

DAFTAR ISTILAH

Taksonomi Bloom:	Kerangka kerja untuk mengklasifikasikan tujuan pembelajaran ke dalam tiga domain utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik.
User Experience (UX):	Pengalaman subjektif pengguna dalam berinteraksi dengan produk atau layanan.
Peak-End Rule:	Prinsip UX yang menyatakan bahwa pengguna menilai pengalaman berdasarkan momen puncak dan akhir.
Von Restorff Effect:	Efek kognitif di mana elemen yang berbeda dari lainnya lebih mudah diingat.
Zeigarnik Effect:	Efek psikologi di mana tugas yang belum selesai lebih mudah diingat dibandingkan yang sudah selesai.
PACT Framework:	Kerangka kerja yang menekankan People, Activities, Contexts, dan Technologies dalam perancangan sistem.
Flowchart:	Diagram visual yang menggambarkan alur proses atau sistem menggunakan simbol-simbol tertentu
Retensi:	Seberapa baik siswa dapat mengingat dan menerapkan informasi yang telah mereka pelajari setelah jangka waktu tertentu.
Action Research:	Pendekatan penelitian yang melibatkan peneliti secara aktif dalam proses perubahan yang diteliti.