

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Tercapainya perancangan media pembelajaran membaca al qur'an berbasis multimedia interaktif.
2. Meningkatnya minat membaca dan mempelajari bagi Masyarakat Muslim terhadap Dirosa(Pendidikan Al Qur'an Orang Dewasa).
3. Memudahkan untuk mempelajari cara baca al qur'an secara fleksibel.

1.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dirangkum diatas, maka peneliti mengemukakan saran untuk pengembangan lebih lanjut, antara lain :

1. Peneliti mengharapkan pengembangan aplikasi nantinya bisa menggunakan fitur Voice Recognition.
2. Untuk peningkatan kemudahan akses pada aplikasi media pembelajaran membaca al qur'an berbasis *multimedia* diharapkan kedepannya sistem dapat dikembangkan menjadi aplikasi untuk platform *mobile* lainnya seperti iOS, Blackberry OS, dan Windows Phone.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Alfiah, Abi. 2015. Efektivitas Metode Iqro' dalam Meningkatkan Kemampuan baca tulis Al-Qur'an pada siswa kelas II di MIT AL-MABRUR Tawang Sari.
- Athoillah dan Irawan. 2013. Perancangan Sistem Informasi Mobile Berbasis Android untuk Kontrol Persediaan Barang di Gudang. Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
- Bassil Y. 2011. *A Simulation Model for the Waterfall Software Development Life Cycle*. International Journal of Engineering and Technology Vol.2, No.5
- Halidah, I. 2014. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Anak Usia Dini. Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN), 3(1).
- Ivers, K. S. dan Ann E. B. 2002. Multimedia projects in education : designing, producing, and assessing. Second Edition. California : Libraries Unlimited Teacher Ideas Press.
- Komari dan Sunarsih. 2008. DIROSA(Pendidikan Al Qur'an Orang Dewasa) dengan Sistem Klasikal 20 Pertemuan.
- Mahnun, Nunu. 2012. Media pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). Vol.37, No.1.
- Munadi, Y. 2013. Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: REFERENSI (GP Press Group).
- Munir. 2012. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Nazir, M I Jawid., Rizvi, Aftab Haider., Puji dan Ramachandra V. 2012. Skill development in Multimedia Based Learning Environment in Higher Education: An Operational Model, Vol.2, No.11.
- Nurcholis. 2011. Studi faktor penyebab menurunnya animo mengaji dan solusinya bagi anak pasca sekolah dasar. IAIN Walisongo Semarang.
- Prayogo. 2012. Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Menggunakan Metode Hidayatus Shibyan Guna Membantu Mempermudah Dalam Membaca Al-Qur'an Berbasis Android Mobile 2.2 Froyo. Skripsi. Universitas Pembangunan Nasional "VETERAN" (online) <http://eprints.upnjatim.ac.id/3327/> (07 November 2012).
- Pressman, Roger.S. 2010. Software Engineering : a practitioner's approach, McGraw-Hill, New York.

- Pudjoatmodjo, B dan Wijaya, R. 2016. Tes Kegunaan (Usability Testing) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usability. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia. Yogyakarta : STMIK AMIKOM Yogyakarta
- Rukimin dan Koderi. 2015. Multimedia Interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab. Universitas Negeri Jakarta.
- Sahid. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131930136/Pengembangan%20Media%20Pembelajaran%20Berbasis%20ICT.pdf>. Diakses pada tanggal 12 Desember 2012.
- Sadiman, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, Anung dan Rahardjito. 2010. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sommerville, Ian, 2011, "Software Engineering, Ninth Edition", Addison Wesley.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jakarta: AR- RUZZ MEDIA.
- Zahrotun, Lisna dan Soleh, ZR. 2015. Media Pembelajaran pengenalan huruf Hijaiyah untuk Anak usia dini 2-3 tahun. Vol.12, No.2.