

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Bersumber pada temuan penelitian dan pengembangan rancangan *user interface* aplikasi berbasis web sebagai media pembelajaran numerasi maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Perancangan *user interface* aplikasi pembelajaran numerasi ini menerapkan metode *design thinking* yang berpusat pada manusia. Dimulai dari tahap *empathize* dengan memahami kebutuhan; *define* mendefinisikan permasalahan; *ideation* menghasilkan solusi berupa fitur-fitur yang akan disediakan pada aplikasi; *prototype* menghasilkan *user interface* mengikuti prinsip-prinsip *design* seperti, *visibility of system*, *match between system and the real world*, dan *user control and freedom*; tahap *testing* dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. *user experience* meningkat lebih baik setelah dilakukannya perbaikan seperti, menambahkan tombol beranda pada *navigation bar*, menggunakan warna yang bervariasi, menyederhanakan formulir pendaftaran akun, dan memberikan ruang kosong antar elemen. Materi yang terdapat pada rancangan aplikasi ini telah divalidasi dan dinyatakan layak untuk digunakan. *User interface* aplikasi pembelajaran numerasi ini berbasis web karena berdasarkan wawancara peserta didik sering menggunakan laptop dan *smartphone* untuk mengakses media belajar *online*.
2. Rancangan *user interface* aplikasi pembelajaran numerasi ini memperoleh persentase efektivitas 98% dan efisiensi memperoleh 96%. Kepuasan pengguna berdasarkan SUS termasuk kategori Baik dengan skor 75,9. Berdasarkan skor tersebut, Metricfy dapat diterima sebagai rancangan *user interface* aplikasi pembelajaran numerasi. Oleh karena itu, rancangan *user interface* ini akan ditindaklanjuti ke tahap pengembangan menjadi sebuah aplikasi berbasis web.

5.2 Implikasi

Penelitian dan pengembangan rancangan *user interface* aplikasi pembelajaran numerasi ini memberikan implikasi pada aspek teoritis dan aspek praktis sebagai berikut.

5.2.1 Implikasi Teoritis

Dari penelitian ini didapatkan implikasi teori mengenai pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang pada penelitian ini berupa aplikasi berbasis web sebagai inovasi media pembelajaran numerasi. Dengan adanya inovasi ini, peserta didik memiliki aplikasi pembelajaran khusus numerasi yang telah disesuaikan. Media pembelajaran ini dapat menunjang model-model pembelajaran yang efektif untuk numerasi. Didapatkan juga implikasi teori mengenai metode *design thinking*. Metode ini dapat diimplementasikan untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks serta untuk pengembangan yang fokus pada kebutuhan pengguna.

5.2.2 Implikasi Praktis

Peserta didik dapat melakukan pembelajaran tanpa batasan waktu, ruang, dan pengajar yang ada di sekolah. Peserta didik dapat belajar dengan aplikasi pembelajaran numerasi dimanapun, kapanpun, dan dengan siapapun. Materi pembelajaran disajikan dengan teks, ilustrasi, dan video sehingga dapat digunakan oleh peserta didik yang memiliki gaya belajar beragam. Materi numerasi yang disajikan juga merujuk pada capaian kompetensi dari Pusat Asesmen Pendidikan Kemendikbud. Perancangan *user interface* aplikasi ini telah disesuaikan dengan *user experience* sehingga penggunaan akan lebih mudah dalam menyelesaikan pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki rekomendasi yang ingin disampaikan kepada para pihak terkait sebagai berikut.

5.3.1 Bagi Pemerintah

Menyediakan fasilitas belajar seperti aplikasi pembelajaran numerasi yang lebih menarik dan mudah diakses peserta didik.

5.3.2 Bagi Pendidik

Pendidik dapat menggunakan berbagai media pembelajaran sesuai dengan materi yang dibawakan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar serta mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

5.3.3 Bagi peneliti berikutnya

Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian serupa, direkomendasikan untuk melakukan identifikasi pengguna secara mendalam sebab hal tersebut tahap awal dalam pengembangan dengan metode *design thinking*. Serta melakukan pengujian empiris aplikasi pada sampel yang sesuai.