

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5. 1. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan hasil yang didapat, maka dapat disimpulkan dalam beberapa hal, diantaranya yakni :

1. Pengimplementasian gamifikasi pada multimedia interaktif yang menggunakan strategi pembelajaran *Active Knowledge Sharing*, dilakukan berdasarkan model Siklus Hidup Mneyeluruh (SHM) dengan lima tahap yakni tahap analisis, *design*, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Terdapat lima elemen gamifikasi yang diterapkan pada multimedia interaktif diantaranya *points*, *xp*, *level*, lencana (*badges*) ,serta papan peringkat (*leaderboard*). Elemen *points* digunakan untuk pemeringkatan pengguna di papan peringkat (*Leaderboard*) dan diterapkan pada *challenge*, *quiz*, studi kasus, serta mini *game*. Elemen *xp* digunakan untuk membuka *Challenge* dan *Quiz* pada setiap level di pembelajaran pada multimedia tersebut. *Xp* ini diterapkan pada setiap materi yang ada pada pembelajaran di multimedia, *challenge*, *quiz*, serta studi kasus. Elemen *level* digunakan untuk membagi-bagi tingkat kesulitan pada materi. Elemen lencana (*Badges*) digunakan untuk mengapresiasi siswa yang telah mengerjakan *challenge* dengan baik. Yang terakhir ialah elemen papan peringkat (*Leaderboard*) digunakan untuk melihat peringkat siswa berdasarkan poin yang telah dikumpulkannya.
2. Penerapan konsep gamifikasi yang menggunakan strategi pembelajaran *Active Knowledge Sharing* dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang cukup baik terhadap peningkatan *Computational Thinking* siswa. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan hasil *n-gain* yang signifikan diantara kelas eksperimen dan kelas pengendali. Pada kelas eksperimen mendapatkan nilai

rata-rata gain sebesar 66%, sedangkan pada kelas pengendali mendapatkan nilai rata-rata gain sebesar 51%. Terdapat perbedaan yang cukup antara kelas eksperimen dan pengendali tersebut yakni sebesar 15%. Peningkatan *Computational Thinking* tertinggi terdapat pada indikator dekomposisi pada siswa baik itu pada kelas eksperimen ataupun kelas pengendali. Pada indikator tersebut, kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata gain sebesar 65% dan pada kelas pengendali mendapatkan nilai rata-rata gain sebesar 55%. Sedangkan peningkatan *Computational Thinking* terendah terdapat pada indikator pengenalan pola pada siswa baik itu pada kelas eksperimen ataupun kelas pengendali. Pada indikator tersebut, kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata gain sebesar 52% dan pada kelas pengendali mendapatkan nilai rata-rata gain sebesar 42%.

3. Multimedia interaktif dengan menerapkan konsep gamifikasi mendapatkan respon yang sangat baik. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket penilaian terhadap media pembelajaran yang digunakan. Dalam angket tersebut terdapat 4 aspek yakni Persepsi pengguna terhadap kemanfaatan (*Perceived Usefulness*), Persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), Sikap dalam menggunakan (*Attitude towards Usage*), dan Niat untuk menggunakan (*Behavioral Intention to Use*). Dari 4 aspek tersebut mendapatkan hasil rata-rata sebesar 85,3% yang dapat dikategorikan sebagai “Sangat Baik”.

5. 2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai Implementasi Gamifikasi Pada Multimedia Interaktif yang Menggunakan Strategi *Active Knowledge Sharing* Untuk Meningkatkan *Computational Thinking* Siswa, maka diperoleh saran berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya atau pendidik untuk lebih fokus lagi untuk meningkatkan *Computational Thinking* terutama pada indikator pengenalan pola karena pada indikator tersebut mengalami peningkatan yang rendah dibanding indikator-indikator *Computational Thinking* yang lain.
2. Multimedia interaktif yang dibuat peneliti tidak menyertakan video pembelajaran di dalamnya, maka dari itu alangkah lebih baiknya video pembelajaran dapat juga disertakan video pembelajaran di dalamnya agar siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih.
3. Gamifikasi dapat dikenalkan dan diterapkan dalam mata pelajaran lainnya karena penerapan gamifikasi ini dapat diterapkan dimanapun dan bahkan dalam pembelajaran secara konvensional pun.
4. Penelitian ini dapat menggunakan indikator lain selain *Computational Thinking*.