

DEVELOPMENT OF ANDROID BASED MOBILE LEARNING IN AL-QUR'AN HADITH SUBJECTS AT MTs AL-IRSYADIAH SARIREJO LAMONGAN

PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIST DI MTs AL-IRSYADIAH SARIREJO LAMONGAN

Asykur

Madrasah Tsanawiyah Al-Irsyadiyah Lamongan
E-mail: asykurmz85@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop learning media Mobile Learning an-based Android that is created using the application Smart Apps Creator with Qalqalah material on the Qur'anic subjects of Hadith and to know the effectiveness and appropriateness of this media which was developed and tested on 21 Grade VII students of MTs. Al-Irsyadiyah. The method used in this research is research and development (Research and Development) to produce Smartphone-based teaching material products, with the development process using the Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) model. But only done until the Implementation stage. Data collection techniques used a questionnaire, which was validated by material experts, media experts and teachers. The results of the validation show that the learning media of the Quran based on the android category is valid and feasible to apply, based on [1] material experts in the good category by 80 %, [2] media experts in the good category by 82 %, [3] MTs Teachers by 88 %, [4] implementation of student learning activities and assessment after learning achieved very good results. It can be stated that the application of learning based on android Qalqalah material is valid, practical and effective and feasible to be used as teaching materials of the Qur'an hadith.

Keywords: *Mobile learning, Android, Smart Apps Creator*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis *Android* yang dibuat menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* dengan materi Qalqalah dalam mata pelajaran Al Qur'an hadis dan mengetahui efektivitas dan kelayakan media ini yang dikembangkan dan diuji coba pada 21 siswa kelas VII MTs. Al-Irsyadiyah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menghasilkan produk bahan ajar berbasis Smartphone, dengan proses pengembangannya menggunakan model Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE). Akan tetapi hanya dilakukan sampai tahap Implementasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, yang divalidasi oleh para ahli materi, ahli media. Hasil validasi dan studi kelayakan menunjukkan bahwa media pembelajaran Qur'an hadist berbasis android kategori layak untuk diterapkan, berdasarkan [1] ahli materi dalam tingkat kelayakan sebesar 80 % yang termasuk kategori baik, [2] ahli media tingkat kelayakan sebesar 82 % yang termasuk dalam kategori baik. Implementasi pembelajaran aktivitas siswa dan penilaian setelah pembelajaran mencapai hasil yang sangat baik. Dapat dinyatakan bahwa Aplikasi pembelajaran materi Qalqalah berbasis android valid, praktis dan efektif dan layak di gunakan sebagai bahan ajar Al-qur'an hadist.

Kata Kunci: *Mobile learning, Android, Smart Apps Creator*

A. PENDAHULUAN

Pada zaman modern ini Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin cepat dan semakin mudah diakses, sangatlah berpengaruh bagi semua kalangan dalam kehidupan sehari-hari, baik anak-anak pelajar maupun mahasiswa. Salah satu perangkat teknologi yang terus berkembang setiap saat adalah Ponsel, Ponsel adalah perangkat nirkabel yang dapat dibawa kemana-mana oleh pengguna, (Musahrain, 2016).

Pada Januari 2019 total populasi masyarakat Indonesia mencapai 268,2 juta jiwa. Yang mana di ketahui jumlah pengguna layanan operator ponsel mencapai 355,5 juta pengguna. Dari jumlah pengguna tersebut pengguna ponsel lebih besar dari jumlah penduduk Indonesia yang mencapai presentasi 133 % lebih banyak. Maka bisa disimpulkan dari hasil presentasi tersebut bahwa tiap warga Indonesia banyak yang memiliki ponsel lebih dari satu buah. (Digital Agency, 2019). Sementara penggunaan *Smartphone* berdasarkan data *statista*, diproyeksikan masyarakat Indonesia pengguna *smartphone* mencapai 28 % dari jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2019, yang naik 2 % dari tahun sebelumnya. Adapun pada tahun kedepan diprediksi merayap hingga 33 % dari total penduduk Indonesia (Muchamad Nafi, 2019).

Berbagai macam strategi dan pola perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, termasuk lahirnya suatu inovasi baru dengan konsep elektronik learning (*e-learning*), E-learning adalah inovasi di dunia pendidikan yang memberikan kontribusi sangat besar dalam perubahan proses pembelajaran, yang mana proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada kegiatan ceramah pada media seadanya, akan tetapi dalam penyampaian materi pembelajaran bisa divisualisasikan ke berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan lebih interaktif sehingga siswa akan lebih termotivasi (Alim & Hamid, 2020)

Teknologi dapat digunakan sebagai salah satu sumber dan media pembelajaran yang efektif dan mampu mengubah pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran modern sehingga proses pembelajaran tidak lagi ber-

pusat pada pendidik (Teacher-Centered), tetapi pembelajaran menjadi berpusat pada siswa, (Anitah, 2009). Pesatnya perkembangan teknologi baru-baru ini memiliki pengaruh besar pada proses pembelajaran sehubungan dengan penggunaan media (Degeng, 2013). Dalam teknologi digital, pembelajaran tidak terbatas di sekitar ruang kelas dan sekolah, tetapi pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja (Chen, GD, Chang, CK, Wang, 2008).

Perkembangan model pembelajaran e-learning telah menciptakan pengembangan dan terobosan dalam pembelajaran, perkembangan yang bersinggungan dengan perangkat-perangkat teknologi komunikasi bergerak dan teknologi internet menjadikan gelombang baru dengan adanya pembelajaran secara mobile atau dikenal dengan istilah mobile learning.

Pembelajaran mobile learning mampu memberikan sistem belajar yang lebih luas tanpa di batasi oleh ruang dan waktu bagi peserta didik. Pembelajaran tanpa batas berarti kesinambungan pengalaman belajar lintas konteks (Wong, Milrad, M, 2015) dan memungkinkan belajar di mana saja dan kapan saja. (Wong & Looi, 2011).

Mobile learning didefinisikan oleh Clark Quinn (Quinn, 2000) sebagai : *The intersection of mobile computing and e-learning: accessible resources wherever you are, strong search capabilities, rich interaction, powerful support for effective learning, and performance-based assessment. Elearning independent of location in time or space.* Dapat disimpulkan mobile learning adalah model pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Yang mana konsep dari pembelajaran ini dengan manfaat ketersediaan dan kesiapan materi ajar yang setiap saat bisa diakses dengan visualisasi yang menarik. Istilah mobile learning menunjuk pada penggunaan perangkat genggam seperti PDA, Ponsel, dan laptop namun dalam hal ini difokuskan pada perangkat Smartphone. (Muiz & , Haryono, 2014).

Istilah Mobile learning atau singkatan dari M-Learning mengarah pada penggunaan perangkat teknologi seluler dan genggam, seperti

PDA, telpon seluler, tablet, notebook, dan laptop untuk media pembelajaran dan pengajaran. Pembelajaran seluler dapat dipandang sebagai gelombang ketiga sedangkan pada gelombang pertama dan kedua menggunakan mainframe dan komputer desktop sebagai pembelajaran. (Sarrab, Mohamed Laila Elgamel, 2012).

Tujuan dari Mobile Learning adalah sebuah metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi device bergerak tanpa menggunakan kabel dalam mengakses pembelajaran. Untuk melakukan pengaksesan ke lingkungan komposisi sistem computer yang berbasis desktop (Robso, 2003).

Kompetensi pedagogik merupakan sesuatu hal yang mutlak dimiliki seorang pengajar. Berkembangnya media pembelajaran berbasis teknologi mendorong seorang pengajar untuk memiliki kemampuan dalam menggunakan media berbasis TIK (Munir, 2008). Melihat kondisi dan potensi ini, maka seorang pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam inovasi pembelajaran di masa ini. Semakin banyak berkembang aplikasi pembelajaran berbasis platform android atau dipesaing inovasi perangkat keras pendukungnya seperti smartphone.

Smartphone merupakan perangkat teknologi yang ekonomis dalam pengembangan media pembelajaran yang bersifat online, sehingga banyak tersedia aplikasi pembelajaran yang diunggah pada marketplace. Maka dalam hal ini memberikan motivasi bagi semua guru terutama guru Qur'an Hadist berinovasi dalam memanfaatkan teknologi pendidikan untuk pengembangan pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis android, sehingga dalam pembelajarannya bisa efektif, efisien dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Aplikasi adalah program yang mempunyai aktivitas pemrosesan perintah yang dibutuhkan untuk melakukan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu. (Aji Supriyanto, 2005) Sedangkan menurut Janner aplikasi adalah program atau sekelompok program yang dirancang untuk digunakan oleh pengguna akhir (end user), (Simarmata Janner, 2006)

Android adalah system operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar

sentuh seperti telepon pintar dan computer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc. dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007. (<https://id.wikipedia.org/>, 2018).

Android bagian dari salah satu system operasi mobile yang muncul di tengah sistem operasi yang lainnya saat ini berkembang. Android merupakan dari platform komprehensif yang bersifat open source dengan rancangan untuk perangkat mobile. Android adalah system operasi berbasis Linux yang digunakan untuk mobile device. Android merupakan system operasi yang paling banyak diminati oleh pengguna smartphone karena mempunyai kelebihan sifat open source yang bisa memberikan kebebasan para pengembang teknologi untuk berinovasi menciptakan sebuah aplikasi. (Masruri, 2015).

Smart Apps Creator merupakan sebuah aplikasi desktop yang digunakan untuk membuat aplikasi mobile learning berbasis android dan iOS tanpa menggunakan kode pemrograman. Serta bisa menghasilkan format HTML5 dan exe. Smart Apps Creator dapat diajarkan untuk para pelajar SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA untuk meningkatkan kreatifitasnya dalam mengelola konten dan juga membuat aplikasi-aplikasi mobile yang menarik (Haitan Rachman, 2019).

Mata pelajaran Al-Qur'an hadist adalah bagian dari mata pelajaran pendidikan agama Islam yang di pelajari di lembaga pendidikan madrasah, mulai dari tingkat Ibtidaiyah, Tsanawiyah hingga Aliyah. yang memberikan pendidikan kepada siswa supaya mampu memahami isi dari Al-Qur'an dan Hadits dan penerapan nilai-nilai dalam kehidupannya. Namun di temukan dalam lapangan sebagian siswa memandang mata pelajaran tersebut kurang diminati dikarenakan dalam Kompetensi dasar siswa di tuntut untuk menghafal surah atau pun hadist beserta artinya, yang mana dengan perintah guru untuk menghafalkan dan harus bisa siswa sering merasa terbebani, serta dalam proses belajar guru terpaku hanya dalam penyampaian materi saja tanpa adanya inovasi dalam penyampaian pembelajaran sehingga tidak memotivasi siswa untuk mengikuti

berlangsungnya belajar karena merasa jenuh dan bosan.

Hasil dari observasi dan wawancara pada kepala madrasah, guru dan siswa MTs. Al-Irsyadiyah kecamatan Sarirejo Kabupaten Lamongan bahwa siswa rata-rata sudah mempunyai smartphone, namun kebanyakan guru jarang menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi terutama dalam proses kegiatan pembelajaran. Siswa dalam menggunakan smartphone masih didominasi untuk penggunaan telepon, sms, memutar lagu/video, mengakses sosial media seperti Whatsapp, BBM, Line, Instagram, Twitter, Facebook, Youtube, dan lain sebagainya, dan juga masih minimnya siswa dalam menggali informasi pengetahuannya lewat penggunaan teknologi, begitu juga sudah tersedianya wifi di madrasah namun minimnya pemanfaatan sepenuhnya untuk kegiatan yang bisa menambah wawasan pengetahuan siswa. Kemudian proses belajar mengajar di dalam kelas, metode pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah saja dalam penjelasan topik materi pelajaran, sehingga sering ada beberapa siswa yang berbicara dengan teman sebangku karena kurangnya semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka perlu adanya inovasi pembelajaran untuk mengedepankan minat belajar siswa, motivasi belajar, kritis dan melek akan teknologi dengan memanfaatkan Smartphone. Hal tersebut membuat seorang guru yang profesional dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif yang berkaitan erat dengan teknologi pendidikan untuk bahan ajar yang lebih baik dan efektif.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka artikel penelitian ini membahas tentang "pengembangan mobile learning berbasis android pada mata pelajaran al-Qur'an hadist di MTs Al-irsyadiyah" penelitian ini perlu dilakukan karena ketaivitas dan inovasi guru MTs. Al-Irsyadiyah masih rendah dalam penguasaan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan memanfaatkan *Smart phone*. Hal ini dilakukan untuk mendukung dalam peningkatan kualitas guru MTs. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah : 1] Menghasilkan mobile learning

berbasis android mata Al-Qur'an hadist untuk siswa MTs, 2] Memperoleh media pembelajaran al-Qur'an hadist berbasis android yang layak digunakan untuk siswa tingkat MTs, 3] Mengetahui respon siswa MTs Al-irsyadiyah terhadap penggunaan media pembelajaran al-Qur'an hadist berbasis android.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), namun penelitian ini di batasi hanya pada tahap implementasi saja. dengan langkah-langkah yang akan dijelaskan secara rinci sebagaimana berikut :

Tahap pertama adalah Analisis, yang harus dilakukan oleh pengembang, dengan proses menganalisis identifikasi masalah, menganalisis kebutuhan, dan pelaksanaan analisis tugas. Kegiatan mengidentifikasi masalah, bahwa minat siswa pembelajaran terhadap mata pelajaran qur'an hadis, maka perlu menyajikan materi qalqalah berupa media pembelajaran yang mudah difahami dan fleksibel serta dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. Kegiatan analisis kebutuhan, yaitu dengan menganalisis mata pelajaran Al-Qur'an Hadist pada kompetensi inti dan kompetensi dasar serta Indikator pencapaian kompetensi, yang akan digunakan sebagai dasar referensi untuk mengembangkan media bahan ajar berbasis android.

Tahap kedua adalah Desain, di mana pengembang mulai mendesain, atau dikenal sebagai pembuatan konsep media bahan ajar berbasis android yang akan dikembangkannya.

Tahap ketiga adalah Pengembangan, yaitu proses menghasilkan suatu produk dari hasil mendesain yang sudah dikonsepskan melalui pembuatan bahan ajar dengan aplikasi Smart Apps Creator. Setelah menghasilkan produk aplikasi bahan ajar berbasis android lalu divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan guru untuk mengetahui kekurangan dan kelayakan aplikasi. Dari hasil validasi tersebut lalu direvisi sesuai dengan saran dan komentar dari ahli media, ahli materi dan guru. Sehingga produk yang sudah dihasilkan dapat di anggap layak

dan bisa diuji coba kepada siswa,

Tahap keempat adalah implementasi, yaitu langkah uji coba produk dimana produk telah dibuat siap untuk digunakan dan diterapkan dalam sistem pembelajaran. Ini berarti bahwa pada tahap ini semua yang telah dikembangkan atau diatur sesuai dengan peran atau fungsi yang akan dilaksanakan. pemasangan aplikasi bahan ajar berbasis android yang telah dikembangkan di Smartphone selanjutnya diuji coba pada siswa kelas VII MTs. Al-Irsyadiyah Dermolemahbang Kecamatan sarirejo Kabupaten Lamongan.

Instrumen yang di gunakan sebagai alat pengumpulan data adalah kuesioner angket dan wawancara untuk memperoleh data kualitatif dan data kuantitatif. Kuesioner digunakan untuk mengetahui kelayakan media bahan ajar yang dikembangkan dan menilai produk sudah layak untuk dipergunakan, yang mana di berikan kepada ahli media dan ahli materi. Kuesioner juga di gunakan untuk mengetahui tanggapan yang diperoleh dari guru dan siswa terhadap produk yang akan dikembangkan. Dengan menggunakan skala Likert jawaban responden dinyatakan dalam rentang skala 1-5, yang di mulai skala besar yaitu sangat layak, layak, cukup, kurang layak dan sangat kurang layak.

Wawancara kepada Kepala Madrasah untuk mengetahui kondisi objektif lokasi penelitian, wawancara dengan Wakurikulum untuk mengetahui informasi tentang Kurikulum yang diterapkan di MTs. Al-Irsyadiyah Dermolemahbang dan wawancara kepada guru yang mengajar mata pelajaran Agama islam untuk mengetahui proses pembelajaran yang di lakukan dikelas.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

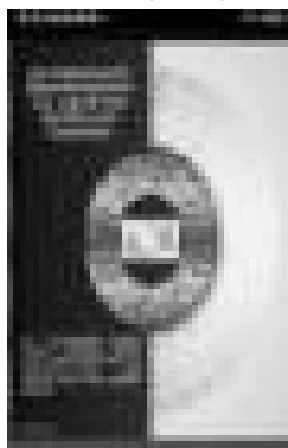
Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah produk dalam bentuk media bahan ajar berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* materi qalqalah pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VII. Produk tersebut adalah aplikasi yang dapat diinstal pada semua jenis *smartphone* yang menggunakan system operasi android dan juga dapat diinstal di PC baik Laptop maupun *notebook* yang mengguna-

kan system operasi windows.

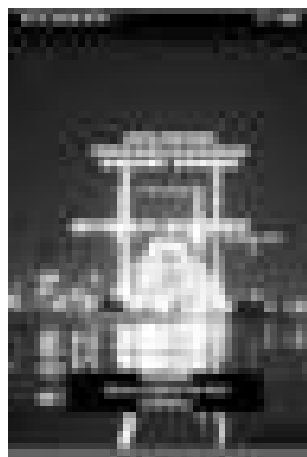
Hasil pengembangan pembelajaran mobile learning dari aplikasi *Smart Apps Creator* ini berupa media yang memuat menu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran yang juga terdapat video di dalamnya. Tahap pembuatan media pembelajaran ini dibagi menjadi dua bagian yang pertama tahap persiapan dan yang kedua tahap pembuatan (desain).

Prosedur pengembangan aplikasi android mobile learning untuk pembelajaran Al-Qur'an hadist di MTs Al-Irsyadiyah adalah melakukan rancangan awal aplikasi berdasarkan hasil dari analisis, seperti menentukan isi konten aplikasi mobile learning sesuai dengan materi pengenalan huruf qalqalah dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VII MTs yang membahas tentang materi membuat layout awal aplikasi, menentukan isi konten, membuat deskripsi setiap bagian, membuat isi konten yang terdiri dari tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan

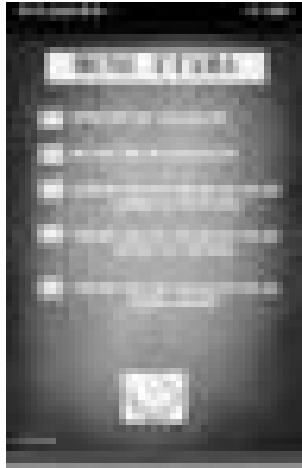
Saat aplikasi *Smart Apps Creator* ini diakses desktop awal menjelaskan mata pelajaran yang terdapat di aplikasi, sebagaimana pada gambar A.1, yang kemudian secara otomatis mengarah ke menu yang terdapat penjelasan indikator pencapaian pembelajaran.



Gambar A.1
Dekstop awal
aplikasi

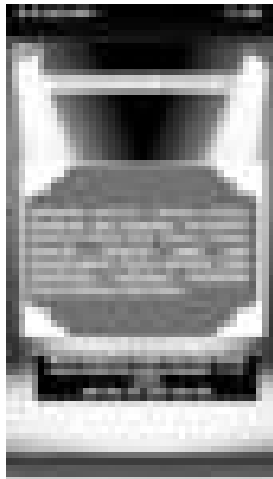


Gambar A.1
Dekstop awal
aplikasi



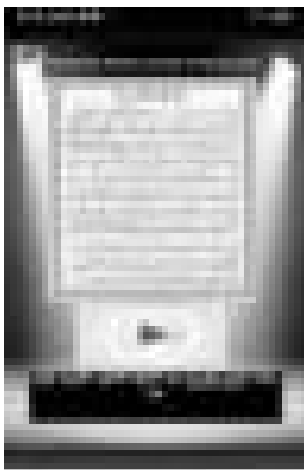
Gambar A.3 Menu utama

Menu utama (gambar A.3) yang berisikan menu- menu yang menjelaskan bagian dari pengertian Qalqalah yang harus di fahami.



Gambar A.5 Tampilan menu 2

Pada (gambar A.5) tampilan dari menu 2 yang menjelaskan tentang Macam-macam Qalqalah beserta contohnya.



Gambar A.6 tampilan menu 3

Pada (Gambar A.6) tampilan dari menu 3 menjelaskan contoh-contoh qalqalah dalam surat Al-Bayyinah dan juga terdapat tampilan video pembacaan surat Al-Bayyinah.



Gambar A.7 tampilan menu 4

Pada (Gambar A.7) tampilan dari menu 4 menjelaskan contoh-contoh qalqalah dalam surat Al-Kafirun dan juga terdapat tampilan video pembacaan surat Al-Kafirun



Gambar A.8 tampilan menu 5

Pada (Gambar A.8) tampilan dari menu 5 menjelaskan contoh-contoh qalqalah dalam surat-surat pendek.

Semua menu tampilan jika sudah terbuka terdapat menu "Home" yang berfungsi untuk mengulang topik yang belum difahami oleh siswa.

Hasil studi kelayakan mobile learning dilakukan dengan cara validasi oleh ahli pakar media pembelajaran, yang di lakukan oleh dosen ahli dalam bidang media, materi dan konten. Validasi

ini terdapat beberapa aspek di antaranya adalah aspek secara umum, aspek tampilan desain, aspek tata bahasa, aspek penggunaan program (fleksibilitas, efisien, relevansi, dan kreativitas), aspek konten dan materi, aspek evaluasi dan aspek penggunaan ulang, sebagaimana di tunjukkan pada table 1 di bawah ini.

Tabel 1 Hasil Prosentase Validasi

No	Responden	Presentase	Kriteria
1	Ahli Media	82,00 %	layak
2	Ahli Materi	86,05 %	Sangat layak
3	Guru	88,00 %	Sangat layak
4	Siswa	92,00 %	Sangat menarik

Hasil validasi dari ahli media untuk mengetahui kelayakan diperoleh nilai 82,00 %, yang masuk kategori layak. Dengan hasil untuk setiap indikator dari komponen format, isi, keterpaduan, keseimbangan bentuk dan warna. Hasil ini menandakan bahwa media pembelajaran seluler berbasis android sudah layak dalam hal perangkat lunak dan aspek komunikasi visual.

Hasil validasi dari ahli materi dan konten untuk mengetahui kelayakan diperoleh nilai 86,05 %, yang masuk kategori sangat layak, pada setiap materi yang yang di ditampilkan sudah menyesuaikan pada kompetensi dasar pada kurikulum 2013. Dari hasil tersebut berarti bahwa media pembelajaran ini layak dalam hal aspek materi pembelajaran.

Selanjutnya hasil penilaian guru, memberikan penilaian sangat layak dalam hal peran pada pembelajaran siswa dengan menggunakan aplikasi mobile learning berbasis android siswa dengan di tunjukan ke ikut sertaan semua siswa dalam proses pembelajaran dan pengumpulan nilai dengan hasil pencapaian yang sangat baik dengan rata-rata nilai 85,00 %. Dengan di buktikan dari hasil evaluasi pembelajaran akhir yang menunjukkan penguasaan materi pembelajaran dengan KKM \geq 75 di kelas 84.61% dengan rata-rata 81.07. Hasil ini.

Begitu juga dari penerapan aplikasi media pembelajaran mobile learning berbasis android kepada siswa dalam proses pembelajaran yang meliputi hasil angket dan hasil penilaian

independen sampel test di ketahui sebagai berikut : [1] hasil angket instrument daya tarik siswa menunjukkan nilai akhir yang di peroleh 924.00%, yang masuk kategori sangat menarik, sehingga aplikasi media pembelajaran mobile learning berbasis android mata pelajaran Al-Qur'an hadist kelas VII materi Qalqalah sebagai media pembelajaran yang efisien dan efektif.

Selain beberapa sisi yang telah disebutkan di atas, kekuatan lain adalah kompatibilitasnya yang tinggi yang bisa diinstal pada jenis, versi, dan resolusi layar android dan dikembangkan berbasis offline untuk membuat media ini dapat digunakan di tempat atau di sekolah yang masih berada di luar jangkauan jaringan internet wifi di MTs. Al-irsyadiyah dan juga bisa melampaui biaya mahal karena tanpa akses dalam jaringan non-internet atau penggunaan paket non-data.

Media pembelajaran mobile berbasis android ini juga memiliki ruang memori aplikasi yang tidak terlalu banyak kapasitasnya hanya 48 MB sehingga cukup memuat dalam penyimpanan internal smartphone dan terkadang tampilan media tidak begitu baik pada beberapa smartphone dengan spesifikasi rendah (versi) dan layar kecil. Dengan demikian, masalah bisa diatasi dengan menggunakan ponsel pintar android dengan spesifikasi minimum 1 GB RAM dan layar minimum 4 inci sehingga media dapat bekerja dengan baik. Dan juga bisa di install di PC, Laptop dan notbook.

KESIMPULAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah produk dalam bentuk media bahan ajar berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* materi qalqalah pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VII. Produk tersebut adalah aplikasi yang dapat diinstal pada semua jenis smart phone yang menggunakan system operasi android dan juga dapat diinstal di PC baik Laptop maupun notbook yang menggunakan sistem operasi windows.

Produk yang dihasilkan dalam bentuk aplikasi media pembelajaran berbasis android yang bisa digunakan guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Sedangkan studi

kelayakan dalam penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi lapangan serta uji keefektifan yang melalui uji coba percontohan, bahwa hasil dari pengembangan sudah tepat, praktis, dan efektif Layak untuk dapat dipergunakan sebagai materi pembelajaran Al-qur'an hadist.

Saran-saran peneliti sehubungan dengan penggunaan hasil pengembangan ini diantaranya adalah Kegiatan pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan setiap siswa menggunakan satu smartphone android agar pembelajaran berjalan lebih efektif. Di samping itu Guru hendaknya harus mengingatkan siswa agar tidak mengakses aplikasi lain hanya fokus memanfaatkan media pembelajaran untuk membuat pembelajaran berjalan dengan baik, dengan memperhatikan panduannya, guru juga bisa menampilkan media pembelajaran dengan LCD di depan kelas selama proses pembelajaran, serta Guru harus mendorong siswa untuk sering menggunakan media pembelajaran ini di berbagai tempat dan waktu karena dapat memberikan pemahaman dan retensi siswa dari materi yang sudah disajikan.

Hal yang perlu di siapkan siswa adalah smart-phone yang berkapasitas minimal 1 GB Ram dan layar minimal 4 inci. Begitu juga Siswa juga harus menggunakan tambahan buku teks sebagai pendamping untuk melengkapi beberapa informasi yang mungkin belum tercakup dalam media pembelajaran,

Saran peneliti sehubungan dengan pengembangan lebih lanjut di antaranya adalah mengembangkan media bahan ajar berbasis android yang memiliki basis data yang bisa mencatat kegiatan apa pun dan hasil evaluasi siswa, materi yang secara otomatis dapat diperbarui dari server, pertanyaan evaluasi yang menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk bisa mengubah pilihan jawaban, Menggunakan media ini sebagai instrumen pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas (PTK) dan diuji pada skala yang lebih luas untuk menyempurnakan kualitas media pembelajaran ini, serta Media pembelajaran dikembangkan semua materi pembelajaran al-Qur'an hadist di kelas VII MTs. [α]

DAFTAR PUSTAKA

- Aji Supriyanto. (2005). *Pengantar Teknologi Informasi*. Salemba Infotek.
- Alim, A. A. S., & Hamid, A. (2020). Efektivitas Sistem E-learning Quipper School Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas X MA Ihyaul Ulum Gresik. *AL-FIKR: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 34–39. <https://doi.org/10.32489/alfikr.v6i1.67>
- Anitah, S. (2009). *Pembelajaran Teknologi*. Perpustakaan Yuma.
- Chen, GD, Chang, CK, Wang. (2008). Ubiquitous learning website: Scaffold learners by mobile devices with information-aware techniques. *Computers and Education. J.Compedu.2006.03.004*. <https://doi.org/10.1016>
- Degeng, N. (2013). *Ilmu Pembelajaran*. Kalam Hidup.
- Digital Agency. (2019). *Perubahan Populasi Masyarakat Digital 2019*. [www.Tomato.Co.Id](http://www.tomato.co.id). <https://www.tomato.co.id/data-digital-indonesia-2019/>
- Haitan Rachman. (2019). *Smart Apps Creator Mobile Apps Multimedia Builder No Programming*. [www.Inosi.Co.Id](http://www.inosi.co.id). <https://inosi.co.id/smart-apps-creator-mobile-apps-multimedia-builder-no-programming/>
- <https://id.wikipedia.org/>. (2018). <https://id.wikipedia.org/>.
- Masruri, M. H. (2015). *Buku Pintar Android*. PT. Elex Media Komputindo.
- Muchamad Nafi. (2019). *Penetrasi Smartphone terhadap Jumlah Penduduk Indonesia*. www.Databoks.Katadata.Co.Id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/07/05/penetrasi-smartphone-terhadap-jumlah-penduduk-indonesia>
- Muiz, A., & Haryono, D. H. (2014). *Indonesian Journal of Curriculum and PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING BERBASIS JQUERY MOBILE*. 1(1), 1–8.

- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Alfabeta.
- Musahrain. (2016). Developing Android-Based Mobile Learning as a Media in Teaching English. *Proceeding The 2nd International Conference On Teacher Training and Education Sebelas Maret University*, 2(1), 307–313.
- Quinn, C. 2000. (2000). *M-learning, Mobile Wireless in Your Pocket Learning*. <http://www.linezine.com/2.1/feature/cqmmwiyp>
- Robso. (2003). Mobile learning and handhled Devices in the classroom. *Eduoworks Corpotation, Corvallis, Oregon, USA IMS Australia*.
- Sarrab, MohamedLaila Elgamel, H. A. (2012). MOBILE LEARNING (M-LEARNING) AND EDUCATIONAL. *International Journal of Distributed and Parallel Systems (IJDPS)*, 3(9), 31–38. <https://doi.org/10.1097/00152193-198709000-00017>
- Simarmata Janner. (2006). *Pengenalan Teknoloji Komputer dan Informasi*. andi.
- Wong, Milrad, M., & S. (2015). *Seamless learning in the age of mobile connectivity*.
- Wong & Looi, C. (2011). *What seams do we remove in mobile-assisted seamless learning? A critical review of the literature*. *Computers and Education*. 2364–2381. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.06.007>