

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Intervensi gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa Teknik Industri dalam memilah sampah. Hasil uji *two-way* ANOVA nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap nilai respon. Dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa intervensi gamifikasi mampu meningkatkan skor pemahaman secara signifikan dibandingkan kelompok yang tidak memperoleh gamifikasi. Sedangkan intervensi norma hukum, yang disampaikan dalam bentuk teks tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan di mana nilai signifikan $0,082 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa penyampaian informasi hukum secara pasif belum mampu mendorong perubahan pemahaman secara langsung.
2. Berdasarkan hasil analisis *Two-Way* ANOVA, kombinasi perlakuan yang paling efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap pemilahan sampah adalah intervensi gamifikasi tanpa norma hukum (A1B2). Kelompok ini menunjukkan rata-rata *gain score* tertinggi dibandingkan kombinasi lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian materi melalui media gamifikasi secara mandiri mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa secara optimal, tanpa perlu tambahan informasi berupa teks norma hukum yang bersifat pasif.
3. Hasil uji korelasi spearman menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi (ρ) sebesar 0,011 dengan nilai signifikansi sebesar $0,954 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan secara statistik antara level yang dicapai dalam *game* dengan *gain score* pemahaman mahasiswa.

6.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, adapun saran yang dapat diberikan oleh penulis yaitu:

1. Hasil penelitian intervensi norma hukum tidak menunjukkan pengaruh signifikan secara mandiri maupun kombinasi, sehingga disarankan agar intervensi norma hukum dalam media pembelajaran dikembangkan dengan metode penyampaian yang lebih menarik dan interaktif, bukan hanya berbentuk teks pasif. Hal ini bisa mencakup simulasi, atau integrasi norma hukum ke dalam elemen gamifikasi.
2. Pada penelitian berikutnya sebaiknya menambahkan faktor lain agar memperoleh kombinasi faktor yang lebih beragam.

