

INTISARI

Pembelajaran yang bisa dilakukan secara langsung melalui ceramah di kelas tatap muka nyatanya dinilai kurang efektif. Hal tersebut dibuktikan dari para mahasiswa yang terlihat tidak bersemangat atau cepat merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu penting bagi para dosen atau tenaga pendidik untuk dapat menerapkan inovasi dalam proses pembelajaran. Dengan tujuan agar para mahasiswa dapat lebih bersemangat dan bisa lebih fokus ketika mengikuti proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Namun nyatanya pada saat ini masih belum ada website terkait model pembelajaran tersebut. Penelitian ini mencoba untuk membuat sebuah perancangan desain antarmuka (user interface) pada website tersebut. User interface menjadi sangat penting karena dengan perancangan desain yang baik akan membuat para penggunanya merasa nyaman dan betah saat menggunakan website tersebut. Perancangan desain antarmuka ini dilakukan dengan menggunakan metode Design thinking yang terdiri dari 5 tahap yaitu, tahap empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Dari hasil testing yang telah dilakukan dengan menggunakan metode SUS (System Usability Scale) didapatkan skor rata-rata 76,75 dimana hasil tersebut menandakan bahwa perancangan desain ini bagus dan dapat diterima oleh para pengguna yang kemudian dapat digunakan sebagai referensi pada tahap perkembangan selanjutnya.

Kata kunci: Teams Games Tournament (TGT), User interface, Design thinking

ABSTRACT

Learning that is useally done directly through lectures in face-to-face classes is in fact considered less effective. This is evidenced by the students who look lackluster or quickly feel bored when participating in learning. Therefore, it is important for lecturers or educators to be able to apply innovation in the learning process. With the aim that students can be more excited and can be more focused when participating in the learning process. One of the learning models that can be used is the Teams Games Tournament (TGT) learning model. But in fact at this time there is still no website related to this learning model. This research tries to create a user interface design on the website. User interface is very important because a good design will make users feel comfortable and at home when using the website. The design of this interface design is carried out using the Design thinking method which consists of 5 stages, namely, the empathize, define, ideate, prototype, and testing stages. From the results of testing that has been carried out using the SUS (System Usability Scale) method, an average score of 76.75 is obtained where these results indicate that this design is good and can be accepted by users which can then be used as a reference in the next stage of development.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), User interface, Design thinking