

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil, dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti. Bahwasanya penelitian ini dapat disimpulkan menjadi beberapa hal sebagai berikut:

1. Perancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* untuk siswa kelas 7 MTsS Bima Bhakti Pertiwi pada materi bagian-bagian tubuh pelajaran Bahasa Arab telah berhasil menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Proses perancangan dan pengembangan ini melewati beberapa tahapan yaitu konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan yang terakhir distribusi. Hasil dari tahapan tersebut merupakan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis *Android* yang memadukan antara teks, gambar, audio, animasi, dan interaksi pengguna. Dilengkapi dengan fitur yang mudah dipahami, seperti materi, rangkuman, dan latihan soal.
2. Tingkat kelayakan media pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis *Android* dinyatakan sangat layak untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 7 di MTsS Bima Bhakti Pertiwi. Hal ini dibuktikan melalui hasil pengujian *alpha* dan pengujian *beta* yang melibatkan ahli media, ahli materi, dan pengguna aplikasi (siswa). Berdasarkan hasil pengujian tersebut, aplikasi pembelajaran memenuhi aspek kelayakan dan dapat meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman pengguna (siswa).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dilakukan oleh pengembang aplikasi di masa mendatang, yaitu:

1. Menambahkan materi Bahasa Arab sesuai kurikulum sekolah. Karena materi dalam aplikasi saat ini masih terbatas, yaitu materi bagian-bagian tubuh manusia.

2. Mengembangkan aplikasi ke versi iOS, agar pengguna perangkat Apple dapat menggunakan aplikasi seperti para pengguna *Android*.
3. Menambahkan fitur penilaian yang lebih interaktif dan fitur penyimpanan hasil belajar siswa agar pengalaman pengguna menjadi optimal.
4. Meningkatkan tampilan antar muka aplikasi agar lebih menarik, modern dan responsif. Sehingga dapat menambah kenyamanan, ketertarikan, dan motivasi siswa.
5. Mendistribusikan aplikasi ke dalam Google Play Store *Android* agar aplikasi dapat di gunakan oleh seluruh pelajar di Indonesia maupun mancanegara.

