

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan data yang penulis Analisa, penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil evaluasi terhadap desain *m-learning* menggunakan octalysis tool menghasilkan *score* 211 yang dapat diartikan *Good Motivation* dan mendapatkan komentar bahwa pengalaman pengguna yang berhasil di kembangkan memiliki keseimbangan yang baik antara memacu otak kiri dan kanan pengguna, yang berarti bahwa desain aplikasi ini memiliki keseimbangan yang baik dan memberikan motivasi intrinsik dan ekstrinsik.
2. Hasil dari Analisa dengan menggunakan UEQ data *analysis tool* mendapatkan nilai rata-rata yang positif atau > 0.8 , pada bagian Daya Tarik(Attractiveness) mendapatkan nilai yang rata-rata sebesar 2,55 yang berarti sangat bagus sekali (*excellent*), dan pada Kejelasan (Perspicuity) mendapatkan nilai rata-rata 2,19 yang berarti (*excellent*), dan pada bagian Efisien (Efficient) mendapatkan nilai rata-rata 2,51 yang berarti (*excellent*) dan pada bagian Ketepatan (*Dependability*) mendapatkan nilai rata-rata 2,06 yang berarti (*excellent*), pada bagian Stimulasi (*Stimulation*) mendapatkan nilai rata-rata 2,37 yang berarti (*excellent*), dan pada bagian Kebaruan (*Novelty*) mendapatkan nilai 1,67 yang berarti (*excellent*).
3. Penelitian ini berhasil membuat perancangan antarmuka *m-learning* dalam bentuk *high fidelity Prototype* sesuai dengan tujuan yang diinginkan yaitu menerapkan adaptive learning dan gamifikasi didalamnya menggunakan metode design science research methodology(DSRM) yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Yang memiliki selisih rata rata skala UEQ dipenelitian sebelumnya dan penelitian ini memiliki perbedaan yang signifikan, pada bagian daya

tarik memiliki selisih sebesar +0.806, Kejelasan memiliki selisih sebesar +0.465, efisiensi memiliki selisih sebesar +0.750, ketepatan memiliki selisih sebesar +0,701, stimulasi memiliki selisih sebesar +0.757, lalu kebaruan memiliki selisih sebesar +0.625.

5.2 Saran

Penelitian yang sedang dibahas ini tentu memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis memberikan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya yaitu :

1. Penelitian ini diharapkan dapat dilanjutkan pada tahap penelitian selanjutnya seperti perancangan dan pengembangan menjadi sistem aplikasi *mobile* maupun *website*.
2. Dapat mempertimbangkan penggunaan evaluasi desain dengan menggunakan metode lain seperti *heuristic evaluation* atau pengujian terhadap *expert*.

