

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada pembangunan aplikasi pembelajaran mengaji menggunakan metode adz dzikir berbasis *android* diharapkan dapat menjadikan sebuah wadah untuk media pembelajaran santriwan santriwati dan mengurangi tingkat kebosanan dalam proses belajar mengaji serta dapat meningkatkan daya tarik belajar mengaji khususnya santriwan dan santriwati pada TPQ Kanjeng Sunan. Penulis juga dapat menarik sebuah kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan ini antara lain adalah:

1. Aplikasi pembelajaran mengaji menggunakan metode adz dzikir berbasis *android* telah dibangun dengan metode *waterfall* dalam pengembangan aplikasi *android* dan layak untuk digunakan sebagai wadah media pembelajaran mengaji.
2. Berdasarkan dari hasil kuesioner yang melibatkan sebanyak 41 responden, dapat ditemukan bahwa aplikasi ini tergolong kategori sangat baik dengan presentase yang diperoleh mencapai 92,68% bahwa aplikasi tersebut menarik untuk dimainkan. Membuat pengguna tertarik dalam minat belajar mengaji, aplikasi ini mendapatkan presentase 92,19% termasuk kategori sangat baik. Kemudian aplikasi ini mudah dimainkan oleh pengguna dengan presentase yang diperoleh mencapai 81,95%, termasuk kategori sangat baik. Selanjutnya dari segi *ui/tampilan* aplikasi menarik bagi pengguna nilai presentase yang diperoleh 80%, termasuk kategori baik. Pengguna merasa puas pada keseluruhan aplikasi dengan presentase nilai yang didapatkan 75,60%, termasuk kategori baik. Adapun untuk presentase tertinggi yang diperoleh yaitu mencapai 92,19% termasuk kategori sangat baik, dan untuk presentase terendah yang didapatkan yaitu 75,60% termasuk lebih dari kategori baik.
3. Berdasarkan dari hasil kuesioner aplikasi ini mampu meningkatkan minat pengguna dalam belajar mengaji dengan presentase yang diperoleh mencapai 92,19% termasuk kategori sangat baik, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi

tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran mengaji untuk santriwan santriwati pada Taman Pendidikan Al Qur'an (TPQ) Kanjeng Sunan.

4. Aplikasi ini juga diharapkan dapat membantu santriwan santriwati pada waktu belajar sendiri di rumah, dan dapat memberi dampak positif ketika menggunakan *smartphone* agar tidak hanya bermain *game* saja melainkan menjadikan sebagai media belajar mengaji melalui aplikasi tersebut, serta dapat mengurangi rasa bosan dalam belajar.

5.2 Saran

Pada penelitian ini masih terdapat kekurangan, maka dari itu penulis ada beberapa gagasan yang berguna untuk mengembangkan aplikasi ini kedepannya sebagai berikut:

1. Menambahkan fitur simpan halaman pada menu belajar mengaji, sehingga pengguna dapat menyimpan halaman terakhir yang sudah dipelajari.
2. Menambahkan algoritma tertentu agar dapat meningkatkan akurasi pada *inputan google speech*.
3. Untuk kedepannya bisa menambahkan fitur untuk surat-surat pendek. Sehingga, pengguna dapat mempelajari surat-surat pendek, tidak hanya jilid saja.