



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 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Aplikasi pembelajaran bahasa isyarat Indonesia menggunakan metode gamifikasi telah berhasil dirancang dan dibuat. Dalam proses pembuatan aplikasi ini menggunakan software Unity, Visual Studio Code, dan Windows yang menggunakan bahasa pemrograman C# dan menggunakan *framework Six Steps to Gamification*.
2. Aplikasi ini telah diuji kegunaannya dan sudah dievaluasi oleh 30 (tiga puluh) pengguna aplikasi pembelajaran bahasa isyarat Indonesia menggunakan metode gamifikasi yang dibangun berdasarkan model Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM). Hasil survei yang dilakukan melalui pengisian *google form* dimana nilai presentase sebesar 82,22% dalam aspek *behavioural intention to use* dari hasil survei menunjukkan bahwa pengguna memiliki niat untuk memakai aplikasi di waktu kedepannya dan pengguna terbawa suasana dalam aspek *Immersion* presentasinya sebesar 82%.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dijalani dan dilakukan, saran yang bisa dan dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut

1. Mengimplementasikan aplikasi ini ke *platform ios* untuk menjangkau lebih banyak pengguna aplikasi.
2. Memperbanyak materi gerakan bahasa isyarat Indonesia lebih banyak lagi agar kosa kata pengguna lebih banyak lagi.