

Pengembangan dan Evaluasi Usability Aplikasi SRL*Pintar Berbasis Android untuk Memfasilitasi Keterampilan Self-Regulated Learning = Development and Usability Evaluation of Android Application SRL*Pintar to Support Self-Regulated Learning Ability

Anisha Inas Izdihar, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920533485&lokasi=lokal>

Abstrak

Self-regulated learning adalah keterampilan seseorang untuk belajar dengan menggunakan kemampuannya untuk mencapai tujuan tertentu. Beberapa penelitian menunjukkan penerapan keterampilan self-regulated learning dapat meningkatkan kinerja belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi yang digunakan untuk memfasilitasi keterampilan self-regulated learning pelajar dengan pendekatan User-Centered Design. Tahap penelitian terdiri dari perumusan masalah, pengembangan aplikasi, evaluasi aplikasi, dan penarikan kesimpulan. Aplikasi yang dikembangkan berbasis Android dengan mengacu pada high-fidelity design dari hasil penelitian terdahulu. Aplikasi yang dikembangkan dievaluasi dengan metode diary study dan penilaian System Usability Scale. Pada penelitian ini, responden diary study dibagi menjadi kelompok kontrol dan eksperimental. Kelompok kontrol diminta untuk mengikuti skenario penggunaan aplikasi sedangkan kelompok eksperimental diberi kebebasan untuk menggunakan aplikasi. Berdasarkan pemetaan respons evaluasi, ditemukan bahwa responden dari kelompok kontrol lebih banyak menemukan masalah usability daripada mengungkapkan pengalaman positif. Sementara itu, banyak responden dari kelompok eksperimental yang memberi pendapat mengenai manfaat aplikasi pada proses belajar. Penelitian ini mengungkapkan masalah usability baru pada desain yang tidak ditemukan di penelitian sebelumnya. Dari pemetaan hasil evaluasi dan nilai System Usability Scale, diperoleh rekomendasi perbaikan dan saran untuk pengembangan aplikasi di masa depan.

.....Self-regulated learning is a person's skill to learn by using their abilities to achieve certain goal. Several studies have shown that implementation of self-regulated learning skills can improve learning performance. This study aims to develop an application to facilitate students' self-regulated learning skills using User-Centered Design approach. The research phase consists of problem formulation, application development, application evaluation, and conclusions. The application is developed for Android device, based on a high-fidelity design of previous study. The application is evaluated using diary study method and System Usability Scale assessment. Respondents were divided into control and experimental group. Control group respondents were asked to follow scenario on how to use the app while the other group was given the freedom to use the application. Respondents of control group gave lower System Usability Score and experienced more usability when using the application than expressing positive experience. Meanwhile, more respondents from experimental group gave more feedback on how this application may help learning process. This study revealed new usability problems that were not found in the previous study. From the evaluation result mapping and System Usability Scale assessment, recommendations for improvement and suggestions for future application development are obtained