

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan pada aplikasi ini maka didapatkan beberapa kesimpulan yang bisa diambil dari pembuatan aplikasi edukatif pengenalan Assabiqunal Awwaalun berbasis *flash* ini di antaranya adalah sebagai berikut:

1. aplikasi edukatif pengenalan Assabiqunal Awwaalun berbasis *flash* ini telah berhasil dibangun dan digunakan dalam media komputer.
2. aplikasi edukatif pengenalan assabiqunal awwaalun berbasis *flash* ini dapat memberikan informasi pentingnya pengetahuan tentang *Assabiqunal Awwaalun*.
3. Dari hasil kuesioner yang dilakukan pada 30 responden, didapatkan kesimpulan bahwa aplikasi edukatif pengenalan Assabiqunal Awwaalun berbasis *flash* ini dapat digunakan sebagai alat bantu ajar pengenalan tokoh tokoh-tokoh *Assabiqunal Awwaalun*. terbukti dari kuis yang dikerjakan oleh responden yang rata-rata mendapatkan skor di atas 60 dari 10 pertanyaan yang ada. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata 3,74 dan 3,36 dari nilai keseluruhan 5 untuk pertanyaan terkait.

5.2 Saran

Berdasarkan kekurangan pada aplikasi edukatif pengenalan Assabiqunal Awwaalun berbasis *flash* ini dan tentunya masih bisa dikembangkan untuk menjadi lebih baik lagi terlebih pada sisi multimediana. Beberapa saran yang diperoleh yaitu:

1. Penambahan efek animasi untuk menambah daya tarik pengguna.
2. Pada menu kuis ditambah lagi jumlah soal pertanyaannya dan diberi waktu untuk pengerjaannya.