

Pengembangan Aplikasi *Mobile Learning* Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Pada Materi Iman Kepada Allah Untuk Peserta Didik Kelas X MIPA 3 SMA Negeri 1 Gemolong Tahun Pelajaran 2018/2019

Agus Purwanto

GPAI SMA N 1 Gemolong Sragen

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan aplikasi android sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Kelas X dengan materi Iman kepada Allah. Model penelitian yang digunakan mengadaptasi prosedur penelitian pengembangan Borg dan Gall (1983). Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar telaah media oleh ahli media dan ahli materi, angket validasi media oleh ahli media dan ahli materi, angket respon peserta didik, lembar pengamatan aktivitas peserta didik. Pada aplikasi yang dihasilkan terdapat beberapa menu utama, yaitu menu Materi, KI/KD, Tahukah Kamu, Uji Kompetensi, dan menu tentang. Menu “KI/KD” berisi kompetensi-kompetensi yang diharapkan akan dikuasai pengguna setelah mempelajari materi yang disajikan pada aplikasi. Setelah mempelajari materi yang disajikan pada menu “Materi”, pengguna dapat mengetes pemahaman terhadap materi yang disajikan pada menu “Uji Kompetensi”. Menu “Tahukah Kamu” berisi tentang informasi tambahan yang sifatnya sebagai bahan pengayaan materi. Sementara menu “Tentang” berisi gambaran singkat tentang aplikasi dan pembuat aplikasi. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, diperoleh hasil yaitu aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Kata-kata Kunci: Media pembelajaran, android, *mobile learning*

Development of Android-Based Mobile Learning Application As A Islamic And Budi Pekerti Religion Education Media In The Material of Faith To God For Participants of The Class X MIPA 3 SMA Negeri 1 Gemolong In The Academic Year Of 2018/2019

Agus Purwanto

GPAI SMA N 1 Gemolong Sragen

Abstract: This research is a development research that aims to develop android applications as learning media for Islamic Education and Character for Class X with material Faith in Allah. The research model used to adapt adapted the research procedure for the development of Borg and Gall (1983). The instruments of data collection consisted of media review sheets by media experts and material experts, media validation questionnaires by media experts and material experts, student response questionnaires, observation sheets for student activities. In the resulting application there are several main menus, namely the Material menu, KI / KD, Did you know, Competency Test, and menu about. The "KI / KD" menu contains competencies that are expected to be mastered by users after learning the material presented in the application. After studying the material presented in the "Material" menu, users can test their understanding of the material presented in the "Competency Test" menu. The "Did You Know" menu contains additional information that is characteristic of material enrichment. While the "About" menu contains a brief description of the application and application maker. Based on the results of the trials that have been carried out, the results obtained are the applications of learning media developed that are feasible to use.

Keywords: Learning media, android, *mobile learning*

Pendahuluan

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Sudjana dan Rivai (2010) mengatakan bahwa proses belajar-mengajar atau proses pengajaran adalah suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong adanya upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Di era ini para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi micro processor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif (Seels & Richey, dalam Arsyad, 2011). Sementara itu penggunaan media pembelajaran berbasis yang menarik dan inovatif masih sangat terbatas. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di SMA N 1 Gemolong, sebanyak 75% peserta didik kelas X mengatakan bahwa materi Iman kepada Allah (Asmaul Husna) itu sulit. Sehingga dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menjelaskan materi dan dapat digunakan peserta didik untuk bermain yang bersifat menarik dan menyenangkan serta dapat memberikan gambaran yang konkrit sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan mudah. Media pembelajaran yang digunakan harus memenuhi kriteria kelayakan. Walker & Hess (dalam Arsyad, 2011) memberikan kriteria dalam mengkaji media pembelajaran perangkat lunak berdasarkan kualitas. Pertama, kualitas isi dan tujuan yang meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, kewajaran dan kesesuaian dengan situasi peserta didik. Kedua, kualitas instruksional atau pembelajaran yang meliputi : memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilainnya, dapat memberi dampak pada peserta didik dan dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajaran. Ketiga, kualitas teknis yang meliputi: keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan, kualitas penanganan respon peserta didik, kualitas pengelolaan programnya, kualitas pendokumentasiannya.

Upaya untuk menambah pemahaman peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan media yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Pemberian media ini bertujuan untuk menambah pemahaman peserta didik setelah peserta didik mendapatkan materi tentang iman kepada Allah mengingat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan ceramah dan menggunakan papan tulis dan LCD sebagai media belajar peserta didik. Media yang akan dikembangkan tersebut diharapkan dapat menjadi pengantar pesan yang baik, agar peserta didik dapat memahami dengan jelas materi yang disampaikan. Menurut Hamalik (Arsyad, 2011) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan menyimpulkan informasi. Selain itu, media pembelajaran merupakan unsur- unsur penunjang dalam proses pembelajaran agar terlaksana dengan lancar dan efektif.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *Mobile Learning* Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Materi Iman Kepada Allah Untuk Peserta Didik Kelas X MIPA 3”. Penelitian ini bertujuan (1) mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Pada materi Iman Kepada Allah berupa aplikasi *Mobile Learning* berbasis Android untuk peserta didik kelas X di SMA N 1 Gemolong ; (2) mengetahui penilaian para validator mengenai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi Iman Kepada Allah berupa aplikasi *Mobile Learning* berbasis Android untuk peserta didik kelas X MIPA 3 di SMA N 1 Gemolong (3) mengetahui pendapat atau respon peserta didik mengenai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Pada materi Iman Kepada Allah berupa aplikasi *Mobile Learning* berbasis Android untuk peserta didik kelas X MIPA 3 di SMA N 1 Gemolong.

Mobile Learning (M-Learning) didefinisikan oleh Clark Quinn (2006) 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.* Merujuk dari definisi tersebut maka, m-learning adalah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut m-learning membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Hal penting yang perlu diperhatikan bahwa tidak setiap materi pengajaran cocok memanfaatkan m-learning. Mobile learning dapat didefinisikan juga sebagai suatu fasilitas atau layanan yang memberikan informasi elektronik secara umum kepada pembelajar dan *content* yang edukasional yang membantu pencapaian pengetahuan tanpa mempermasalahkan lokasi dan waktu. Sistem m-learning ini memanfaatkan mobilitas dari perangkat *handheld/mobile*, seperti handphone dan PDA, untuk memberikan suatu fungsi pembelajaran yang dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun.

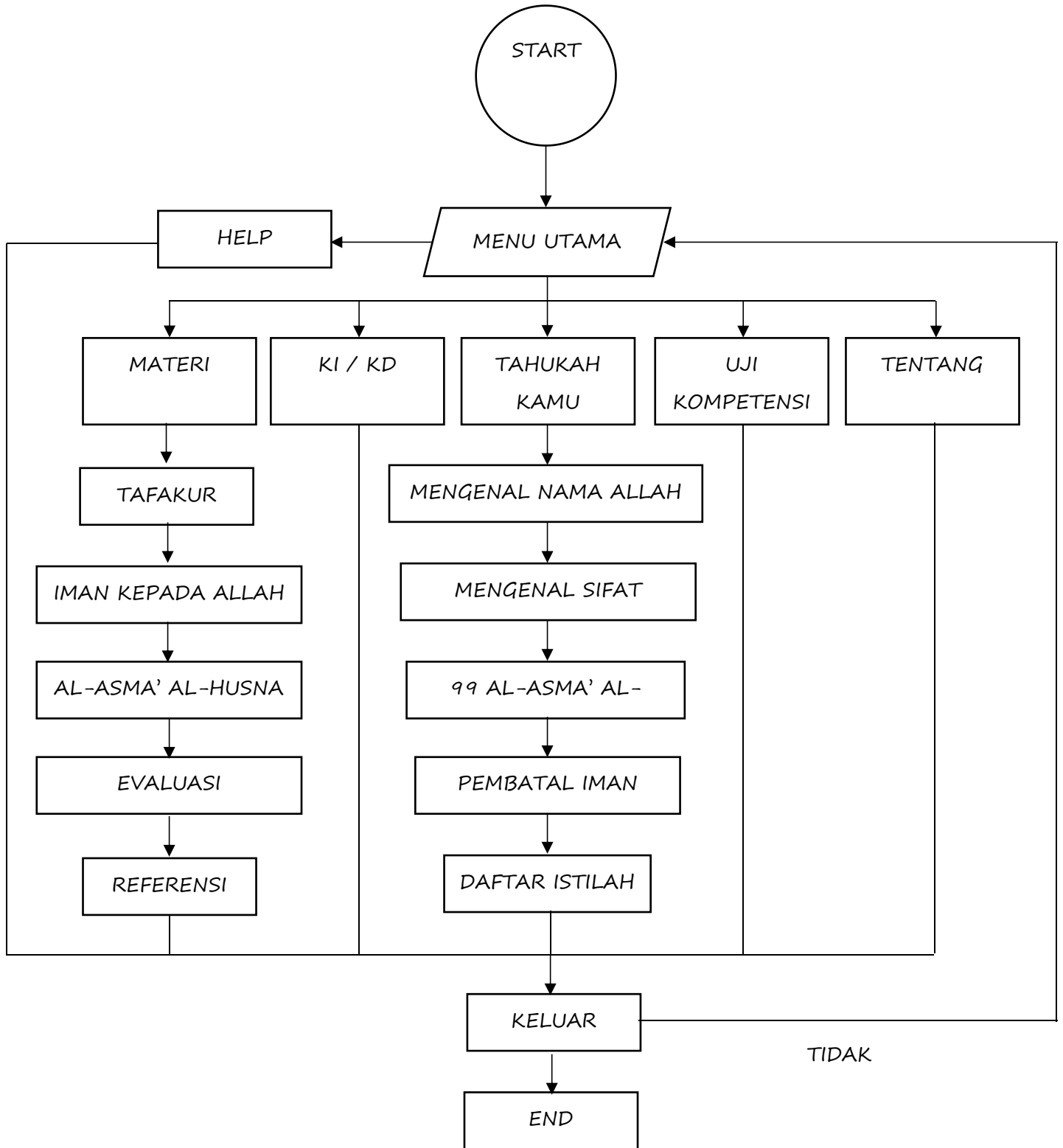
Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya *Open Handset Alliance*, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel Android pertama mulai dijual pada bulan Oktober 2008. Sistem operasi android atau os android terdiri dari beberapa versi ,setiap versi android terbaru memiliki nama-nama unik tersendiri dan memiliki kelebihan mulai dari tampilan hingga optimasi keamanan, berikut daftar nama os android menurut versi pertama kali sampai dengan *os android* versi terbaru: OS android pertama versi 1.0 di rilis pada tanggal 23 bulan September tahun 2008 dan android versi 1.1 Dirilis pada tanggal 9 bulan Februari tahun 2009 di namakan dengan Android. OS android versi 1.5 Dirilis pertama pada tanggal 30 bulan April tahun 2009 di namakan dengan Android Cupcake. OS android versi 1.6 Dirilis pada tanggal 15 bulan September tahun 2009 di namakan dengan Android Donut. OS android versi 2.0 Dirilis pada tanggal 26 bulan Oktober tahun 2009 dan beberapa versi lainnya seperti android v2.0.1 dan android V2.1 di namakan dengan Android Eclair. OS android versi 2.2 dan versi v2.2.3 Dirilis pada tanggal 10 bulan mei tahun 2010 di namakan dengan Android Froyo. OS android versi 2.3 sampai

dengan versi v2.3.7 Dirilis pertama pada tanggal 6 bulan Desember tahun 2010 di namakan dengan Android Gingerbread.. OS android versi v3.0 sampai dengan versi v3.2 Dirilis pertama pada tanggal 22 bulan Februari tahun 2011 di namakan dengan Android Honeycomb..OS android versi v4.0 sampai dengan v4.0.2 Dirilis pertama pada tanggal 19 bulan Oktober tahun 2011 di namakan dengan Android Ice Cream Sandwich. OS android versi v4.1 sampai dengan v4.3 Dirilis pertama pada tanggal 9 bulan Juli tahun 2012 di namakan dengan Android Jelly Bean. OS android versi v4.4 sampai dengan v4.4.4 Dirilis pertama pada tanggal 31 bulan Oktober tahun 2013 di namakan dengan Android kitkat. OS android versi v5.0 dirilis pertama pada tahun 2014 dikenal dengan nama Android Lollipop. Android versi 6.0 dikenal dengan *Marshmallow* dikenal juga dengan nama android M, os ini resmi di rilis pada 28 Mei tahun 2015 ,dari segi tampilan hampir mirip dengan android versi 5.0 lollipop ,hanya saja sudah di fitur keamanan di os ini sudah di tingkatkan.

Adobe Flash Professional CS6 adalah software yang mampu membuat animasi dengan mudah. Untuk membuat simulasi atau animasi yang memiliki interaksi dengan pengguna, animasi flash dapat ditambahkan program tambahan yang sering disebut Action Script. Animasi yang interaktif sangat cocok digunakan untuk membuat aplikasi pembelajaran. Selain dapat di jalankan secara mandiri/*stand alone*, flash juga dapat dijalankan menggunakan browser internet, hingga banyak website yang menambahkan animasi untuk memperindah dan memaksimalkan fungsi web tersebut. Dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6, dapat mempublish fla menjadi apk atau aplikasi untuk handphone/tablet android.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development). Model pengembangan yang digunakan mengadaptasi prosedur penelitian pengembangan. Model pengembangan Borg dan Gall disederhanakan dengan 5 langkah utama yaitu: (1). Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan telaah terhadap berbagai literatur, jurnal penelitian, buku, artikel dan informasi dari internet yang berkaitan dengan topik kajian yaitu tentang Iman kepada Allah dengan memahami makna Al-Asmâ' al-Husnâ (*al-Karîm, al-Mu'min, al-Wakîl, al-Matîn, al-Jâmi', al-'Adl, dan al-Âkhir*), Android, serta media pembelajaran. (2). Mengembangkan produk awal. Tahap ini bertujuan untuk menyusun prototipe produk yang dikembangkan, serta software apa yang digunakan dalam membuat produk. Software yang digunakan adalah Adobe Flash Professional CS6, dan software pendukung adalah snagit 10, Photoshop CC, dan Sofonica MP3 Cutter. Pada tahap ini juga dilakukan pemilihan topik, pembuatan flowchart dan penyusunan *storyboard*. Adapun *flowchart* yang dibuat ditunjukkan oleh gambar berikut ini.



Validasi ahli dan revisi. Rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan terhadap aspek isi, aspek pembelajaran dan aspek media. Aspek isi meliputi kebenaran konsep dan kedalaman materi. Aspek pembelajaran meliputi kebahasaan dan keterlaksanaan, sedangkan aspek media berkaitan dengan tampilan. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk. Uji coba lapangan skala kecil dilakukan pada orang peserta didik untuk mengetahui kelayakan dan ketepatan penggunaan media pembelajaran. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Uji coba lapangan skala besar dilakukan di SMA Negeri 1 Gemolong Kabupaten Sragen untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Jenis data yang diperoleh dalam pengembangan ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket, lembar validasi para ahli, dan respon peserta didik. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari lembar telaah oleh para ahli mengenai media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar telaah media oleh ahli media dan ahli materi, angket validasi media oleh ahli media dan ahli materi, angket respon peserta didik, lembar pengamatan aktivitas peserta didik. Lembar telaah digunakan untuk memperoleh penilaian, pendapat, dan saran dari para ahli mengenai kualitas media. Lembar penilaian ini ditinjau dari beberapa komponen kelayakan, yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis. Lembar pengamatan aktivitas peserta didik digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama kegiatan uji coba dan untuk mendukung hasil respon peserta didik. Sedangkan lembar angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui pendapat peserta didik terhadap media pembelajaran Android. Metode telaah digunakan untuk mengumpulkan data tentang pendapat dan masukan para ahli terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis Android. Metode angket digunakan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran yang dilakukan di sekolah pada tahap studi pendahuluan dan digunakan untuk mengetahui hasil respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Android. Kelayakan media pembelajaran berbasis Android ditinjau berdasarkan komponen kelayakan Walker & Hess (Arsyad, 2011) yang terdiri dari kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis. Media pembelajaran berbasis Android dikatakan layak secara teoritis sebagai media pembelajaran jika skor rata-rata dari validasi sebesar $\geq 76\%$ (Arikunto, 2010).

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

$$NA = \frac{\sum P}{n}$$

Keterangan:

P = persentase skor

NA = nilai akhir

$\sum x$ = jumlah skor

N = skor maksimal

n = banyak butir pertanyaan

Hasil respon peserta didik yang diperoleh melalui angket respons peserta didik dan dikategorikan baik sebagai media pembelajaran, jika skor penilaian berdasarkan respon peserta didik sebesar $\geq 76\%$ (Arikunto, 2010). Data hasil observasi aktivitas peserta didik dianalisis secara deskriptif, yaitu memberikan penilaian tentang aktifitas peserta didik saat menggunakan media, dengan teknik persentase.

Hasil Penelitian

Hasil pengembangan ini berupa aplikasi Android berbasis Adobe AIR yang memuat materi iman kepada Allah dengan memahami makna Al-Asmâ' al-Husnâ (*al-Karîm, al-Mu'min, al-Wakîl, al-Matîn, al-Jâmi', al-'Adl, dan al-Âkhir*). Selain dapat dioperasikan pada perangkat Android, aplikasi ini juga dapat dioperasikan pada komputer atau laptop yang berbasis Windows. Aplikasi ini menyajikan materi tentang iman kepada Allah dengan memahami makna Al-Asmâ' al-Husnâ (*al-Karîm, al-Mu'min, al-Wakîl, al-Matîn, al-Jâmi', al-'Adl, dan al-Âkhir*). Ketika pengguna membuka program aplikasi, pengguna akan mengakses halaman utama aplikasi (gambar 2).



Gambar 2. Intro

Ketika pengguna mengklik tombol mulai Pengguna diarahkan ke menu utama. Menu utama terdiri dari enam, yaitu materi, KI/KD, Tahukah Kamu, Evaluasi, dan tentang aplikasi seperti yang ditunjukkan dalam gambar 3.



Gambar 3. Menu Utama

Menu “KI/KD” berisi kompetensi-kompetensi yang diharapkan akan dikuasai pengguna setelah mempelajari materi yang disajikan pada aplikasi. Selain itu, pada tampilan menu utama pengguna dapat mendengarkan musik ketika belajar atau memilih untuk mematikan musik. Tampilan aplikasi mobile learning berbasis android. Hasil uji kevalidan yang diperoleh yaitu 81,25% untuk ahli media, 88,75% untuk ahli materi. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media ditunjukkan oleh tabel 1 dan 2. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah valid sehingga layak untuk digunakan.

Tabel 1. Hasil validasi media pembelajaran interaktif oleh ahli materi

| No | Indikator | | | | | Keterangan |
|------------|--|----|---------|---|---|-------------|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| 1. | Kesesuaian materi dengan KI/KD. | √ | | | | Sangat baik |
| 2. | Kesesuaian indikator dengan KI/KD. | √ | | | | Sangat baik |
| 3. | Kesesuaian konsep dengan konsep yang dikemukakan oleh para ahli. | √ | | | | Sangat baik |
| 4. | Kesesuaian soal dengan materi. | √ | | | | Sangat baik |
| 5. | Kesesuaian soal dengan taraf berpikir siswa. | | √ | | | Baik |
| 6. | Ketepatan cakupan isi materi. | | √ | | | Baik |
| 7. | Penyampaian materi menarik dan logis. | √ | | | | Sangat baik |
| 8. | Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi. | √ | | | | Sangat baik |
| 9. | Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa. | √ | | | | Sangat baik |
| 10. | Ketepatan daya ukur soal terhadap penguasaan materi siswa. | | √ | | | Baik |
| 11. | Penyajian pembahasan soal. | √ | | | | Sangat baik |
| 12. | Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa. | | √ | | | Baik |
| 13. | Pengarahan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. | | √ | | | Baik |
| 14. | Kualitas umpan balik. | | √ | | | Baik |
| 15. | Kualitas penyajian materi. | √ | | | | Sangat baik |
| 16. | Keterlibatan dan peran siswa dalam proses pembelajaran. | | √ | | | Baik |
| 17. | Penggunaan bahasa yang komunikatif. | √ | | | | Sangat baik |
| 18. | Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda. | √ | | | | Sangat baik |
| 19. | Keefektifan dalam penggunaan untuk belajar mandiri. | | √ | | | Baik |
| 20. | Kepraktisan dalam penggunaan untuk belajar mandiri. | | √ | | | Baik |
| Jumlah | | 44 | 27 | | | |
| Prosentase | | | 88,78 % | | | Sangat baik |

Tabel 2. Hasil validasi media pembelajaran interaktif oleh ahli media

| No | Indikator | | | | | Keterangan |
|------------|--|----|--------|---|---|-------------|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| 1. | Kejelasan petunjuk penggunaan. | √ | | | | |
| 2. | Ketepatan pemilihan background & warna tulisan | | √ | | | Baik |
| 3. | Komposisi warna | √ | | | | Sangat baik |
| 4. | Ketepatan layout. | | √ | | | Baik |
| 5. | Ketepatan penempatan tombol. | | √ | | | Baik |
| 6. | Ketepatan ukuran tombol. | | √ | | | Baik |
| 7. | Konsistensi tombol. | | √ | | | Baik |
| 8. | Ketepatan jenis huruf. | | √ | | | Baik |
| 9. | Ketepatan ukuran huruf. | √ | | | | Sangat baik |
| 10. | Ketepatan warna huruf. | √ | | | | Sangat baik |
| 11. | Ketepatan penggunaan gambar. | | √ | | | Baik |
| 12. | Kualitas tampilan gambar. | | √ | | | Baik |
| 13. | Ketepatan penggunaan video dan animasi. | | √ | | | Baik |
| 14. | Kualitas tampilan video dan animasi. | | √ | | | Baik |
| 15. | Kualitas tampilan layar. | | √ | | | Baik |
| 16. | Tingkat interaktivitas siswa dengan media. | | √ | | | Baik |
| 17. | Pemberian umpan balik terhadap siswa. | | √ | | | Baik |
| 18. | Kualitas tampilan musik (sound). | √ | | | | Sangat baik |
| 19. | Kemudahan dalam pengoperasian. | | √ | | | Baik |
| 20. | Waktu penyajian. | | √ | | | Baik |
| Jumlah | | 20 | 45 | | | |
| Prosentase | | | 81,25% | | | Sangat baik |

Setelah dilakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi, dilakukan uji coba tahap kedua kepada praktisi lapangan dan sasaran pengguna media, yaitu guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA dan siswa SMA kelas X MIPA 3. Uji coba tahap ini dilakukan untuk menguji tingkat kepraktisan media yang dikembangkan untuk selanjutnya menentukan kelayakan media yang dikembangkan. Pemilihan siswa dilakukan dengan memilih dua belas siswa kelas X MIPA 3 yang memiliki perangkat Android atau laptop dengan sistem operasi Windows. Hasil uji coba pada praktisi lapangan diperoleh presentase 81,25%, sementara hasil uji coba pada siswa diperoleh presentase 83,75%. Berdasarkan hasil ini, maka media yang dikembangkan termasuk dalam kategori praktis sehingga layak untuk digunakan.

Pembahasan

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa aplikasi Android berbasis Adobe AIR (*Adobe Integrated Runtime*) yang dapat dijalankan pada perangkat bergerak berbasis Android. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat dijalankan kapan pun dan dimanapun. Hal ini sesuai dengan yang definisi mobile learning yang dinyatakan oleh O'Malley (2003:6), yaitu suatu pembelajaran yang pembelajar (*learner*) tidak diam pada satu tempat atau kegiatan pembelajaran yang terjadi ketika pembelajar memanfaatkan perangkat teknologi bergerak. Pada aplikasi ini terdapat beberapa menu utama, yaitu menu Materi, KI/KD, Tahukah Kamu, Uji Kompetensi, dan menu tentang. Menu "KI/KD" berisi kompetensi-kompetensi yang diharapkan akan dikuasai pengguna setelah mempelajari

materi yang disajikan pada aplikasi. Setelah mempelajari materi yang disajikan pada menu “Materi”, pengguna dapat mengetes pemahaman terhadap materi yang disajikan pada menu “Uji Kompetensi”. Menu “Tahukah Kamu” berisi tentang informasi tambahan yang sifatnya sebagai bahan pengayaan materi. Sementara menu “Tentang” berisi gambaran singkat tentang aplikasi dan pembuat aplikasi. Adanya menu-menu ini memungkinkan pengguna untuk memilih sendiri konten yang ingin dipelajari. Hal ini sesuai dengan pendapat Terrell (2011:4) tentang beberapa kriteria yang menjadikan mobile learning efektif. Pada materi pendahuluan dilengkapi dengan video peristiwa kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, diperoleh hasil yaitu aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut: (1). Pengembangan aplikasi mobile learning berbasis android ini mengadaptasi prosedur penelitian pengembangan Borg dan Gall yang telah disederhanakan. Pada tahap penyebaran tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Aplikasi mobile learning berbasis android dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash Professional CS6. (2). Aplikasi mobile learning berbasis android yang dikembangkan sangat layak berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi Iman kepada Allah untuk kelas X MIPA 3 SMA Negeri 1 Gemolong. (3). Dari hasil uji coba yang telah dilaksanakan, respon peserta didik sangatlah baik terhadap aplikasi mobile learning berbasis android pada materi Iman Kepada Allah di SMA Negeri 1 Gemolong Kabupaten Sragen. Pengembangan media diharapkan dapat dilanjutkan pada tahap penyebaran dengan mengadakan seminar dan sosialisasi Aplikasi mobile learning berbasis android di sekolah-sekolah lain secara luas.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Raya.
- Borg, W. R. dan Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction* (4th ed.) New York: Longman.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Android_%28sistem_operasi%29#_Sejarah, diakses tanggal 20 September 2016.
- <https://www.riame.com/daftar-nama-os-android-menurut-versi.html>, diakses tanggal 20 September 2016.
- O'Malley, C, dkk. (2003). Guidelines For Learning/Teaching/Tutoring in a Mobile Environment (Online), (<http://www.mobilearn.org/download/results/guidelines.pdf>), diakses pada 29 September 2016).
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Terrell, Shelly Sanchez. (2011). Effective Mobile Learning, 50 + Quick Tips & Resources, (Online), (<http://www.scribd.com/doc/67369598/Effective-Mobile-Learning-50-Tips-Resources-Ebook>), diakses pada 26 September 2016)