiliki beragam program unggulan, seperti kelas industri yang mencakup kurikulum yang disusun oleh industri, pengajar berpengalaman dari industri, dan sertifikasi industri. Selain itu, program magang yang ditawarkan oleh platform ini memungkinkan peserta untuk merasakan simulasi dunia kerja secara online, menghemat biaya seperti biaya kos, makan, dan transportasi. Selain itu, program intensif bootcamp selama tiga bulan tersedia untuk peserta yang ingin mengikuti pelatihan intensif secara offline di kantor Gamelab Salatiga. Gamelab ID Academy juga menyediakan akses ke forum diskusi, sertifikat kompetensi yang dikeluarkan oleh Gamelab, serta sertifikat magang dari industri yang akan membantu peserta dalam meraih kesuksesan di dunia kerja.

Platform ini menawarkan fleksibilitas dalam pembelajaran, dengan pelatihan dan magang dilaksanakan secara online. Sistem pembelajaran yang komprehensif melibatkan penyediaan materi yang lengkap, bimbingan dari trainer, dan forum diskusi melalui grup WhatsApp. Dengan berbagai tingkat pelatihan yang tersedia, Gamelab ID Academy cocok bagi peserta dari tingkat pemula hingga mahir. Ketika peserta mengalami kesulitan, mereka dapat dengan mudah bertanya dan mendapatkan bantuan melalui berbagai saluran komunikasi yang tersedia, termasuk kolom tanya-jawab di setiap modul, forum diskusi, dan obrolan langsung dengan trainer melalui grup WhatsApp. Gamelab ID Academy berkomitmen untuk memberikan pendidikan non-formal yang berkualitas dan membantu peserta memasuki dunia kerja dengan keterampilan yang kompeten dan sertifikat yang diakui industri.

2. Analisis OLC Quality Scorecard

Kami menggunakan OLC Quality Scorecard versi 4.0 yang mendukung penilaian pada pembelajaran secara online maupun campuran. Model ini memiliki enam komponen, yaitu *Course Overview and Information*, *Course Technology and Tools*, *Design and Layout*, *Content and Activities*, *Interaction*, dan *Assessment and Feedback*. Masing-masing komponen memiliki beberapa standar yang perlu diisi dengan pilihan *Sufficiently Present*, *Minor Revision*, *Moderate Revision*, *Major Revision*, dan *Not Applicable*.

1. Course Overview and Information

- 1) Kursus mencakup konten *Welcome* dan *Getting Started* - *Sufficiently Present*.

Pada kelas “Ilustrasi Cerita Anak Interaktif”, terdapat halaman awal yang berisi keterangan bahwa “Kelas ini merupakan kelas kerja praktek, di mana kamu akan belajar untuk mengembangkan cerita digital untuk aplikasi Cerita Anak RIRI dari Educa Studio.” Selain itu, terdapat pilihan modul yang dimulai dari Pembukaan, *Pre-Production*, *Production*, *Post-Production*, dan Penutupan. Maka terdapat konten *Welcome* dan *Getting Started* yang memperlihatkan bagaimana memulai pembelajaran dari awal hingga akhir. Maka, nilainya adalah *Sufficiently Present*.

- 2) Silabus yang dapat dicetak tersedia bagi peserta (PDF, HTML) - *Major Revision*.

Pada kelas “Ilustrasi Cerita Anak Interaktif”, tidak terdapat silabus yang dapat dicetak dalam bentuk PDF maupun HTML. Hal tersebut dikarenakan adanya peraturan untuk menjaga privasi terhadap isi konten, tidak boleh dibagi-bagikan kepada pihak manapun. Maka, nilainya adalah *Major Revision*. Meskipun begitu, sebenarnya tujuannya adalah untuk menjaga kualitas konten pembelajaran dan hak cipta yang perlu dihargai bersama-sama.

- 3) Informasi kursus menyatakan apakah kursus tersebut sepenuhnya online, campuran, atau *web-enhanced* - *Sufficiently Present*.

Terdapat informasi bahwa kelas “Ilustrasi Cerita Anak Interaktif” sepenuhnya online. Hal tersebut tertulis saat sebelum mendaftar kelas ini, bahwa pembelajaran mandiri dilakukan secara online, praktek dilakukan masing-masing, pertemuan online dilakukan pada *platform meeting online*, pelaporan dilakukan pada grup WhatsApp dan absen dalam platform. Semua itu tertulis dan dilakukan secara online. Maka, nilainya adalah *Sufficiently Present*.

- 4) Kursus menyediakan informasi kontak untuk instruktur, departemen, dan program - *Sufficiently Present*.

Kelas “Ilustrasi Cerita Anak Interaktif” memiliki kontak kepada trainer dari Educa Studio pada platform pembelajaran. Selain itu, terdapat kontak para admin dan staf departemen HR pada grup WhatsApp yang disediakan. Terdapat juga jadwal untuk menghubungi kontak-kontak tersebut, seperti Rabu, jam 16:00 – 17.00 khusus untuk trainer. Maka, nilainya adalah *Sufficiently Present*.

- 5) Kursus menyediakan orientasi atau gambaran umum keseluruhan, serta gambaran umum tingkat modul untuk membuat konten kursus, aktivitas, tugas, tanggal jatuh tempo, interaksi, dan penilaian mudah diprediksi dan mudah ditemukan/dinavigasi - *Sufficiently Present*.

Kelas “Ilustrasi Cerita Anak Interaktif” menyajikan orientasi dan gambaran keseluruhan yang memadai untuk para peserta. Halaman web ini memberikan panduan yang jelas mengenai konten kelas, aktivitas, tugas, tanggal jatuh tempo, interaksi, dan penilaian, sehingga para peserta dapat dengan mudah memahami apa yang diharapkan dari mereka dan bagaimana mengakses dan menavigasi seluruh materi kelas. Materi yang disajikan berupa pembuatan narasi, cerita, pewarnaan karakter, hingga melakukan produksi dengan ISBN. Kualitas ini dapat memudahkan proses pembelajaran dan membantu peserta merasa nyaman dalam menjalani pembelajaran. Maka, nilainya adalah *Sufficiently Present*.

- 6) Kursus mencakup area informasi kursus dan silabus yang membuat ekspektasi kursus menjadi jelas dan mudah ditemukan - *Sufficiently Present*.

Terdapat petunjuk yang jelas pada bagian-bagian dari kelas sejak dimulai hingga ujian atau kuis singkat di setiap bagiannya. Selain itu, terdapat rangkuman akhir dan tugas akhir berupa proyek menarik. Terdapat juga durasi dan sisa waktu akses materi pembelajaran dengan jelas. Maka, nilainya adalah *Sufficiently Present*.

- 7) Kursus mencakup tautan ke kebijakan organisasi yang relevan tentang plagiarisme, penggunaan komputer, pengajuan keluhan, penyesuaian disabilitas, dll. - *Moderate Revision*.

Kelas ini tidak memiliki tautan tentang plagiarisme dan penyesuaian disabilitas. Namun terdapat *customer care* berupa staf admin yang siap mendengarkan keluhan terkait dengan kelas yang diambil. Selain itu, sebelum pembelajaran dimulai, terdapat minimum spesifikasi komputer atau laptop yang dapat mengoperasikan aplikasi desain grafis. Maka, nilainya adalah *Moderate Revision*. Sebaiknya kelas ini menyertakan tautan kebijakan kelas terkait plagiarisme dan penyesuaian disabilitas. Hal ini akan membantu peserta memahami aturan dan prosedur yang berlaku dan memberikan pedoman yang jelas terkait perilaku dan kewajiban mereka terhadap para peserta lainnya.

- 8) Kursus memberikan akses ke sumber daya keberhasilan pembelajar online (bantuan teknis, layanan dukungan, orientasi, kejujuran akademik, bimbingan) - *Minor Revision*.

Kelas ini memberikan akses kontak kepada trainer maupun admin. Ketika peserta mengalami kesulitan dalam mengoperasikan platform pembelajaran, admin siap membantu selama jam kerja. Selain itu, dalam mencari bantuan untuk mencerna materi, trainer siap membantu pada hari bimbingan yaitu Rabu, jam 16:00 – 17.00. Maka, nilainya adalah *Minor Revision*. Sebaiknya, selain melalui jam bimbingan pada hari Rabu, pertimbangkan untuk menyediakan beragam cara untuk peserta menghubungi trainer. Hal ini bisa termasuk jendela obrolan online, forum tanya jawab yang dapat dijawab oleh trainer, atau jadwal bimbingan tambahan pada hari-hari lainnya.

- 9) Objektif/tujuan kursus dijelaskan dengan jelas, dapat diukur, dan sejalan dengan aktivitas pembelajaran dan penilaian - *Sufficiently Present*.

Kelas ini menyediakan informasi tentang bagaimana kelas menyediakan objektif/tujuan yang jelas, dapat diukur, dan sejalan dengan aktivitas pembelajaran dan penilaian. Ini akan membantu dalam mengevaluasi kualitas pengajaran dan pembelajaran yang terjadi dalam kelas tersebut. Maka, nilainya adalah *Sufficiently Present*.

2. Course Technology and Tools

- 1) Keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan alat-alat teknologi (situs web, perangkat lunak, dan perangkat keras) dijelaskan dengan jelas dan didukung dengan sumber daya - *Minor Revision*.

Terdapat penjelasan melalui meeting online terkait dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk memulai dan menyelesaikan kelas. Penggunaan aplikasi seperti CorelDraw dan lainnya dijelaskan dengan baik. Namun, jika peserta tidak memiliki device yang memadai untuk membuka aplikasi yang diminta, peserta tidak dapat membuat proyek akhir yang menjadi syarat kelulusan kelas. Maka, nilainya adalah *Minor Revision*. Sebaiknya kelas menawarkan alternatif atau solusi jika peserta tidak memiliki perangkat yang memadai. Misalnya, jika mereka tidak memiliki CorelDraw, kelas dapat menyarankan penggunaan perangkat lunak pengganti yang lebih mudah diakses atau memberikan akses ke alat yang dibutuhkan selama kursus.

- 2) Keterampilan teknis yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran kursus disusun secara bertahap dan tepat waktu (orientasi, latihan, dan aplikasi - jika sesuai) - *Sufficiently Present*.

Terdapat latihan yang terstruktur dan panduan langkah demi langkah untuk membantu peserta memahami dan mengasah keterampilan teknis yang dibutuhkan. Keterampilan teknis yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran sudah disusun secara bertahap, tetapi ada beberapa aspek yang perlu diperbarui.

- 3) Alat-alat teknologi yang sering digunakan mudah diakses - *Minor Revision*.

Website kelas yang menjadi sumber ilmu bagi peserta mudah digunakan dan diakses. Namun, aplikasi teknologi yang digunakan untuk praktek akhir membuat ilustrasi tidak dimiliki oleh seluruh peserta, sehingga terdapat risiko ada peserta yang tidak dapat mengoperasikan aplikasi ilustrasi tersebut. Maka, nilainya adalah *Minor Revision*. Sebaiknya kelas menawarkan alternatif atau solusi jika peserta tidak memiliki perangkat yang memadai, seperti yang disebutkan pada poin pertama.

- 4) Setiap alat teknologi memenuhi standar aksesibilitas - *Minor Revision*.

Seperti yang disebutkan pada poin pertama dan ketiga, teknologi website yang digunakan untuk mendapatkan ilmu dapat diakses dengan baik. Namun, aplikasi teknologi yang digunakan untuk praktek akhir membuat ilustrasi tidak dimiliki oleh seluruh peserta, sehingga terdapat risiko ada peserta yang tidak dapat mengoperasikan aplikasi ilustrasi tersebut. Maka, nilainya adalah *Minor Revision*. Sebaiknya kelas menawarkan alternatif atau solusi jika peserta tidak memiliki perangkat yang memadai, seperti yang disebutkan pada poin pertama.

3. Course Technology and Tools

- 1) Tata letak yang logis, konsisten, dan bersih telah dibuat. Kursus ini mudah dinavigasi (skema warna dan tata letak ikon yang konsisten, konten terkait disusun bersama, judul-judul yang jelas) - *Sufficiently Present*.

Kelas ini telah berhasil membangun tata letak yang logis, konsisten, dan bersih. Ini berarti bahwa kelas ini dirancang dengan baik sehingga peserta dapat dengan mudah menavigasi materi. Skema warna yang konsisten, pengaturan ikon yang terstruktur, dan pengelompokan konten yang relevan membuat pengalaman pembelajaran menjadi lebih terstruktur. Selain itu, judul-judul yang jelas membantu peserta untuk dengan cepat mengidentifikasi dan menemukan informasi yang

mereka butuhkan. Semua ini berkontribusi pada pengalaman pembelajaran yang efisien dan mudah diikuti oleh peserta. Maka, nilainya adalah *Sufficiently Present*.

- 2) Terdapat kontras yang cukup antara teks dan latar belakang sehingga kontennya dapat dilihat dengan mudah - *Sufficiently Present*.

Kelas ini telah memperhatikan pentingnya kontras yang memadai antara teks dan latar belakang dalam desainnya. Ini berarti bahwa teks dalam halaman web dapat dengan jelas dibedakan dari latar belakang, sehingga peserta dapat dengan mudah melihat dan membaca kontennya tanpa kesulitan. Kontras yang memadai adalah faktor kunci dalam memastikan bahwa semua peserta, termasuk mereka dengan gangguan penglihatan, dapat mengakses dan memahami materi kelas dengan baik. Dengan demikian, kelas ini telah memenuhi persyaratan dasar untuk memastikan aksesibilitas dan keterbacaan yang baik dalam pembelajaran online. Maka, nilainya adalah *Sufficiently Present*.

- 3) Blok-blok besar informasi dibagi menjadi bagian-bagian yang mudah dikelola dengan ruang putih yang cukup di sekitar dan di antara blok-blok tersebut - *Sufficiently Present*.

Kelas ini telah berhasil mengorganisasi blok-blok besar informasi dengan baik. Blok-blok informasi yang signifikan telah dibagi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan mudah dikelola, dengan memberikan ruang putih yang cukup di antara mereka. Hal ini membantu peserta untuk mengatasi konten yang kompleks dengan lebih efektif, karena setiap bagian memiliki fokusnya sendiri dan tidak terlalu padat. Ruang putih yang disediakan di sekitar dan di antara blok-blok informasi memberikan tampilan yang lebih bersih dan memudahkan peserta dalam mencerna dan memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, desain halaman web kelas telah memperhatikan prinsip-prinsip tata letak yang mendukung pembelajaran yang efisien. Maka, nilainya adalah *Sufficiently Present*.

- 4) Kursus bebas dari kesalahan tata bahasa dan ejaan - *Sufficiently Present*.

Kelas ini telah memberikan perhatian yang memadai terhadap aspek tata bahasa dan ejaan. Kelas ini telah dirancang dan disusun dengan baik sehingga bebas dari kesalahan tata bahasa dan ejaan yang dapat mengganggu pemahaman dan kualitas materi. Ketidakteraturan dalam tata bahasa dan ejaan sering kali dapat mengaburkan pesan yang disampaikan, sehingga memastikan bahwa kelas ini bebas dari kesalahan-kesalahan tersebut memberikan peserta lingkungan pembelajaran yang lebih jelas dan memudahkan mereka dalam memahami konten tanpa distraksi tata bahasa atau ejaan yang tidak benar. Dengan demikian, kelas ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih lancar dan berkualitas. Maka, nilainya adalah *Sufficiently Present*.

- 5) Teks diformat dengan judul, heading, dan gaya lainnya untuk meningkatkan keterbacaan dan memperbaiki struktur dokumen - *Sufficiently Present*.

Kelas ini telah memberikan perhatian yang memadai terhadap format dan struktur teks dalam dokumen pembelajaran. Teks dalam kelas ini diformat dengan penggunaan judul, heading, dan gaya lainnya yang membantu meningkatkan

keterbacaan dan struktur dokumen secara keseluruhan. Dengan penggunaan yang tepat dari elemen-elemen ini, peserta dapat dengan mudah mengidentifikasi bagian-bagian utama dalam materi, seperti sub-topik, bab, atau bagian yang berbeda. Hal ini membantu dalam navigasi dan pemahaman konten, serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih terstruktur dan efisien bagi peserta.

6) Teks berkedip-kedip dihindari - *Sufficiently Present*.

Kelas ini telah menghindari penggunaan teks berkedip-kedip. Teks berkedip-kedip dapat menjadi sumber gangguan yang mengganggu perhatian peserta dan bahkan dapat berdampak negatif pada mereka yang memiliki sensitivitas visual. Dengan menghindari penggunaan teks berkedip-kedip, kelas menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih nyaman dan memastikan bahwa peserta dapat fokus pada materi tanpa gangguan yang tidak perlu. Hal ini mendukung pengalaman pembelajaran yang lebih efisien dan efektif.

7) Font sans-serif dengan ukuran standar setidaknya 12 pt digunakan - *Sufficiently Present*.

Kelas ini telah menggunakan font sans-serif dengan ukuran standar setidaknya 12 poin. Penggunaan font sans-serif membantu meningkatkan keterbacaan teks di lingkungan digital, sementara ukuran minimal 12 poin memberikan teks yang cukup besar untuk dibaca dengan jelas. Hal ini penting karena ukuran dan jenis font yang tepat dapat memengaruhi pemahaman dan kenyamanan peserta dalam membaca materi. Dengan mematuhi standar ini, kelas ini memberikan peserta dengan teks yang mudah dibaca dan memastikan bahwa materi kelas ini dapat diakses dengan baik oleh semua peserta.

8) Slide presentasi menggunakan tata letak slide yang telah ditentukan dan mencakup judul slide yang unik - *Sufficiently Present*.

Kelas ini telah mengikuti tata letak slide yang telah ditentukan dengan baik. Setiap slide presentasi disusun dengan format yang telah ditetapkan, termasuk judul slide yang unik untuk setiap slide. Hal ini membantu peserta dalam mengidentifikasi konten masing-masing slide dengan jelas, serta memastikan bahwa presentasi berjalan dengan terstruktur dan mudah diikuti. Dengan penggunaan tata letak slide yang sesuai dan judul slide yang unik, kelas menciptakan pengalaman presentasi yang lebih efektif dan informatif bagi peserta.

4. Content and Activities

1) Kursus menyediakan akses ke berbagai sumber daya menarik untuk menyajikan konten, mendukung pembelajaran, kolaborasi, dan memfasilitasi interaksi yang teratur dan substansial dengan instruktur - *Minor Revision*.

Kelas ini masih perlu melakukan sedikit perbaikan. Meskipun sudah ada upaya untuk menyediakan sumber daya yang mendukung pembelajaran dan interaksi dengan instruktur, ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Sumber daya yang disediakan perlu lebih bervariasi dan menarik agar lebih memungkinkan peserta untuk terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, interaksi yang lebih substansial

dengan instruktur juga bisa ditingkatkan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam. Dengan melakukan beberapa perbaikan pada akses sumber daya dan interaksi dengan instruktur, kelas ini dapat mencapai tingkat kualitas yang lebih baik.

- 2) Kursus menyediakan aktivitas bagi peserta untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan pemecahan masalah, seperti refleksi kritis dan analisis - *Minor Revision*.

Kelas ini masih memerlukan sedikit perbaikan dalam hal pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan pemecahan masalah. Meskipun sudah ada upaya untuk menyediakan aktivitas yang mendorong refleksi kritis dan analisis, perlu ditingkatkan lagi dalam hal keragaman dan kompleksitas aktivitas tersebut. Peserta dapat lebih diundang untuk berpikir secara mendalam dan menerapkan keterampilan berpikir kritis dalam berbagai konteks, misal lewat forum. Dengan meningkatkan kualitas aktivitas yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kelas akan menjadi lebih efektif dalam mempersiapkan peserta dengan keterampilan intelektual yang lebih kuat.

- 3) Kursus menyediakan aktivitas yang mensimulasikan aplikasi dunia nyata dari disiplin ilmu, seperti pembelajaran berdasarkan pengalaman, studi kasus, dan aktivitas berbasis masalah - *Sufficiently Present*.

Kelas ini telah berhasil dalam menyediakan aktivitas yang mensimulasikan aplikasi dunia nyata dari disiplin ilmu, khususnya dalam hal pembelajaran ilustrasi digital. Dengan menyertakan pembelajaran berdasarkan pengalaman, studi kasus, dan aktivitas berbasis masalah, peserta kelas ini memiliki kesempatan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam konteks yang relevan dengan dunia nyata. Ini membantu peserta mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tugas dan tantangan dalam disiplin ilmu ilustrasi digital. Dengan demikian, kelas ini telah berhasil menciptakan pengalaman pembelajaran yang terhubung dengan aplikasi praktis di dunia nyata.

- 4) Konten teks tersedia dalam format yang mudah diakses, terutama dalam HTML, dan dapat dibaca oleh teknologi asistensi, termasuk PDF atau teks yang terdapat dalam gambar - *Major Revision*.

Pada kelas ini, tidak terdapat silabus yang dapat dicetak dalam bentuk PDF maupun HTML. Hal tersebut dikarenakan adanya peraturan untuk menjaga privasi terhadap isi konten, tidak boleh dibagi-bagikan kepada pihak manapun. Maka, nilainya adalah *Major Revision*. Meskipun begitu, sebenarnya tujuannya adalah untuk menjaga kualitas konten pembelajaran dan hak cipta yang perlu dihargai bersama-sama.

- 5) Setiap elemen non-teks disertai dengan teks pengganti ("alt" tags, keterangan, transkrip, dll.), dan deskripsi audio disediakan untuk konten berupa video saja - *Major Revision*.

Kelas ini tidak menyediakan deskripsi audio untuk konten video atau elemen teks pengganti untuk elemen non-teks. Meskipun saat ini tidak ada konten video atau audio dalam kelas ini, perlu untuk melakukan perbaikan besar dalam hal kesiapan untuk menyediakan deskripsi audio dan teks pengganti jika konten semacam itu akan diperkenalkan di masa depan. Dengan mempersiapkan langkah-langkah ini sekarang, kelas akan lebih siap untuk mengakomodasi peserta yang mungkin memiliki kebutuhan aksesibilitas, seperti peserta dengan gangguan penglihatan atau pendengaran.

- 6) Teks, grafik, dan gambar dapat dimengerti ketika dilihat tanpa warna. Teks digunakan sebagai metode utama dalam menyampaikan informasi - *Sufficiently Present*.

Kelas telah memenuhi standar dengan baik. Teks, grafik, dan gambar dalam kursus dapat dimengerti dengan baik ketika dilihat tanpa warna. Selain itu, kursus lebih fokus pada penggunaan teks sebagai metode utama dalam menyampaikan informasi, sehingga peserta kursus dapat dengan mudah mengakses konten dan memahami informasi yang disampaikan. Dengan demikian, kelas telah memperhatikan aksesibilitas peserta yang mungkin memiliki keterbatasan dalam persepsi warna dan memastikan bahwa kontennya dapat diakses oleh berbagai peserta dengan baik.

- 7) Teks *hyperlink* bersifat deskriptif dan masuk akal ketika berada di luar konteks, menghindari penggunaan istilah "klik di sini." - *Sufficiently Present*.

Kelas ini telah memenuhi standar dengan baik. Teks *hyperlink* dalam kursus bersifat deskriptif dan memberikan informasi yang jelas mengenai tujuan atau isi tautan tersebut. Hal ini memungkinkan peserta kursus untuk memahami dengan baik tujuan tautan tanpa harus mengandalkan konteks sekitarnya. Penggunaan istilah "klik di sini" dihindari, yang merupakan praktik terbaik dalam desain web yang membantu peserta kursus untuk lebih mudah dan efisien dalam menavigasi dan mengakses sumber daya yang terhubung melalui tautan. Dengan demikian, kursus telah memperhatikan aspek *usability* dan aksesibilitas dalam penggunaan teks *hyperlink*.

5. Interaction

- 1) Harapan instruktur kepada siswa dalam bentuk interaksi dan umpan balik yang teratur dan substantif, sesuai dengan panjang dan struktur kursus, dan mudah ditemukan - *Sufficiently Present*.

Kehadiran harapan instruktur terhadap siswa dalam bentuk interaksi yang teratur dan umpan balik yang substantif dalam kurikulum Gamelab ID Academy dinilai sudah memadai. Instruktur berkomitmen untuk memberikan pendampingan yang sesuai dengan durasi dan kerangka waktu pada saat bimbingan yaitu Rabu, serta memastikan bahwa siswa dapat dengan mudah menemukan dan memahami harapan yang diberikan. Hal ini bertujuan untuk mendukung kesuksesan siswa dan

memberikan bimbingan yang jelas selama proses pembelajaran, meningkatkan kualitas pengajaran di platform ini.

- 2) Harapan untuk semua interaksi dalam kursus (instruktur kepada siswa, siswa kepada siswa, siswa kepada instruktur) dijelaskan dengan jelas dan dicontohkan dalam semua saluran interaksi/komunikasi dalam kursus - *Sufficiently Present*.

Harapan terkait semua bentuk interaksi dalam kelas, baik antara instruktur dan siswa, siswa dengan sesama siswa, maupun siswa dengan instruktur, telah dijelaskan secara jelas dan diberikan contoh konkret dalam semua saluran interaksi dan komunikasi di dalam kelas Gamelab ID Academy. Dengan demikian, siswa dapat memahami dengan baik apa yang diharapkan dari mereka selama proses pembelajaran, termasuk tindakan yang seharusnya mereka lakukan dalam berbagai jenis interaksi. Hal ini bertujuan untuk memfasilitasi komunikasi yang efektif dan memberikan panduan yang tegas kepada semua peserta kursus.

- 3) Siswa memiliki kesempatan untuk mengenal instruktur - *Sufficiently Present*.

Siswa di Gamelab ID Academy memiliki kesempatan yang cukup baik untuk mengenal instruktur mereka. Hal ini dapat terjadi melalui berbagai saluran seperti platform pembelajaran, pelaporan harian, atau bahkan melalui layanan pesan seperti WhatsApp. Dengan adanya kesempatan ini, siswa dapat membangun hubungan yang lebih dekat dengan instruktur, merasa lebih nyaman untuk berkomunikasi, dan mendapatkan bimbingan yang lebih baik selama proses pembelajaran mereka. Hal ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif dan mendukung perkembangan siswa dalam kursus mereka.

- 4) Kursus menyediakan aktivitas yang bertujuan membangun rasa komunitas dalam kelas, mendukung komunikasi terbuka, mendorong interaksi yang teratur dan substantif, serta membangun kepercayaan (misalnya, aktivitas pemanasan, Papan Pengumuman Kelas, Jadwal Jam Kantor yang telah direncanakan, dan forum diskusi khusus) - *Sufficiently Present*.

Gamelab ID Academy menyediakan beragam aktivitas yang dirancang untuk membangun rasa komunitas dalam kelas, memfasilitasi komunikasi terbuka, mendorong interaksi yang teratur dan substansial, serta membangun kepercayaan antara siswa dan instruktur. Aktivitas-aktivitas tersebut meliputi berbagai pemanasan, Papan Pengumuman Kelas, Jadwal Jam Kantor yang telah direncanakan, serta forum diskusi khusus. Dengan adanya berbagai inisiatif ini, siswa dapat merasa lebih terlibat dalam lingkungan pembelajaran, berinteraksi dengan rekan-rekan sekelas dan instruktur, serta membangun hubungan yang kuat dalam komunitas pembelajaran online. Hal ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

6. Assessment and Feedback

- 1) Kebijakan penilaian kursus, termasuk konsekuensi dari pengumpulan tugas terlambat, dijelaskan secara jelas dalam materi informasi kelas/Silabus - *Sufficiently Present*.

Kebijakan penilaian dalam kelas, termasuk aturan terkait pengumpulan tugas terlambat, dijelaskan secara cukup jelas dalam bahan informasi kelas /Silabus. Sistem penilaian yang digunakan dalam kursus ini mencakup penjelasan mengenai perolehan nilai dan pemberian bintang, dengan lima bintang sebagai perolehan tertinggi. Dengan demikian, para peserta kursus memiliki pemahaman yang memadai mengenai apa yang diharapkan dari mereka dalam hal evaluasi penilaian dan konsekuensinya jika mereka mengumpulkan tugas atau mengisi presensi terlambat. Penjelasan ini membantu menciptakan transparansi dalam penilaian kursus, memungkinkan para peserta untuk mengelola waktu dan usaha mereka dengan baik.

- 2) Kursus menyertakan metode penilaian yang sering, sesuai, dan autentik untuk mengukur penguasaan materi pembelajar - *Sufficiently Present*.

Kelas ini menawarkan beragam metode penilaian yang sering digunakan, relevan dengan materi pembelajaran, dan autentik. Penilaian dalam kursus dirancang untuk mencerminkan partisipasi aktif peserta dan kerapihan hasil sesuai dengan tata letak dan struktur yang disediakan dalam kursus. Hal ini memastikan evaluasi dalam kursus berfokus pada penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, dan memberikan umpan balik yang memadai kepada para peserta. Jika ujian juga termasuk, kebijakan dan kriteria penilaian ujian akan dijelaskan dengan jelas kepada peserta dan waktu yang cukup diberikan untuk persiapan dan pelaksanaan ujian. Hal ini akan memastikan transparansi dalam proses penilaian dan mendukung pembelajaran yang efektif.

- 3) Kriteria untuk penilaian tugas yang diberi nilai dijelaskan secara jelas (rubrik, contoh pekerjaan yang baik) - *Sufficiently Present*.

Dalam kelas ini, kriteria untuk menilai tugas yang mendapatkan penilaian telah dijelaskan secara jelas. Peserta dapat mengacu pada rubrik dan contoh pekerjaan yang baik sebagai panduan yang transparan dalam penilaian tugas. Hal ini membantu peserta memahami dengan jelas standar yang digunakan untuk menilai pekerjaan mereka dan memastikan bahwa proses penilaian berjalan dengan adil dan konsisten.

- 4) Kursus memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk meninjau performa mereka dan mengevaluasi pembelajaran mereka sendiri sepanjang kursus (melalui pre-tes, tes mandiri dengan umpan balik, tugas reflektif, dll.) - *Sufficiently Present*.

Kelas ini memfasilitasi proses evaluasi diri bagi peserta dengan menyediakan beragam metode evaluasi, seperti pre-tes, tes mandiri dengan umpan balik, dan tugas reflektif. Melalui berbagai metode ini, peserta dapat memantau dan mengevaluasi pembelajaran mereka sendiri sepanjang durasi kelas. Hal ini mendukung pengembangan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pembelajaran, membantu peserta mengidentifikasi area-area yang memerlukan perbaikan, dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kursus ini mempromosikan

pembelajaran yang berpusat pada peserta dan berfokus pada perkembangan diri mereka sepanjang perjalanan kelas.

- 5) Kursus menyertakan kesempatan bagi pembelajar untuk memberikan umpan balik deskriptif tentang pengalaman mereka dalam kursus online, desain kursus, konten, pengalaman pengguna, dan teknologi - *Sufficiently Present*.

Kelas ini memberikan para pembelajar kesempatan untuk memberikan umpan balik yang bersifat deskriptif tentang pengalaman mereka dalam kelas online, termasuk aspek-aspek seperti desain kelas, konten, pengalaman pengguna, dan teknologi yang digunakan. Dengan memberikan forum untuk umpan balik ini, peserta dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas kelas, memberikan perspektif yang berharga kepada instruktur dan perancang kurikulum. Umpan balik yang diberikan juga dapat membantu dalam pengambilan keputusan yang lebih baik untuk perbaikan dan pengembangan kelas di masa depan, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih baik, serta menjaga kualitas dan relevansi program pembelajaran secara keseluruhan.

Simpulan

Secara keseluruhan, Gamelab ID Academy adalah platform pendidikan non-formal yang menyediakan beragam program untuk membantu siswa SMK dan mahasiswa mempersiapkan diri untuk memasuki dunia industri dan lapangan kerja. Platform ini menawarkan kelas industri, magang simulasi dunia kerja, dan pelatihan intensif bootcamp, semuanya dirancang untuk meningkatkan keterampilan peserta dan memberikan pengalaman kerja yang berharga. Selain itu, fleksibilitas dalam pembelajaran online memungkinkan para peserta untuk belajar sesuai tingkat mereka, dengan dukungan dari instruktur dan bantuan teknis yang disediakan.

Dalam analisis OLC Quality Scorecard, kelas "Ilustrasi Cerita Anak Interaktif" dari Gamelab ID Academy menunjukkan kehadiran elemen-elemen kunci yang mendukung pembelajaran online yang berkualitas. Kelas ini memiliki konten pengantar yang baik dan mudah dinavigasi, serta penyediaan informasi kontak dan orientasi yang cukup baik. Namun, ada beberapa area yang memerlukan perbaikan, seperti menyertakan silabus yang dapat dicetak dan mengaitkan kebijakan plagiarisme serta penyesuaian disabilitas. Kelas ini menawarkan berbagai metode penilaian yang sesuai dan autentik untuk mengukur penguasaan materi, serta memberikan peserta kesempatan untuk mengevaluasi performa mereka sendiri. Dalam hal interaksi, platform ini memfasilitasi komunikasi dengan instruktur dan sesama peserta melalui berbagai saluran. Selain itu, pengguna memiliki akses ke sumber daya keberhasilan pembelajar online dan pedoman teknis yang memadai. Kualitas dan konten kelas ini cukup kuat, memberikan panduan yang jelas kepada para peserta, serta menyediakan forum untuk umpan balik dan dukungan. Dengan perbaikan minor pada beberapa aspek tertentu, Gamelab ID Academy dapat terus meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran yang ditawarkan, serta memberikan pengalaman yang lebih baik bagi peserta dalam mempersiapkan diri memasuki dunia industri dan lapangan kerja. Sebagai saran untuk peneliti di masa depan, penting untuk terus memantau

perkembangan tren dan kebutuhan dalam dunia pendidikan non-formal, terutama dalam hal persiapan siswa untuk dunia kerja. Dalam konteks Gamelab ID Academy atau platform serupa, peneliti perlu mempertimbangkan peningkatan integrasi teknologi dan inovasi dalam metode pembelajaran dan pengajaran.

Daftar Pustaka

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Gamelab ID. (2023). *Raih Masa Depan Brilian dengan Optimasi Skill Digital*. Program Unggulan GAMELAB. <https://www.gamelab.id/>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3(February), 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Hinck, G. (2017). Applying the OLC Blended Learning Scorecard at an Emerging eLearning Institution. *Minnesota ELearning Summit*.
- Kinshuk, Chen, N. S., Cheng, I. L., & Chew, S. W. (2016). Evolution Is not enough: Revolutionizing Current Learning Environments to Smart Learning Environments. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 26(2), 561–581. <https://doi.org/10.1007/s40593-016-0108-x>
- Marryono Jamun, Y. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 1–136.
- Muller, K., Scalzo, K. A., Pickett, A. M., Dugan, L., Dubuc, L., Simiele, D., McCabe, R., & Pelz, W. (2020). Ensuring online learning quality: Perspectives from the state university of new york. *Online Learning Journal*, 24(2), 254–268. <https://doi.org/10.24059/olj.v24i2.2004>
- Rubinyi, R. M., & Coyle, L. D. (2016). A Strategic Approach to University Online Programs : Engaging Faculty and Staff with the OLC Quality Scorecard. *Minnesota ELearning Summit*.
- Ryan, T. (2011). Quality assurance in higher education: A review of literature. *Higher Learning Research Communications*, 5(4). <https://doi.org/10.18870/hlrc.v5i4.257>
- Saleh, A. M., & Hanik, E. U. (2020). Problematika Kebijakan Pendidikan Di Tengah Pandemi Dan Dampaknya Terhadap Proses Pembelajaran Di Indonesia. *Jurnal Qiro'ah*, 2(2), 73–81.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanti, S. (2014). Meningkatkan Efektivitas Pendidikan Nonformal Dalam Pengembangan Kualitas Sumber Daya Manusia. *Jurnal Handayani*, 1(2), 9–19. <https://doi.org/10.24114/jh.v1i2.1255>