

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media akhir dari penelitian ini yaitu media interaktif berupa *Smart Tajwid* yang berbasis *ISpring Suite 10*. Materi yang dimuat dalam media ini yaitu Tajwid pada mata pelajaran Alquran Hadist kelas VIII MTs. Pada media ini terdapat pengisian nama dan nomor absen pada saat akan mengerjakan quiz. Siswa dapat mengakses materi, contoh bacaan, quiz dan kompetensi. Media ini telah di desain sedemikian rupa sehingga dapat menjadi media yang menarik. Media pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut:

1. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif *Smart Tajwid* yaitu :
  - a. Media pembelajaran *Smart Tajwid* merupakan media yang dapat digunakan siswa maupun guru untuk mempelajari Tajwid
  - b. Media pembelajaran *Smart Tajwid* dapat membuat siswa interaktif dalam pembelajaran karena dapat berhubungan langsung dengan media yang berupa program quiz, dan dapat memunculkan audio pada menu contoh bacaan.
  - c. Media pembelajaran *Smart Tajwid* merupakan media yang didesain secara menarik dan mudah digunakan untuk belajar peserta didik.
  - d. Media pembelajaran *Smart Tajwid* merupakan media yang dapat digunakan di kelas maupun diluar kelas dan dapat digunakan kapan saja yang ingin mengaksesnya.

e. Meskipun media ini berbasis android, namun dapat digunakan secara daring maupun luring.

2. Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif yaitu:

a. Media ini belum terdaftar pada *Google Play store*, sehingga saat mengaksesnya harus mendapatkan file folder dari aplikasi tersebut oleh peneliti.

b. Pada beberapa *Handphone* tertentu, aplikasi ini juga akan diblokir oleh *Play Protect* saat akan memasangnya.

c. Media ini menggunakan fitur android versi lama, yaitu *lollipop*. Namun masih dapat digunakan pada android versi di atasnya.

d. Untuk Quiz yang ada pada media, form penilaian tidak dapat masuk kepada akses peneliti, karena peneliti sengaja tidak mengaktifkannya. Hal ini dikarenakan peneliti bukanlah guru yang ada dikelas, dan bermaksud agar soal-soal latihan dapat digunakan siswa secara berulang untuk mengukur pemahamannya.

**B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Supaya pemanfaatan produk pengembangan media *Smart tajwid* materi Hukum bacaan Mad dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran yang terkit diantaranya:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media *Smart tajwid* adalah sebagai berikut:

- a. Produk media *Smart Tajwid* ini dapat dikolaborasikan dengan metode pembelajaran lain, supaya pembelajaran lebih menarik.
- b. Produk media *Smart Tajwid* ini dapat dikembangkan dengan materi lainnya.

## 2. Saran Desiminasi Produk

Produk pengembangan media *Smart Tajwid* ini sebarluaskan (digunakan) dikelas VIII D disekolah yang bersangkutan, atau bahkan dikelas lainnya, namun penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari siswa, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia.

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa menggunakan materi lain atau mata pelajaran lain sesuai kebutuhan, sehingga produk yang dihasilkan lebih *Komprehensif*, karena produk ini hanya memuat materi tajwid Hukum bacaan Mad.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiaturrohmaniah. (2021). *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.
- Annisa Maulid. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan di kelas V SDN 01 Benteng Pasar Atas Bukit Tinggi.
- Auliatul, Kiki Zilfia. (2021). 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.
- A.R. Juraev. (2019). Using The Ispring Sui Using The ISpring Suite Software To Evaluate Future Teachers Professional Competencies. Central Asian Problem. *Media pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Perkasa.
- Batubara, (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- D Ramadhani.,Fatmawati.E.,Oktarika.D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi dengan Menggunakan *ISpring Suite 8* di SMA Wisuda KotaPontianak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol.3(1).

- Emda Amna. (2017). *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*.  
Lantanida Journal, Vol. 5 (2): 175.
- Firdiana Wanti. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di Sma Negeri 29 Jakarta*, Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Fitriyani. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Power Point dan Minat belajar Sejarah.
- Hakikah Ulfa Nur, Makalah. (2020). *Ruang Lingkup Pembelajaran Alquran Hadist di Madrasah Ibtidaiyah*.
- Hidayat, Fitria. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Vol: 1(1).
- KMA 183. (2019). Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Lestari, Puji. (2020). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ISpring Suite 8 Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama . *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol: 5(1)
- Miftah M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsang*. Vol: 1(2).
- N Ratih Wahyu dan Suhendra Dinata. (2019). *Pembuatan Aplikasi Game Aral Rintang Jalan Berbasis Android*, Jurnal Esensi Infokom Vol 3(2).

- Nismalasari, Dkk. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Ketrampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Getaran Harmonis*. Edu Sains. Vol 4(2).
- Nurfadhillah Septy. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Nurjanah dan Yeni Erita. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *ISpring Suite* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*. Vol:4(2).
- Prastowo Andi. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press).
- Rasikh Ar. (2019). *Pembelajaran Alquran Hadist di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus pada MIN Model Sasela dan Madrasah Ibtidaiyah at Tahzib*. Jurnal Penelitian Kesilaman, Vol: 15(1).
- Riyana, Cepi. (2012). *Media Pembelajaran*.
- Rohman Abd BP, Sabhayati, dkk. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa*. Vol: 2(1).
- Rustandi Andi, dkk. (2021). "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda, *Jurnal Fasilkom*, Vol.11(2).
- Sa'adah, Risa Nur dan Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D*, Malang: Literasi Nusantara.
- Safitri, Hana Fajar. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis ISpring Suite Siswa Kelas XI SMA 6 Kota Jambi*. Skripsi: Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas.

- Satriadi U. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap hasil Belajar Matematika Siswa kelas VII MTS Miftahul Ishlah Tembelok tahun pembelajaran 2016/2017. *Jurnal Ethesis Uin Mataram*.
- Sholihah, Siti, dkk. (2020). 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).
- Suardi Muhammad Iqbal. (2018). *Pengembangan Media Ajar Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Tata Surya Kelas VI Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ihsan Telanaipura Kota Jambi*, Skripsi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
- Utami Indah Hari. (2018). Kompetensi Profesional Guru dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di SD Negeri Maguwoharjo 1 Yogyakarta.