

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) modifikasi, dapat disimpulkan bahwa model yang digunakan mampu menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan Roblox sebagai media pembelajaran berbasis *game-based learning*. Model penelitian menginformasikan bahwa *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *attitude toward use*, *intention to use*, *actual use*, *social influence*, *personality*, dan *enjoyment* dapat digunakan untuk menganalisis penerimaan pengguna terhadap penggunaan Roblox sebagai media pembelajaran.

Hasil penelitian menginformasikan bahwa penerimaan pengguna terhadap penggunaan Roblox sebagai media pembelajaran dipengaruhi oleh persepsi kemudahan, manfaat, sikap pengguna, niat penggunaan, pengaruh sosial, dan kesenangan dalam menggunakan Roblox sebagai media pembelajaran. Sementara itu kepribadian tidak memberikan pengaruh terhadap persepsi kemudahan maupun manfaat. Temuan ini menginformasikan bahwa penerimaan pengguna lebih dipengaruhi oleh pengalaman penggunaan serta interaksi pengguna dengan lingkungan pembelajaran dibandingkan karakteristik kepribadian pengguna.

Secara keseluruhan, penelitian ini menginformasikan bahwa Roblox memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis *game-based learning*. Penerimaan pengguna terhadap Roblox akan semakin baik apabila platform tersebut mampu memberikan pengalaman belajar yang mudah digunakan, bermanfaat, menyenangkan, serta didukung oleh lingkungan sosial.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan temuan pada penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan atau dikembangkan oleh penelitian selanjutnya. Saran tersebut akan dijelaskan pada poin berikut ;

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan model penelitian dengan menambahkan variabel lain yang relevan dalam konteks penerimaan

Roblox sebagai media pembelajaran berbasis *game-based learning*, seperti *self-efficacy*, *facilitating conditions*, *immersion*, *flow experience*, dan *task-technology fit*. Variabel-variabel tersebut banyak digunakan dalam penelitian *game-based learning*, *metaverse*, dan *virtual learning environment* serta berpotensi memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan Roblox sebagai media pembelajaran.

2. Penelitian selanjutnya juga disarankan menggunakan model penelitian lain sebagai pembanding. Penggunaan model lain diperlukan agar penelitian selanjutnya dapat mengetahui model yang paling sesuai dalam menjelaskan penerimaan Roblox sebagai media pembelajaran berbasis *game-based learning*. Dari hal tersebut, hasil penelitian tidak hanya terbatas pada pendekatan TAM modifikasi, tetapi juga dapat dibandingkan dengan perspektif teori lain yang relevan dengan penggunaan teknologi dan media pembelajaran berbasis game.
3. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperdetail cakupan penelitian, misalnya dengan memfokuskan penelitian pada satu kampus, satu mata kuliah, satu materi pembelajaran, atau satu *maps* Roblox yang sama. Hal ini dikarenakan penelitian ini menggunakan responden dengan cakupan yang cukup luas dan tidak menggunakan satu *maps* khusus yang dinilai secara seragam oleh seluruh responden. Dengan cakupan yang lebih terarah, pengalaman responden dalam menggunakan Roblox dapat menjadi lebih seragam, sehingga hasil penelitian yang diperoleh dapat lebih jelas, detail, dan sesuai dengan konteks pembelajaran yang diteliti.