

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai hubungan antara penggunaan *Massive Open Online Course* (MOOC) *ICE Institute Course Gamification* terhadap keterampilan literasi digital mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia angkatan 2021, dapat disimpulkan bahwa penggunaan MOOC *ICE Institute* kursus *gamification*, terdapat hubungan yang positif dan signifikan terhadap keterampilan literasi digital mahasiswa. Artinya, semakin intensif mahasiswa mengikuti dan memanfaatkan kursus gamifikasi pada platform MOOC *ICE Institute Course Gamification*, maka semakin tinggi pula kemampuan mereka dalam berbagai aspek literasi digital. Kursus daring tersebut memberikan pengalaman belajar digital yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa serta memfasilitasi penguasaan keterampilan literasi digital yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21 ini.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa MOOC *ICE Institute Course Gamification* tidak hanya menjadi media penyampaian konten materi saja, namun juga sebagai sarana yang mampu membentuk keterampilan dalam ranah digital, termasuk pemahaman, pengelolaan, serta penerapan media dan platform digital secara bijak dan bertanggung jawab. Keterampilan ini menjadi sangat penting dalam konteks transformasi digital dalam dunia pendidikan, di mana mahasiswa dituntut untuk tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara produktif, aman, dan etis. Dengan demikian, MOOC *ICE Institute Course Gamification* berperan sebagai salah satu pendekatan strategis dalam meningkatkan kesiapan digital mahasiswa melalui metode pembelajaran yang terbuka, fleksibel, dan berbasis digital.

5.1.2 Simpulan Khusus

1. Penggunaan MOOC ICE *Institute Course Gamification* memiliki hubungan yang positif dan signifikan terhadap keterampilan literasi digital mahasiswa dalam menggunakan berbagai media digital sebagai sarana pembelajaran. Mahasiswa yang mengikuti kursus ini mencerminkan penguasaan yang lebih baik dalam menggunakan video pembelajaran, modul interaktif, maupun forum diskusi daring sebagai bagian dari proses belajar.
2. Penggunaan MOOC ICE *Institute Course Gamification* memiliki hubungan yang positif dan signifikan terhadap keterampilan literasi digital mahasiswa dalam mengelola platform pembelajaran digital, seperti melakukan unggah dan unduh materi, menyesuaikan diri dengan sistem pembelajaran digital, serta membuat dan menerbitkan konten pembelajaran. Hal ini mencerminkan bahwa pengalaman belajar melalui MOOC memberikan ruang eksplorasi teknologi pembelajaran yang lebih luas dan beragam.
3. Penggunaan MOOC ICE *Institute Course Gamification* memiliki hubungan yang positif dan signifikan terhadap keterampilan literasi digital mahasiswa dalam menggunakan media digital tingkat lanjut seperti perangkat lunak dan aplikasi digital dalam dan diluar pembelajaran . Hal tersebut mengindikasikan bahwa mahasiswa lebih siap untuk menghadapi tuntutan teknologi yang kompleks dalam dunia digital saat ini, seperti penggunaan alat kolaborasi daring, pengolahan data digital, serta integrasi teknologi untuk penyelesaian tugas-tugas yang lebih analitis dan kreatif.
4. Penggunaan MOOC ICE *Institute Course Gamification* memiliki hubungan yang positif dan signifikan terhadap keterampilan literasi digital mahasiswa dalam etika dan keamanan penggunaan media digital. Mahasiswa lebih sadar akan pentingnya menjaga privasi data, menghormati hak cipta, dan berperilaku etis dalam dunia maya. Pembelajaran melalui MOOC yang dirancang secara interaktif dan reflektif turut mendorong tumbuhnya kesadaran kritis mahasiswa terhadap penggunaan teknologi secara bertanggung jawab.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan yang telah diperoleh, terdapat beberapa hal yang perlu dikaji dan dijadikan acuan lebih mendalam pada penelitian selanjutnya. Penelitian ini hanya melibatkan mahasiswa dari satu program studi dan satu angkatan tertentu, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian di masa mendatang disarankan untuk memperluas lingkup sampel dengan melibatkan mahasiswa dari berbagai program studi, angkatan, dan perguruan tinggi yang berbeda, sehingga hasil penelitian memiliki daya representasi yang lebih kuat. Selain itu, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner skala likert yang mampu mengukur persepsi secara kuantitatif, namun belum mampu menangkap pengalaman, persepsi mendalam, dan dinamika proses pembelajaran yang dialami responden. Oleh karena itu, pendekatan mixed methods yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif, seperti wawancara mendalam, studi kasus, dan observasi langsung, dapat dipertimbangkan untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai penggunaan MOOC ICE Institute Course Gamification dan keterampilan literasi digital mahasiswa.

Penelitian ini juga hanya meneliti hubungan antara dua variabel utama tanpa mempertimbangkan variabel lain yang berpotensi memengaruhi hasil, seperti motivasi belajar, intensitas penggunaan MOOC, dukungan dari dosen atau institusi, serta preferensi gaya belajar mahasiswa. Penelitian berikutnya diharapkan dapat menambahkan variabel-variabel tersebut untuk mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai faktor-faktor yang memengaruhi keterampilan literasi digital. Penelitian ini juga hanya menangkap data pada satu titik waktu dan tidak mampu memantau perkembangan keterampilan literasi digital secara berkelanjutan. Studi longitudinal dapat menjadi alternatif agar peneliti dapat mengamati perubahan keterampilan digital mahasiswa dalam jangka waktu tertentu, terutama setelah mengikuti kursus atau program pembelajaran berbasis MOOC secara intensif. Dengan demikian, memperluas cakupan sampel, memperkaya metode pengumpulan data, menambahkan variabel relevan, serta mempertimbangkan desain penelitian yang lebih dinamis, penelitian di masa mendatang diharapkan

mampu menghasilkan temuan yang lebih akurat, mendalam, dan bermanfaat sebagai dasar pengembangan strategi peningkatan literasi digital di pendidikan tinggi.