

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil tahapan penelitian yang dimulai dari analisis kebutuhan, tahap perancangan, pembuatan dan pengujian sistem, didapatkan hasil pengujian dimana menunjukkan bahwa 95.7% mahasiswa setuju dengan adanya learning journey yang meningkatkan kesiapan dan keterlibatan terhadap materi, rata-rata 84.7% mahasiswa setuju dengan adanya integrasi gamifikasi meningkatkan minat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran pada LMS, serta rata-rata 94.3% mahasiswa setuju dengan keefektifan penggunaan *point*, *leaderboard* dan *reward* dalam meningkatkan partisipan dan peran aktif mahasiswa dalam menggunakan LMS. Dengan besarnya persentase kategori setuju pada setiap aspek masalah, maka dapat disimpulkan bahwa adanya learning journey dapat membantu meningkatkan kesiapan belajar dan pemahaman mahasiswa terkait materi yang diajarkan, lalu dengan adanya integrasi elemen gamifikasi seperti *point*, *leaderboard* dan *reward* pada aktivitas seperti pengunggahan tugas dan kuis membantu meningkatkan partisipasi dan peran aktif mahasiswa dalam menggunakan LMS sebagai media pembelajaran jarak jauh. Dengan rata-rata menyeluruh 90.7% dari 35 responden menyatakan setuju, maka sistem ini dianggap layak atau dapat untuk digunakan karena pengguna merasa sudah puas dengan adanya learning journey dan integrasi gamifikasi yang mudah dipahami dan digunakan, serta pengguna tidak merasa kesulitan dalam mengakses materi pembelajaran, mengumpulkan *point*, *leaderboard* dan *reward* pada sistem.

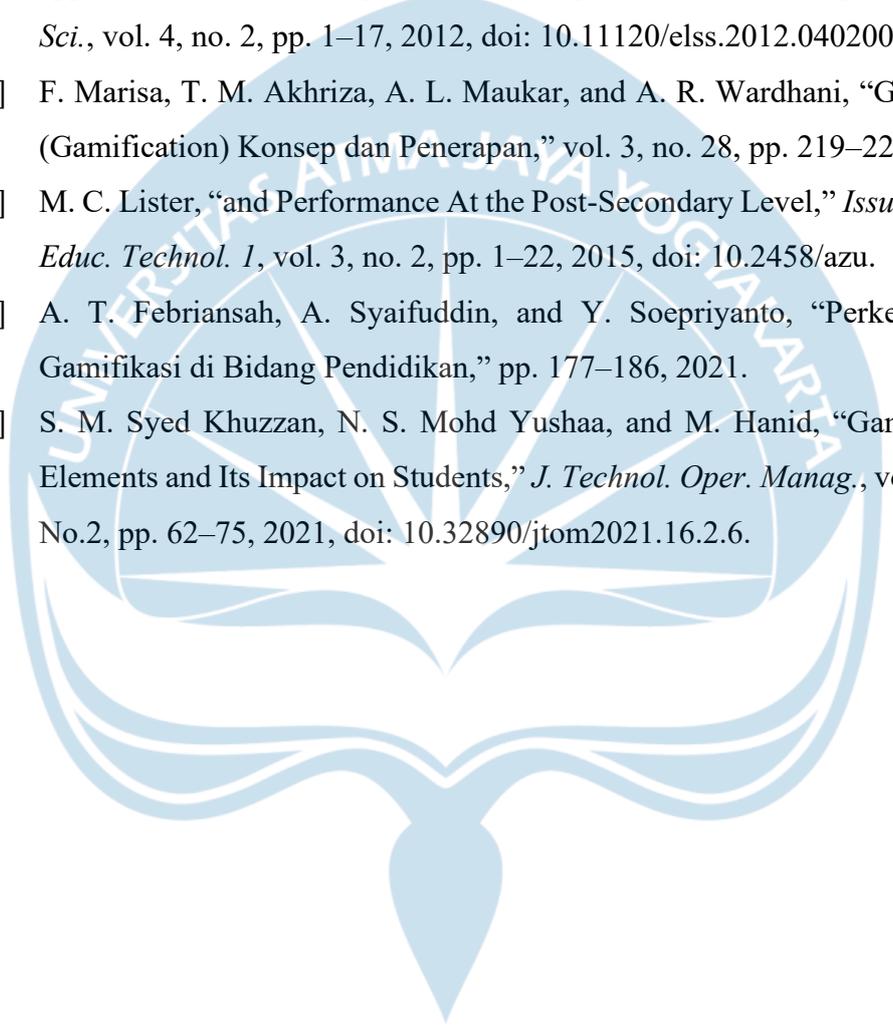
B. Saran

Berdasarkan hasil dari proses pembangunan dan pengujian pada sistem dimana jika penelitian ini dikembangkan pada masa mendatang,

disarankan agar adanya fitur *game* atau permainan lain yang dapat digunakan untuk menambah poin dan pemberian bonus, reward yang lebih bervariasi seperti voucher (dalam dari barcode), *e-money* dan jenis bonus lainnya yang dapat menarik perhatian mahasiswa, serta target klaim yang diperluas untuk setiap mahasiswa berdasarkan poin yang dimiliki. Selain itu, disarankan agar dilakukan pengujian tambahan yang lebih mendalam dan objektif. Seperti eksperimen atau studi longitudinal, untuk mengukur dampak nyata sebelum dan sesudah adanya fitur learning journey dengan integrasi elemen gamifikasi pada LMS bagi mahasiswa. Dengan demikian akan memberikan data yang lebih komprehensif mengenai efektifitas sistem dalam meningkatkan kesiapan belajar, pemahaman terkait materi yang diajarkan serta meningkatkan motivasi dan peran aktif mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan LMS.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Munir, "Penggunaan Learning Management System (Lms) Di Perguruan Tinggi: Studi Kasus Di Universitas Pendidikan Indonesia," *J. Cakrawala Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 109–119, 2010, doi: 10.21831/cp.v1i1.222.
- [2] M. Warsono, "Implementasi Learning Management System (LMS) Melalui Website dan E-Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Pendidik," *J. Didakt. Pendidik. Dasar*, vol. 5, no. 1, pp. 177–200, 2021, doi: 10.26811/didaktika.v5i1.224.
- [3] D. Ariani, "Gamifikasi untuk Pembelajaran," *J. Pembelajaran Inov.*, vol. 3, no. 2, pp. 144–149, 2020, doi: 10.21009/jpi.032.09.
- [4] S. Sumarsono, "Perancangan Fitur Learning Management System (LMS) untuk Penanaman Nilai Berbasis Cognitive Moral Development," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 11, no. 3, pp. 301–309, 2022, doi: 10.23887/janapati.v11i3.54106.
- [5] N. N. S. Adi, D. N. Oka, and N. M. S. Wati, "Dampak Positif dan Negatif Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19," *J. Imiah Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 1, p. 43, 2021, doi: 10.23887/jipp.v5i1.32803.
- [6] Q. Aini, M. Budiarto, P. O. H. Putra, and N. P. L. Santoso, "Gamification-based The Kampus Merdeka Learning in 4.0 era," *IJCCS (Indonesian J. Comput. Cybern. Syst.*, vol. 15, no. 1, p. 31, 2021, doi: 10.22146/ijccs.59023.
- [7] S. B. Garnisa, D. Tresnawati, and S. Rahayu, "Penerapan Sistem Gamifikasi pada Learning Management System," *J. Algoritm.*, vol. 20, no. 2, pp. 252–263, 2023, doi: 10.33364/algoritma/v.20-2.1299.
- [8] N. I. S. Rakhmawati, S. Mardiyah, R. Fitri, D. Darni, and K. Laksono, "Pengembangan Learning Management System (LMS) di Era Pandemi Covid-19 pada Pendidikan Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 107–118, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.991.
- [9] L. F. Viera Valencia and D. Garcia Giraldo, "PENGGUNAAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) UNTUK PEMBELAJARAN DIMASA PANDEMI," *Angew. Chemie Int. Ed. 6(11)*, 951–952., vol. 2, no. 8, 2019.

- 
- [10] M. McKavanagh and K. Purnell, "Student Learning Journey: Supporting student success through the Student Readiness Questionnaire.," *Stud. Learn. Eval. Innov. Dev.*, vol. 4, no. 2, pp. 27–38, 2007.
- [11] L. Greaves, C. Bradley, and D. Holley, "Learning journeys: exploring approaches to learner digital literacy acquisition," *Enhancing Learn. Soc. Sci.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–17, 2012, doi: 10.11120/elss.2012.04020003.
- [12] F. Marisa, T. M. Akhriza, A. L. Maukar, and A. R. Wardhani, "Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan," vol. 3, no. 28, pp. 219–228, 2022.
- [13] M. C. Lister, "and Performance At the Post-Secondary Level," *Issues Trends Educ. Technol. 1*, vol. 3, no. 2, pp. 1–22, 2015, doi: 10.2458/azu.
- [14] A. T. Febriansah, A. Syaifuddin, and Y. Soepriyanto, "Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan," pp. 177–186, 2021.
- [15] S. M. Syed Khuzzan, N. S. Mohd Yushaa, and M. Hanid, "Gamification Elements and Its Impact on Students," *J. Technol. Oper. Manag.*, vol. 16, no. No.2, pp. 62–75, 2021, doi: 10.32890/jtom2021.16.2.6.

LAMPIRAN

A. Responden Kuisioner Pengujian

Hasil kuisioner merupakan copy dari file excel yang berisikan data delapan pertanyaan berserta data 35 responden pada kuisioner, seperti pada gambar 1.

Nama pengguna	Tampilan sistem LMS mudah dipahami dan digunakan	Learning journey yang menggunakan multimedia meningkatkan motivasi belajar	Dengan adanya Learning Journey saya merasa lebih semangat mengikuti proses pembelajaran	Adanya elemen Gamifikasi seperti Point, Level, dan Badges meningkatkan motivasi saya untuk menyelesaikan tugas dan lain-lain	Apakah sistem jalan dan sesuai dengan kebutuhan	Apakah fitur-fitur yang ada dalam sistem LMS sudah sesuai dengan kebutuhan	Saya merasa kesulitan dalam menggunakan sistem LMS	Saya sudah puas tentang keseluruhan tampilan dan elemen Gamifikasi
anindianingrum19@gmail.com	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
anindianingrum20@gmail.com	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
anindianingrum21@gmail.com	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
anindianingrum22@gmail.com	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
anindianingrum23@gmail.com	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
anindianingrum24@gmail.com	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
anindianingrum25@gmail.com	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
anindianingrum26@gmail.com	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
anindianingrum27@gmail.com	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
anindianingrum28@gmail.com	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
anindianingrum29@gmail.com	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
anindianingrum30@gmail.com	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
anindianingrum31@gmail.com	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
anindianingrum32@gmail.com	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
anindianingrum33@gmail.com	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
anindianingrum34@gmail.com	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
anindianingrum35@gmail.com	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju

Gambar 1. Hasil Jawaban Responden Kuisioner

B. Hasil cek Turnitin

Gambar 2 dibawah menampilkan potongan gambar hasil pengecekan similarity menggunakan turnitin sebagai berikut.



Gambar 2. Hasil Pegecekan Similarity Turnitin