



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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, beberapa kesimpulan yang dapat dihasilkan adalah sebagai berikut.

1. Perancangan dan pembangunan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan teknik gamifikasi telah berhasil dilakukan dalam bentuk aplikasi *mobile* berbasis *android*. Aplikasi tersebut dibangun dengan menggunakan *Six Steps to Gamification framework* dan diberi nama Instant English. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Typescript dan NodeJS, serta dibuat menggunakan IDE Visual Studio Code. Elemen permainan yang berhasil diimplementasikan terdiri dari *achievement*, *progression*, *rewards*, dan *personalization*. Mekanis permainan yang berhasil diimplementasikan terdiri dari *points*, *leaderboard*, dan *badges*. Dinamika permainan yang berhasil diimplementasikan terdiri dari *rewards*, *achievement*, dan *competition*.
2. Aplikasi ini telah dievaluasi oleh 33 (tiga puluh tiga) responden dengan menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*. Hasil evaluasi menunjukkan aspek perspektif kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) mendapatkan presentase rata-rata sebesar 88.79% (sangat setuju) dan aspek persepsi kegunaan penggunaan (*perceived usefulness*) mendapatkan presentase rata-rata sebesar 83.30% (sangat setuju). Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Instant English mudah dan bermanfaat untuk digunakan.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dengan teknik gamifikasi adalah sebagai berikut.

1. Menerapkan kecerdasan buatan dalam bentuk asisten virtual interaktif yang dapat mendeteksi jawaban pengguna dan memberikan solusi beserta penjelasan mengapa jawaban tersebut salah untuk meningkatkan kecerdasan pengguna dalam mempelajari bahasa Inggris.
2. Mengembangkan aplikasi ke platform *iOS* sehingga dapat menjangkau lebih banyak pengguna.