

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian dan penjelasan pada bab-bab sebelumnya sampai akhir pembuatan aplikasi media pembelajaran kitab Alfiah Ibnu Malik maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini memenuhi tujuan dan manfaat dari rencana pembuatan sebelumnya, yaitu :

1. Media pembelajaran kitab Alfiah Ibnu Malik berbasis multimedia ini lebih informatif, animatif dan interaktif dari pada sistem sebelumnya yang tidak menggunakan media aplikasi multimedia dan media pembelajaran ini berguna mendukung kegiatan belajar mengajar alfiah ibnu malik di madrasah diniyah wahid hasyim pondok pesantren wahid hasyim yogyakarta.
2. Media pembelajaran kitab Alfiah Ibnu Malik berbasis multimedia ini mampu menjadi alternative baru yang dapat memudahkan dan membantu para santri dalam mempelajari kitab alfiah ibnu malik.
3. Media pembelajaran kitab Alfiah Ibnu Malik berbasis multimedia ini mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar santri pada khususnya dan orang awam pada umumnya dalam mempelajari kitab alfiah ibnu malik.
4. Terbentuknya media pembelajaran kitab Alfiah Ibnu Malik berbasis multimedia ini memberikan sumbangsih yang berarti

dalam khasanah keilmuan dan memberikan pengetahuan sekaligus pengembangan ilmu tentang kitab alfiah dan multimedia bagi peneliti khususnya dan bagi para santri pada umumnya.

5.2 Saran

Dengan adanya media pembelajaran kitab Alfiah Ibnu Malik berbasis multimedia ini diharapkan instansi atau para guru dan murid dapat menerapkan metode ini dalam proses pembelajarannya, sebagai sarana pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Setelah menyelesaikan skripsi ini beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan antara lain :

1. Pada aplikasi ini tidak semua bait dimasukkan kedalam materi sehingga tidak semua materi kitab Alfiah Ibnu Malik tersampaikan, diharapkan pengembang selanjutnya dapat menambah jumlah bait tersebut sehingga seluruh materi kitab Alfiah Ibnu Malik bisa tersampaikan.
2. Diharapkan setelah terciptanya aplikasi ini akan mampu memenuhi tuntutan guru dan murid untuk mempermudah proses belajar mengajar yang pada akhirnya pemahaman materi lebih bisa diserap oleh pengguna aplikasi.