

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai perancangan ui/ux pada evaluasi pembelajaran *e-learning artificial intelligence* berbasis web terhadap motivasi belajar intrinsik dengan metode *design thinking*, dapat disimpulkan bahwa:

1. Melalui metode *design thinking*, dihasilkan rancangan UI/UX evaluasi pembelajaran pada *e-learning* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Rancangan ini terdiri dari tampilan yang menarik dan nyaman untuk dilihat, terdapat fitur *guide* atau petunjuk yang dapat membantu untuk memahami apa yang harus dikerjakan, skor atau nilai akan muncul setelah pengerjaan begitu juga dengan hasil jawaban, kunci jawaban, serta penjelasan jawaban, adanya fitur pengumpulan poin apabila pengguna mengerjakan kuis, dan fitur di mana semua hasil pembelajaran serta evaluasi tersimpan oleh *platform* agar *user* dapat melihat-lihat kembali. Dengan demikian, hasil rancangan desain ini sudah dapat dikatakan sesuai dan memiliki dampak yang positif. Hal itu juga didukung oleh hasil pengukuran pengalaman pengguna yang mendapatkan nilai di atas rata-rata
2. Hasil *User Experience Questionnaire* (UEQ) setelah dilakukan perancangan desain *user interface* dan *user experience website e-learning* eCraft2Learn adalah meningkat secara signifikan pada setiap skalanya. Pada skala daya tarik, efisiensi, stimulasi dan kebaruan berada pada kategori “*Good*”. Hal tersebut didapatkan karena hasil perancangan UI/UX evaluasi pembelajaran pada *e-learning* sudah dinilai menarik, inovatif dan kreatif oleh pengguna, dan juga dapat memudahkan pengguna dalam mencapai tujuannya. Sedangkan hasil pengukuran pada skala kejelasan dan ketepatan berada pada kategori

“Above Average”. Hal tersebut dikarenakan hasil perancangan ini cukup mudah dipelajari dan dikendalikan oleh pengguna.

3. Berdasarkan hasil uji regresi linier, didapatkan bahwa rancangan *user interface* dan *user experience* pada evaluasi pembelajaran dari *website e-learning* eCraft2Learn berpengaruh positif signifikan terhadap subskala minat/kesenangan dan pilihan yang dirasakan. Hal tersebut didapatkan berdasarkan nilai signifikansi subskala minat/kesenangan sebesar $0,019 < 0,05$ dan nilai signifikansi subskala pilihan yang dirasakan sebesar $0,002 < 0,05$. Sedangkan rancangan UI/UX ini tidak berpengaruh positif pada dua subskala lainnya yaitu kompetensi yang dirasakan dan tekanan/ketegangan.

5.2.Saran

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

1. Motivasi yang dijadikan acuan pada penelitian ini hanya motivasi intrinsik. Sehingga diharapkan selanjutnya, dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh desain UI/UX ini terhadap motivasi lainnya seperti motivasi ekstrinsik.
2. Pada penelitian ini hasil dari nilai pengaruh UI/UX dengan motivasi belajar intrinsik masih ada yang belum terpengaruh, yaitu pada subskala Kompetensi yang dirasakan dan tekanan/ketegangan. Sehingga, untuk selanjutnya diharapkan kedua subsakala tersebut dapat berpengaruh terhadap UI/UX.
3. Desain *user interface* dan *user experience* pada *e-learning* eCraft2Learn dikembangkan lagi dalam bentuk *mobile*, karena siswa merasa tidak semuanya memiliki *device* seperti *laptop* ataupun *desktop*.
4. Pada validasi instrumen soal, agar mendapatkan soal yang lebih sah, diharapkan validasi tidak hanya dilakukan menggunakan teknik *Expert Judgement* saja, namun dilakukan beberapa teknik validasi lainnya. Selain itu pada indikator penilaian untuk pengujian kebenaran ketika

validasi, dibentuk lebih lengkap lagi, seperti indikator kesulitan soal, kesesuaian tulisan dan kejelasan soal.

5. Pada proses pembuatan soal evaluasi, soal sebaiknya dibuat dengan mengikuti kaidah-kaidah penulisan soal agar mendapatkan bentuk soal yang baik dan benar.