

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya maka dapat disimpulkan antara lain sebagai berikut

1. Pengimplementasian gamifikasi pada multimedia interaktif yang dirancang menggunakan tiga elemen game diantaranya *point*, lencana (*badges*) dan papan peringkat (*leaderboards*). Element *point* digunakan untuk setiap jawaban benar pada *pretest*, *posttest* dan kuis. Selain itu, pemberian *point* digunakan pada materi yang telah dibaca siswa. Elemen lencana (*badges*) digunakan ketika siswa berhasil menyelesaikan materi pada setiap pertemuan. Elemen papan peringkat (*leaderboards*) digunakan untuk pemeringkatan berdasarkan dari nilai *point* seluruh pengguna yang telah dikumpulkannya. Hasil temuan menunjukkan bahwa siswa lebih kompetitif dapat bersaing dengan siswa yang lain pada proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari papan peringkat (*leaderboard*) yang berubah-ubah setiap pertemuan. Selain itu, dengan diterapkannya model *problem based learning*, pembelajaran lebih terfokus kepada siswa bukan guru lagi sehingga siswa dapat mengembangkan potensinya dengan sendirinya.
2. Terdapat pengaruh peningkatan kemampuan *logical thinking* siswa sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif yang mengimplementasikan gamifikasi serta menerapkan model *problem based learning*. Pengaruh peningkatan tersebut dilihat berdasarkan hasil analisis *pretest* dan *posttest* siswa. Analisis dengan menggunakan uji *gain*. Hasil penelitian menunjukkan perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang akan digunakan untuk menghitung nilai *gain*. Rata-rata *pretest* secara keseluruhan adalah 41.36 sedangkan rata-rata *posttest* secara keseluruhan adalah 80.76 sehingga didapatkan nilai *gain* sebesar 0,666 yang dapat diinterpretasikan dengan kriteria “Sedang”.

3. Tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif dengan konsep gamifikasi serta menerapkan model PBL mendapatkan respon yang sangat baik. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil angket penilaian yang terdiri dari 4 aspek utama yaitu aspek kebermanfaatan yang mendapatkan rata-rata presentase 73,54% dengan kriteria “Layak”, aspek kemudahan yang mendapatkan rata-rata presentase 74,75% dengan kriteria “Layak”, aspek sikap pengguna mendapatkan rata-rata presentase 75.15% dengan kriteria “Layak”, dan aspek perhatian untuk menggunakan mendapatkan rata-rata presentase 69.49% dengan kriteria “Layak”. Sehingga dari keseluruhan aspek tersebut apabila di rata-rata mendapatkan presentase sebesar 73.23% dengan kriteria “Layak”. Hasil analisis hubungan antar komponen TAM menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) berpengaruh signifikan terhadap persepsi kebermanfaatan (*perceived usefulness*) dengan nilai koefisien jalur 0,869 atau 86,9%, Hubungan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) tidak berpengaruh signifikan terhadap sikap dalam menggunakan (*attitude*) dengan nilai 0,178 atau 17,8%, Hubungan persepsi kebermanfaatan (*perceived usefulness*) berpengaruh signifikan terhadap sikap dalam menggunakan (*attitude*) dengan nilai 0,726 atau 72,6%, Hubungan persepsi kebermanfaatan (*perceived usefulness*) berpengaruh signifikan terhadap minat perilaku untuk menggunakan (*intention to use*) dengan nilai 0,507 atau 50,7% dan Hubungan sikap dalam menggunakan (*attitude*) tidak berpengaruh signifikan terhadap minat perilaku untuk menggunakan (*intention to use*) dengan nilai 0,365 atau 36,5%.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi gamifikasi pada multimedia interaktif dengan menerapkan model *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan *logical thinking* siswa yang sudah dilaksanakan, terdapat saran yang dapat menjadi bahan evaluasi serta perbaikan untuk penelitian selanjutnya. Adapun beberapa saran yang dimaksud sebagai berikut

1. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menambahkan fitur waktu pengerjaan test sehingga siswa dapat dengan tepat waktu dalam mengirimkan jawaban.
2. Agar proses pengambilan data lebih cepat maka diperlukan server dengan spesifikasi yang memadai baik untuk *deployment* kode *backend* maupun database sehingga proses pertukaran data antara bagian *frontend* dan *backend* menjadi lebih cepat.
3. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menambahkan elemen game yang lain seperti level, XP serta fitur yang dapat melakukan penukaran point menjadi *reward* tertentu agar siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran.