

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **1.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan proyek pengembangan aplikasi "Pluto Math" dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar dengan menggunakan teknologi Power Apps pada bab sebelumnya, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Aplikasi "Pluto Math" memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar melalui pendekatan yang interaktif dan menarik. Dengan menggunakan teknologi Power Apps, aplikasi dapat dirancang dengan antarmuka yang ramah anak, animasi, dan fitur-fitur menarik yang membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan.
2. Aplikasi ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dengan penggunaan elemen visual seperti gambar, grafik, dan animasi. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik dan mengurangi potensi kebosanan.
3. Teknologi Power Apps memungkinkan aplikasi "Pluto Math" untuk dapat diakses di berbagai perangkat, termasuk smartphone, tablet, dan komputer. Ini memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga memudahkan akses bagi mereka yang memiliki keterbatasan geografis atau fisik.
4. Aplikasi ini dapat berperan sebagai jembatan komunikasi antara guru, siswa, dan orangtua. Orangtua dapat mengikuti perkembangan belajar anak-anak mereka melalui aplikasi ini dan memberikan dukungan di rumah.

## 1.2 Saran

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dan kesimpulan yang telah dibuat, dapat diberikan saran sebagai berikut.

1. Perhatikan desain antarmuka yang menarik, ramah anak, dan intuitif.

Gunakan warna-warna cerah, ikon-ikon yang mudah dimengerti, dan elemen visual lainnya yang dapat memancing minat anak-anak untuk berinteraksi dengan aplikasi.

2. Animasi dan efek-efek visual yang menyenangkan dapat membuat

pembelajaran lebih menghibur. Misalnya, saat siswa berhasil menjawab dengan benar, aplikasi *pluto math* bisa menggunakan animasi yang menggambarkan kemenangan atau penghargaan virtual.

3. Proyek ini memerlukan kolaborasi dengan berbagai pemangku

kepentingan, termasuk guru, ahli pendidikan, orangtua, dan tentu saja siswa itu sendiri. Dengan pendekatan yang holistik dan berfokus pada

kualitas pembelajaran, aplikasi "Pluto Math" memiliki potensi untuk berhasil meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

