

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Peneliti berhasil merancang dan membangun sebuah aplikasi pembelajaran mahfudzot pada TPA Al-Ikhlas sebagai ilmu terapan bahasa arab yang berjalan pada perangkat android yang mampu menampilkan materi pembelajaran mahfudzot dan kuis sebagai tolak ukur hasil pembelajaran.
2. Aplikasi telah mampu menjalankan fungsi-fungsinya seperti yang telah dirancang sebelumnya.
3. Berdasarkan hasil :
  - a. 24 responden uji pengguna (siswa/i) mengenai penelitian aplikasi pembelajaran yang telah diujikan melalui kuisioner, maka diperoleh presentase nilai sebesar 91,1 % yang menyatakan bahwa aplikasi ini termasuk kategori sangat baik untuk digunakan pada TPA Al-Ikhlas Samben.
  - b. 2 responden uji ahli materi mengenai penelitian aplikasi pembelajaran yang telah diujikan melalui kuisioner, maka diperoleh presentase nilai sebesar 87 % yang menyatakan bahwa aplikasi ini termasuk kategori sangat baik untuk digunakan pada TPA Al-Ikhlas Samben.
  - c. Seorang responden uji ahli perangkat lunak mengenai penelitian aplikasi pembelajaran yang telah diujikan melalui kuisioner, maka

diperoleh presentase nilai sebesar 87,5 % yang menyatakan bahwa aplikasi ini termasuk kategori sangat baik untuk digunakan pada TPA Al-Ikhlas Samben.

## 5.2 Saran

Dalam pembuatan program ini masih terdapat kekurangan. Saran yang dapat digunakan untuk menyempurnakan aplikasi pada penelitian yang selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Animasi pada aplikasi pembelajaran masih sangat sederhana. Untuk penelitian selanjutnya masih bisa dikembangkan menjadi lebih baik sehingga semangat dan pemahaman siswa menjadi lebih optimal.
2. Pada menu kuis sebaiknya pertanyaan yang disajikan dapat berubah secara acak.
3. Adanya tombol navigasi ke "menu utama/home" dan tombol "play again" pada sesi akhir kuis.
4. Ditambahkan timer di menu kuis agar permainan lebih menantang dan melatih siswa untuk berfikir tanggap.
5. Adanya penambahan high score pada menu kuis/game.
6. Menambahkan pilihan selected dan deselected pada menu kuis.