

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pada rumusan masalah dan pembahasan diatas tentang implementasi metode, dapat diambil kesimpulan :

1. Metode Gamifikasi dapat diimplementasikan pada aplikasi pembelajaran *online* yang akan digunakan oleh mahasiswa informatika UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Pemilihan metode gamifikasi yang cocok untuk digunakan oleh mahasiswa program studi Informatika UPN “Veteran” Jawa Timur dilakukan dengan cara penyebaran survei yang terdiri dari 24 pertanyaan dan dibagi menjadi 6 jenis, yang dinamakan model Hexad.
3. Penerapan metode gamifikasi ini menggunakan beberapa jenis pengguna, seperti Filantripis, Berjiwa Sosial, Berjiwa Bebas, Pencapaian, dan Pemain, dengan menerapkan unsur-unsur gamifikasi seperti *Knowledge Sharing, Unlockable Content, Level or Progression, Quests, Epic Challenges, Social Comparison, Points, Reward or Prize,* dan *Badges or Achievements* pada aplikasi yang dibangun.
4. Hasil pengujian dengan menggunakan metode SUS didapatkan skor penilaian 78 dimana pada indikator SUS *Acceptability Ranges* adalah *Acceptable*, dengan *Grade Scale C*, dan pada *Adjective Ratings* masuk kedalam kategori *Excellent*.

5.2. Saran

Berikut ini adalah beberapa saran yang terhadap penerapan metode gamifikasi dalam aplikasi pembelajaran *online* untuk program studi Informatika UPN “Veteran” Jawa Timur, yaitu :

1. Pada pengembangan selanjutnya dapat ditambahkan fitur pengacakan jawaban pilihan ganda atau soal seperti menggunakan algoritma LCM seperti penelitian yang dilakukan oleh Jumala. et al., 2020 ataupun

batasan waktu dalam mengerjakan tugas dengan menerapkan metode lain.

2. Dalam pengembangan selanjutnya, dapat dikembangkan tampilan yang lebih mudah dalam penggunaan bagi *user* dosen terutama dalam pembuatan modul di sesi pada setiap kelas, dan dilakukannya pengujian menggunakan metode SUS kepada calon *user* dosen.
3. Pada penelitian selanjutnya, dapat mengembangkan tampilan website yang lebih *responsive* sehingga dapat dengan mudah diakses menggunakan perangkat *mobile*.