

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses Pendidikan tidak dapat berlangsung begitu saja tanpa adanya faktor-faktor pendukung yang ada didalamnya seperti : (1) Tujuan Pendidikan, (2) Pendidik, (3) Peserta didik, (4) Alat/media Pendidikan, (5) dan Lingkungan Pendidikan.¹ Proses Pendidikan perlu diperhatikan agar dapat berjalan dengan maksimal dan tercapai sesuai program yang diselenggarakan.

Pandemi COVID-19 telah mempengaruhi masalah dibidang Pendidikan. Saat pandemi COVID-19 berlangsung Pendidikan dilaksanakan secara Daring (Dalam Jaringan) sehingga terpaksa kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara jarak jauh dengan menggunakan *Handphone* atau Laptop dari rumah. Setelah hampir 2 tahun berlangsung, akhirnya pemerintah kembali mengizinkan kegiatan belajar mengajar dilingkungan sekolah, dengan mempertimbangkan beberapa hal. Dampak yang dirasakan peserta didik maupun guru tentunya sangat besar selama pandemi berlangsung. Seperti materi yang tidak tersampaikan dengan maksimal, kendala jaringan, Guru dituntut untuk menguasai teknologi yang lebih canggih, dapat menciptakan inovasi pembelajaran yang interaktif, dan masih banyak lagi. Dengan adanya era digitalisasi, baik siswa maupun guru dituntut untuk bisa menguasai teknologi

¹ Alfiaturrohmaniah, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Tajwid Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadist Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri*. (Skripsi UIN Raden Intan Lampung: 2021)

dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karenanya, penggunaan media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital menjadi tuntutan dan kebutuhan untuk menunjang pendidikan di era modern.

Kemajuan teknologi saat ini berkembang sangat pesat dalam kehidupan masyarakat. Hal ini berdampak bagi peserta didik terutama dalam belajar. Tidak jarang peserta didik lebih senang belajar menggunakan hp yang terhubung dengan internet atau biasa disebut android, dibandingkan menggunakan buku ajar.²

Sebagai guru yang professional, guru harus dapat menguasai kompetensi dasar disetiap mata pelajaran atau bidang keahliannya. Guru yang professional, juga harus dapat mengembangkan materi atau media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.³

Pembelajaran, menjadi tidak efektif apabila guru tidak dapat memahami permasalahan peserta didik. Seperti peserta didik yang merasa bosan dengan adanya metode pembelajaran ceramah, atau mereka merasa bosan karena materi yang disampaikan hanya melalui buku ajar miliknya masing-masing. Peserta didik dapat merasa bahwa mereka bisa mempelajari materi pembelajaran sendiri dirumah, apabila bahan ajar yang diberikan guru hanya berasal dari buku masing-masing. Peserta didik tentunya mengharapkan ada tambahan materi lain dari luar seperti penjelasan guru dari PPT, video, Internet, maupun aplikasi pembelajaran yang lain. Menurut Satriadi U, pada penelitiannya mengatakan

² Maulida Annisa, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan di kelas V SDN 01 Benteng Pasar Atas Bukit Tinggi. 2021

³ Indah Hari Utami, Kompetensi Profesional Guru dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di SD Negeri Maguwoharjo 1 Yogyakarta.

pemilihan media pembelajaran yang menggunakan PPT dan video, akan dapat menarik minat peserta didik, membantu pemahaman siswa, memperjelas penyajian informasi, menghilangkan rasa bosan, meningkatkan minat belajar peserta didik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.⁴ Sedangkan menurut Fitriyani dengan melalui program dan aplikasi power point yang disediakan, guru dapat menciptakan konten pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi untuk peserta didik menjadi lebih tertarik.⁵

Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen mengajar sebagai bentuk interaksi penyampaian materi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan yang telah direncanakan. Di era digital, kita dapat memanfaatkan teknologi modern untuk penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar sebagai penunjang penggunaan metode yang digunakan oleh pendidik.

Berbagai manfaat penggunaan program komputer dalam pembelajaran. Aplikasi *ISpring Suite* adalah satu aplikasi yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang variatif, interaktif, dan inovatif. *ISpring Suite 10* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat memuat beberapa aspek seperti: audio, visual, maupun audio visual. *ISpring Suite 10* ini terintegrasi dengan *Powerpoint*, dengan memasukkan materi yang berasal

⁴ Satriadi U. Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap hasil Belajar Matematika Siswa kelas VII MTS Miftahul Ishlah Tembelok tahun pembelajaran 2016/2017. *Jurnal Ethesis Uin Mataram*. 2017

⁵ Fitriyani. Pengaruh Media Pembelajaran Power Point dan Minat belajar Sejarah. 2017

dari powerpoint, untuk kemudian dapat dijadikan sebuah aplikasi pembelajaran. file yang telah dihasilkan pada aplikasi *ISpring Suite 10* dapat dikonversikan kedalam bentuk *flash* yang atraktif, sehingga pengguna dapat menggunakannya baik secara langsung atau dapat digunakan secara maksimal sebagai pembelajaran dalam bentuk e-learning.⁶ Tentunya dalam aplikasi ini sudah dilengkapi dengan pilihan menu pembelajaran, seperti dapat menginput foto, video, materi, maupun soal-soal. Setelah media dikembangkan melalui aplikasi *ISpring Suite*, media dijadikan atau diubah menjadi sebuah aplikasi melalui web APK Builder yang nantinya akan dapat digunakan dan dioperasikan pada hp android.

Media pembelajaran yang berbasis android, sekarang sedang marak digunakan karena penggunaannya yang efektif dan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Peneliti berupaya menggali informasi terkait penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android di MTsN 9 Kediri, dan menemukan bahwa media pembelajaran yang berbasis android disana masih sangat sedikit, seperti hanya untuk mengerjakan tugas lewat *Google Form*, *Google meet* dll. Untuk kegiatan pembelajaran, media dan metode yang digunakan disekolah tersebut masih cukup kuno, sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak semangat untuk belajar.

Materi tajwid yang menjadi permasalahan ketika peneliti melakukan observasi di MTsN 9 Kediri. Materi Tajwid untuk jenjang MTs sangatlah banyak, namun alokasi waktu yang diberikan dirasa sangat kurang untuk

⁶ Ramadhani.D.,Fatmawati.E.,Oktarika.D. Pelatihan Pembuatan MediaEvaluasi dengan Menggunakan *ISpring Suite 8* di SMA Wisuda KotaPontianak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol.3(1), 2019

melakukan pendalaman materi. Sekolah telah mengadakan program BTQ, namun hasil dari program tersebut belum bisa dinyatakan berhasil, karena masih banyak siswa yang kesulitan untuk menganalisis tajwid. Oleh karena itu, peneliti merancang sebuah produk yang memadukan antara media pembelajaran yang modern dan interaktif, tentunya dengan memperhatikan permasalahan yang dihadapi siswa dimana dilaksanakannya penelitian. Peneliti berupaya mengembangkan produk media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan materi tajwid yang bertujuan agar siswa dapat mempelajari tajwid tidak terbatas pada jam pelajaran disekolah, namun dapat mempelajarinya dimanapun dan kapanpun mereka berada.

Materi tajwid sangat perlu dikembangkan kembali, dan untuk mempelajarinya tentu butuh pemahaman yang lebih. Membaca Alquran hendaknya menggunakan tajwid yang tepat. Karena banyak ditemukan adanya kasus, salah dalam pelafalan membaca Alquran di MTSN 9 Kediri, oleh karenanya peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran Alquran Hadist materi Tajwid.

Alasan peneliti memilih di MTSN 9 Kediri karena, MTSN 9 Kediri merupakan salah satu MTS yang banyak diminati oleh wali murid untuk menyekolahkan putra-putrinya. Hal ini terbukti bahwa siswa di MTSN 9 Kediri mencapai 800 siswa. Bahkan setiap tahun penerimaan peserta didiknya meningkat. Namun, banyak peserta didik yang kurang tertarik untuk mempelajari tajwid. Selain itu mereka dalam membaca Alquran banyak yang tidak sesuai tajwid bahkan banyak yang tidak fasih. Hal ini terbukti saat peneliti melakukan wawancara kepada Bapak Salim selaku guru Alquran Hadist Kelas

8, beliau menyatakan bahwa minat peserta didik untuk mempelajari dan menerapkan bacaan Alquran sesuai dengan Tajwid sangat kurang. Bahkan banyak dari peserta didik yang belum lancar dalam membaca Alquran. Aplikasi Smart Tajwid yang dilengkapi dengan berbagai fitur yang menarik, seperti dicantumkannya materi tajwid, contoh bacaannya dan bagaimana cara membacanya, serta bagaimana cara mengidentifikasi bacaan tajwid, serta dilengkapi dengan Latihan soal mengenai tajwid.

Untuk itu, peneliti berharap agar dapat mengimplementasikan aplikasi ini pada peserta didik di MTSN 9 Kediri dan dapat memotivasi guru untuk selalu mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi agar dapat menarik minat peserta didik untuk mempelajarinya.

Banyak keunggulan yang didapat dari menggunakan media pembelajaran berbantuan *ISpring Suite*, selain menjadikan peserta didik mudah untuk memahami materi tajwid, media ini juga merupakan media interaktif yang menarik untuk digunakan saat pembelajaran. Dari berbagai ulasan yang telah dijelaskan, maka peneliti akan mengangkat judul yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Smart Tajwid Berbasis *I-Spring Suite 10* Pada Pelajaran Alquran Hadist Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII MTsN 9 Kediri“**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Smart Tajwid* berbasis *ISpring Suite 10* pada mata pelajaran Alquran Hadist ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Smart Tajwid* berbasis *ISpring Suite 10* pada mata pelajaran Alquran Hadist ?
3. Apakah media *Smart Tajwid* berbasis *ISpring Suite 10* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Alquran Hadist ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Tajwid* berbasis *ISpring Suite 10* pada mata pelajaran Alquran Hadist
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Smart Tajwid* berbasis *ISpring Suite 10* pada mata pelajaran Alquran Hadist
3. Untuk mengetahui media *Smart Tajwid* berbasis *ISpring Suite 10* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Alquran Hadist

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini adalah berupa aplikasi *Smart Tajwid* yang dapat diunduh melalui web pada HP android segala tipe maupun *Iphone*. Media yang dikembangkan ini nantinya akan dapat diunduh secara gratis. Aplikasi *Smart Tajwid* yang dikembangkan memuat materi tajwid, cara mengidentifikasi bacaan tajwid, cara membacanya, dan Latihan soal tajwid. Produk yang dikembangkan didesain semenarik mungkin agar peserta didik dapat tertarik untuk mempelajarinya.

Media pembelajaran *Smart Tajwid* ini berbasis *ISpring Suite 10*, aplikasi *ISpring Suite 10* merupakan software yang digunakan untuk media pembelajaran

dengan memasukkan berbagai aspek media seperti audio, video, dan audiovisual. Perangkat yang digunakan terintegrasi dengan powerpoint dan berkolaborasi dengan banyak perangkat lunak pendukung membuat media akhir lebih menarik dan interaktif. Selain itu, file *ISpring Suite* yang dihasilkan dari powerpoint bisa dikonversi kedalam bentuk *Flash* yang menarik sehingga pengguna bisa menggunakan secara langsung atau dapat digunakan secara maksimal sebagai media pembelajaran dalam bentuk e-learning.⁷

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Pendidik

Dapat menjadikan Referensi bagi pendidik ketika hendak memilih dan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan dikelas. Tentunya media yang sesuai dengan perkembangan zaman, yakni melalui smartphone masing-masing sehingga tidak terkesan membosankan bagi peserta didik. Pendidik dapat dengan mudah dalam penyampaian materi maupun penugasan kepada peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media ini sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar. Selain itu, juga memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang efektif, menarik dan mudah untuk digunakan yang dapat membantu peserta didik aktif untuk belajar. Dapat memudahkan peserta didik dalam pembelajaran, karena media

⁷ Ramadhani.D.,Fatmawati.E.,Oktarika.D. Pelatihan Pembuatan MediaEvaluasi dengan Menggunakan *ISpring Suite 8* di SMA Wisuda KotaPontianak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol.3(1), 2019

ini telah dilengkapi dengan materi, contoh bacaan dan soal latihan. Sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi referensi untuk peneliti berikutnya untuk lebih mengembangkan bagi penelitian mengenai media pembelajaran berbasis Smart Tajwid. Dapat mengevaluasi apa saja kelebihan dan kekurangan dalam penelitian dan pengembangan ini, sehingga kedepannya dapat memperbaiki kekurangan yang terjadi pada penelitian dan pengembangan ini.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Hasil yang diharapkan pada proposal ini akan maksimal apabila terdapat Batasan masalah untuk dikaji. Permasalahan yang akan difokuskan untuk dikaji adalah:

1. Asumsi pengembangan

- a. Pengembangan media saat tahap validasi memiliki hasil yang baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan dapat membantu proses belajar peserta didik dengan efektif.
- b. Media pembelajaran *Smart Tajwid* yang dikembangkan mampu menarik minat peserta didik untuk belajar tajwid.
- c. Media pembelajaran *Smart Tajwid* dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi dengan mudah dan praktis.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Penelitian fokus untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Smart Tajwid di kelas VIII MTSN 9 Kediri
- b. *Software* yang digunakan dalam memproduksi media pembelajaran adalah *ISpring Suite 10*
- c. Penelitian dan pengembangan ini hanya berfokus untuk mengembangkan media pembelajaran dan untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media ini.

G. Penelitian Terdahulu

Penggunaan aplikasi *ISpring Suite* sudah beberapa kali diujikan oleh peneliti sebelumnya, diantaranya untuk melihat kelayakan media bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama pada penelitian tersebut dihasilkan tingkat kelayakan media yang disampaikan oleh ahli materi dan pengguna berturut-turut sebesar 84,09 % dan 87,67 %. Dengan demikian diambil kesimpulan yaitu media yang layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika.⁸

Pada penelitian ditahun 2020 yang mana untuk melihat kelayakan dari sebuah media yang membahas tentang sistim gerak manusia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif sangat layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Hubungan yang positif dan substansial juga terjadi pada penggunaan multimedia interaktif dengan keterampilan dan pengetahuan siswa. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan terhadap hasil

⁸ Puji Lestari. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *ISpring Suite 8* Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama . *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol: 5(1) 2020, 1-11

belajar siswa yang lebih baik yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif terhadap minat belajar siswa dan pengetahuan siswa.⁹

Pengembangan media pembelajaran ditahun 2021 pada pelajaran Tematik terpadu kelas V dasar. Penelitian yang telah dikembangkan, diperoleh hasil validasi materi 84,4% kategori sangat valid, validasi bahasa 80% kategori valid, validasi media/desain 78% kategori valid dan hasil validasi secara keseluruhan adalah 81% kategori sangat valid. Selanjutnya hasil uji coba praktikalitas media pembelajaran berbasis *ISpring Suite* pada pembelajaran tematik terpadu dinyatakan sangat praktis. Hal ini dapat dilihat dari angket respon guru memperoleh presentase 89% dalam kategori sangat praktis dan 19 angket respon peserta didik memperoleh presentase 92% dengan kategori sangat praktis.¹⁰

Pada penelitian di daerah Jambi yang mengembangkan media pembelajaran Sejarah, dinyatakan bahwa telah dilakukan pengujian lapangan untuk melihat keefektifan pembelajaran dari hasil lapangan pengimplementasian dari media pembelajaran yang telah dibuatnya. Diketahui hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu sebanyak 66,25% secara keseluruhan media pembelajaran sejarah berbasis *ISpring Suite* yang dikembangkan mampu menambah variasi media pembelajaran dan mampu menarik minat serta motivasi siswa dalam mempelajari materi sejarah. Berdasarkan hasil

⁹ Siti Sholihah, dkk. Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *ISpring Suite* 8 Pada Pembelajaran Konstruktivisme Pada Pembelajaran Sistem Gerak Pada Manusia di SMA Darussalam Garut. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*. Vol: 5(2) 2020, 1018-1029

¹⁰ Nurjanah dan Yeni Erita. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *ISpring Suite* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*. Vol:4(2), 2021, 26-134

penelitiannya media pembelajaran ini dapat menjadi masukan bagi guru dalam menambah variasi pembelajaran yang tepat sesuai materi yang diajarkan sehingga dapat memberikan pengaruh dalam peningkatan hasil belajar dan sebagai pemacu belajar secara mandiri serta menarik minat dan motivasi siswa dalam memahami materi sejarah.¹¹

Penelitian pengembangan media pembelajaran untuk anak disalah satu SMK Kota Kediri. Hasil produk penelitian dan pengembangan ini bernama *Stemrling (Study Mobile Learning)* dengan hasil persentase penilaian validasi ahli materi sebesar 98,33% dan 96,67% validasi ahli media sebesar 97,36% dan uji coba penggunaan sebesar 91,98%. Sedangkan hasil perbedaan kemandirian belajar kelas eksperimen sebesar 86% dan kelas kontrol sebesar 69%. Serta hasil perhitungan rata-rata post-test hasil belajar kelas eksperimen sebesar 93 dan kelas kontrol sebesar 83. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata kemandirian dan hasil belajar peserta didik yang menggunakan *Stemrling* dan yang tidak menggunakan *Stemrling*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android berbantuan *ISpring Suite 9* pada mata pelajaran Administrasi Umum sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik kelas.¹²

¹¹ Hana Fajar Safitri, *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis ISpring Suite pada Siswa Kelas Xi SMAN 6 Kota jambi*. Skripsi. 2019

¹² Kiki Zilfia Auliatul. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Berbantuan ISpring Suite 9 Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK Negeri 2 Kediri*. (Thesis, Universitas Negeri Malang. 2021)

Berdasarkan beberapa penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berbasis *ISpring Suite* juga menggunakan pendekatan RnD atau penelitian dan pengembangan. Para peneliti terdahulu melakukan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan situasi belajar yang menarik dan menyenangkan dengan menghadirkan media yang interaktif. Namun, materi yang diangkat berbeda-beda. Ada materi Matematika, Tematik, IPA, Sejarah, Administrasi dll. Pada penelitian kali ini, mengambil materi AlQuran Hadist tentang Tajwid untuk kelas VIII MTs di MTsN 9 Kediri, yang mana dengan menghadirkan sebuah aplikasi berupa media *Smart Tajwid* yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi di MTsN 9 Kediri, yakni tentang siswa yang sulit untuk memahami materi Tajwid. Berikut tabel perbedaan dan kesamaan serta orisinalitas penelitian:

Tabel 1.1: Perbedaan, Persamaan, Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul dan tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Puji Lestari. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ISpring Suite 8 Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama, 2020	Persamaan terletak pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran yaitu berbasis <i>ISpring Suite</i> dan mengambil sampel penelitian pada anak SMP/MTs sederajat	Perbedaan terletak pada pemilihan materi, penelitian karya Puji menggunakan materi Matematika untuk anak SMP sedangkan peneliti menggunakan materi AlQuran Hadist yakni Tajwid kelas VIII MTs	Orisinalitas penelitian kebaruan yang membedakan dengan peneliti sebelumnya dan memiliki keunggulan media yaitu <i>Smart Tajwid</i> , untuk kelas VIII MTs. Media <i>Smart Tajwid</i> ini dilengkapi dengan gambar serta desain yang menarik

2	Siti Sholihah, dkk. Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi ISpring Suite 8 Pada Pembelajaran Konstruktivisme Pada Pembelajaran Sistem Gerak Pada Manusia di SMA Darussalam Garut, 2020	Persamaan terletak pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis <i>ISpring Suite</i>	Dalam penelitian ini menggunakan materi IPA tentang system gerak pada manusia dan hanya untuk melihat kelayakan media, sedangkan peneliti mengambil materi Alquran Hadist yakni tajwid untuk kelas VIII MTs	sehingga dapat menjelaskan isi materi yang tengah disampaikan pada media tersebut. Selain penjelasan secara tertulis, juga dilengkapi contoh bacaan berupa audio untuk memudahkan pengguna, dan untuk mengukur hasil belajar menggunakan media ini, pada aplikasi juga telah dilengkapi quiz pada akhir slide aplikasi.
3	Nurjanah dan Yeni Erita. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>ISpring Suite</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar	Persamaan pada penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran yang berbasis <i>ISpring Suite</i>	Pada penelitian ini, mengambil materi tematik untuk siswa sekolah dasar, sedangkan peneliti mengambil materi AlQuran Hadist yakni Tajwid untuk kelas VIII MTs	
4	Hana Fajar Safitri, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis ISpring Suite pada Siswa Kelas Xi SMAN 6 Kota Jambi</i> . Skripsi. 2019	Persamaan pada penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran yang berbasis <i>ISpring Suite</i> dan untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah diberikan media pembelajaran tersebut.	Pada penelitian ini menggunakan materi Sejarah untuk SMA, sedangkan peneliti menggunakan materi AlQuran Hadist yakni tajwid untuk MTs kelas VIII	
5	Kiki Zilfia Auliatul. Pengembangan Media Pembelajaran	Persamaan pada penelitian ini terletak pada pengembangan media	Pada penelitian ini menggunakan materi administrasi untuk anak	

<p>Mobile Learning Berbasis Android Berbantuan <i>ISpring Suite</i> 9 Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasuk Belajar Siswa Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK Negeri 2 Kediri</p>	<p>pembelajaran yang berbasis <i>ISpring Suite</i></p>	<p>SMK, sedangkan peneliti menggunakan materi AlQuran Hadist yakni tajwid, untuk kelas VIII MTs</p>	
--	--	---	--

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan pembelajaran.¹³ Menurut Gerlach dan Ely, Media pembelajaran merupakan manusia, materi, maupun kejadian yang dapat membuat peserta didik memperoleh pengetahuan, ketrampilan maupun sikap.¹⁴ Pengembangan media pembelajaran dapat berupa pengembangan media pembelajaran yang sudah ada.

Jadi, pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran.

2. *ISpring Suite* merupakan software yang digunakan untuk media pembelajaran dengan memasukkan berbagai aspek media seperti audio, video, dan

¹³ Udin Prasetya. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Gorontalo: 2022

¹⁴ A. Arsyad. *Media pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Perkasa, 2022, 2

audiovisual. Perangkat yang digunakan terintegrasi dengan powerpoint dan berkolaborasi dengan banyak perangkat lunak pendukung membuat media akhir lebih menarik dan interaktif. Selain itu, file *ISpring Suite* yang dihasilkan dari powerpoint bisa dikonversi kedalam bentuk *Flash* yang menarik sehingga pengguna bisa menggunakan secara langsung atau dapat digunakan secara maksimal sebagai media pembelajaran dalam bentuk e-learning.¹⁵ Menurut Juraev, bahwa aplikasi *ISpring Suite* adalah sebuah perangkat lunak unggulan yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan. Aplikasi ini juga dapat dijadikan multimedia E-Learning yang bukan hanya menyajikan presentasi *flash*, namun juga dapat digunakan saat proses pembelajaran sedang berlangsung.¹⁶

Jadi, *ISpring Suite* merupakan aplikasi editor yang digunakan untuk mendesign media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi. Aplikasi *ISpring Suite 10* memuat aspek media seperti audio, visual, dan audio visual.

3. Aplikasi *Smart Tajwid* merupakan aplikasi yang berupa media pembelajaran tajwid berbasis android. Media pembelajaran ini mencakup materi tajwid, contoh bacaannya dan bagaimana cara membacanya, serta bagaimana cara mengidentifikasi bacaan tajwid, serta dilengkapi dengan Latihan soal mengenai tajwid.

¹⁵ Ramadhani.D.,Fatmawati.E.,Oktarika.D. Pelatihan Pembuatan MediaEvaluasi dengan Menggunakan *ISpring Suite 8* di SMA Wisuda KotaPontianak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol.3(1), 2019

¹⁶Juraev, A.R. Using The Ispring Sui Using The ISpring Suite Software To Evaluate Future Teachers Professional Competencies. *Central Asian Problems of Modern Science and Education*. Vol 4(2), 2019