

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi PBA X dibangun berdasarkan buku satuan kurikulum nasional 2013 untuk Mata Pelajaran Bahasa Arab yang berlaku saat ini.
2. Perancangan aplikasi dilakukan menggunakan metode *Waterfall* yaitu melalui tahap analisis, desain, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan.
3. Aplikasi ini dapat menjadi media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik tingkat menengah atas dalam belajar berbahasa Arab, karena memenuhi tujuan pembelajaran bahasa yang terdiri dari menyimak, bercakap, membaca dan menulis.
4. Berdasarkan pengujian produk, responden menyatakan produk layak untuk dipublikasikan.
5. Aplikasi ini berkontribusi pada bidang keilmuan yaitu dengan memanfaatkan teknologi Android sebagai media pembelajaran bahasa Arab untuk Madrasah Aliyah khususnya kelas X. Aplikasi ini dapat melatih pengguna untuk menerjemahkan teks bahasa Arab karena dalam aplikasi ini sebagian teks bahasa Arab tidak diterjemahkan secara langsung dan juga tidak disertai kamus penerjemah sehingga dirasa perlu bagi pengguna untuk menggunakan kamus atau aplikasi penerjemah. Selain itu, aplikasi ini juga dapat melatih pengguna menggunakan *Arabic keyboard* untuk menjawab soal-soal latihan. Dengan demikian, pengguna dapat lebih kreatif dan inovatif sesuai dengan tujuan kurikulum 2013.

5.2 Saran

Aplikasi PBA X ini diharapkan dapat menjadi aplikasi yang bermanfaat bagi seluruh kalangan khususnya siswa kelas X Madrasah Aliyah.

Aplikasi ini merupakan aplikasi yang memiliki tampilan yang cukup simpel dan sederhana. Pengembangan lebih lanjut dalam segala aspek masih sangat diperlukan agar tercipta suatu aplikasi yang lebih menarik dan memberikan lebih banyak lagi kontribusi terhadap dunia pendidikan dan teknologi. Tidak hanya terbatas pada tingkat kelas X saja tetapi juga pada tingkat kelas yang lebih tinggi, seperti kelas XI, XII bahkan tingkat perguruan tinggi. Tidak pula hanya sebatas pada perangkat Android saja tetapi juga pada perangkat mobilitas jenis lain seperti iPhone, Windows Phone dan lain sebagainya.

Dalam sisi perancangan, pengembangan lebih lanjut masih perlu dilakukan agar aplikasi dapat lebih menarik, ringan dalam penggunaan memori dan ringkas dalam pengkodean sehingga tidak membebani performansi perangkat yang digunakan oleh pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhesta, Yana. 2013. **Metode Dalam Rekayasa Perangkat Lunak**. [link: http://yanaadhesta.blogspot.co.id/2013/05/v-behaviorurldefaultvml_9.html?m=1]. Blogger. Diakses: Agustus 2016.
- Android. 2016-a. **Aktivitas**. [link: <https://developer.android.com/guide/components/activities.html>]. Diakses: Desember 2016.
- Android. 2016-b. **Arsitektur Platform**. [link: <https://developer.android.com/guide/platform/index.html>]. Diakses: Desember 2016.
- Ardilas & Baidowi. 2014. **Apa itu Bluestacks? Aplikasi Komputer**. <http://www.ardilas.com/2014/12/apakah-itu-maksud-arti-dari-kata-bluestacks-adalah-merupakan-aplikasi.html>. Blogger. Diakses: Agustus 2016.
- Bustami, Ahmad. 2014. **(Naskah Publikasi) Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Media Gambar dan Suara Berbasis Android**. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM. Yogyakarta.
- Hasibuan, Zainal A. 2007. **Metodologi Penelitian Pada Bidang Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi**. Fasilkom Universitas Indonesia. Depok.
- Heriyanto, Trisno. 2014. **Indonesia Masuk 5 Besar Negara Pengguna Smartphone**. [link: <http://inet.detik.com/read/2014/02/03/171002/2485920/317/indonesia-masuk-5-besar-negara-pengguna-smartphone>]. detikINET: Jakarta. Diakses: Maret 2016.
- Huda, Arif Akbarul. 2016. **(Workshop: Sortpath to Advanced Android Developers) SQLite dan Android**. [link: https://omayib.gitbooks.io/mahir-pemrograman-android-dalam-3-hari/content/konseppenyimpanan_database_lokal_md.html]. STMIK AMIKOM Yogyakarta. Diakses: Agustus 2016.

- Indonesia, Kementerian Agama. 2014-a. **Buku Guru Bahasa Arab X Madrasah Aliyah**. Kementerian Agama 2014. Jakarta.
- Indonesia, Kementerian Agama. 2014-b. **Buku Siswa Bahasa Arab X Madrasah Aliyah**. Kementerian Agama 2014. Jakarta.
- Jadibaru, 2015. **Pengenalan Android Studio**. [link: www.jadibaru.com/android/pengenalan-android-studio-2/]. Diakses: November 2015.
- Juhara, Zamrony P. 2016. **Panduan Lengkap Pemrograman ANDROID**. ANDI. Yogyakarta.
- Maulana, Reza. 2015. **Mengenal Lebih Dekat dengan Android Studio**. [link: <http://teknorial.com/mengenal-lebih-dekat-dengan-android-studio/>]. WordPress. Diakses: Desember 2015.
- Oktiana, Gian Dwi. 2015. (Skripsi). **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015**. Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi UNY. Yogyakarta.
- S. Fadi. 1999 – 2016. **Arabic Tutorial**. “Mari Belajar Bahasa Arab” (diterjemahkan oleh: Naniek Rosyidah). [link: www.arabion.net/indonesian/]. Diakses: Maret 2016.
- Sanjaya, Wina. 2011. **Strategi Media Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan**. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Sqlitebrowser. 2016. **DB Browser for SQLite**. [link: sqlitebrowser.org]. Diakses: Agustus 2016.
- Suryana, Oky. 2015. **Kuesioner Aplikasi Android Pembelajaran Shalat**. [link: <http://mystatistics10.blogspot.co.id/2015/02/kuesioner-aplikasi-android-pembelajaran.html?m=1>]. Blogspot. Diakses: November 2016.

- Sutanto, Arif Dwi. 2013. (Naskah Publikasi). *Perancangan Aplikasi Edukatif “Smart Brain Kids” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM. Yogyakarta.
- Utomo, Eko Herry. 2013. (Skripsi) **Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas X Man Purwodadi Grobogan**. PBA Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Semarang.