

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan desain *user interface* dan *user experience* pada pembelajaran *artificial intelligence* berbasis web terhadap motivasi belajar siswa dengan metode *user centered design*, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan desain *user interface* dan *user experience* dari *website e-learning* eCraft2Learn dilakukan dengan metode *User centered design* (UCD), di mana desain yang dilakukan adalah berdasarkan *insights* dan kebutuhan dari pengguna langsung. Maka dihasilkan desain UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berdasarkan penilaian pengalaman pengguna dengan UEQ, hal-hal yang dihasilkan dari pengembangan ini diantaranya adalah: a) Tampilan dari setiap fitur yang telah dikembangkan memiliki nilai daya tarik yang baik; b) *Desirability* atau kesenangan pengguna akan hasil pengembangan desain UI/UX ini sudah memiliki nilai stimulasi dan kebaruan yang baik; c) Hasil pengembangan UI/UX ini sudah memenuhi prinsip desain yaitu *match between the system and the real world, consistency and standards, error prevention, dan aesthetic and minimalist design*.
2. Pengembangan struktur dan keamanan, penyajian konten, kolaborasi dan interaksi pada *e-learning* eCraft2Learn ini dilakukan bersamaan dalam tahapan UCD. Pengembangan ini didapatkan hasil sebagai berikut: a) Struktur informasi yang diberikan untuk membantu peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di eCraft2Learn dan fitur konfigurasinya yaitu fitur untuk merubah kata sandi akun; b) Penyajian konten dilihat dari materi yang disajikan sudah menggunakan bahasa indonesia agar pengguna lebih mudah dalam memahami materi, pengelompokkan materi, pematerian melalui video, fitur interaktif untuk mengingat kembali pembelajaran sebelumnya, dan penggunaan gambar ilustrasi pada setiap materi; c) Kolaborasi dan interaksi dikembangkan fitur

diskusi yang dapat digunakan oleh pengguna untuk bertukar informasi mengenai pembelajaran secara luas.

3. Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana, pengembangan desain *user interface* dan *user experience* dari *website e-learning* eCraft2Learn berpengaruh terhadap skala motivasi intrinsik dan *identified regulation*. Dengan nilai signifikansi sebesar 0,4 dan 0,5, di mana nilai tersebut lebih kecil dari nilai probabilitas sebesar 0,05. Namun, tidak berpengaruh terhadap skala *external regulation* dan amotivasi. Dengan nilai t hitung sebesar 0,82 dan 0,68 lebih besar dari nilai probabilitas sebesar 0,05.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan komponen *e-learning* pada aspek *feedback*
2. Mengembangkan UI/UX ini lebih lanjut dengan menggunakan metode lain untuk melakukan evaluasi *prototype*, seperti *A/B Testing*, *Heuristic Evaluation*, atau *Cognitive Walkthrough*
3. Mengembangkan kembali prinsip utama dari *user experience* dan *user interface* pada *e-learning* eCraft2Learn dan mengukur motivasi siswa dalam indikator pada motivasi lainnya
4. Dikarenakan instrumen validasi materi hanya divalidasi oleh dosen ahli sebagai pembimbing, maka disarankan untuk memvalidasi instrumen tersebut lebih lanjut
5. Pada penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan struktur dan keamanan, penyajian konten, dan kolaborasi dan interaksi, sehingga pembelajaran yang dilakukan belum sempurna. Hal tersebut mengacu pada hasil peningkatan motivasi siswa pada indikator *external regulation* yang tidak konsisten. Maka, diharapkan penelitian selanjutnya dapat melakukan pembelajaran yang sempurna yaitu bersamaan dengan kegiatan evaluasi, agar dapat memberikan penghargaan kepada siswa akan pencapaian pembelajarannya.