

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai kesimpulan untuk menjawab perumusan masalah dan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Kemudian akan dipaparkan saran untuk penelitian selanjutnya agar lebih baik lagi.

V.1 Kesimpulan

Setelah melakukan pengumpulan data, pengolahan data, serta melakukan analisis, berikut merupakan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

1. Kondisi interaksi sosial antar mahasiswa selama pembelajaran jarak jauh saat ini masih ditemukan beberapa permasalahan sehingga mengakibatkan para responden tidak merasa adanya interaksi sosial yang berlangsung kurang terasa karena takut dan juga malas untuk berinteraksi kembali dengan orang lain bahkan ada yang merasa trauma karena pengalaman yang kurang baik selama interaksi sosial *online* berlangsung.
2. Alat bantu yang tepat untuk meningkatkan interaksi sosial mahasiswa selama pembelajaran jarak jauh yang dipilih melalui *voting* ada tiga ide teratas yang digabung menjadi satu yaitu aplikasi berbasis *game* bernama COMPLY dimana aplikasi COMPLY memiliki fitur-fitur yang mawadahi interaksi sosial khususnya syarat terjadinya interaksi sosial yaitu komunikasi. Komunikasi dilakukan dengan fitur telepon dan juga fitur mengirim dan menerima pesan pada menu *communicate*.

V.2 Saran

Selanjutnya akan diberikan saran pada penelitian ini sehingga pada penelitian selanjutnya dapat lebih baik lagi. Saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Perancangan alat bantu dengan metode *design thinking* khususnya pada tahap empati sebaiknya dilakukan tidak hanya melalui wawancara saja namun sebaiknya dapat mengetahui keseharian dari *problem owner*

sehingga dapat mengetahui fakta bukan hanya mendengar lewat wawancara

2. Penambahan fitur pada aplikasi dan pertimbangan platform serta menggunakan bahasa pemograman sehingga *problem owner* saat pengujian dapat mencoba secara langsung.
3. Penelitian selanjutnya apabila memungkinkan dapat sampai tahap implementasi

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, S. D. (2017). Design Thinking. Diakses dari <https://sis.binus.ac.id/2017/12/18/design-thinking-2/> (7 April 2021)
- Anderson, N. (2013). How Might We Statements: A Powerful Way to Turn Insights into Opportunities. Diakses dari <https://dscout.com/people-nerds/how-might-we-statements> (11 Agustus 2021)
- Ayyub, R. (2017) . Interaksi Sosial Dalam Dunia Maya (Fenomenologi Cyber Tumming dan Abu Youtubers Makassar). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 31-32
- Bozogolan, B. (2018). *Psychological, Social and Cultural Aspects of Internet Addiction*. United States of America: IGI Global.
- Cambridge Assessment International Education Teaching and Learning Team. (2021). Getting Started with Peer Observation. Diakses dari <https://www.cambridge-community.org.uk/professional-development/gswpo/index.html#group-Misconceptions-R4tS64ZeP9> (12 Agustus 2021)
- Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia dan Presiden Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Docherty, C. (2017). Perspectives on Design Thinking for Social Innovation. *The Design Journal*, 20, 719-724. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1372005>
- Firdaus, M. R. (2020). 10 Kampus Terbaik yang Menyediakan Kuliah Online. Diakses dari <https://bintangsekolahindonesia.com/pendidikan/10-pts-dengan-kuliah-online/> (6 April 2021)
- Foster, M. K. (2019). Design Thinking: A Creative Approach to Problem Solving. *Management Teaching Review*. <https://doi.org/10.1177/2379298119871468>
- Handayani, V. V. (2019). *Stres Dapat Dipicu Kurangnya Interaksi Sosial*. Diakses dari <https://www.halodoc.com/artikel/stres-dapat-dipicu-kurangnya-interaksi-sosial> (31 Maret 2021)

- Hidayat, P. (2019) . Pengaruh Interaksi Sosial Online dan Kecemasan Sosial Terhadap Kecanduan Internet Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah PSYCHE*,14 (2). <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v14i2.1159>
- Holderfield, G. (2017). Generating How Might We (HMW) Questions from Insights - Using Design Principles to Innovate and Find Opportunities. dari <https://www.coursera.org/learn/leadership-design-innovation/lecture/JMRYd/generating-how-might-we-hmw-questions-from-insight> (3 Agustus 2021)
- HPI Academy. (2021). Design Thinking Mindset for Innovation. Diakses dari <https://hpi-academy.de/en/design-thinking/design-thinking-mindset-for-innovation.html> (31 Maret 2021)
- Jalil, A. (1994). Pendidikan Jarak Jauh. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22-43.
- Jonathan, A. C., Herdiana, I. (2020). Coping Stress Pascacerai: Kajian Kualitatif Pada Ibu Tunggal, *Jurnal Psikologi dan Kesehatan Mental*, 5(1), 71-87.
- Kemendikbud. (2020). SE Mendikbud: Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran Covid-19. Diakses dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19> (1 April 2021)
- Lewrick, M., Link, P., Leifer, L. (2020). *The Design Thinking Toolbox: A Guide to Mastering the Most Popular and Valuable Innovation Methods*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Liedtka, J. (2018). Why Design Thinking Works. Diakses dari <https://hbr.org/2018/09/why-design-thinking-works> (2 April 2021)
- McGuire, K. J. (2012). *Maslow's Hierarchy of Needs. An Introduction*. Germany: GRIN Verlag.
- National Institute of Arthritis and Musculoskeletal and Skin Disease. (2016). *Understanding Autoimun disease*. United states: National Institutes of Health.
- Orlowski, S., Matthew, B., Bidargaddi, N. Jones, G., Lawn, S., Venning, A., Collin, P. (2016). Mental Health Technologies: Designing With Consumers. *JMIR Hum Factors*. <https://doi.org/10.2196/humanfactors.4336>

- Prayogi, A.G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., Firmansyah, M. (2020). Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 94-101
- Preece, J., Rogers, Y., Sharp, H. (2002). *Interaction Design : Beyond Human Computer Interaction*. New York : John Wiley & Sons
- Sapriya, N. S. (2008). *Konsep dasar IPS*. Bandung: CV Yasindo Multi Aspek.
- Samuel, P. (2016). A Creativity Technique That's Better Than Brainstorming: Brainwriting 6-3-5. Diakses dari <https://www.linkedin.com/pulse/creativity-technique-thats-better-than-brainstorming-6-3-5-samuel> (10 Agustus 2021)
- Soekanto, S. (2000). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: CV Rajawali.
- Syafnidawaty. (2020). Apa Itu Pembelajaran Jarak Jauh? . Diakses dari <https://raharja.ac.id/2020/11/17/apa-itu-pembelajaran-jarak-jauh/> (2 April 2021)
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh Gadget terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Kehumasan*, 273-282
- Think Design. (2021). User Design & Research – Five Whys. Diakses dari <https://think.design/user-design-research/five-whys/> (13 Agustus 2021)
- Ufa, Z. D., Mikdar, U. Z. (2020). Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Perilaku Belajar, Interaksi Sosial dan Keseharian bagi Mahasiswa FKIP Universitas Palangka Raya. *JOSSAE (Journal of Sport and Education)*, 5(2), 124-138. <http://dx.doi.org/10.26740/jossae.v5n2.p124-138>
- Xiao, A. (2018). Konsep Interaksi Sosial dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. *Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, 7(2), 94-99