

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi intervensi afektif pada aplikasi konferensi video pembelajaran daring, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengujian *Instructional Materials Motivation Survey* (IMMS), implementasi *ARCS Model* (*Attention, Relevance, Confidence*, dan *Satisfaction*) sebagai strategi perancangan intervensi afektif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar dan pengalaman pelajar dalam menggunakan aplikasi konferensi video untuk kegiatan pembelajaran daring sinkronis. Pelajar merespon positif intervensi karena intervensi menarik perhatian, relevan dengan kondisi emosinya saat itu, menumbuhkan rasa percaya diri, dan menumbuhkan rasa kepuasan diri, terbukti dari nilai rata-rata keseluruhan komponen *ARCS Model* yang mendapatkan nilai 3,6 dan tergolong pada kategori motivasi "Tinggi". Faktor lain seperti kepribadian, preferensi komunikasi atau pengalaman belajar sebelumnya dapat memengaruhi hasil dari tingkat motivasi dan pengalaman belajar pelajar terhadap intervensi afektif.
2. Kuesioner *Learner's Personality* dikembangkan secara internal untuk membuat intervensi afektif dapat diberikan sistem sesuai dengan preferensi pribadi setiap pelajar dalam aplikasi konferensi video pembelajaran daring sinkronis. Validitas kuesioner telah dikonfirmasi oleh ahli dalam bidang psikologi dan pendidikan, serta telah diuji kevalidannya dengan kepada 432 responden. Setiap pelajar akan menerima jenis intervensi sesuai dengan skor tertinggi yang mereka peroleh, baik itu penguatan positif maupun negatif. Namun, dalam kasus skor seri, pelajar akan menerima penguatan positif. Hal ini didasarkan pada temuan dari uji coba kuesioner yang menunjukkan bahwa mayoritas, yakni 79% dari responden, lebih merespon secara positif terhadap penguatan positif dalam motivasi belajar mereka.
3. Berdasarkan hasil uji *Naïve rating in Cognitive Load Measures*, lingkungan pembelajaran daring yang menggunakan aplikasi konferensi video dengan

implementasi intervensi afektif tidak membebankan kognitif pelajar. Terbukti dari nilai rata-rata keseluruhan komponen sebesar 3,3 dengan kriteria “Kurang Setuju” apabila hadirnya intervensi dianggap membebankan kognitif mereka. Sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi intervensi afektif tidak mengganggu dalam kegiatan pembelajaran daring sinkronis.

## 5.2 Implikasi

Dalam penelitian ini, implikasi yang didapatkan adalah pengembangan fitur intervensi afektif dalam bentuk agen pedagogis sebagai motivator dari aplikasi yang dinamakan Emodu dengan fokus pengembangan ekstensi peramban browser (Emodu *for Students*) untuk aplikasi konferensi video Google Meet dalam pembelajaran sinkronis. Pengembangan intervensi afektif bertujuan untuk menangani kondisi emosi negatif yang muncul saat kegiatan pembelajaran sinkronis dengan memberikan pesan motivasi yang di personalisasikan sesuai dengan preferensi pelajar. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan dampak positif pada motivasi dan pengalaman pelajar dalam menggunakan aplikasi konferensi video saat kegiatan pembelajaran sinkronis tanpa membebankan kognitifnya.

## 5.3 Rekomendasi

Beberapa rekomendasi yang dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya diantaranya sebagai berikut:

1. Melakukan pengujian kesesuaian intervensi afektif yang ditampilkan dengan kondisi emosi yang terdeteksi oleh sistem.
2. Penelitian lebih lanjut terkait aspek *ARCS Model* apa yang paling sesuai untuk diberikan dalam menangani setiap emosi negatif.
3. Mempertimbangkan variabel durasi waktu pembelajaran dalam membuat algoritma kemunculan intervensi verbal atau *pop-up* pesan motivasi.
4. Mempertimbangkan algoritma batasan waktu kemunculan intervensi.
5. Mengembangkan intervensi afektif yang dapat berinteraksi langsung dengan pelajar atau pelajar yang dapat memberikan balasan timbal balik.