

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh setelah melakukan analisis, perancangan, implementasi dan pengujian dari perancangan perangkat lunak yang dibangun. Selain itu, bab ini menjelaskan saran untuk perbaikan yang perlu dilakukan untuk mengembangkan perangkat lunak selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian perangkat lunak dari pembangunan aplikasi pembelajaran matematika dengan konsep gamifikasi dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran matematika dengan konsep gamifikasi dapat meningkatkan minat maupun motivasi siswa untuk belajar matematika.
2. Aplikasi pembelajaran matematika dengan konsep gamifikasi dapat membantu dan siswa untuk mempelajari pelajaran matematika.
3. Aplikasi pembelajaran matematika dengan konsep gamifikasi dapat meningkatkan nilai siswa pada mata pelajaran matematika.
4. Aplikasi pembelajaran matematika dengan konsep gamifikasi ini sudah dapat menjadi media pembelajaran alternatif siswa untuk belajar matematika.

5.2 Saran

Adapun saran dalam pengembangan aplikasi ini di masa yang akan datang adalah sebagai berikut :

1. Materi yang tersedia dapat dikembangkan menjadi dinamis dengan cara menambahkan fungsi kelola materi di *back-end* dan diintegrasikan pada *front-end*.
2. Komponen gamifikasi yang sudah digunakan bisa dikembangkan dan ditambahkan lagi ragamnya.

