

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan yang sudah dibahas pada bagian sebelumnya, dapat dijabarkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Sejak diberlakukannya pembelajaran jarak jauh hingga saat ini, *e-learning* menjadi *platform* yang menunjang kegiatan belajar dan mengajar dalam suatu institusi pendidikan. Tantangan utama dari *e-learning*, yaitu menjaga motivasi dan interaksi peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan yaitu dengan pengimplementasian *e-learning* berbasis gamifikasi. Dalam pengimplementasiannya, elemen gamifikasi harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik supaya *e-learning* dapat memenuhi persepsi peserta didik terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keinginan untuk menggunakannya. Dengan begitu, elemen gamifikasi dapat digunakan dengan baik dan berdampak pada peningkatan motivasi dan interaksi peserta didik. Penelitian ini menganalisis perspektif mahasiswa UPN “Veteran” Jakarta terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keinginan mahasiswa dalam menggunakan (*intention to use*) *e-learning* berbasis gamifikasi yang mana dapat dijadikan rekomendasi kepada pihak pengembang *e-learning* untuk mengimplementasikan elemen gamifikasi yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.
2. Dalam penelitian ini, penulis melakukan uji hipotesis dari keterhubungan antara elemen gamifikasi (*point, badges, leaderboard, level*) dengan faktor-faktor yang mempengaruhi keinginan pengguna untuk menggunakan (*intention to use*) *e-learning* berbasis gamifikasi. Faktor tersebut berasal dari *Technology Acceptance Model* (TAM) (*perceived ease of use* dan *perceived usefulness* serta konstruk tambahan, *student satisfaction*,). Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dengan *Partial*

Least Square-Structural Equation Modeling (PLS-SEM) dan dilakukan analisis menggunakan perangkat lunak SmartPLS 4.0.

3. Berdasarkan hasil uji hipotesis, beberapa elemen gamifikasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keinginan mahasiswa UPN “Veteran” Jakarta untuk menggunakan *e-learning* berbasis gamifikasi. Hipotesis yang berpengaruh secara signifikan meliputi :

- H1 : *Point* → *Student Satisfaction* (13,9%)
- H2 : *Point* → *Perceived Ease of Use* (19,7%)
- H3 : *Point* → *Perceived Usefulness* (14,3%)
- H5 : *Badges* → *Perceived Ease of Use* (18,3%)
- H6 : *Badges* → *Perceived Usefulness* (12,4%)
- H7 : *Leaderboard* → *Student Satisfaction* (15,6%)
- H8 : *Leaderboard* → *Perceived Ease of Use* (27,8%)
- H12 : *Level* → *Perceived Usefulness* (10,6%)
- H13 : *Student Satisfaction* → *Intention to Use* (44,5%)
- H14 : *Perceived Ease of Use* → *Student Satisfaction* (63,3%)
- H15 : *Perceived Ease of Use* → *Perceived Usefulness* (60,4%)
- H17 : *Perceived Usefulness* → *Intention to Use* (39,8%)

Untuk hipotesis yang tidak berpengaruh secara signifikan, yaitu :

- H4 : *Badges* → *Student Satisfaction*
- H9 : *Leaderboard* → *Perceived Usefulness*
- H10 : *Level* → *Student Satisfaction*
- H11 : *Level* → *Perceived Ease of Use*
- H16 : *Perceived Ease of Use* → *Intention to Use*

5.2 Saran

Saran yang dapat penulis berikan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. LEADS UPN Veteran Jakarta disarankan untuk melakukan pengembangan pada sistem dengan mengaplikasikan fitur gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan interaksi mahasiswa dalam melakukan pembelajaran. Rekomendasi disesuaikan dengan persepsi mahasiswa UPN “Veteran” Jakarta dalam penerimaan

teknologi. Dalam pengaplikasian gamifikasi, alur permainan harus dibuat menarik untuk meningkatkan persepsi kesenangan dan kepuasan (*student satisfaction*) dan mudah dimengerti supaya meningkatkan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Elemen gamifikasi yang digunakan harus bertujuan untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses belajar sehingga meningkatkan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*). Penulis mengusulkan alur permainan dibuat berhubungan dimulai dari pemberian *point* setiap kali mahasiswa menyelesaikan tantangan yang berhubungan dengan mata kuliah. *Point* tersebut akan dikonversi dalam jenis *level* yang disesuaikan dengan perolehan *point* masing-masing mahasiswa serta akan diurutkan dengan sistem peringkat menggunakan *leaderboard*. Dengan begitu mahasiswa akan terpacu untuk melakukan proses belajar demi mendapatkan *point*, menaikkan *level* dan peringkat. *Badges* juga akan diberikan untuk mahasiswa yang berhasil menyelesaikan tantangan tertentu.

2. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mempertimbangkan perubahan model penelitian yang meliputi faktor-faktor penerimaan gamifikasi pada aplikasi e-learning. Objek penelitian juga dapat dibuat berbeda ataupun lebih besar untuk mendapatkan keberagaman hasil penelitian berdasarkan segmentasi responden.