

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan (*Conclusion*)

Berdasarkan pembahasan dan penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka dapat diambil dari beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* ini dibuat sebagai sarana media pembelajaran alternatif dalam mempelajari kosakata bahasa arab untuk kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Islamadina Kasturi.
2. Algoritma Fihser Yates Shuffle dapat diimplementasikan pada *Game Arabic Word Game* berbasis android dalam proses pengacakan soal.
3. Berdasarkan hasil UAT sebesar 94% bahwa aplikasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif untuk mempelajari kosakata bahasa arab.
4. Dengan adanya aplikasi *Arabic Word Game* ini dapat membantu pembelajaran siswa/i dalam materi kosakata bahasa arab.

#### 5.2 Saran (*Suggestion*)

Hasil dari penelitian dan sistem yang dibuat penulis ingin menyampaikan saran untuk pengembangan sistem kedepannya agar sistem menjadi lebih baik, maka saran yang diperlukan yaitu

1. Materi pembelajaran diharapkan dapat di update secara berkala.
2. Suara pelafalan pada kosakata bahasa arab diharapkan menggunakan API text to voice agar memudahkan guru dalam mengupdate materi.