

## BAB V

### BAB V PENUTUP

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang berbasis *Android* menggunakan *I Spring Suite 10* pada mata pembelajaran Al-Qur'an Hadis materi pokok tajwid "hukum *nun sukun* atau *tanwin* kelas IV B MI Miftahul Falaah. Terdapat beberapa hal yang dapat dikajikan, pertama yaitu Desain pengembangan media dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE digunakan dalam pendidikan sebagai fasilitas untuk membangun pengetahuan dan keterampilan selama pembelajaran.<sup>1</sup> Desain merupakan riset yang bertujuan untuk merancang dan mengembangkan intervensi pendidikan seperti program materi, produk atau sistem pembelajaran pendidikan, sebagai solusi atas masalah pendidikan yang kompleks.<sup>2</sup>

Peneliti membuat media dengan menggunakan *I Spring suite 10* yang dimulai dari splash screen saat membuka tampilan aplikasi awal, setelah mendesain splash screen setelah itu peneliti mendesain tampilan awal yang berisi judul materi pokok dan navigasi petunjuk, setelah itu peneliti meneliti tampilan petunjuk, peneliti mendesain tampilan doa sebelum belajar, setelah tampilan doa sebelum belajar selesai peneliti mendesain tampilan menu yang berisi navigasi profil, materi, kompetensi, quiz, daftar pusaka, setelah tampilan menu selesai peneliti mendesain tampilan profil, tampilan kompetensi dasar, tampilan

---

<sup>1</sup> Risa Nur Sa'adah, *Metode Penelitian R&D* (Malang: Literasi Nusantara, 2020), 11.

<sup>2</sup> Plomp Nieveen N T, *An introduction to educational Desagn Research* (2013: Netherlands, t.t.).

daftar pusaka, tampilan menu materi yang berisi keterangan materi tajwid beserta contoh dan video kesimpulan yang terakhir mendesain tampilan quiz.

Selanjutnya yang kedua, mengenai kelayakan media pembelajaran pada penelitian dan pengembangan ini dapat dilihat dari beberapa aspek kelayakan, media pembelajaran dapatkan perolehan tingkat kelayakan dari validator media sebesar 80% yang berarti tingkat kevalidannya "Valid" tanpa di revisi. Sedangkan tingkat kelayakan dari validator ahli materi, yang terdiri dari dua validator yaitu ahli materi I mendapatkan 97,5% yang berarti tingkat kevalidannya " Sangat Valid". Sedangkan ahli materi II mendapatkan 100% yang berarti tingkat kevalidannya "Sangat Valid". Berdasarkan hasil tersebut dapat merujuk pada pendapat bahwa media pembelajaran yang layak harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, hal ini sesuai dengan pernyataan pengguna media pembelajaran termasuk di dalamnya sumber belajar, dan alat-alat pembelajaran, disesuaikan dengan isi atau materi pembelajaran dan juga tujuan yang hendak dicapai.<sup>3</sup>

Kegunaan media juga untuk memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antar murid dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya memberikan rangsangan yang sama memperjelas pengalaman dan menimbulkan persepsi

---

<sup>3</sup> Rizqi Amirulloh Isnawati, Yuliani, "Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi untuk SMA," *Jurnal BioEdu* 2 (2013): 135.

yang sama.<sup>4</sup> Jadi, media pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti sudah sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Kemudian yang ketiga media pembelajaran telah diujicobakan kepada siswa untuk melihat respon siswa atau tingkat kemenarikan media. Hal ini mendapatkan persentase 97,4% dari uji kelompok kecil dan 97,5% dari uji kelompok besar dengan demikian, media pembelajaran mendapatkan kemenarikan dengan tingkat kevalidan "Sangat Valid" yang bisa diartikan media dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selanjutnya angket minat belajar yang telah disebar kepada siswa mendapatkan persentase angket minat belajar yaitu 71,3% termasuk dalam kriteria presentase  $0\% \leq$  nilai akhir yaitu  $71,3\% \leq 80\%$  tersebut termasuk dalam kriteria tinggi .

Untuk mengetahui meningkatnya minat belajar siswa peneliti menggunakan tes tulis yaitu pre-test yang dilakukan sebelum siswa menggunakan media yang dibuat oleh peneliti sedangkan post test, soal yang digunakan sesudah menggunakan media yang telah dibuat oleh peneliti sudah berada di media yang telah dibuat oleh peneliti. Untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa peneliti menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui hasil dari pretest dan post test yang telah diujikan kepada siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kecil dan kelompok besar, yang terdiri dari kelompok kecil 5 siswa dan kelompok besar 20 siswa. Dalam hal ini kelompok kecil mendapatkan rata-rata sebesar 0,7862 yang dikategorikan efektif yang memiliki kriteria tinggi sehingga dari kelompok kecil memiliki minat belajar yang meningkat dilihat dari kriteria yang tinggi pada uji N-Gain.

---

<sup>4</sup> Cepi Riyana dan Rudi Susilana, *Media Pembelajaran. Bandung* (Bandung: CV Wacana Prima, 2018).

Setelah melakukan pretest dan post test pada kelompok kecil selanjutnya melakukan pretest dan post test pada kelompok besar yang terdiri dari 20 siswa. Dalam hal ini kelompok besar mendapatkan rata-rata sebesar 0,6958 yang artinya bisa dikategorikan efektif yang memiliki kriteria sedang sehingga dari kelompok besar memiliki minat belajar yang meningkat dilihat dari kriteria yang sedang pada uji N-Gain. Berdasarkan uji N-Gain kelompok kecil dan kelompok besar maka bisa dikatakan media yang dikembangkan pada materi tajwid "hukum *nun sukun* atau *tanwin* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Revisi media pembelajaran yang telah dikembangkan meliputi font diganti sesuai karakter anak MI, navigasi harus lengkap setiap halaman, pemilihan warna disesuaikan agar mudah terbaca, audionya diganti dengan suara sendiri bukan suara Google. Sedangkan materi memiliki revisi pada bagian contoh huruf bacaan *Ikhfa*, hurufnya tidak berurutan . diharapkan contoh dari huruf bisa berurutan agar memudahkan peserta didik dalam menghafalkannya.

Produk yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan. Kelebihan pada media yang interaktif berbasis Android menggunakan *ISpring Suite 10* ini yaitu:

1. Dapat digunakan di sekolah maupun di luar sekolah karena mayoritas siswa sudah memiliki handphone masing-masing,
2. Memuat materi yang memiliki tampilan yang menarik sehingga mudah dihafalkan oleh siswa,
3. Terdapat audio dan video yang bisa membuat siswa mendengarkan dan melihat tanpa membaca tulisannya.

4. Dapat digunakan untuk belajar mandiri maupun berkelompok.

Sedangkan kekurangan pada media ini yaitu:

1. Akan sedikit lambat mengoperasikan aplikasi jika handphone menggunakan sudah terisi banyak aplikasi lain dan memori penuh,
2. Kuis pada media tersebut tidak bisa diulang-ulangi kecuali keluar pada aplikasi terus kembali lagi ke aplikasi tersebut.
3. Dalam jangka panjang siswa jika hanya belajar tajwid di aplikasi ini, siswa tidak mengetahui *makhorijul huruf, sifatul huruf* karena siswa hanya mendengarkan tanpa mengetahui *makhorijul huruf, sifatul huruf* yang benar.

## **B. Saran**

### **1. Saran pemanfaatan produk**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran, maka disarankan kepada guru kelas untuk menggunakan media ini ketika menyampaikan materi yang sesuai dengan materi pada aplikasi media tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. Selain itu dapat menjadikan siswa ikut lebih aktif dalam pembelajaran titik media interaktif berbasis Android menggunakan *I Spring Suite 10* ini dapat digunakan sebagai alat belajar yang baik secara individu di sekolahan maupun di rumah. Pada media ini yaitu pemanfaatan untuk alat belajar pada kelas IV semester genap maupun ganjil ketika membahas mengenai tajwid "hukum *nun sukun* atau *tanwin* yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## 2. Diseminasi produk

Media pembelajaran berbasis Android menggunakan *I Spring Suite 10* mata pelajaran Al-Qur'an Hadis materi tajwid "hukum *nun sukun* atau *tanwin*" kelas IV ini dapat digunakan untuk siswa MI Miftahul Falaah maupun siswa sekolah lain yang sesuai dengan jenjang materi kelas yang ada pada media. Penyebaran penggunaan produk media ini juga tetap disesuaikan dengan sistem pembelajaran dan kebutuhan siswa di sekolah. Media pada penelitian akan berbentuk aplikasi jadi mudah untuk disebarluaskan. Tidak hanya dapat digunakan dalam sekolah media ini dapat digunakan di luar sekolah seperti di rumah ataupun tempat lainnya, namun dalam proses penyebaran tetap memperhatikan karakteristik dari peserta didik.

## 3. Saran untuk keperluan pengembangan

Dari hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dilakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut seperti membuat penelitian dan pengembangan dengan mata pelajaran dan materi yang berbeda atau bisa juga dengan dilakukan penelitian dan pengembangan dengan jenjang kelas yang berbeda pula. Pembuatan media pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis terus dikembangkan lebih lanjut agar dapat menambah pemahaman dan minat belajar terhadap mata pelajaran Al-Qur'an Hadis khususnya pada materi tajwid "hukum *nun sukun* atau *tanwin*" sehingga peserta didik juga menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti mata pelajaran Al-Qur'an Hadis yang biasanya membuat siswa merasa bosan saat mata pelajaran itu berlangsung.

## C. Manfaat penelitian

### 1. Bagi Siswa

- a. Sebagai pemicu dari pemahaman tajwid sesuai kemampuan dan perkembangan teknologi yang semakin canggih.

- b. Siswa dapat belajar sendiri di rumah dengan materi yang sudah ada.
- c. Siswa dapat memanfaatkan *smartphone* untuk belajar tidak hanya untuk . main *game* atau sosial media.

## 2. Bagi Guru

- a. Media ini dapat memudahkan guru saat pembelajaran berlangsung dan dapat membimbing siswa dalam meningkatkan pengetahuannya serta pemahaman siswa.
- b. Sebagai alternatif pendidik melakukan pendekatan kepada siswa sehingga siswa terdorong untuk memperhatikan materi yang sudah ada di media pembelajaran tersebut karena pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa tidak bosan.

## D. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian dan pengembangan

- a. Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga peneliti hanya meneliti di MI Miftahul Falaah Manisrenggo kota Kediri
- b. Produk ini dikembangkan berdasarkan pemahaman siswa MI Miftahul Falaah yang lemah dalam materi *nun sukun* atau *tanwin* di kelas IV sehingga materi yang di kembangkan dalam penelitian ini hanya sebatas materi *nun sukun* atau *tanwin*.
- c. Uji coba terbatas hanya pada siswa MI Miftahul Falaah kelas IV B.