



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 penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut. Perancangan dan pembangunan sistem pembelajaran bahasa asing telah berhasil dilakukan dalam bentuk aplikasi mobile untuk pengguna, dan website untuk admin. Aplikasi pengguna dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi Android dan iOS. Berdasarkan hasil evaluasi terhadap algoritma Knuth Shuffle, penggunaan algoritma Knuth Shuffle dapat menghasilkan pengacakan urutan pertanyaan pada sistem pembelajaran bahasa asing dengan hasil yang tidak bias.

Berdasarkan hasil rekapitulasi kuesioner yang dibuat menggunakan model HMSAM dan skala likert, metode gamifikasi pada sistem pembelajaran bahasa asing menghasilkan persentase *behavioral intention to use* sebesar 84.48%. Hasil ini menunjukkan bahwa pengguna sangat setuju untuk menggunakan aplikasi di kemudian hari. Selain itu, metode gamifikasi pada sistem pembelajaran bahasa asing menghasilkan persentase *immersion* sebesar 81.31%. Hasil ini menunjukkan bahwa pengguna sangat setuju bahwa mereka terfokus ketika menggunakan aplikasi.

Persentase *behavioral intention to use* dan *immersion* didapat dari hasil persentase rata-rata aspek *perceived ease-of-use* sebesar 88.83% *perceived usefulness* sebesar 84.55%, *curiosity* sebesar 85.86%, *joy* sebesar 81.10%, *control* sebesar 77.11%, *behavioral intention to use* sebesar 86.44%, dan *immersion* sebesar 71.87%. Persentase *behavioral intention to use* didapatkan dari hasil rata-rata persentase pada aspek *perceived usefulness*, *curiosity*, *joy*, dan *behavioral intention*

to use. Persentase immersion didapatkan dari hasil rata-rata persentase pada aspek *curiosity, joy, control, dan immerion*.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, untuk penelitian serupa selanjutnya disarankan beberapa hal berikut.

1. Berdasarkan persentase yang diperoleh pada aspek *perceived usefulness*, perlu ditambahkan materi pengenalan dasar untuk setiap bahasa sebelum memasuki materi pertama untuk mengurangi beban pikiran pengguna.
2. Berdasarkan persentase yang diperoleh pada aspek *joy*, proses *matchmaking* pada menu bertarung memerlukan tambahan metode untuk mendapatkan lawan yang seimbang dan materi yang sesuai.
3. Berdasarkan persentase yang diperoleh pada aspek *control*, perlu diperbaiki cara pengguna mengendalikan aktifitasnya di dalam aplikasi untuk memberikan kendali yang lebih baik terhadap pengguna dalam mengendalikan aktifitasnya di dalam aplikasi.