

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian dan penjelasan secara keseluruhan maka penulis dapat mengambil kesimpulan mengenai "Aplikasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Bahasa Inggris Sebagai Media Belajar Di SD Model Sleman Dengan Menggunakan Aplikasi Flash" diantaranya sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan aplikasi pembelajaran ini dapat menguntungkan bagi guru dalam menjelaskan materi dalam pelajaran "Maths" yaitu pelajaran matematika menggunakan bahasa inggris yang menjadi kurikulum pada sekolah SD model dan siswa/ siswi SD Model juga bisa belajar berbahasa inggris walau melalui perhitungan.
2. Dalam bentuk aplikasi multimedia pembelajaran yang dilengkapi dengan animasi gambar dan animasi teks sehingga dapat menyajikan tampilan yang menarik untuk memberikan informasi tentang Materi dan Quiz sehingga mampu merangsang minat para siswa untuk belajar sehingga mudah dipahami oleh para siswa.
3. Penggunaan aplikasi media pembelajaran interaktif perhitungan menggunakan bahasa inggris mampu menambah wawasan bagi para siswa atau guru tentang multimedia.

5.2 Saran

Di dalam aplikasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Bahasa Inggris Sebagai Media Belajar Berbasis Multimedia untuk SD Model Sleman diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dan guru TK dan SD Model Sleman dan kami berharap bisa menambah nilai guna pada pelajaran Maths yang ada pada sekolah tersebut khususnya untuk media belajar multimedia yang memberikan penjelasan tentang Materi dan Quiz yang telah dibuat menggunakan Macromedia Flash 8.

Laporan Tugas Akhir yang kami buat merupakan gambaran aplikasi interaktif media pembelajaran untuk SD Model Sleman, di dalam aplikasi yang kami buat masih ada banyak kekurangan yang perlu dikembangkan maupun diperbaiki, untuk melengkapi aplikasi yang kami buat maka dapat dikembangkan lagi melalui :

1. Setiap pembelajaran menggunakan aplikasi yang kami buat, sebaiknya diberi petunjuk untuk mempelajari aplikasi tersebut, sehingga siswa mengerti atau memahami tombol dan pembelajaran yang telah terisi di dalam aplikasi tersebut.
2. Program yang kami buat bisa dijadikan media bantu dalam pembelajaran berbentuk media interaktif.
3. Button dan menu- menu yang ada pada aplikasi pembelajaran yang kami buat dirancang semenarik mungkin, sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar Maths.
4. Dalam aplikasi multimedia ini diharapkan adanya perbaikan baik dari perbaikan sound, tombol maupun membuat background atau gambar agar

aplikasi multimedia ini bisa menjadi lebih menarik dan interaktif, dan juga siswa tidak bosan untuk terus menggunakan aplikasi ini sebagai bahan belajar.

5. Kami berharap dengan media pembelajaran berbasis multimedia ini menjadi motivasi generasi berikutnya untuk terus membuat dan mengembangkan aplikasi berbasis multimedia yang lebih banyak lagi yang lebih interaktif dan lebih menarik untuk dilihat tentunya dengan tema atau bahasan yang berbeda.

Kami menyadari bahwa aplikasi yang telah kami buat ini masih belum mencapai kesempurnaan, oleh karena itu kami berharap adanya saran ataupun masukan yang bersifat membangun agar bisa lebih menyempurnakan aplikasi ini.

