



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian, analisis dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan *gamification* pada pembelajaran interaktif TOEIC ini dirancang untuk mempermudah *user* dalam mempelajari TOEIC serta dalam penggunaan *gamification* tersebut peneliti merancang sedemikian rupa agar dalam proses pembelajaran bisa menimbulkan rasa senang, tertantang dan tidak membosankan. Karena dalam pembelajaran ini *user* dituntut untuk menyelesaikan materi dan soal-soal latihan sebelum melakukan *test* TOEIC.
2. Dengan menggunakan *gamification* ini, peneliti lebih mudah menentukan *user types* karena Marczwenski mendiskripsikan *user types* sesuai kebutuhan pengguna yang nantinya bisa mendukung tercapainya tujuan pengguna.
3. Peneliti melakukan pengujian terhadap penggunaan *gamification* pada pembelajaran interaktif TOEIC ini menggunakan metode *black box testing*. Serta dalam perancangan peneliti menggunakan UML (*Unified Modelling Language*).
4. Penggunaan *gamification* pada pembelajaran interaktif TOEIC ini dirancang dengan Bahasa pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL.

#### 5.2 Saran

Dari penelitian terhadap penggunaan *gamification* pada pembelajaran TOEIC yang telah dilakukan, terdapat saran yang diusulkan oleh peneliti, yaitu:



1. *Developer* dapat menambahkan *game mechanics* berupa *competition* pada penggunaan *gamification* pada pembelajaran interaktif TOEIC ini agar menjadi lebih baik lagi.
2. Diharapkan dari hasil penelitian TOEIC di Jurusan Manajemen Informatika dengan menggunakan *gamification*, kedepannya bisa digunakan oleh Politeknik Negeri Sriwijaya dalam pengembangan pembelajaran TOEIC terhadap mahasiswa serta pendalaman materi TOEIC agar mahasiswa lebih mudah memahami *test* TOEIC yang rutin dilakukan setiap awal dan akhir perkuliahan di Politeknik Negeri Sriwijaya.