

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian hasil analisa yang telah dilakukan pada bab sebelumnya sampai dengan bab terakhir pembahasan mengenai Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Benda Menggunakan Bahasa Arab untuk Anak Usia Dini pada TKA – TPA Sinar Putih Sorotopo, maka didapatkan beberapa kesimpulan berikut.

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif yang berjudul “Mengenal Benda dalam Bahasa Arab”. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran ini yaitu mengidentifikasi masalah, studi kelayakan, analisa kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, dan merancang grafik. Hasil rancangan tersebut kemudian diimplementasikan ke dalam Unity.
2. Aplikasi media pembelajaran ini memiliki beberapa fitur antara lain materi yang mencakup benda yang di temukan sehari – hari yaitu materi di rumah, sekolah, dan taman dilengkapi dengan gambar dan audio guna memperjelas materi benda yang dipelajari. Kemudian terdapat fitur kuis yang berisikan soal – soal pilihan ganda. Terdapat juga fitur tambahan yaitu profil peneliti.
3. Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh 1 guru dan 10 siswa, Aplikasi Media Interaktif secara penggunaan mudah untuk digunakan dan layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran serta penyampaian materi mengenal benda menggunakan Bahasa Arab.
4. Problematika dalam pembelajaran di TKA – TPA Sinar Putih Sorotopo diantaranya adalah: pada tujuan ustadzah dalam menyampaikan materi tidak pasti mencapai pada tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada sistem

perekrutan ustadz-ustadzah yang sederhana. Ustadzah yang tidak profesional. Kurangnya kesungguhan santri dalam belajar, kurangnya perhatian dan motivasi dari orang tua. Materi yang banyak, metode yang kurang bervariasi, dan kurangnya sarana prasarana di TKA – TPA Sinar Putih Sorotopo juga menjadi problematika tersendiri, mulai dari buku penunjang dan jumlah kelas yang terbatas sehingga tidak sesuai dengan jumlah santri yang ada.

## 5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, masih ada beberapa kekurangan yang peneliti sadari. Maka dari itu, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat menjadi lebih baik lagi. Berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan. Antara lain sebagai berikut :

1. Diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menambah jumlah benda dan memperluas ruang lingkupnya materi yang dibahas. Serta menambahkan fitur-fitur yang dapat mendukung siswa menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.
2. Aplikasi ini sekarang hanya dapat dijalankan melalui computer, notebook atau laptop, diharapkan untuk kedepannya aplikasi ini bisa dijalankan melalui mobile agar lebih praktis dan dipergunakan secara luas.
3. Untuk penelitian lebih lanjut, aplikasi ini dapat ditambahkan dan disempurnakan dengan materi yang lain sehingga akan lebih bermanfaat untuk anak usia dini.

