

BAB V PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan dari hasil analisis, perancangan dan pengujian sistem aplikasi *Game* Pengenalan nahwu adalah sebagai berikut:

1. *Game* Pengenalan Nahwu dapat membantu anak-anak siswa-siswi kelas IV MI Darul Falah dalam belajar Nahwu dengan lebih mudah dan menyenangkan.
2. Aplikasi *Game* Pengenalan Nahwu berbasis android dapat diakses dengan mudah karena dapat dimainkan secara *offline*.
3. Pada menu bermain, *game* ini menggunakan algoritma *backpropagation* untuk menentukan *level* dan *scoring*, namun penerapan algoritma *backpropagation* ini bersifat opsional karena *game* ini dapat dibuat tanpa menerapkan algoritma *backpropagation* untuk menentukan *level* dan *scoring*.
4. Kelayakan aplikasi *Game* Pengenalan Nahwu ini divalidasi oleh satu ahli materi dan satu ahli media serta dengan menyebarkan 30 angket yang terdiri dari 15 responden masyarakat umum dan 15 responden siswa-siswi kelas IV MI Darul Falah. Berikut adalah tabel hasil pengujian.

Tabel 5.1 Hasil Pengujian

No	Penguji	Nilai	Kriteria
1.	Ahli materi	100%	Sangat layak
2.	Ahli media	100%	Sangat layak
3.	Angket Responden	87.9 %	Sangat layak

Berdasarkan tabel hasil pengujian yang dilakukan oleh satu ahli materi, satu ahli media dan 30 responden pengguna *Game* Pengenalan Nahwu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Game* Pengenalan Nahwu ini sangat layak untuk digunakan.

5. *Game* ini telah diuji coba pada siswa – siswi kelas IV MI Darul Falah dan mendapatkan hasil yang memuaskan dengan kenaikan nilai ulangan setelah menggunakan *game* ini. Berikut adalah tabel kenaikan nilai ulangan siswa – siswi kelas IV MI Darul Falah.

Tabel 5.2 Persentase Kenaikan Nilai Setelah Penggunaan Aplikasi

No	Kelas	Rata – Rata Nilai Sebelum	Rata – Rata Nilai Sesudah	Keterangan
1.	IV A	68.90	75.13	Mengalami kenaikan sebanyak 0.28%
2.	IV B	65.52	73.66	Mengalami kenaikan sebanyak 0.38%

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa kelas IV A mengalami kenaikan nilai ulangan sebanyak 0.28% dan kelas IV B mengalami kenaikan nilai ulangan sebanyak 0.38%. hasil ini didapatkan dari hasil uji coba penggunaan game dalam pembelajaran sebanyak 3 kali.

5.2 Saran

Proses pembuatan Tugas Akhir ini menghasilkan sebuah aplikasi sederhana yang jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu untuk pengembangan selanjutnya, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan mampu menjadi bagian dari terwujudnya aplikasi ini menjadi lebih baik, diantaranya:

1. Perlu adanya tambahan materi dan pengacakan *quiz* agar pengguna punya banyak latihan soal yang berbeda.
2. Perlu adanya tambahan materi mengenai definisi Nahwu karena ada pengguna yang tidak tahu sama sekali tentang Nahwu.
3. Perlu penambahan *level* dengan konsep permainan yang berbeda agar lebih bervariasi dan lebih menarik.