

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian pada “Rancang Bangun LMS Berbasis Gamifikasi Menggunakan MDA *Framework*” ini, penutupan dari bab ini membawa sejumlah kesimpulan yang menjawab perumusan masalah yang menjadi awal dilaksanakannya penelitian ini dan juga dapat mencerminkan pencapaian, temuan, dan saran-saran untuk pengembangan masa depan.

Dengan melakukan pengumpulan data dan perancangan produk melalui metode observasi dan wawancara, dapat ditemukan spesifikasi kebutuhan produk yang akan dikembangkan dengan lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan pengguna saat ini.

Adapun kesimpulan yang menjawab perumusan masalah sebelumnya, yaitu.

1. Dengan memanfaatkan *framework* MDA dalam penerapan elemen gamifikasi pada platform LMS dapat membantu pengembang untuk menerapkan elemen yang bertujuan untuk mendukung tujuan pembelajaran. Dengan memanfaatkan MDA *Framework*, yaitu *Mechanics* (Mekanisme), *Dynamics* (Dinamika), dan *Aesthetics* (Estetika), desain LMS dapat disusun secara holistik untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan mencapai tujuan pendidikan.

Mechanics melibatkan elemen-elemen dasar seperti poin, lencana, dan papan peringkat yang memberi struktur pada pengalaman belajar dan memberi penghargaan atas pencapaian pengguna. *Dynamics* mencakup aturan dan sistem yang mendasari interaksi pengguna dengan elemen-elemen tersebut, seperti progresi level, sistem tantangan, bantuan, serta sistem *reward* dan *punishment*, yang memotivasi pengguna untuk terus terlibat pada proses pembelajaran. *Aesthetics* berfokus pada pengalaman emosional dan visual yang dihadirkan, menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan memuaskan secara visual.

2. Implementasi gamifikasi dalam LMS berbasis MDA *Framework* menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil membuat siswa merasa termotivasi untuk berpartisipasi aktif, sambil menyediakan cara yang terukur dan terlihat untuk

melacak kemajuan belajar. Studi dan eksperimen yang dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa LMS yang dirancang dengan gamifikasi dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, serta mengoptimalkan hasil belajar dengan memanfaatkan prinsip-prinsip desain permainan.

5.2 Saran

Saran dari penulis sebagai bahan dari penelitian selanjutnya yang terkait dengan topik ini yaitu:

1. Kustomisasi pengalaman belajar. Penulis menyadari dalam penelitian ini kebebasan pengguna untuk menentukan elemen gamifikasi yang akan digunakan belum sepenuhnya ada. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektivitas gamifikasi, penulis berharap kedepannya akan ada penelitian untuk menyediakan opsi kustomisasi yang memungkinkan pengguna menyesuaikan elemen gamifikasi sesuai dengan preferensi mereka.
2. Pengembangan berbasis mobile. Meneliti kemungkinan pengembangan versi mobile dari Sistem LMS ini untuk memberikan fleksibilitas lebih besar kepada pengguna dalam mengakses konten pembelajaran dimana saja dan kapan saja, terutama di era yang semakin terhubung secara digital ini.
3. Pengembangan fitur gamifikasi. Penulis berharap kedepannya akan ada lebih banyak lagi fitur dan elemen-elemen gamifikasi yang lebih inovatif yang dapat diterapkan dalam platform LMS ini.
4. Integrasi teknologi baru. Dengan semakin berkembang teknologi, penulis berharap kedepannya akan ada penelitian yang mengkaji dengan memanfaatkan teknologi terbaru seperti realitas virtual (VR) atau realitas augmentasi (AR) dalam meningkatkan dinamika dan estetika LMS berbasis gamifikasi ini.

Saran-saran ini diharapkan dapat memberikan arah untuk pengembangan lebih lanjut dalam meningkatkan efektivitas dan dampak positif dari perancangan LMS berbasis gamifikasi ini.