

BAB VI

PENUTUP

Sebagai penutup dari rangkaian penelitian ini, peneliti menunjukkan adanya kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran fiqih berbasis multimedia interaktif sebagai berikut:

1. Kelebihan Produk Media Pembelajaran Interaktif
 - a. Produk media pembelajaran interaktif Fikih ini memiliki berbagai keunggulan yang mendukung efektivitas proses belajar. Salah satu kelebihannya adalah tampilannya yang menarik serta dilengkapi dengan fitur interaktif seperti animasi, audio, dan kuis, yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Aplikasi ini juga dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital seperti smartphone, yang umumnya dimiliki oleh guru dan siswa. Selain itu, materi yang disajikan telah tersusun secara sistematis dan mengacu pada kurikulum, khususnya pada bab Muamalah, sehingga memudahkan siswa memahami konsep-konsep penting dalam kehidupan sehari-hari.
 - b. media ini juga menyediakan evaluasi berupa kuis pilihan ganda yang memungkinkan siswa untuk mengukur pemahaman mereka secara langsung. Adanya fitur audio atau voice over juga membantu siswa dengan gaya belajar auditori dalam memahami materi lebih baik. Fitur-fitur tersebut menjadikan media ini

mendukung pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat mengakses materi kapan pun mereka membutuhkan, tanpa bergantung sepenuhnya pada kehadiran guru di kelas.

- c. Terdapat materi berupa video dan didalamnya ada berbagai contoh dari transaksi muamalah sehingga siswa dapat lebih memahami materi seputar muamalah.
- d. Tersedianya fitur multi-user yang memungkinkan pencatatan dan pelacakan hasil belajar siswa secara individu.

2. Kekurangan Produk media Pembelajaran Interaktif

- a. Produk yang dikembangkan ini hanya sebatas pada materi muamalah (riba, bank, dan asuransi) saja. Sehingga belum adanya pembahasan menyeluruh.
- b. Penggunaan media ini sangat bergantung pada perangkat digital dan ketersediaan daya listrik, dan internet untuk membuka fitur *video* sehingga dapat menjadi kendala di lingkungan dengan keterbatasan fasilitas.
- c. Media ini belum tersedia dalam versi berbasis web, yang sebetulnya dapat menjadi solusi praktis untuk akses tanpa harus melakukan instalasi.

A. Saran Pemanfaatan, Deseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Agar media pembelajaran Fiqih berbasis multimedia interaktif ini dapat digunakan secara maksimal dan tepat sasaran, disarankan agar memperhatikan saran yang terkait, antaranya:

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Guru maupun siswa diharapkan mengikuti petunjuk penggunaan yang ada pada menu petunjuk didalam game sehingga ketika menggunakan aplikasi benar-benar faham dan tepat sasaran.
- b. Media pembelajaran fiqih berbasis multimedia interaktif ini diharapkan digunakan pada materi muamalah kelas X Aliyah atau sederajat.
- c. Guru dan pengguna sebaiknya menggunakan media tersebut agar pembelajaran lebih interaktif.
- d. Adapun pemanfaatan media pengembangan ini sebaiknya tidak menjadi satu-satunya media yang digunakan pada saat proses pembelajaran.
- e. Ketika guru ingin menjalankan aplikasi Muamalah Game di Laptop hendaknya menggunakan emulator terlebih dahulu agar program dapat dijalankan.

2. Saran Deseminasi Produk

Agar pemanfaatan media pembelajaran Fiqih berbasis multimedia interaktif ini dapat menjangkau pengguna yang lebih luas dan tepat sasaran, maka proses desiminasi perlu direncanakan secara

sistematis. Disarankan agar produk disebarluaskan tidak hanya melalui distribusi langsung, tetapi juga melalui platform digital seperti Google Drive, website sekolah, atau Learning Management System (LMS) yang digunakan oleh madrasah. Dan harus tetap memperhatikan karakteristik siswa agar penyebaran dan penggunaan aplikasi sesuai dan tepat sasaran.

3. Saran Pengembangan Produk Keberlanjutan

Agar media pembelajaran Fiqih berbasis multimedia interaktif ini dapat terus memberikan dampak positif yang optimal, pengembangan lanjutan sangat disarankan. Pengembang dapat memperluas cakupan materi ke bab-bab lain dalam pelajaran Fiqih, sehingga aplikasi dapat menjadi media pembelajaran yang komprehensif dan tidak terbatas pada satu topik.