

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dibuat, maka penulis dapat mengambil kesimpulan dari pembuatan aplikasi media interaktif pengenalan huruf hijaiyah untuk siswa TK Pertiwi Gumul Klaten diantaranya sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dirancang dengan aplikasi desain grafis, dengan memadukan beberapa aplikasi dihasilkan sebuah media interaktif pembelajaran.
2. Dengan adanya perantara media pembelajaran yang telah dibuat dengan tampilan software yang sederhana beserta adanya animasi dalam bentuk symbol dan karakter sederhana, serta backsoud, agar lebih menarik minat siswa dalam belajar.
3. Pemanfaatan multimedia dalam kegiatan belajar dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, karena dengan memadukan multimedia membuat presentasi pembelajaran menjadi lebih menarik.

## 5.2 Saran

Dalam proses pembuatan, setiap media interaktif pembelajaran tentunya ada ada sebuah kekurangan, oleh karena itu dalam proses pengembangan selanjutnya diharapkan adanya pengembangan yang lebih menarik, berikut adalah kekurangan yang ada dalam pembuatan media interaktif pembelajaran yang dibuat oleh penulis, sebagai berikut :

1. Dalam proses pemakaian siswa harus dibantu serta dibimbing oleh guru, agar interaksi dengan media bisa lebih mudah untuk dipahami.
2. Aplikasi ini dapat ditambahkan pengenalan huruf hijaiyah berdasarkan harokatnya (fatkhah, qasroh, dan dhommah).

