

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan media mengajar interaktif berbasis MDLC untuk komunitas Gema Pelita Nusantara berhasil meningkatkan minat dan keaktifan anak-anak dalam belajar mengaji. Dilengkapi dengan elemen game kuis yang menarik, media ini terbukti efektif melalui hasil uji Paired Samples T-test, yang menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil post-test dengan rata-rata perbedaan 30,909 dan nilai p 0,004. Selain efektif, media ini juga disesuaikan dengan preferensi pengguna, dengan hasil kuesioner menunjukkan indeks persentase 90,4%, menandakan bahwa media ini mudah digunakan, meningkatkan keterlibatan, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna dan pembelajaran mengaji.

5.2 Saran

Pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran interaktif ini sebaiknya memperhatikan interaksi yang lebih aktif dan langsung antara anak-anak dan materi pembelajaran. Mengingat pentingnya aspek verbal dalam belajar mengaji, disarankan agar media ini mampu menuntun anak-anak untuk berlatih melafalkan huruf Hijaiyah secara lisan, bukan hanya interaksi mengetik. Fitur seperti pengenalan suara atau panduan pelafalan yang interaktif dapat ditambahkan, sehingga anak-anak dapat berbicara langsung kepada media, dan media memberikan umpan balik atau koreksi atas pengucapan mereka.