

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai implementasi dari metode, dapat diambil kesimpulan :

1. Metode Gamifikasi dapat diimplementasikan dengan baik dan menghasilkan output berupa aplikasi pembelajaran *Grammar* bahasa Inggris tingkat sekolah menengah pertama.
2. Aplikasi dapat diintegrasikan dengan chatGPT untuk memberikan respon terhadap jawaban dari pengguna. Integrasi dengan chatGPT memberikan pengalaman yang baru bagi siswa. Respon yang diberikan oleh sistem cenderung lebih natural dan ekspresif, yang membuat percakapan terasa lebih hidup dan interaktif. Namun, perlu adanya pertimbangan mengenai biaya untuk penggunaan API dalam skala besar.
3. Hasil pengujian aplikasi menggunakan *GUESS-18* mendapati hasil indeks total sebesar 83%. Indeks total tersebut menandakan bahwa aplikasi sudah dapat menyampaikan aspek edukasi khususnya dalam pendalaman penggunaan *grammar* bahasa Inggris ketika melakukan percakapan pada tingkat Sekolah Menengah Pertama. Adapun hal ini juga dapat dilihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa sebesar 15,68%.

5.2 Saran

Adapun saran dari penulis untuk meningkatkan kualitas dan pengalaman bermain agar lebih maksimal pada penelitian selanjutnya yaitu :

1. Pada pengembangan selanjutnya dapat ditambahkan fitur seperti audio dan efek suara pada unsur permainannya.
2. Dalam pengembangan selanjutnya, dapat melanjutkan cerita dari karakter utama dengan integrasi chatGPT agar dapat memberikan *branch story* yang lebih kompleks.
3. Pada penelitian selanjutnya dapat ditingkatkan kembali untuk asset-asset yang digunakan, sehingga pengguna lebih bisa merasakan tema dunia yang diangkat.