



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan tujuan penelitian, berikut kesimpulan yang terdapat dalam penelitian.

- a. Aplikasi kuis pelajaran bagi murid SMA telah berhasil dibuat sebagai sebuah aplikasi yang berbasis *smartphone* Android.
- b. Gamifikasi telah berhasil diterapkan pada kuis pelajaran. Hal ini dibuktikan dengan mayoritas responden sebanyak 84,375% sudah merasakan pengalaman yang berbeda pada saat pengerjaan soal, yaitu seperti berada dalam sebuah *game*.
- c. Dilihat dari hasil kuesioner mengenai elemen sistem yang menjadi fokus utama pada aplikasi, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *game mechanics* yang menjadi fokus utama pada aplikasi adalah *leaderboard* atau peringkat. *Leaderboard* atau peringkat memiliki persentase sebesar 53,125% (berdasarkan hasil survei pengaruh *leaderboard*), *achievement* atau gelar memiliki persentase sebesar 28,125% (berdasarkan survei pengaruh *achievement*), dan *experience point* memiliki persentase sebesar 18,75% (berdasarkan hasil survei pengaruh *experience point*).
- d. *Experience Point* tidak berpengaruh besar terhadap motivasi pengerjaan soal. Hal tersebut dapat dilihat dari *experience point* yang memberikan modus pada skor angka 3, sedangkan *game mechanics* yang lainnya memberikan modus skor angka 4.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut. Saran tersebut dijelaskan sebagai berikut.

- a. Pengajar dapat menambahkan jumlah soal ke dalam aplikasi.
- b. Pengembangan aplikasi lebih lanjut dapat menambahkan jumlah kategori Pelajaran dan Psikotes.
- c. Penambahan fitur *Timer* pada saat mengerjakan kuis. Apabila *user* tidak berhasil menjawab dalam jangka waktu yang ditentukan, maka *chance user* akan berkurang.
- d. Penambahan animasi dalam aplikasi, sehingga dapat menarik perhatian *user* dalam menggunakan aplikasi.
- e. Penelitian yang selanjutnya akan lebih baik jika diberikan *level stage*, contohnya pada *stage* Biologi ada *level easy, medium, dan hard*. Jadi, *level* yang *hard* akan mendapatkan lebih banyak *Experience Point*.