

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat dua kesimpulan sebagai berikut.

1. Aplikasi pembelajaran *framework* React Native menggunakan metode gamifikasi Octalysis yang bernama Reactive telah berhasil dirancang dan dibangun. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah TypeScript dengan *framework* React Native dan untuk pembuatan API menggunakan *framework* NodeJS dengan Firebase. Poin-poin dalam metode gamifikasi Octalysis yang telah diimplementasi ke aplikasi Reactive adalah *elitism, badges, leaderboard, progress bar, milestone unlocks, blank fills, exchangeable points, virtual goods, avatar, friending, prize pacing, easter eggs*, dan *evanescence opportunity*.
2. Aplikasi Reactive telah dievaluasi oleh 70 pengguna dengan mengisi kuesioner yang mengacu pada model Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM) untuk mengukur motivasi intrinsik dari pengguna. Hasil evaluasi kuesioner menunjukkan bahwa pengguna sangat setuju akan menggunakan aplikasi Reactive di masa mendatang (*behavioral intention to use*) dengan persentase rata-rata sebesar 83,24% dan pengguna setuju bahwa pengguna merasa fokus ketika menggunakan

aplikasi Reactive (*focused immersion*) dengan persentase rata-rata sebesar 73,79%.

3. Aplikasi ini dapat dijadikan sarana pembelajaran React Native yang menyenangkan, mudah digunakan, dan memiliki tampilan yang menarik yang ditunjukkan oleh persentase rata-rata *joy* sebesar 85,14% dan *perceived ease of use* sebesar 88,97%.

5.2 Saran

Berikut beberapa saran yang diberikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

1. Dapat dilakukan penelitian lanjutan mengenai aplikasi pembelajaran *framework* lain seperti Ionic atau Angular dengan menggunakan metode gamifikasi.
2. Dapat dilakukan penelitian mengenai korelasi antara delapan inti gamifikasi Octalysis dengan *Hedonic-Motivation System Adoption Model* (HMSAM).
3. Pengembangan aplikasi dapat dilakukan dengan menambahkan elemen naratif untuk meningkatkan nilai *meaning* pada gamifikasi sehingga dapat meningkatkan *focused immersion*. Selain itu, penambahan fitur baru juga dapat meningkatkan *behavioral intention to use*.
4. Membuat aplikasi Reactive dapat diakses menggunakan *mobile device* sehingga pengguna dapat mengakses aplikasi Reactive darimana saja.