

Peran Android Dalam Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Islam

Sukma Ananda Harahap¹, Haris Gunawan², Anggreini³, Muhamad Alda⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Sains Dan Teknologi, Sistem Informasi, UIN Sumatera Utara
sukmahrp77@gmail.com¹, haris.gunawan.546@gmail.com², gie.0312des@gmail.com³,
muhamadalda@uinsu.ac.id⁴

ABSTRACT

As Muslims living in modern times like today, we should not use technology and information developments as an excuse for not knowing and learning knowledge, especially those related to the Islamic religion. This study aims to analyze the role of android in enhancing Islamic-based learning. This research is a literature review with a narrative method that examines and analyzes the results of research related to the role of android in enhancing Islamic-based learning through a literature search. Based on the table of the 4 selected articles, it is stated that there is an increase in learning using an Android-based learning system due to more innovative delivery. Conclusion, Learning media with Android applications are very helpful because learning becomes more interesting, easy to understand by showing videos or photos which will be very helpful for students who are less interested in reading.

Keywords : android, learning, and islam.

ABSTRAK

Sebagai umat Islam yang hidup di zaman modern seperti saat ini, kita tidak boleh menjadikan perkembangan teknologi dan informasi sebagai alasan untuk tidak mengenal dan mempelajari pengetahuan terutama yang berhubungan dengan agama Islam. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran android dalam meningkatkan pembelajaran berbasis Islam. Penelitian ini merupakan literature review dengan metode naratif yang mengkaji dan menganalisis hasil penelitian yang terkait dengan peran android dalam meningkatkan pembelajaran berbasis Islam melalui pencarian literature. Berdasarkan dalam tabel dari 4 artikel yang terpilih menyatakan adanya peningkatan belajar dengan menggunakan sistem pembelajaran yang berbasis android karena penyampaian yang lebih inovatif. Media pembelajaran dengan aplikasi android sangat membantu karena pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah untuk dipahami dengan menunjukkan video ataupun foto-foto yang akan sangat membantu bagi pelajar yang kurang tertarik untuk membaca.

Kata kunci : . Android, pembelajaran, dan Islam.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memang tidak akan bisa dipisahkan dalam pembelajaran, karena media pembelajaran bermanfaat untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pendidik kepada pelajar. Tanpa adanya media pembelajaran maka informasi yang ingin disampaikan tidak akan dapat diterima secara baik oleh para pelajar. Di era sekarang ini, perkembangan teknologi dan informasi memiliki dampak yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Seperti yang terdapat dalam android dapat menimbulkan ide-ide yang menarik, juga kreatif dan inovatif karena adanya aplikasi yang tersedia dalam

android, mulai dari game, multimedia, serta sosial media.

Android merupakan sebuah sistem yang beroperasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Android juga menyediakan platform terbuka untuk para pengembang menciptakan sebuah aplikasi. Android adalah sistem yang beroperasi untuk menggerakkan satu miliar lebih smartphone dan tablet. Android sangat disukai oleh masyarakat saat ini karena bersifat open source yang berguna untuk perkembangan.

Sebagai umat Islam yang hidup di zaman modern seperti saat ini, kita tidak boleh menjadikan perkembangan teknologi dan informasi sebagai alasan untuk tidak mengenal dan mempelajari pengetahuan terutama yang berhubungan dengan agama Islam. Android tidak hanya berfungsi untuk melakukan komunikasi melalui panggilan atau sms saja, namun kita bisa mencari informasi yang ingin dikerjakan melalui internet, juga edukasi atau pembelajaran. Karena media pembelajaran berbasis digital menjadi media pembelajaran yang sangat populer di zaman sekarang ini (Ardi, W; dan Yobi, A 2020). Sehingga membuat para pendidik mau tidak mau harus bisa menempatkan diri dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang, apalagi saat pemerintah menerapkan sistem belajar di rumah pada saat pandemi Covid 19.

Sejalan dengan hasil riset yang dikutip oleh Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia bahwa memanfaatkan android untuk media pembelajaran menjadi peluang yang sangat besar dalam pendidikan. Pada tahun 2018, diperkirakan sebanyak seratus juta lebih masyarakat Indonesia yang aktif menggunakan smartphone dan diperhitungkan akan menjadi pengguna smartphone terbesar ke empat di dunia, dengan urutan dari China, India, dan Amerika (Rahmyani, 2015). Smartphone dengan platform android merupakan yang paling populer di berbagai tingkat lapisan masyarakat Indonesia dengan berbagai tingkat usia. Bahkan negara Indonesia masuk ke dalam catatan dengan negara penggunaan android terbesar di Asia Tenggara.

Penggunaan android sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menggali potensi sumber belajar memberikan kontribusi yang positif dalam pembelajaran. Menurut Bukori dan Purwanto memanfaatkan android sebagai media pembelajaran kepada para pelajar untuk mempermudah pelajar dalam menerima materi pembelajaran sehingga berjalan dengan lebih efektif dan efisien. Dengan begitu para pendidik akan lebih ringan dan dapat mengetahui sampai dimana tingkat pembelajaran pelajar. Selain itu juga proses interaksi saat penyampaian pelajaran lebih mudah, mengurangi rasa jenuh, dan dapat meningkatkan motivasi pelajar untuk meningkatkan hasil belajarnya. Ada banyak pelajaran yang bisa dengan mudah dipelajari dengan media pembelajaran android terutama pelajaran yang berbasis Islam seperti tata cara sholat, sejarah Islam, belajar Al-Qur'an, bahasa Arab, dan masih banyak pelajaran lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan literature review dengan metode naratif yang mengkaji dan menganalisis hasil penelitian yang terkait dengan peran android dalam meningkatkan pembelajaran berbasis Islam melalui pencarian literature. Menurut Cooper, literature review merupakan studi yang mengkaji atau meninjau secara kritis mengenai pengetahuan, gagasan, maupun temuan yang terdapat dalam tubuh literature yang berorientasi akademik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran android dalam meningkatkan pembelajaran berbasis Islam. Sumber pustaka yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah melalui database online yaitu Google Cendikia (Google Scholar). Tahap awal dilakukan pencarian artikel jurnal dengan rentang tahun 2018-2022 dan diperoleh 10 artikel jurnal dengan menggunakan kata kunci android, pembelajaran, dan Islam. Berdasarkan 11 jurnal yang ada, dipilih 4 penelitian yang dianggap relevan dan berhubungan dengan kriteria inklusi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kajian dan analisis dari 11 jurnal artikel yang diperoleh oleh peneliti yang relevan sebanyak 4 dengan kriteria dari studi literature, selanjutnya dilakukan review pada masing-masing artikel di Tabel.1 .

Peneliti	Judul	Hasil
Afidz Nurrohman (2021)	Analisis Edugame Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa edugame berbasis android menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi para pelajar dan belajar menjadi lebih efektif.
Yusuf Hanafi, Fadhlurrahman, dan Reza Amin Nur Ihsan (2021)	Penguatan Implementasi Media “Al-Qashash” Berbasis Aplikasi Android	Hasil penelitian pelajar dapat memahami pembelajaran karena penyampaian yang variatif, meningkatkan keterampilan pada pembelajaran sejarahnya Islam dengan media “Al-Qashash”, serta pelajar lebih antusias saat melakukan pembelajaran.

Ali Akbar Ritonga, Masrizal, Ibnu Rasyid Munthe (2020)	Teknologi Media Pembelajaran Pengenalan Sejarah Islam Di Indonesia Berbasis Android	Dengan menggunakan mobile device memberikan kemudahan bagi para pelajar karena mudah dibawa kemana saja, sehingga bisa
		diakses setiap waktu melalui andorid.
Rizqy Rizal Fanani, Achmad Patoni, Adi Wijayanto (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Andorid Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Penelitian ini menunjukkan hasil berupa media pembelajaran berbasis aplikasi android Maya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dapat menggunakan Coreldraw, Kinemaster, smart apps creator sebagai media pembelajaran yang dinyatakan layak.

Tabel 1. Hasil Review Artikel

Hasil dari Tabel 1 menunjukkan bahwa 4 artikel yang terpilih menyatakan adanya peningkatan belajar dengan menggunakan sistem pembelajaran yang berbasis android, karena penyampaian yang lebih inovatif, serta pelajar tidak merasa jenuh karena bukan hanya mendengarkan materi yang diberikan tetapi bisa dengan melihat dan berkreasi.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam android berperan penting untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu para pelajar menangkap, menerima, dan memahami bahan ajar yang diberikan. Media pembelajaran termasuk salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran selain metode. Media pembelajaran berbasis aplikasi android diharapkan dapat memberi angin segar bagi para pelajar pada saat menerima materi sejarah yang semula dianggap menjemukan dan sulit untuk dimengerti.

Media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dikembangkan saat ini dibutuhkan beberapa tahapan, tahap awal berupa pendefinisian (define) sampai penyebaran (disseminate). Setelah melalui tahap tersebut, maka diperlukan penilaian dari validator yaitu ahli media dan ahli materi yang selanjutnya akan dilakukan revisi jika terdapat kekurangan dalam media. Beberapa aplikasi dalam android yang dikembangkan untuk media pembelajaran pelajar berbasis Islam yang bisa digunakan dalam dunia pendidikan seperti edugame, media "Al- Qashahs", aplikasi sejarah As-sabiqunal Awaalun, game petualangan peninggalan sejarah, aplikasi mengaji, dan multimedia. Aplikasi-aplikasi yang ada dalam android tersebut bisa memudahkan kita dalam belajar dan mengenal lebih dalam dunia Islam.

Kelebihan media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam pembelajaran terutama mengenai ajaran Islam yaitu mudah diapresiasi oleh pendidik dan pelajar, tidak membutuhkan waktu panjang pada saat digunakan, media yang ditampilkan disesuaikan dengan karakteristik pelajar disertai dengan gambar-gambar yang jelas sehingga membuat para pelajar menjadi lebih semangat dan termotivasi untuk belajar. Selain gambar-gambar, juga terdapat video, serta kuis sebagai bahan evaluasi. Selain itu, media pembelajaran dengan aplikasi android juga dapat mempengaruhi aktivitas pelajar sehingga keberadaannya lebih terasa pada saat pembelajaran berlangsung, karena mereka dapat beraktivitas sesuai dengan yang diinginkan, siswa menjadi lebih semangat dan bergembira.

Penelitian yang dilakukan oleh Joko Kuswanto dan Feri Radiansyah, media pembelajaran dengan aplikasi android memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menyampaikan materi kepada pelajar, dengan tahapan yang dilalui perancangan produksi, evaluasi, dan menganalisis data dengan presentase. Media pembelajaran dengan aplikasi android ini dibuktikan mendapatkan kesan yang baik dari para pendidik dan pelajar yang sudah dilakukan observasi di beberapa sekolah, yang artinya media pembelajaran ini memang sangat dibutuhkan.

KESIMPULAN

Peran media pembelajaran dengan aplikasi android sangat membantu pelajar dan pendidik dalam proses belajar terutama di bidang pelajaran yang berbasis Islam karena pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan minat belajar siswa, pelajaran lebih mudah dipahami karena menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami dengan menunjukkan video ataupun foto-foto yang akan sangat membantu dalam pemahaman bagi pelajar yang kurang tertarik untuk membaca. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi android membutuhkan kerja keras, terutama dalam menyiapkan konten aplikasi yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidz, N. (2021). Analisis Edugame Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. 247- 254.
- Ali, A. R., Masrizal. & Ibnu, R. M. (2020). Teknologi Media Pembelajaran Pengenalan Sejarah Islam Di Indonesia Berbasis Android. 8(3), 101-111.
- Ardi, W., & Yovi, A. (2020). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Media Pembelajaran Mapel Agama Islam Berbasis Android. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(1), 42-48.
- Eva, R., & Ehon, A. (2019). Pemodelan Aplikasi Dunia Islam Mengaji Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 4(2), 197-202.
- Muhammad, N. F., & Arisantoso. (2021). Aplikasi Mengenal Sejarah As- Sabiqunal Awwalun Berbasis Android. *Jurnal Maklumatika*, 7(2), 119-226.
- Ridwan. H. (2022). Dampak Penggunaan Media Berbasis Android Dalam Aktivitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Journal of Education, Administration, Training, and Religion*, 3(1), 12-25. DOI: <http://dx.doi.org/10.38075/jen.v3i1.143>
- Rizqy, R. F., Achmad, P., & Adi, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. TADARUS: *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 111-120.
- Selvi, D. H., & Anik, G. (2020). Pengembangan Dan Kelayakan Multimedia Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di Islamic Boarding School Bina Umat. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 275-289. DOI: <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p275>
- Yusuf, H. Fadhlurrahman. Reza, A. N. I. (2021). Penguatan Implementasi Media “Al-

Qashash” Berbasis Aplikasi Android. 592-600.

Zaenal, A., Tri, I., & Rina, F. (2018). Membangun Game Petualangan Sejarah Peninggalan Sunan Kudus Berbasis Android. 59-64.

Zumrotul, F., Ulva, B. R., Rahmawati, & Angga, P. Y. (2022). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Android Di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(2), 333-341.