

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang simpulan dan saran terkait dengan pekerjaan yang telah dilakukan dan dijelaskan pada Bab terdahulu.

5.1 Simpulan

Melalui penelitian yang sudah dilakukan, berikut adalah beberapa kesimpulan yang dapat diambil :

1. Aplikasi pembelajaran *microsoft excel* berbasis *android* yang dirancang dan dibangun dengan metode gamifikasi menggunakan *framework six step to gamification* telah berhasil dirancang dan dibangun. Aplikasi ini dapat di unduh melalui tautan *google drive*. Contoh aspek gamifikasi yang sudah diterapkan antara lain : *achievement, leaderboard, avatar, dan shop*.
2. Hasil penelitian dari aplikasi ini sudah dievaluasi oleh 32 responden dan mendapatkan hasil 77.5% untuk aspek *behavioral intention to use* dan untuk aspek *immersion* mendapatkan hasil 64.53%. Angka tersebut menunjukkan bahwa para responden setuju bahwa pembelajaran menggunakan metode gamifikasi dapat para pengguna ingin kembali menggunakan aplikasi pembelajaran ini. Responden juga setuju bahwa para pengguna mudah terbawa suasana saat menggunakan aplikasi pembelajaran ini.

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan dimasa yang akan datang :

1. Menambahkan *platform* lain seperti *iOS* agar dapat menjangkau lebih banyak pengguna.
2. Menambahkan fitur tambahan seperti *attribute* atau *skill* yang bisa digunakan pada *gameplay* supaya bisa lebih menarik sehingga dapat meningkatkan aspek *immersion* agar lebih baik.