

PENGEMBANGAN *MOBILE LEARNING* BERBASIS ANDROID *SMARTPHONE* AL-QUR'AN HADITS KELAS IV DI MI HIDAYATUL ULUM TEMPEL - KRIAN

Ika Wahyu Nurdiana, Husniyatus Salamah Zainiyati

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia
ikanurdiana1310@gmail.com,

Abstrak

Pengembangan *Mobile Learning* berbasis Android *Smartphone* merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat di beberapa kalangan. Pada alat komunikasi canggih ini,, menawarkan *smartphonenya* bertujuan untuk mendukung dalam kebutuhan sehari-hari. Di kalangan pelajar, *smartphone* juga diperlukan untuk menunjang dalam pengumpulan informasi terkait pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Alat komunikasi yang berupa *smartphone* sangat dibutuhkan mereka ketika pembelajaran dirumah (*online*). Metode penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan. Dalam proses pengembangannya menggunakan model ADDIE. Pada tujuan penelitian ini hanya sebatas pengembangan, akan tetapi dapat memproduksi aplikasi pembelajaran yang dinyatakan valid. Dalam kenyataannya, pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang telah dilakukan masih sangat minim. Oleh karena itu, dengan adanya pengembangan *mobile learning* berbasis android *smartphone* dapat menjawab tantangan di era globalisasi yaitu yang menempatkan teknologi informasi dengan cara praktis dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan *mobile learning* berbasis android *smartphone* dan mengetahui efektivitas daya tarik serta kegunaan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android *smartphone* merupakan tujuan dari penelitian ini. Adapun yang terlibat didalamnya adalah termasuk subyek yang terdiri dari guru, siswa dan orang tua. Pengumpulan datanya menggunakan pedoman kuesioner, wawancara, dokumentasi dan lembar observasi.

Kata Kunci: *Mobile Learning*, Android *Smartphone*, Al-Qur'an Hadits

Abstract

Development of Mobile Learning based on Android Smartphone is a technology that is developing rapidly in several circles. In this sophisticated communication tool, it offers a smartphone that aims to support daily needs. Among students, smartphones are also needed to support information gathering related to learning Al-Qur'an Hadith. They need a communication tool in the form of a smartphone when learning at home (online). The research and development method is a research method used. In the development process using the ADDIE model. The purpose of this research is only limited to development, but can produce learning applications that are declared valid. In fact, the learning of Al-Qur'an Hadith that has been done is still very minimal. Therefore, with the development of mobile learning based on android smartphones, it can answer the challenges in the era of globalization, namely that of placing information technology in a practical and fun way in the learning process. To describe the procedure for developing mobile learning based on android smartphones and to determine the effectiveness of the attractiveness and usability of learning media for mobile learning based on android smartphones is the aim of this study. As for those involved in it

includes subjects consisting of teachers, students and parents. Collecting data using questionnaire guidelines, interviews, documentation and observation sheets.

Keywords: *Mobile Learning, Android Smartphone, Qur'anic Subjects Hadith*

PENDAHULUAN

Pada era sekarang ini, kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang ada di Indonesia berkembang pesat. Dapat dirasakan kemajuannya di berbagai bidang salah satunya adalah bidang pendidikan. Cara belajar seseorang dapat memperoleh beberapa informasi dan menafsirkannya telah dirubah oleh teknologi informasi dan komunikasi bidang pendidikan. Para pendidik juga mempunyai peran penting dalam mencerdaskan anak bangsa yang memberikan suatu tantangan pada kecanggihan teknologi. Salah satunya adalah penggunaan *smartphone*. Adanya dukungan dari *smartphone*, siswa akan memfokuskan diri untuk belajar lebih giat menggunakan media dalam pembelajarannya baik di sekolah maupun rumah. Karena selama ini yang terjadi di lapangan adalah mayoritas siswa menggunakan *smartphone* di media sosial yang bertujuan untuk bermain games, memutar musik, mengakses video dan mencari informasi yang dibutuhkan.

Berdasarkan hasil wawancara *online* terhadap beberapa peserta didik dan tenaga pendidik yang mengampu pembelajaran Al-Qur'an Hadits kelas IV di MI Hidayatul Ulum (06 Mei 2020) menyatakan bahwa setelah diadakan pembelajaran *online* melalui *mobile learning* berupa *smartphone* saat pandemi covid-19 ini, bisa dijadikan acuan untuk pembelajaran selanjutnya. Karena beberapa peserta didik juga memberikan pendapatnya terkait pembelajaran *online*. Mereka mengatakan banyak hal baru yang didapatkan. Meskipun harus menunggu lama untuk bertemu dengan teman-teman dan guru yang ada di Madrasah. Beberapa peserta didik juga berpendapat, ketika guru Al-Qur'an Hadits mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran melalui *smartphone* kemudian guru juga memberikan pokok bahasan terkait peta konsep materi "Memahami Hadits Bersilaturahmi". Yang kemudian guru tersebut memberikan tugas terkait materi yang akan dipelajari oleh semua peserta didik. Akan tetapi, ada beberapa peserta didik mengatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan saat ini, sangat menarik dan menyenangkan dalam memanfaatkan *smartphone* yang dimilikinya. Ketika peserta didik belum memahami materi bersilaturahmi sepenuhnya, maka dia bisa mencari informasi-informasi terkait materi melalui *mobile learning*. Agar kegunaan *smartphone* yang dimiliki dapat dimanfaatkan dengan baik untuk proses pembelajaran dalam pendidikan. Dengan demikian peran media pembelajaran melalui android *smartphone* sangat penting untuk diterapkan kepada tenaga pendidik dan peserta didik dalam menunjang pembelajaran dan memberikan semangat tinggi kepada peserta didik.

Semakin besar peluang penggunaan perangkat teknologi android *smartphone* di bidang Pendidikan, maka semakin banyak siswa yang dapat mengaplikasikan media *mobile learning*. Tujuan prinsip yang dikemukakan oleh (Wilson & Bolliger, 2013) adalah untuk mempermudah seorang pembelajar dalam melakukan kegiatan belajar tanpa mengenal waktu dan mencari sebuah tempat yang membuat mereka merasa nyaman. *Mobile learning* merupakan suatu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan teknologinya berupa android *smartphone*. Dalam pengembangan *mobile learning* digunakan untuk salah satu alternatif ketika proses pembelajaran berlangsung. Agar mudah dalam mempelajari materi yang ingin dikuasai sebagai pelengkap pembelajaran dan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menerapkannya. Maka kehadiran *mobile learning* android *smartphone* akan mempunyai manfaat bagi peserta didik (Fatimah, 2014: 60). Sedangkan (Asyhar, 2011) dalam belajar harus

mampu memvisualkan materi yang bersifat abstrak ketika proses pembelajaran pada sebuah media memotivasi dan menarik minat baca peserta didik dalam mencari beberapa informasi. Sehingga dapat memudahkannya dalam pemahaman materi kepraktisan media pembelajaran yang diaplikasikan dan daya Tarik melalui pengemasan konten.

Media pembelajaran (Zainiyati, 2017: 63) merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang ke dalam pemikiran, perasaan, perhatian, minat dan kemauan terhadap peserta didik sedemikian rupa. Maka dari itu, melalui proses pembelajaran akan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan lebih efektif. Mobile learning yang berhubungan dengan mobilitas belajar dikemukakan oleh (Wirawan, 2011: 22-23), sebagai peserta didik semestinya mampu dalam melibatkan kegiatan pendidikan tanpa harus melakukan di sebuah lokasi fisik tertentu. Pengertian memahami pada penjelasan (Gunawan & Palupi, 2019) adalah tujuan pembelajaran dalam ranah kognitif setelah mengingat, taksonomi bloom yang telah direvisi oleh Anderson. Sedangkan pada taksonomi bloom terdapat enam tingkatan, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta.

Terkait penjelasan diatas, kemampuan dalam memahami merupakan kemampuan dasar yang paling penting untuk dikuasai peserta didik dalam mencapai hasil belajar. Peserta didik tidak hanya mengingat tetapi juga memahami beberapa materi yang telah disajikan oleh tenaga pendidik pada proses pembelajaran di tingkat dasar. (Ibda, 2015) mengemukakan bahwa anak sekolah dasar berada di periode perkembangan kognitif pada tahap operasional yang konkret. Oleh karena itu, ketika proses pembelajaran berlangsung maka diperlukan media untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan sehingga peserta didik dapat mudah memahami materi yang akan disampaikan. Berdasarkan penjelasan tersebut, (Hanum, 2013: 92) mengatakan tentang definisi *E-Learning* adalah sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan pada bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Penggunaan teknologi canggih dalam pembelajaran *mobile learning* ini sangat membantu tenaga pendidik dalam memberikan informasi kepada peserta didik terkait materi pada Al-Qur'an Hadits. Akan tetapi, masih ada kendala dalam pemakaian *mobile learning* yang berupa *smartphone* yaitu keterbatasan sinyal pada tiap daerahnya, pemakaian baterai dan kurangnya pemahaman terhadap pengaplikasian *smartphone* baik dari peserta didik maupun orang tua.

Kehadiran *mobile learning* (Belina & Batubara, 2013: 76) sendiri mampu untuk mendukung konsep dalam pendidikan sepanjang hayat yang dapat diistilahkan dengan *long life education*. Sedangkan pengertian android *smartphone* merupakan sebuah sistem operasi *mobile* yang berbasis *linux* telah dikembangkan oleh Androin Inc. Mengenai pengertian android adalah suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada mobile device meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti Menurut pendapat (Purwantoro, dkk, 2013: 177). Sistem operasi pada android (Hardinata, Murwitaningsih, & Amirullah, 2018) yang mendukung dalam pengembangan aplikasinya tujuannya untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang representatif. Sehingga media yang akan dihasilkan tidak bersifat monoton dengan melihat teks saja, akan tetapi memuat unsur-unsur multimedia audio atau visual bahkan animasi yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi tentang hadits bersilaturahmi.

Menurut AECT yang dikutip oleh (Ibrahim & Ishartiwi, 2017: 82) bahwa teknologi pembelajaran mempunyai peran penting dalam memfasilitasi dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, memanfaatkan dan mengelola proses sumber-sumber teknologi yang tepat. Berdasarkan penjelasan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah ingin menghasilkan suatu media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* berupa *smartphone*

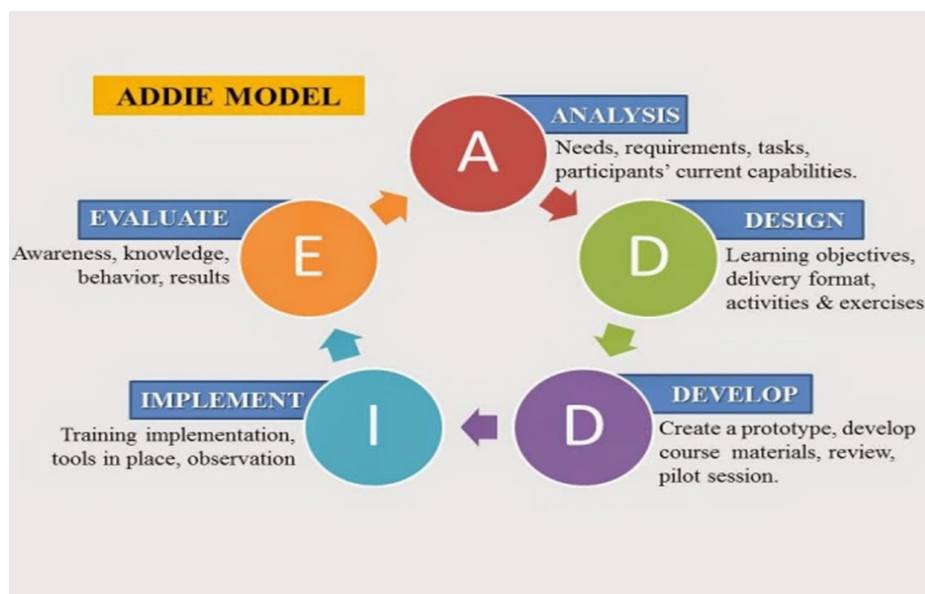
digunakan pada Al-Qur'an Hadits kelas IV di MI Hidayatul Ulum Tempel - Krian dengan materi Hadits tentang Bersilaturahmi yang efektif dan menarik dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian dapat menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut adalah jenis metode yang digunakan pada penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2017: 299). Prosedur pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Hamzah, 2019), merupakan model pengembangan yang mempunyai orientasi kelas. Dalam model pengembangannya juga lebih identik dengan pengembangan sistem pembelajaran. Proses pengembangannya berjalan sistematis dan interaktif, yang berada pada hasil evaluasi setiap tahapan digunakan untuk pengembangan berikutnya. Maksud dari penjelasan tersebut adalah pada hasil akhir dari suatu tahap termasuk produk awal bagi tahap selanjutnya. Ada beberapa karakteristik pengembangan model ADDIE, diantaranya adalah sebagai berikut:

- Model ADDIE adalah model perancangan pada pembelajaran generik yang telah menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pengaplikasian bahan-bahan pelajaran
- Dengan menggunakan model ADDIE, dapat menggunakan pendekatan produk dan langkah-langkah yang sistematis serta interaktif
- Dalam model ini juga dapat digunakan untuk pengembangan bahan pembelajaran pada ranah verbal, ketrampilan intelektual dan psikomotor
- Model ADDIE memberikan kesempatan kepada pengembang pada desain pembelajaran untuk dapat bekerja sama dengan para ahli isi, media dan desain pembelajaran sehingga dapat menghasilkan produk yang mempunyai kualitas baik.

Yang telah dikembangkan pada *mobile learning* berbasis android *smartphone* adalah menilai dengan kelayakan produk oleh peneliti pengembangan.



Gambar 1. Bagan Alur Model ADDIE

Pada tahap pertama akan dilakukan *analisis* yang terdiri dari kebutuhan dan karakteristik setiap peserta didik, materi, alat pembuat media pembelajaran dan analisis spesifikasi. Yang dimaksud analisis ini, suatu proses mendefinisikan apa yang telah dipelajari siswa. Tahap kedua, yaitu *desain* yang terdiri dari pembuatan *flowchart*, penyusunan soal, gambar dan penggunaan tombol pada aplikasi. Selanjutnya dapat menyusun tes berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kemudian untuk mencapai tujuan tersebut melalui penentuan strategi pembelajaran pada media. Tahap ketiga, *pengembangan* yang terdiri dari pembuatan aplikasi

mobile learning pada sistem berbasis *android*, validasi media dan revisi media. Langkah penting dalam pengembangan tahap ini adalah uji coba sebelum melakukan pengimplementasian sekaligus dijadikan bahan evaluasi. Sedangkan pada tahap keempat, *implementation* yang merupakan tahap ujicoba dalam media pembelajaran di Madrasah. Tahap ini, semua yang telah dikembangkan dapat diatur sedemikian sesuai dengan peran dan fungsinya agar pengimplementasian berjalan dengan baik. Tahap kelima, *evaluation* merupakan proses untuk melihat sistem pembelajaran yang sedang dibangun dapat berhasil atau sebaliknya. Kemudian akan diperoleh produk akhir yang berupa media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android smartphone*. Adapun subyek pada penelitian ini adalah 2 validator dalam bidang media pembelajaran dan 2 validator materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Selanjutnya, para validator diminta memberikan penilaian secara umum dan saran terhadap media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android smartphone* yang telah dikembangkannya. Apakah media pembelajaran tersebut dapat dikatakan valid atau sebaliknya tidak valid.

Melakukan observasi kepada tenaga pendidik yang memberikan pembelajaran, wawancara secara *online* dan pemberian kuesioner validasi ahli serta tanggapan dari peserta didik adalah termasuk teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti. Wawancara bebas terpimpin (Ibrahim & Ishartiwi, 2017) adalah bentuk dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti pengembangan. Wawancara digunakan dengan mengikuti pedoman wawancara yang dapat memuat pokok-pokok suatu permasalahan yang akan diteliti. Agar dapat mengetahui kelayakan *mobile learning* yang dilihat dari ahli media, materi dan respon pengguna terhadap media pembelajaran berbasis *android* ini dengan melakukan kuesioner.

Sedangkan pada teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, yaitu dengan menghitung presentase nilai dari hasil validasi.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Pada pengembangan lebih diidentikkan dengan presentasi skor dari tingkat kelayakan produk hasil penelitian. Semakin baik skor presentasi yang diperoleh dari analisis data, maka semakin baik pula tingkat kelayakan suatu produk yang akan dihasilkan oleh penelitian pengembangan. Adapun kriteria dalam mengambil suatu keputusan memvalidasi media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android smartphone* dapat dilihat pada tabel dibawah ini: (Ridwan, 2011)

Tabel 1 Kriteria Kelayakan pada Media Pembelajaran

No.	Presentase	Keterangan
1.	80% - 100%	Baik/Valid
2.	60% - 79,99%	Cukup Baik/Cukup Valid
3.	50% - 59,99%	Kurang Baik/Kurang Valid
4.	0 - 49,99%	Tidak Baik/Lebih dioptimalkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi yang berupa media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* (Astuti, Sumarni, & Saraswati, 2017) merupakan produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini. Sebagai alat bantu tenaga pendidik dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran dan sumber belajar yang mandiri oleh peserta didik dimanapun berada adalah tujuan dari produk yang dirancang, yang dapat dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.

Model perancangan pengembangan ADDIE yang akan digunakan pada pengembangan media pembelajaran. Ada lima tahapan yang dimiliki oleh model pengembangan ADDIE,

diantaranya Analisis, Desain, Pengembangan, Penerapan dan Evaluasi. Pada tahap pertama akan dilakukan *analisis* yang terdiri dari kebutuhan dan karakteristik setiap peserta didik, materi, alat pembuat media pembelajaran dan analisis spesifikasi. Yang dimaksud analisis ini, suatu proses mendefinisikan apa yang telah dipelajari siswa. Tahap kedua, yaitu *desain* yang terdiri dari pembuatan *flowchart*, penyusunan soal, gambar dan penggunaan tombol pada aplikasi. Selanjutnya dapat menyusun tes berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kemudian untuk mencapai tujuan tersebut melalui penentuan strategi pembelajaran pada media. Tahap ketiga, *pengembangan* yang terdiri dari pembuatan aplikasi *mobile learning* pada sistem berbasis *android*, validasi media dan revisi media. Langkah penting dalam pengembangan tahap ini adalah uji coba sebelum melakukan pengimplementasian sekaligus dijadikan bahan evaluasi. Sedangkan pada tahap keempat, *implementation* yang merupakan tahap ujicoba dalam media pembelajaran di Madrasah. Tahap ini, semua yang telah dikembangkan dapat diatur sedemikian sesuai dengan peran dan fungsinya agar pengimplementasian berjalan dengan baik. Tahap kelima, *evaluation* merupakan proses untuk melihat sistem pembelajaran yang sedang dibangun dapat berhasil atau sebaliknya.

Akan tetapi, yang digunakan oleh penelitian pengembangan hanya sampai pada tahap pengembangan. Karena berdasarkan penilaian validator bertujuan untuk mengembangkan dan ingin menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid agar dapat diimplementasikan. Adapun lima tahapan yang dijelaskan oleh penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. *Analisis Kebutuhan*, terdapat analisis materi dan media pembelajaran pada tahap analisis ini terhadap pengembangan produk. Karena pokok bahasan pada analisis membutuhkan suatu hal yang konkret untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan, maka membutuhkan bantuan media sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan siswa dapat belajar secara mandiri. Guru dapat memberikan beberapa penjelasan terkait materi yang ingin disajikan secara konkret dan bersifat abstrak melalui aplikasi media pembelajaran android.
2. *Desain*, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan antara lain mendesain aplikasi media pembelajaran berbasis android; materi, gambar, video yang disesuaikan dengan materi; lembar validasi ahli media dan ahli materi. Media yang digunakan pada penelitian ini berbentuk gambar dan video pembelajaran melalui whatsapp yang diberikan kepada peserta didik. Agar mereka dapat mempelajari dengan mudah materi yang telah disajikan.
3. *Pengembangan*, hasil dari tahap pengembangan yaitu aplikasi media pembelajaran berbasis android yang terdiri dari kompetensi siswa, materi ajar, gambar, video, contoh soal dan skor validasi media.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Presentase (%)
1.	Kebahasaan	80,74 %
2.	Pengolahan Program	83,23 %
3.	Penggunaan	79,37 %
	Rata-rata	80,20 %

Berdasarkan analisis validasi ahli media pembelajaran pada *mobile learning* berbasis android *smartphone*, dapat memperoleh hasil presentase sebesar 80,20 %. Penilaian yang diberikan meliputi tampilan, *output* dari menu, kemudahan dalam mengakses pengolahan program dan penggunaan aplikasi yang digunakan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Presentase (%)
1.	Kebahasaan	88,83 %
2.	Kesesuaian Materi	90,23 %
3.	Pembuatan Video	92,23 %
	Rata-rata	90,40 %

Hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh ketiga validator adalah 90,40 %. Para ahli materi juga melakukan aspek penilaian yang terdiri dari kebahasaan, kesesuaian indikator dengan materi yang akan disajikan, kesesuaian pembuatan video dengan materi pembelajaran dan pengevaluasian.

Dapat memperoleh hasil 80,20 % pada analisis data dari ahli media. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan bahwa pengembangan multimedia *mobile learning* Al-Qur'an Hadits termasuk dalam kriteria yang valid dan layak untuk dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Jika analisis data ahli materi memperoleh hasil sebesar 90,40 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan bahwa penjelasan mengenai pengembangan *mobile learning* Al-Qur'an Hadits termasuk dalam kriteria valid. Sedangkan pada analisis data siswa (*audiens*) dalam uji lapangan diperoleh dengan hasil sebesar 95 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan bahwa pengembangan multimedia *mobile learning* Al-Qur'an Hadits termasuk dalam kriteria yang **valid** dan **layak** untuk dimanfaatkan pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran pada materi Silaturahmi yang telah dikembangkan dapat memperoleh hasil validasi dari ahli media sebesar 80,20 %, ahli materi sebesar 90,40 % dan ujicoba *audiens* sebesar 95% diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran pada mata pelajaran A-Qur'an Hadits dengan materi Hadits tentang Bersilaturahmi. Ahli media dan ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 85,30 % dapat dikategorikan valid atau baik. Dengan demikian, aplikasi pada media pembelajaran Al-Qur'an Hadits *mobile learning* berbasis android *smartphone* layak digunakan oleh siswa dalam melakukan pembelajaran dimanapun. Berdasarkan kriteria diatas, dapat disimpulkan bahwa media aplikasi pembelajaran *mobile learning* berbasis android *smartphone* termasuk dalam kriteria efektif dan dapat meningkatkan pemahaman pada siswa sedikit demi sedikit mengenai materi Hadits tentang Bersilaturahmi.

Mengenai kegiatan pembelajaran juga memiliki hasil kesimpulan dari beberapa analisis antara lain hasil analisis ahli media, materi dan uji lapangan para *audiens* yang dinamakan dengan revisi produk dapat divalidasikan agar produk sempurna dan lebih efektif. Ada beberapa penjelasan mengenai revisi produk menurut (Nurhidayat, Wedi, & Praherdhiono, 2019) yang meliputi:

1. Tanggapan Ahli Media. Pada ahli media memberikan suatu tanggapan dimana font dalam penggunaan aplikasi dapat diperbesar, jelas dan bagian materi agar bisa ditambah dengan narasi.
2. Tanggapan Ahli Materi. Tanggapan yang diberikan oleh ahli materi yang menggunakan aplikasi dalam penyampaian materi terlalu cepat dan berharap dapat mengembangkan aplikasi dengan materi yang lebih lengkap.
3. Tanggapan Peserta didik. Dengan menggunakannya aplikasi pada media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* yang berupa *smartphone*, peserta didik merasa senang sehingga mereka dapat berperan aktif dan lebih giat pada proses pembelajaran.

Ada beberapa alasan terkait perangkat *mobile learning* berupa *smartphone* yang telah dipilih untuk mengoperasikan dalam media pembelajaran (Darmawan, 2013) menyebutkan antara lain penetrasian perangkat sangat cepat, jumlah perangkat *smartphone* lebih banyak dibandingkan komputer dan lebih mudah dalam pengoperasian dibandingkan dengan komputer.

Mobile learning termasuk salah satu pengembangan pada zaman modern ini dalam bidang teknologi pendidikan yang mampu memfasilitasi kebutuhan belajar pada peserta didik. Disamping itu, menurut (Surahman, 2019) *mobile learning* dapat dijadikan solusi dalam mengatasi suatu permasalahan dalam pemerataan dan keterbatasan pada akses pendidikan. Multimedia pembelajaran *mobile learning* berbasis android *smartphone* yang terjadi pada penelitian ini, tenaga pendidik memberikan suatu penjelasan sedikit mengenai materi Hadits tentang Silaturahmi harus dikembangkan dengan cara memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki setiap peserta didik memuat teks, gambar, video, audio dan animasi yang dibuat dengan kreatifitas peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang merupakan inovasi baru dinyatakan peserta didik pada aplikasi media *mobile learning* berbasis android *smartphone* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi yang telah memuat sistem android dengan tampilan yang menarik dan dapat digunakan dengan mudah merupakan kelebihan dari media pembelajaran ini. Sedangkan kelemahannya, hanya dapat dikembangkan dengan aplikasi pada *smartphone*. Karena pada aplikasi tersebut telah memiliki konten pembelajaran dan sistem operasi android yang masih terbatas.

KESIMPULAN

Dengan menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis android, antara lain Analisis, Desain, Pengembang, Penerapan dan Evaluasi. Media pembelajaran pada materi Silaturahmi yang telah dikembangkan dapat memperoleh hasil validasi dari ahli media sebesar 80,20 %, ahli materi sebesar 90,40 % dan ujicoba *audiens* sebesar 95% diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran Al-Qur'an Hadits dengan materi Hadits tentang Bersilaturahmi. Rata-rata yang diperoleh dari ahli media dan materi adalah sebesar 85,30 % dapat dikategorikan valid atau baik. Dengan demikian, aplikasi pada media pembelajaran Al-Qur'an Hadits *mobile learning* berbasis android *smartphone* layak digunakan oleh siswa dalam melakukan pembelajaran dimanapun.

Dapat diambil kesimpulan dari hasil penelitian ini tentang penggunaan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android *smartphone* pada Al-Qur'an Hadits kelas IV materi tentang Bersilaturahmi di MI Hidayatul Ulum Tempel - Krian "layak" untuk digunakan. Karena pada pengaplikasian media pembelajaran tersebut terjadi peningkatan belajar dan kreatifitas yang dilakukan oleh peserta didik melalui *mobile learning*. Media pembelajaran ini juga termasuk dalam kategori yang baik. Berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan oleh beberapa validator memperoleh hasil presentase rata-rata sebesar 82,25% dengan kategori valid. Maka dari itu, dalam pengaplikasian media pembelajaran *mobile learning* dapat dikatakan valid dan bisa digunakan pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits kelas IV di MI Hidayatul Ulum Tempel - Krian.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3, 57–62.

- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Belina, E. P., & Batubara, F. R. (2013). Perancangan dan Implementasi Aplikasi E-Learning versi Mobile Berbasis Android, *IV*, 76–81.
- Darmawan. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- dkk, P. (2013). Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android. *Jurnal Politeknik Caltex Riau, I*, 177.
- Fatimah, S. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA-Fisika Smartphone Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa. *Jurnal Kaunia, X No. 1*, 59–64.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2019). Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Penilaian. *Jurnal Premiere Educandum: Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, II No.2*, 103–110.
- Hamid, A., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2019). The Implementation of Mobile Seamless Learning Strategy in Mastering Students' Concepts for Elementary School, *7*(December), 967–982.
- Hamzah, A. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development): Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil (hal. 222). Malang: Literasi Nusantara.
- Hanum, N. S. (2013). Keefektifan E-Learning sebagai Media Pembelajaran: Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto. *Jurnal Pendidikan Vokasi, III No.1*, 92.
- Hardinata, R., Murwitaningsih, S., & Amirullah, G. (2018). Pengembangan Mobile Learning Sistem Koordinasi Berbasis Android. *Bioeduscience, 2*, 53–58.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita, III No.1*.
- Ibrahim, N., & Ishartiwi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SMP. *Jurnal Refleksi Edukatika, 8*, 81–88.
- Nurhidayat, B., Wedi, A., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Multimedia Mobile Learning Berbasis Smartphone Android Materi Huruf Madura untuk SD Negeri 1 Perante Kabupaten Situbondo. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran, 6*, 103–110.
- Ridwan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surahman, E. (2019). Integrated Mobile Learning System Sebagai Upaya Mewujudkan Masyarakat Pembelajar Unggul Era Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran, V No.2*, 50–56.
- Wilson, M., & Bolliger, D. . (2013). Mobile Learning: Endless Possibilities For Allied Health Educators. *Journal Of Diagnostic Medical Sonography, 29*, 220–224.
- Wirawan, P. W. (2011). Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web Ke Dalam M-Learning. *Jurnal Masyarakat Informatika, II No. 4*, 22–23.

Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (R. Al Hana, Ed.). Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.