

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Melihat dari uraian pembahasan diatas, maka penulis mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi multimedia yang disajikan dalam bentuk CD interaktif, dapat digunakan secara langsung oleh anak usia 3-5 tahun dengan bantuan orang tua pengasuh. Karena aplikasi multimedia dapat menghasilkan animasi yang lebih menarik terkesan mudah diingat dan tidak membosankan, sehingga diharapkan membantu para orang tua melatih kecerdasan anak dalam hal ini menggunakan metode bermain dengan angka dalam mengenalkan angka kepada anak.
2. Metode pembelajaran yang diterapkan sampai saat ini, masih sangat manual yang menyebabkan kurangnya interaksi antara orang tua dan anak, padahal kita sudah memasuki zaman yang modern, dimana saat ini sudah menggunakan metode pembelajaran secara komputerisasi. CD interaktif yang berbasis multimedia dapat membantu mempercepat proses kegiatan belajar mengajar agar efektif dan efisien. Sistem pembelajaran secara manual sudah selayaknya diganti dengan sistem visualisasi yang mempunyai banyak kelebihan diantaranya adalah:

- Menyajikan materi pembelajaran yang disampaikan dalam bentuk animasi, agar anak-anak tidak bosan saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.
- Mampu meningkatkan daya tangkap yang cepat saat kegiatan belajar mengajar, serta dapat menumbuhkan daya imajinasi pada anak-anak.

Metode pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan pada usia 3-5 tahun menggunakan metode bermain dengan angka yang penulis ajukan layak untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar dibandingkan penggunaan metode pembelajaran secara manual.

5.2 Saran dan kritik

Pembuatan aplikasi multimedia ini masih mengalami banyak kekurangan, karena data yang kami dapatkan di observasi masih kurang. Saat ini kami hanya bisa menampilkan beberapa materi dan metode penyampaian yang sekiranya dapat membuat mengerti bagi anak-anak. Penulis sangat mengharapkan adanya pihak lain yang berkenan untuk membantu melengkapi aplikasi ini. Kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan untuk meningkatkan kreatifitas serta intelektualitas dalam berkarya.