

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Dari implementasi karya yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka kesimpulannya ialah Membuat Media pembelajaran interaktif tentang pengenalan Aksara Jawa dengan melewati beberapa tahapan yaitu dimulai dari pencarian data lalu mengolahnya untuk mendapatkan *keyword*. Setelah itu proses produksi dilakukan dari pembuatan *layout* dan karakter. Selanjutnya digabungkan ke software *Abobe flash* untuk pembuatan Aplikasinya

#### **5.2 Saran**

Dengan dibuatnya Media pembelajaran Interaktif ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang baru selain dari buku dan gambar serta dapat memberi kemudahan dalam proses belajar mengajar.