

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **1.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, penulis menarik kesimpulan seperti berikut:

1. Media pembelajaran *Riddle Goi* dapat dibuat dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* sebagai *software* utama dan *Sketchbook* sebagai *software* pembantu untuk membuat desain sketsa. Dalam membuat media pembelajaran ada 5 tahapan yang penulis lakukan yaitu pembuatan rancangan, pembuatan materi, pembuatan desain, pembuatan kosakata dan latihan, dan penulisan *ActionScript*.
2. Media pembelajaran *Riddle Goi* mendapatkan hasil tanggapan responden yang baik dalam interval dari segi materi, tampilan, dan fungsi. Media pembelajaran *Riddle Goi* mendapat nilai kriterium 657 pada *rating scale* dan memiliki persentase sebesar 82%. Dengan hasil dari kriterium dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Riddle Goi* adalah baik dan dapat membantu pembelajaran kosakata dan sebagai media alternatif pembelajaran kosakata

#### **1.2 Saran**

Dalam proses kegiatan belajar mengajar media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk dapat menunjang berlangsungnya proses pembelajaran yang efektif. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif Pemanfaatan multimedia

sebagai media pembelajaran dapat menjadi sarana pendamping sebagai salah satu metode yang dapat mempermudah seseorang untuk belajar. Berdasarkan kesimpulan diatas, maka untuk penelitian selanjutnya penulis menyampaikan saran agar penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia agar lebih ditingkatkan lagi. Karena dapat mempermudah pembelajar dalam memahami materi dan juga lebih praktis dan cenderung mudah untuk digunakan. Selanjutnya untuk materi tertentu lebih baik di sertakan gambar agar pembelajar dapat mendapatkan visual yang baik.

Penulis juga berharap kepada peneliti selanjutnya untuk menggunakan *software* selain *Adobe Flash CS6* pada dasarnya *software* tersebut sudah tidak didukung lagi oleh developer dalam beberapa platform modern sehingga dapat mempersulit proses penelitian. Selanjutnya penulis juga berharap agar penelitian selanjutnya membuat media yang lebih efektif, kreatif, dan inovatif.