

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian implementasi *Octalysis framework* dalam aplikasi gamifikasi pada pembelajaran Al-Qur'an menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Untuk merancang aplikasi gamifikasi dengan implementasi *Octalysis framework* dalam pembelajaran Al-Qur'an, penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi gamifikasi yang memfasilitasi siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an. Dalam perancangannya, kerangka kerja *Octalysis* digunakan untuk mengintegrasikan elemen-elemen gamifikasi yang efektif guna meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. *Framework Octalysis* terdiri dari delapan *core drives* yang mempengaruhi motivasi pengguna: *Epic Meaning & Calling*, *Development & Accomplishment*, *Empowerment of Creativity & Feedback*, *Ownership & Possession*, *Social Influence & Relatedness*, *Scarcity & Impatience*, *Unpredictability & Curiosity*, dan *Loss & Avoidance*. Aplikasi ini mengimplementasikan masing-masing elemen ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh dan memotivasi. Misalnya, *Epic Meaning & Calling* memberikan siswa tujuan yang lebih besar dalam mempelajari Al-Qur'an, sementara *Development & Accomplishment* memberikan tantangan dan penghargaan untuk memotivasi kemajuan mereka. Selain itu, *content-based filtering* yang diterapkan dalam aplikasi ini juga berkontribusi signifikan dalam personalisasi materi pembelajaran. Sistem ini menganalisis preferensi dan kemampuan siswa untuk merekomendasikan konten yang sesuai, yang pada akhirnya mendukung keterlibatan yang lebih mendalam dan relevansi materi yang lebih tinggi bagi pengguna. Kombinasi antara gamifikasi berbasis *Octalysis* dan *content-based filtering* terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan memotivasi, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an bagi siswa.

2. Berdasarkan hasil wawancara sebelum implementasi Octalysis Framework dengan content-based filtering, motivasi siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an di luar kelas cenderung rendah, dengan metode konvensional seperti PowerPoint yang kurang efektif. Setelah implementasi, terjadi peningkatan signifikan dalam motivasi siswa, terutama melalui elemen Epic Meaning & Calling, Development & Accomplishment, dan Unpredictability & Curiosity, yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, mengejar reward, dan menyelesaikan tantangan. Framework ini berhasil membuat pembelajaran Al-Qur'an lebih menarik, interaktif, dan relevan, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa baik di dalam maupun di luar kelas. Berdasarkan hasil skala Octalysis dengan skor 556, pengguna menunjukkan keseimbangan yang baik antara White Hat dan Black Hat Core Drives, serta antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Keseimbangan ini juga tercermin dalam proporsi antara motivasi yang dipengaruhi oleh otak kiri (logis dan analitis) dan otak kanan (kreatif dan intuitif). Meskipun perancangan motivasi ekstrinsik harus dilakukan dengan hati-hati agar tidak melemahkan motivasi intrinsik, secara keseluruhan skor ini menunjukkan bahwa pengguna memiliki potensi kuat untuk tetap termotivasi dan terlibat, yang mengindikasikan efektivitas penerapan elemen gamifikasi.
3. Penilaian *System Usability Scale* (SUS) dengan total 45 responden memperoleh hasil yang baik yaitu dengan skor 75,38. Skor tersebut berada di kategori “acceptable” pada acceptability range yang menunjukkan aplikasi dapat diterima dengan baik oleh responden. Sistem juga berada pada grade C grade scale yang menunjukkan rancangan aplikasi yang dibentuk sudah baik berjalan dengan baik di mata responden.

5.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan masukan dan berguna bagi penelitian selanjutnya, diantaranya:

1. Implementasi Octalysis framework dan penggunaan content-based filtering selanjutnya dapat didasarkan pada landasan yang lebih baik dan lebih rinci. Hal ini penting untuk memastikan bahwa penelitian yang dilakukan lebih ilmiah dan mendalam. Pendekatan yang lebih terperinci dan berbasis landasan yang kuat akan meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil penelitian, serta memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan benar-benar efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna.
2. Ke depannya, aplikasi dapat dikembangkan agar mendukung berbagai sistem operasi dan browser yang digunakan oleh pengguna. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan penggunaan, yang diharapkan dapat menghasilkan skor SUS yang lebih baik.
3. Ke depannya, aplikasi dapat diimplementasikan tidak hanya untuk keperluan Al-Qur'an tetapi juga diperluas untuk mencakup berbagai cabang ilmu Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini akan memungkinkan aplikasi untuk menjadi alat pembelajaran yang lebih komprehensif, yang mencakup berbagai aspek ajaran Islam seperti fiqh, hadith, akidah, dan sejarah Islam. Dengan memperluas cakupan materi, aplikasi dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih luas dan mendalam, sehingga meningkatkan manfaat dan nilai pendidikan bagi pengguna.