

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika pembagian yang dikembangkan menggunakan *Unity Engine* mampu meningkatkan pemahaman siswa Sekolah Dasar terhadap konsep pembagian. Media ini dirancang dengan pendekatan interaktif yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui visualisasi dan simulasi, sehingga konsep pembagian menjadi lebih mudah dipahami. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media ini mendapat respons positif dari siswa dan guru, terutama dalam aspek keterlibatan, kemudahan penggunaan, serta efektivitas dalam menyampaikan materi. Evaluasi dari ahli media dan ahli materi juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ini telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi interaktif berbasis *Unity Engine* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam memahami konsep pembagian.

5.2 Saran

Dalam proses pengembangan media pembelajaran ini, terdapat beberapa kendala yang dialami serta beberapa aspek yang masih dapat diperbaiki dan dikembangkan lebih lanjut, di antaranya:

1. Penyempurnaan **Fitur Interaktif**: Meskipun media ini telah menyediakan interaksi dalam bentuk animasi dan simulasi, namun masih dapat ditingkatkan dengan menambahkan fitur yang lebih interaktif, seperti umpan balik otomatis pada jawaban siswa serta variasi soal yang lebih kompleks sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.
2. Peningkatan Desain Antarmuka: Tampilan antarmuka yang digunakan masih dapat disempurnakan agar lebih menarik dan ramah anak, misalnya dengan penggunaan warna yang lebih cerah serta karakter animasi yang lebih interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

3. Pengembangan Konten Pembelajaran: Saat ini, media hanya berfokus pada konsep pembagian dalam matematika. Pengembangan lebih lanjut dapat mencakup materi lain seperti penjumlahan, pengurangan, dan perkalian agar cakupan pembelajaran lebih luas.
4. Uji Coba yang Lebih Luas: Penelitian ini masih terbatas pada sampel siswa dalam jumlah terbatas. Untuk mendapatkan hasil yang lebih representatif, sebaiknya dilakukan uji coba dengan jumlah responden yang lebih besar dan dalam lingkungan pembelajaran yang berbeda.
5. Pengoptimalan Kinerja Aplikasi: Selama proses pengembangan, terdapat beberapa kendala teknis terkait performa aplikasi, seperti waktu *loading* yang cukup lama pada beberapa perangkat dengan spesifikasi rendah. Oleh karena itu, perlu dilakukan optimasi agar aplikasi dapat berjalan lebih ringan dan responsif.
6. Pengembangan Versi Mobile: Untuk meningkatkan aksesibilitas, media ini dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis Android atau iOS sehingga siswa dapat menggunakannya secara lebih fleksibel di luar lingkungan sekolah.