

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Pada penerapan konsep *personalized* gamifikasi pada *e-Learning* menggunakan pendekatan *brainhex*, di dapatkan beberapa kesimpulan. Kesimpulan yang di dapatkan sebagai berikut :

- 1) Penerapan konsep *personalized gamification* pada *e-Learning* dibagi ke dalam 5 tahap. Langkah awal yaitu Identifikasi pengguna pada tahap ini pengguna *e-Learning* adalah mahasiswa PSTI yang mengampu mata kuliah jaringan komputer berjumlah 66 mahasiswa terdiri dari 23 laki laki dan 43 perempuan kemudian mengidentifikasi tipe pemain menggunakan kuisisioner *brainhex* yang akan di isi oleh mahasiswa dan mengelompokan mereka ke dalam 7 tipe pemain yaitu *Achiever, Conqueror, Daredevil, Mastermind, Seeker, Socializer, dan Survivor*. Selanjutnya melakukan perancangan konsep berdasarkan pada pedoman Orji dimana setiap tipe pemain akan disesuaikan dengan elemen gamifikasi yang direkomendasikan. Penerapan konsep pada tahap ini dari konsep yang telah dibuat kemudian di implementasikan pada sebuah *e-Learning*. Bagian terakhir terdapat antar muka pengguna yaitu tampilan *e-Learning* yang sudah menerapkan konsep *personalized gamifikasi* dari sisi mahasiswa.
- 2) Implementasi penggunaan *e-Learning* dilakukan selama 6 kali pertemuan dan dibagi menjadi dua perlakuan. perlakuan ke-1 menerapkan gamifikasi yang tidak di personalisasi (*one size for all approach*) selama tiga pertemuan awal. Dan perlakuan ke-2 menerapkan *personalized* gamifikasi selama tiga pertemuan akhir. Pada setiap akhir perlakuan diberikan survei kepuasan kepada mahasiswa. setelah data di dapatkan kemudian dilakukan analisis data. hasil analisis dari survei kepuasan mahasiswa pada perlakuan ke-1 mendapatkan 78% yang bisa dikategorikan mahasiswa puas dengan penerapan gamifikasi yang tidak di personalisasi. pada perlakuan ke-2 mendapatkan 79% dan mendapatkan kategori puas dalam penerapan *personalized* gamifikasi. Namun, berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa penerapan *personalized gamification* belum tentu lebih efektif dalam

meningkatkan motivasi dan keterlibatan di bandingkan dengan gamifikasi yang tidak di personalisasi hal tersebut karena berdasarkan hasil uji hipotesis H_0 diterima dan H_1 ditolak. Namun pada hasil belajar terdapat perbedaan dimana *personalized gamification* lebih besar di bandingkan gamifikasi yang tidak dipersonalisasi. Sehingga di identifikasi faktor lain yang menyebabkan perbedaan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah di jelaskan dapat diketahui bahwa penerapan konsep *personalized gamification* pada *e-Learning* menggunakan pendekatan *brainhex* memuaskan mahasiswa walaupun tidak ada perbedaan yang signifikan jika di bandingkan dengan gamifikasi tidak di personalisasi. Maka dari itu impilkasi yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1) Implikasi Teoritis

Teori penerapan gamifikasi dalam bidang pendidikan masih banyak pengembangan yang dilakukan untuk mengetahui cara paling efektif dari penerapan gamifikasi ini dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan ketika digunakan sebagai strategi dalam aktivitas pembelajaran. Hasil dari penelitian ini dapat menambah literatur lebih luas mengenai penerapan gamifikasi yang di personalisasi dan gamifikasi yang tidak di personalisasi dimana pada penerapan kedua konsep tersebut sama-sama disukai ketika diterapkan dalam pembelajaran akan tetapi untuk efektivitas di antara keduanya tidak ada perbedaan yang signifikan.

2) Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dapat menjadi preferensi ketika dalam suatu mata pelajaran atau mata kuliah yang menggunakan media *e-Learning* dapat menambahkan penerapan konsep gamifikasi baik yang dipersonalisasi maupun yang tidak di personalisasi. Jika menggunakan gamifikasi yang dipersonalisasi dapat untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan pelajar berdasarkan pada karakteristik dapat menggunakan pendekatan *brainhex*. Diharapkan dengan adanya penerapan elemen *game* pada pembelajaran dapat memicu motivasi pelajar secara tidak langsung dan meningkatkan keterlibatan dalam setiap aktivitas pembelajaran pada *e-Learning*.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka rekomendasi yang di sarankan oleh peneliti sebagai berikut :

- 1) Untuk penelitian selanjutnya dalam penerapan konsep *personalized gamification* perlu adanya pendekatan lain yang perlu di coba selain *Brainhex* yang kemungkinan mampu terbukti secara akurat dalam memberikan strategi dan elemen gamifikasi sesuai dengan preferensi karakteristik mahasiswa. Selain itu dalam penerapan gamifikasi yang dipersonalisasi pada sebuah sistem *e-learning* dapat menerapkan teknologi yang lebih modern seperti penggunaan *Artificial Intelegen (AI)*. Dengan penggunaan teknologi *AI* ini yang dapat mempelajari kebiasaan mahasiswa secara otomatis dan dapat menyesuaikan kebutuhan mahasiswa secara lebih akurat, baik dalam konten pembelajaran maupun dalam pemberian elemen gamifikasi yang tentunya akan lebih efektif dan akurat, walaupun mungkin dalam pengembangan sistemnya akan lebih kompleks.
- 2) Untuk para pengajar atau dosen penerapan strategi gamifikasi yang di personalisasi maupun gamifikasi yang tidak dipersonalisasi dapat digunakan dalam media *e-learning* untuk memicu mahasiswa agar lebih interaktif dalam mengerjakan setiap aktivitas pembelajaran yang diberikan karena dengan penerapan elemen gamifikasi menjadikan suatu pembelajaran lebih menyenangkan sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan pembelajaran.