

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan, penelitian ini menyimpulkan:

- 1) Penelitian ini berhasil merancang dan mengimplementasikan elemen gamifikasi pada LMS dengan mempertimbangkan kerangka kerja *octalysis*. Penggunaan kerangka kerja *octalysis* membantu dalam mendesain strategi gamifikasi yang menarik bagi pengguna LMS. Dalam prosesnya, penelitian ini mengidentifikasi elemen-elemen kunci dari *octalysis* yang dapat meningkatkan partisipasi, keterlibatan, dan motivasi dalam pembelajaran.
- 2) Pengaruh gamifikasi pada LMS, berdampak pada motivasi hedonis pengguna. Penggunaan elemen gamifikasi seperti *point*, *badge*, *leaderboard*, dan fitur interaktif lainnya membantu menimbulkan kepuasan dan kesenangan (hedonik) pengguna selama proses penggunaan. Hal tersebut dibuktikan melalui pengujian menggunakan HMSAM terhadap pengguna. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi gamifikasi dengan memperhatikan elemen hedonik melalui kerangka kerja *Octalysis* memiliki peran dalam motivasi dan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran melalui LMS.

5.2 Rekomendasi

Penelitian ini tentunya masih memiliki beberapa kekurangan sehingga ada beberapa hal yang dapat diperbaiki. Berikut merupakan rekomendasi yang dapat dilakukan pada penelitian selanjutnya mengenai topik terkait yaitu:

- 1) Partisipan pada pengujian penggunaan aplikasi dapat ditingkatkan untuk mendapatkan analisis data yang lebih baik.
- 2) Fungsionalitas pada gamifikasi aplikasi ini dapat lebih ditingkatkan untuk meningkatkan partisipasi pengguna.
- 3) Perlu adanya kajian mengenai penggunaan desain yang ada pada aplikasi ini.
- 4) Aplikasi ini belum mengimplementasikan seluruh teknik permainan yang ada pada kerangka kerja *Octalysis*