

ABSTRAK

Ilmu anatomi merupakan ilmu dasar dalam pendidikan kedokteran. Pengamatan kadaver menjadi salah satu metode pembelajaran yang paling umum digunakan saat ini. Kurangnya efektivitas metode pembelajaran melalui pengamatan kadaver membuat para tenaga pendidik terus mengembangkan berbagai media pembelajaran anatomi. Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat, dan Keperawatan (FK-KMK) Universitas Gadjah Mada (UGM) secara aktif terus melakukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran anatomi. Pengembangan teknologi berbasis *mobile app* dan *virtual reality* menjadi salah satu alternatif media pendamping pembelajaran. Dalam pengembangannya, alur pembelajaran dalam aplikasi menjadi salah satu hal yang penting untuk mendukung kualitas dan efektivitas pembelajaran. Pada penelitian ini dilakukan perancangan desain alur pembelajaran dengan menggunakan pendekatan gamifikasi pada aplikasi **Kadavee**, aplikasi media pembelajaran anatomi berbasis *mobile app* dengan menggunakan visualisasi 3D dan *virtual reality*. Aplikasi **Kadavee** menyajikan alur pembelajaran yang mudah dipahami dan menyenangkan. Dengan menggunakan pendekatan gamifikasi diharapkan dapat meningkatkan efektivitas serta hasil pembelajaran bagi penggunanya.

ABSTRACT

Anatomy is a basic science in medical education. Cadaver observation is one of the most used learning methods today. The lack of effectiveness of learning methods through cadaveric observations makes educators continue to develop various anatomy learning media. The Faculty of Medicine, Public Health, and Nursing (FK-KMK) Universitas Gadjah Mada (UGM) actively continues to innovate in developing anatomy learning media. The development of technology based on mobile apps and virtual reality is one of the alternative learning media. In its development, the learning flow in the application is one of the important things to support the quality and effectiveness of learning. In this study, the design of the learning flow was carried out using a gamification approach in the **Kadavee** application, an anatomy learning media application based on a mobile app using 3D visualization and virtual reality. The **Kadavee** application presents a learning flow that is easy to understand and fun. By using the gamification approach, it is expected to increase the effectiveness and learning outcomes for its users.