



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah “Bagaimana perancangan multimedia interaktif soal cerita matematika untuk anak kelas 1 SD?” didapatkan kesimpulan bahwa dalam mengajar soal cerita kepada anak-anak dapat dibantu dengan permainan memindahkan binatang. Hal ini memiliki tujuan yaitu agar anak mengerti tentang pemahaman penjumlahan dan pengurangan. Selain itu mengajarkan logika anak untuk membayangkan objek dalam menyelesaikan soal cerita. Penggunaan gambar ini memiliki tujuan untuk membantu proses belajar, karena berdasarkan hasil observasi anak-anak lebih memilih mengerjakan soal bergambar terlebih dahulu dibanding hanya dengan tulisan, selain itu anak juga lebih cepat memahami dengan bantuan gambar (berdasarkan hasil pengamatan seorang guru komputer).

5.2. Saran

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan penulis, masih ada beberapa pelajaran yang masih dapat dijadikan media interkatif untuk membantu edukasi anak. Misalnya untuk meningkatkan minat baca anak, bahasa, dan lain sebagainya. Math Journal ini juga dapat dikembangkan menjadi tema lain dengan materi pembelajaran yang lain dalam pelajaran anak kelas 1 SD. Contohnya dalam matematika ada pelajaran mengenal bentuk dapat dimasukkan ke dalam tema sekolah atau perkalian dapat diangkat dalam tema pasar, dan lain sebagainya.