

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan hasil analisis dan evaluasi pada bab IV, berikut merupakan penjelasan dari beberapa poin yang bisa disimpulkan :

1. Hasil analisis kuisioner mengenai elemen game yang paling disukai sehingga memotivasi siswa untuk memainkan game tersebut berhasil digunakan sebagai referensi dan bahan pertimbangan dalam mendesain dan mengimplementasikan elemen gamifikasi pada *Learning Management System*
2. Berdasarkan hasil analisis perbandingan kuisioner mengenai pengaruh dari implementasi gamifikasi terhadap peningkatan motivasi siswa, menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi menggunakan aplikasi pembelajaran *Learning Management System* dengan implementasi gamifikasi, hal ini bisa dijelaskan dengan adanya peningkatan indeks dari perbandingan 5 pernyataan yang diberikan.
3. Hasil pengujian pengaruh elemen gamifikasi terhadap motivasi siswa pada proses pembelajaran menjelaskan bahwa elemen gamifikasi yang paling berpengaruh dalam penerapan konsep gamifikasi pada *Learning Management System* adalah elemen *Avatar* dengan indeks sebesar 94,6%, diikuti oleh elemen *Leaderboards* dengan indeks sebesar 93,3%, lalu elemen *Point* dan *Badges* dengan indeks yang sama yakni 88%, dan elemen *Level* dengan indeks terendah jika dibandingkan elemen lainnya dengan indeks 80%.
4. Berdasarkan hasil analisis dari perhitungan N-Gain pada nilai pre-test dan post-test yang dilakukan pada kedua kelompok, kelompok gamifikasi memiliki peningkatan kognitif lebih banyak dibandingkan kelompok Non-LMS, lalu hasil nilai rata-rata dari kelompok gamifikasi sebesar 0,266 dan untuk kelompok Non-LMS sebesar -0,198, adapun beberapa faktor yang telah dijelaskan pada tahap analisis yang memungkinkan berpengaruh pada nilai saat pengujian dilakukan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil yang telah dijelaskan, berikut merupakan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya mengenai topik yang berkaitan :

1. Jenis konsep gamifikasi yang diterapkan pada penelitian ini merupakan gamifikasi struktural dimana hanya membawa elemen permainan kedalam *Learning Management System*. Oleh karena itu untuk penelitian selanjutnya disarankan menerapkan jenis gamifikasi konten dimana siswa bisa berinteraksi dengan elemen gamifikasi konten seperti mengikuti cerita pada proses pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan pada penelitian ini, siswa lebih tertarik untuk melakukan proses pembelajaran menggunakan *Learning Management System* dengan implementasi konsep gamifikasi, untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan media dan konsep yang berbeda untuk mengetahui apakah siswa tertarik apabila menggunakan media dan penerapan konsep pembelajaran yang berbeda
3. Hasil pengujian pengaruh elemen gamifikasi menunjukkan bahwa elemen gamifikasi yang paling berpengaruh pada motivasi siswa adalah elemen *Avatar* diikuti oleh elemen *Leaderboard*, *Badges*, *Point*, dan *Level* berdasarkan hasil ini sangat memungkinkan jika dilakukan pengembangan dan pengujian lebih lanjut mengenai masing-masing elemen dengan tujuan untuk mengetahui apakah masing-masing elemen gamifikasi ini mempunyai pengaruh yang berbeda.
4. Berdasarkan hasil analisis perhitungan N-Gain pada nilai *pre-test* dan *post-test*, kelompok gamifikasi mendapatkan nilai rata-rata lebih besar dibandingkan dengan kelompok Non-LMS, hal ini menjelaskan bahwa peningkatan kognitif pada kelompok gamifikasi lebih signifikan, hal ini tentunya diikuti oleh beberapa faktor yang bisa menjadi penyebab perbedaan nilai yang signifikan antar dua kelompok, oleh karena itu akan lebih baik apabila penelitian selanjutnya menggunakan metode dan teknik analisis yang berbeda untuk mendapatkan hasil yang mungkin bisa menjadi lebih baik dalam menerapkan konsep gamifikasi.

5. Kekurangan yang terdapat pada LMS yang sudah dibuat adalah belum adanya pertukaran data secara realtime oleh karena itu akan lebih baik apabila kedepannya diterapkan websocket.