



### **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, terdapat dua kesimpulan sebagai berikut.

1. Aplikasi pembelajaran pertolongan pertama menggunakan metode gamifikasi berbasis mobile telah berhasil dirancang dan dibangun. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Typescript dengan menggunakan *library* React Native sehingga dapat berjalan *cross-platform* (android & iOS).
2. Aplikasi ini telah dievaluasi oleh 31 (tiga puluh satu) responden menggunakan kuesioner *online* yang mengacu pada Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM). Hasil kuesioner menyatakan bahwa responden sangat setuju bahwa mereka berharap akan menggunakan aplikasi ini kembali di masa yang akan datang yang ditunjukkan oleh nilai persentase 80,85% pada aspek penggunaan kembali (*behavioral intention to use*), dan responden setuju bahwa responden terbawa suasana saat menggunakan aplikasi ini yang ditunjukkan oleh nilai persentase 68,38% pada aspek terbawa suasana (*immersion*).
3. Aplikasi ini menjadi media pembelajaran yang mudah dan menambah wawasan bagi pengguna yang ditunjukkan pada aspek *perceived ease of use* sebanyak 86,45% dan *perceive usefulness* sebanyak 84,51%.

## 5.2 Saran

Berikut ini adalah saran yang diberikan untuk pengembangan aplikasi pembelajaran pertolongan pertama berbasis *mobile* menggunakan metode gamifikasi.

1. Menggunakan metode pembelajaran yang lain karena pembelajaran tidak hanya terbatas pada kuis saja. Terdapat banyak metode belajar lainnya yang masih bisa diterapkan.
2. Menambahkan fitur lain untuk menjawab kuis, misalnya seperti isian jawaban dan tidak selalu harus pilihan ganda guna membuat naiknya aspek *curiosity* (rasa ingin tahu).
3. Menambahkan fitur lain yang menarik seperti *daily mission* atau *daily login* guna membuat naiknya aspek *immersion* (terbawa suasana).