

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Pada era digital sekarang dibutuhkan kompetensi 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication dan Collaboration*) guna agar manusia dapat menyaingi teknologi yang sedang berkembang sangat pesat. Agar kompetensi 4C tersebut dapat dikembangkan dan disalurkan, perlunya bantuan guru untuk memberikan pembelajaran tersebut kepada anak-anak generasi selanjutnya. Di sisi lain, walaupun sudah banyak sumber mengenai kompetensi 4C ini, guru masih mengalami kendala untuk memahami sepenuhnya serta mengimplementasikannya mengenai kompetensi 4C.

Rumusan masalah pada perancangan ini berupa cara memberikan informasi serta cara mengimplementasikannya mengenai kompetensi 4C untuk guru SDN usia 30-39 tahun di Kabupaten Tangerang. Menggunakan *design thinking* sebagai metode perancangan yang dibentuk oleh Michael Shanks (2010) berupa tahapan dari *Emphatize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test*. Dilakukannya FGD (*Focus Group Discussion*) terhadap guru-guru SDN Sangiang 2 Sepatan Timur serta SDN SAGA 6 Balaraja, *interview* bersama dosen teknologi pendidikan dari FKIP Universitas Terbuka dan ahli konsultan SDM serta psikolog, kuisisioner, studi eksisting serta studi referensi sebagai tahapan *Emphatize*. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data informasi dan analisis perilaku guru-guru SDN di Kabupaten Tangerang serta memperdalam pengetahuan mengenai kompetensi 4C dan implementasinya dalam sekolah saat ini.

Dari hasil riset usia ditetapkan pada 30-39 tahun berdasarkan sumber dari katadata.co.id (2022). Tahapan selanjutnya adalah *Define* dimana semua masalah yang telah ditemukan dari tahapan sebelumnya dikumpulkan, lalu diidentifikasi berdasarkan sifat serta perasaan target audiens, dan memahami lebih dalam mengenai kompetensi 4C. Kemudian dilanjutkan ke tahapan selanjutnya yaitu

*Ideate*, untuk memulai perancangan secara visual dari *mindmapping*, *keywords*, *big idea*, *stylescape*, *sitemap* hingga *userflow*. Tahap tersebut dilakukan untuk dilanjutkan ke tahapan *Prototype* untuk merancang website tersebut melalui *Figma* diawali dengan *low fidelity* hingga *high fidelity* beserta proses *prototyping*.

Diakhiri dengan tahapan *Test* dengan melakukan uji coba berupa *Alpha Test* dan *Beta Test*. Uji coba tersebut dilakukan agar mendapatkan opini serta masukan dari pengguna untuk meningkatkan kualitas perancangan dari segi visual maupun interaktivitasnya atau *user experience*. Perancangan *website* kompetensi 4C yang telah dibentuk, diperbaiki dan ditingkatkan dilakukan untuk memenuhi rumusan masalah pada penelitian ini.

## 5.2 Saran

Dari hasil akhir perancangan serta penelitian Tugas Akhir yang telah dilakukan oleh penulis, adanya beberapa saran dari dewan sidang yang ingin disampaikan terutama pada Perancangan *Website* mengenai Kompetensi 4C untuk Guru SDN Usia 30-39 Tahun di Kabupaten Tangerang ataupun pada perancangan yang serupa.

- 1) Memperhitungkan dan mempertimbangkan apa saja hal yang harus dipersiapkan dan dilakukan serta mengatur waktu agar dapat menyelesaikannya tepat waktu.
- 2) Melakukan riset dan analisa yang mendalam serta menyeluruh mengenai perancangan dan topik yang dipilih.
- 3) Segala proses yang telah dilakukan dibentuk berdasarkan hasil riset dan analisa yang telah dilakukan agar penelitian perancangan tersebut dapat dipertanggungjawabkan
- 4) Selalu menerima masukan, opini, dan kritikan dari target audiens dan para ahli yang bersangkutan mengenai perancangan yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas perancangan.
- 5) Memperhatikan *layout* dan *grid* yang digunakan dalam perancangan disesuaikan dari hasil riset mengenai UI/UX *website*.

- 6) Memperhatikan penggunaan ukuran perancangan dari ukuran layar, *button*, *icon*, *font* serta elemen lainnya yang digunakan dalam perancangan disesuaikan dari hasil riset mengenai UI/UX *website*.
- 7) Menjaga konsistensi perancangan dalam bentuk berbagai media berdasarkan dari hasil tahapan *Ideate*.
- 8) Selalu mencantumkan proses perancangan dari referensi, sketsa hingga hasil akhir disertai dengan penjelasan prosesnya agar diketahui perancangan tersebut merupakan hasil karya sendiri.
- 9) Perlu diperhatikan lagi urgensi pada landasan masalah
- 10) Pertimbangkan masalah dengan solusi yang diberikan
- 11) Bentuk perancangan *website* masih belum sepenuhnya mengatasi solusi yang dialami guru karena teks yang masih terlalu panjang, dapat diganti dengan infografis.
- 12) *Big Idea* yang digunakan dalam *output* hasil akhir perancangan masih kurang menonjol.
- 13) Perancangan yang dibentuk oleh penulis mempunyai potensi untuk dijadikan sebuah wadah atau alat untuk guru dapat langsung mengikuti sebuah seminar atau *workshop* serta mendapat sertifikasinya.
- 14) Perhatikan lagi dalam pembuatan elemen *icon Critical Thinking*, *Creativity*, *Communication*, dan *Collaboration* disebabkan garis dalam finalisasi *icon* tersebut masih bertabrakkan.

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A