

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini berfungsi sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan partisipasi dan minat siswa/I. Dengan adanya media pembelajaran ini, siswa tidak hanya menjadi lebih tertarik, tetapi juga lebih terlibat dalam materi yang dipelajari, khususnya dalam bidang matematika.
2. Aplikasi ini dirancang sebagai alat bantu dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi web untuk menyajikan materi secara interaktif melalui teks, gambar, animasi, dan *audio*. Penyajian ini mendukung pemahaman siswa secara lebih efektif dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan.
3. Pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi ini oleh guru dan siswa menunjukkan hasil yang sangat positif. Aplikasi ini berhasil menarik perhatian siswa, terutama dalam mengajarkan materi matematika yang sebelumnya kurang diminati. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *web* dapat berperan penting dalam menarik minat siswa terhadap pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik.

6.2 Saran

1. Disarankan agar pengembangan media pembelajaran ini ke depan dapat menambahkan fitur gamifikasi, seperti sistem poin dan badge, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Media pembelajaran perlu terus disesuaikan dengan perkembangan kurikulum nasional, khususnya Kurikulum Merdeka, agar materi yang disajikan tetap relevan dan kontekstual.
3. Pengembangan selanjutnya sebaiknya memperhatikan optimalisasi tampilan dan fungsionalitas pada berbagai perangkat, termasuk ponsel, tablet, dan komputer, agar dapat digunakan lebih luas.