

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dalam dunia pendidikan di sekolah, minat memegang peranan penting dalam belajar karena minat merupakan kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda, atau kegiatan tertentu. Prestasi belajar matematika yang baik tidak akan tercapai secara maksimal apabila siswa tidak memiliki minat belajar. Minat merupakan unsur yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga orang tersebut dapat berkonsentrasi terhadap suatu kegiatan tertentu. Siswa yang kurang berminat terhadap Pendidikan, biasanya akan menunjukkan prestasi di bawah kemampuannya pada mata pelajaran yang tidak diminatinya. Peserta didik akan terkesan pasif atau malas untuk mengikuti pelajaran tersebut.

Dalam perancangan *website* ini digunakan tiga tahapan dari *The Field Guide to Human-Centered Design (HCD)* dari IDEO. Hal tersebut bertujuan untuk memahami kebutuhan dari permasalahan yang dialami saat membuka sebuah *website* dan mempermudah dalam perancangan. Penulis mencarikan inspirasi sebagai tahapan pertama untuk mencari permasalahan dan solusi. Setelah mendapatkan inspirasi tersebut, penulis membuat ide dari solusi yang telah dipikirkan dan diimplementasikan untuk menjadikan hasil yang cukup maksimal.

Tujuan dalam perancangan ini adalah untuk anak-anak mendapatkan motivasi dalam pembelajaran matematika terutama dalam soal cerita. Penyampaian yang sudah dibuat dan implementasi dari visual lainnya seperti ilustrasi dan interaktivitas yang mudah dapat menarik minat anak-anak dan mendapatkan motivasi untuk belajar matematika.

5.2 Saran

Setelah penyelesaian tugas akhir yang mengenai perancangan *website*, penulis dapat memberikan beberapa saran untuk para pembaca yang akan melanjutkan tugas akhir baik dengan topik yang sama maupun yang tidak.

1. Mempelajari teori yang digunakan karena dalam tahapan teori yang akan digunakan sangat membantu untuk mengimplementasikan hasil karya yang akan dirancang.
2. Mencari topik yang akan digunakan dan pelajari lebih dalam mengenai topik tersebut seperti dalam permasalahan dan juga solusi yang dapat dirancang secara visual.
3. Eksplorasi luar untuk mengetahui apakah topik tersebut berguna atau tidak.
4. Melakukan perancangan dengan tahap pertahap dan lengkap.
5. Mencari banyak referensi supaya mendapatkan gambaran apa yang akan dirancang.
6. Terima segala kritik karena itulah yang membuat perancangan menjadi lebih baik lagi.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA