

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi penerapan *gamifikasi* pada *Learning Management System Linsafe* Lembaga Pelatihan Kursus Adiputra Purwokerto menggunakan metode *RAD* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Setelah adanya *website gamifikasi* pada *learning management linsafe* Lembaga Pelatihan Kursus Adiputra Purwokerto dapat terlihat peserta kursus menjadi lebih termotivasi untuk belajar memahami rambu-rambu lalu lintas. Hal ini dibuktikan dari hasil penyebaran kuesioner dapat terlihat dari total 47 responden keseluruhannya menyatakan lebih termotivasi dalam proses belajar.
2. Setelah adanya *website gamifikasi* pada *learning management linsafe* Lembaga Pelatihan Kursus Adiputra Purwokerto dapat terlihat peserta kursus menjadi lebih memahami materi belajar rambu-rambu lalu lintas. Hal ini dibuktikan dari hasil penyebaran kuesioner dapat terlihat dari total 47 responden keseluruhannya menyatakan terbantu dalam proses belajar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil implementasi, uji coba dan evaluasi yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran diantaranya sebagai berikut:

1. Pengembangan lebih lanjut
Melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap sistem *gamifikasi* pada *learning management system linsafe* Lembaga Pelatihan Kursus Adiputra Purwokerto dengan memperhatikan masukan dari pengguna.
2. Evaluasi berkala
Melakukan evaluasi rutin terhadap implementasi *gamifikasi* untuk memantau kinerja dan dampaknya terhadap motivasi dan keterlibatan peserta.

3. Penelitian lanjutan

Melakukan penelitian lanjutan untuk mendalami efek jangka panjang dari penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran online. Meneliti berbagai strategi dan desain gamifikasi dapat membuka peluang untuk pengembangan sistem pembelajaran yang lebih adaptif dan efektif.

Dengan mengikuti saran-saran di atas, diharapkan implementasi *gamifikasi* pada *learning management system linsafe* Lembaga Pelatihan Kursus Adiputra Purwokerto dapat terus ditingkatkan dalam rangka memberikan manfaat yang optimal bagi peserta kursus dalam proses pembelajaran. Implementasi *gamifikasi* yang baik dapat menjadi landasan untuk pengembangan pendidikan berbasis teknologi yang lebih inovatif dan efektif yang berguna di masa depan.