

Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak	ISSN Cetak : 2477-4715	Diterima : 27 Agustus 2015
Vol. 1 (2), 2015,	ISSN Online : 2477-4189	Direvisi : 20 Oktober 2015
www.al-athfal.org	DOI:-	Disetujui : 01 Desember 2015

Pengembangan Aplikasi Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Android di Sekolah Menengah Atas¹

Rohinah
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
E-mail: Rohinah80@yahoo.com

Abstract

*The rapid advancement of technology has penetrated in all aspects of human life. Man in her life now are making use of technology to facilitate their work, which creates a dependency so that technology becomes a primary thing. No doubt human daily activities is now inseparable from the role of technology. So also in the field of education that has memanfaatkan technology to facilitate the learning activities in order to achieve better results. One of the technologies used in mobile learning education is already included in the ICT-based learning. This research aims to produce teaching materials on Islamic Education (PAI) android-based upper secondary schools. This research is a type of development research.. The data collection method used were interviews, observation and documentation. Data analysis used is descriptive analysis. The results of research that has been developed in the form of application application that is packaged in a *apk directly from MIT App Inventor software. The application is in getting through Bluetooth or download at google play store with the name "PAI Chapter IX".*

Keywords: Subjects, Islamic education, Android

Abstrak

Pesatnya kemajuan teknologi sudah merambah di semua aspek kehidupan manusia. Manusia dalam kehidupannya sekarang banyak memanfaatkan teknologi untuk mempermudah pekerjaannya, hal tersebut menimbulkan ketergantungan sehingga teknologi menjadi suatu hal yang primer. Tidak dipungkiri aktivitas sehari-hari manusia kini tidak terlepas dari peran

¹Judul ini mengalami sedikit perubahan dari judul awal “Pengembangan Aplikasi Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Android di Sekolah Menengah Atas se-Provinsi Jawa Tengah dan Yogyakarta”. Perubahan ini atas dasar pertimbangan; pertama, aplikasi ini tidak hanya dibatasi oleh wilayah tertentu, jadi bisa diakses dan digunakan oleh siapa pun dan dimana pun. Kedua, penelitian ini baru sebatas pengembangan pada pembuatan aplikasinya saja, belum sampai pada uji coba aplikasi untuk dijadikan sebagai model, karena keterbatasan anggaran dan alokasi waktu yang tersedia. Sehingga sesungguhnya penelitian ini masih membutuhkan penelitian lanjutan yang bersifat pengembangan pada model di lembaga sekolah.

teknologi. Begitu juga dalam bidang pendidikan yang telah memanfaatkan teknologi untuk memperlancar kegiatan pembelajaran agar mencapai hasil yang lebih baik. Salah satu teknologi yang digunakan dalam pendidikan yaitu *mobile learning* yang sudah termasuk dalam pembelajaran berbasis ICT. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis android disekolah menengah atas. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, pengamatan dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif. Hasil penelitian yang telah dikembangkan berupa aplikasi aplikasi yang dikemas dalam bentuk *apk langsung dari *software* MIT App inventor. Aplikasi tersebut di dapatkan lewat *Bluetooth* atau download di google play store dengan nama "PAI BAB IX".

Kata kunci: Bahan Ajar, Pendidikan Agama Islam, Android

Pendahuluan

Perkembangan jaman yang diiringi dengan kemajuan teknologi kini sudah merambah ke berbagai aspek kehidupan manusia. Manusia dalam kehidupannya sekarang banyak memanfaatkan teknologi untuk mempermudah pekerjaannya. Begitu juga dalam bidang pendidikan yang telah memanfaatkan teknologi untuk memperlancar kegiatan pembelajaran agar mencapai hasil yang lebih baik (Cepi Riyana, 2010:14).

Untuk mencapai tujuan dari pendidikan diperlukan upaya lebih dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia yang masih tertinggal dari negara-negara lain. Sebagai ilustrasi dari segi pendidikan bangsa Indonesia saat ini masih terbelakang dalam lingkup Asia, bahkan dalam lingkup yang lebih kecil lagi di Asia Tenggara. Padahal pada tahun 1970-an, Malaysia misalnya masih mengimpor banyak guru dari Indonesia. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor menyebabkan kualitas pendidikan di Indonesia masih dikatakan rendah, antara lain sarana prasarana dan pendukung kegiatan pendidikan yang masih kurang, tenaga pengajar yang kurang berkompotensi, serta masih banyak lagi kendala yang berpengaruh disamping faktor yang paling utama yakni kesadaran terhadap arti penting pendidikan itu sendiri di mata masyarakat bangsa Indonesia (Azhar Arsyad, 2011:121).

Tanggung jawab lembaga pendidikan dalam memasuki era globalisasi baru yaitu harus menyiapkan peserta didiknya untuk menghadapi semua tantangan yang berubah sangat cepat dalam masyarakat kita. Sehingga lembaga pendidikan dituntut untuk mampu menghasilkan SDM-SDM unggul yang mampu bersaing dalam kompetisi global ini. Peningkatan kualitas dan kemampuan peserta didik dapat dilakukan dengan mudah salah satunya dengan memanfaatkan internet dan *Website* sebagai lahan untuk mengakses ilmu pengetahuan seluas-luasnya. Upaya ini dapat dilakukan dengan memulai membangun sebuah situs *Website* untuk masing-masing lembaga pendidikan (Cepi Riyana, 2010:114).

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang biasa disingkat dengan PAI, termasuk salah satu mata pelajaran yang dianggap kurang menarik di mata siswa. Selain karena tidak masuk dalam daftar mata pelajaran yang diujikan secara nasional, guru mata pelajaran PAI sendiri umumnya menyampaikan materi dengan metode ceramah. Hal yang lebih kompleks lagi sekarang adalah kesibukan masing-masing pendidik di luar lembaga pendidikan sehingga peserta didik kadang tidak memperoleh materi dari pendidik saat itu juga. Kadang hal ini membuat peserta didik tidak bisa berharap banyak kepada pendidik. Diharapkan dengan adanya aplikasi android ini pendidik sudah menyiapkan materi-materi yang hendak disampaikan dalam desain yang bagus, sehingga ketika pelajaran siswa tinggal mengaksesnya tanpa harus ditunggu oleh pendidik yang bersangkutan. Namun kiranya hal ini justru tidak menjadikan pendidik malas untuk masuk ke kelas.

Seiring laju perkembangan *Information and Communication Technology* (ICT), terutama hadirnya teknologi *smartphone* yang ternyata banyak diminati oleh kalangan pelajar khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini tentu bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan teknologi pembelajaran khususnya untuk Pendidikan Agama Islam. Hal tersebut juga sesuai dengan Yuniati yang menyatakan bahwa *smartphone* Android dapat digunakan sebagai alternatif media atau bahan ajar pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi tertentu (Lukita Yuniati, 2015:92). Sistem pengajaran berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan suara, gambar, dan video) dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Siswa dapat mempelajari materi tertentu secara mandiri dengan menggunakan komputer yang dilengkapi *software* yang berbasis multimedia. Kini telah banyak perangkat lunak yang tergolong sebagai *edutainment* yang merupakan perpaduan antara *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan) (Azhar Susanto, 2001:97).

Bila dibandingkan dengan pengajaran konvensional, maka dengan aplikasi *software android* belajar lebih cepat, dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Tanpa harus menunggu petunjuk dari pendidik, peserta didik akan tertantang untuk mencoba mempelajari aplikasi tersebut (Davis, Gordon, B, 2006:15). Dengan *software* ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan pembelajaran yang menyenangkan peserta didik tidak merasa terbebani dalam belajar dan mereka akan mencari tau hal-hal yang belum mereka pahami tentang materi Pendidikan Agama Islam dengan tinggal membuka aplikasi dan mempelajarinya setiap saat (Terry Anderson & Fathi Elloumi (Eds.), 2004:74). *Android* merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler 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 (Jogiyanto, H.M, 1995:55).

Berlandaskan pada permasalahan tersebut alangkah baiknya jika sumber belajar peserta didik kini dikemas dalam suatu desain *software android* yang menarik. Peserta didik cukup dengan mengakses *software android* yang berkaitan dengan materi maka materi pun akan segera diperoleh. Banyak manfaat positif yang diperoleh dari pengadaan pembelajaran berbasis *software android* ini diantaranya adalah peserta didik secara tidak langsung mempelajari teknologi khususnya internet sehingga dapat mengurangi gaktek untuk kalangan pelajar, pembelajaran bervariasi akan mengurangi kejenuhan peserta didik dalam menari ilmu, pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu dan lain sebagainya. Dari hal tersebutlah maka peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Aplikasi Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis *Android* di Sekolah Menengah Atas".

Metode

Desain riset dan pengembangan (R&D) digunakan untuk mengembangkan aplikasi Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam berbasis Android. Tahapan penyusunan bahan ajar dalam penelitian ini meliputi: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*, yang dikembangkan oleh Januszewski dan Molenda (2008).

Pembahasan

Hasil penelitian ini berupa produk pengembangan aplikasi bahan ajar *pendidikan agama islam* berbasis Android. Produk akhir dari pengembangan ini yaitu aplikasi yang dikemas dalam bentuk file .apk langsung dari *software MIT App inventor*. Aplikasi tersebut di dapatkan lewat *Bluetooth* atau download di google play store dengan nama "PAI BAB IX". Aplikasi dapat langsung di-*install* pada *smartphone* Android.

a. Prosedur pembuatan

Prosedur pembuatan bahan ajar PAI yang berbasis Android yang berbentuk aplikasi tidak terlepas oleh proses. Adapun prosesnya yaitu dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Identifikasi standart kompetensi dan kompetensi dasar.

Sebagai langkah awal yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam pengembangan bahan pembelajaran adalah mengenali standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa. Melalui identifikasi ini akhirnya guru mengetahui kaitan antara kompetensi mata pelajaran PAI dengan standar kompetensi tamatan (Mudlofir, H. Ali, 2011:143).

2. Analisis pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar

Analisis ini sering disebut analisis instruksional (Dick & Carey 1985), yaitu untuk memberikan gambaran kompetensi-kompetensi dasar (*sub ordinat-skill*). Wujud dari hasil analisis ini, adalah dihasilkannya seperangkat sub-sub kompetensi yang harus dikuasai secara bertahap oleh siswa dalam mencapai kompetensi dasar. Dengan

demikian, akan diketahui gambaran struktur beberapa kompetensi khusus mulai yang paling awal sampai yang paling akhir. Adapaun keuntungan gutu yang diperoleh apabila melakukan analisis ini adalah mengetahui gambaran luas sempitnya cakupan pesan terkait dengan penguasaan terhadap suatu kompetensi dasar. Hal ini sangat berguna untuk menentukan berapa lama waktu yang harus disediakan untuk mencapai suatu kompetensi dasar tersebut (Mudlofir, H. Ali, 2011:145).

3. Merumuskan hasil pembelajaran

Rumusan hasil pembelajaran mencerminkan berbagai kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa sebagai gambaran tercapainya suatu kompetensi dasar. Bentuk rumusan dari hasil pembelajaran dapat mengacu pada bentuk perumusan tujuan instruksional khusus. Rumusan tersebut tergambar performansi khusus yang di dalamnya tercermin berbagai indikator sebagai penanda tercapainya suatu hasil pembelajaran (Mudlofir, H. Ali, 2011:143). Pemilihan format bahan ajar berbasis android yang berbentuk aplikasi termasuk dalam *mobile learning*. Adapun kriterianya yaitu dapat digunakan kapanpun dan dimanapun, cakupannya luas, integrasi dengan sistem yang ada. *M-learning* pada dasarnya ada dalam versi *offline* dan *online*. Versi *offline* ini dapat dilakukan dan dimulai hanya dengan melakukan satu kali *install*, tidak terkoneksi *server* (*stand alone*). *M-learning* versi *online* dapat terkoneksi *server* (Deni, Darmawan. 2011:17).

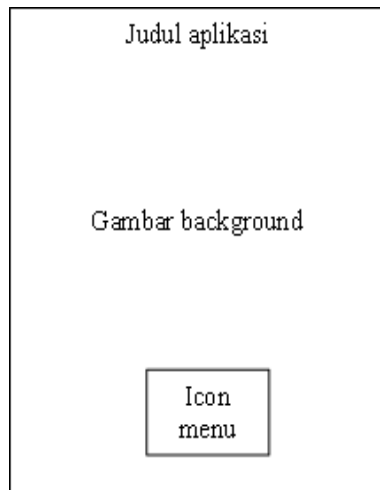
Bahan ajar yang akan dikembangkan berupa *m-learning* versi *offline*, namun didalamnya juga ada beberapa data yang harus terkoneksi internet, tapi sebagian besarnya berbasis *offline*.

4. Pengumpulan referensi.

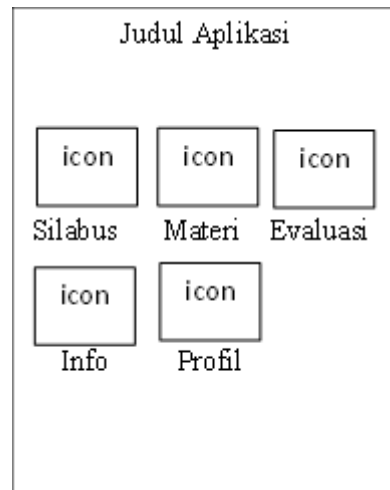
Pengumpulan referensi, dilakukan agar mendapat banyak sumber yang akurat. Sumber materi berasal dari buku, jurnal dan artikel yang spesifik untuk membahas mata pelajaran PAI.

5. Desain awal bahan ajar PAI berbasis Android.

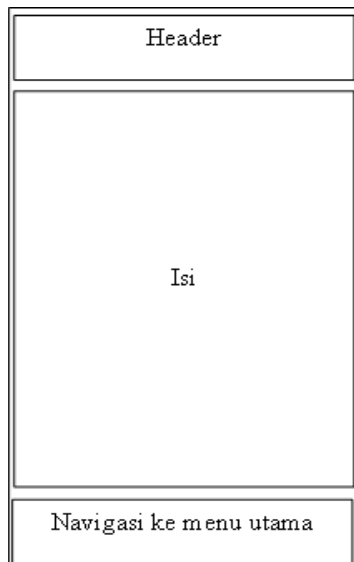
Bahan ajar yang digunakan yaitu *smartphone*. *Handphone* memiliki keterbatasan pada ukuran layar yang digunakan, untuk mensiasati kekurangan tersebut tampilan pada media *mobile learning* didesain sedemikian rupa untuk memanfaatkan space layar secara efisien (Rizki Agung Sambodo, Skripsi:74). Adapun rancangan tampilan bahan ajar PAI berbasis Android disajikan sebagai berikut :



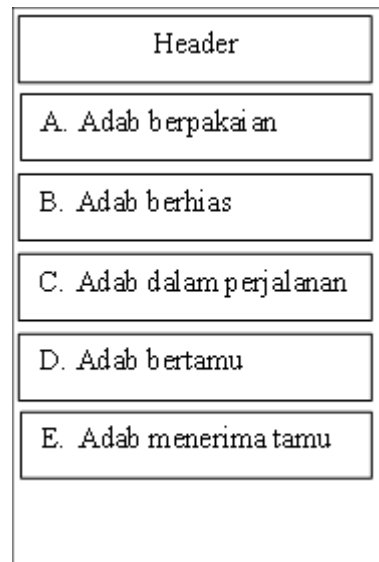
Gambar 1. Rancangan tampilan halaman utama



Gambar 2. Rancangan tampilan menu utama



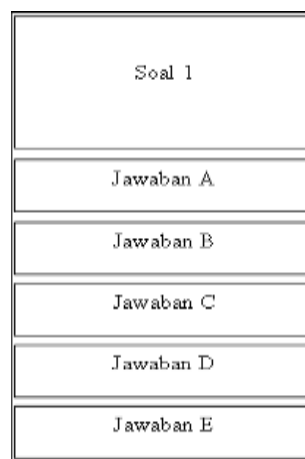
Gambar 3. Rancangan tampilan menu silabus



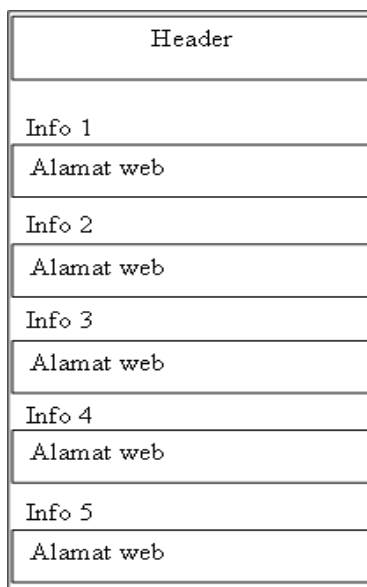
Gambar 4. Rancangan tampilan menu materi



Gambar 5. Rancangan tampilan menu sub materi



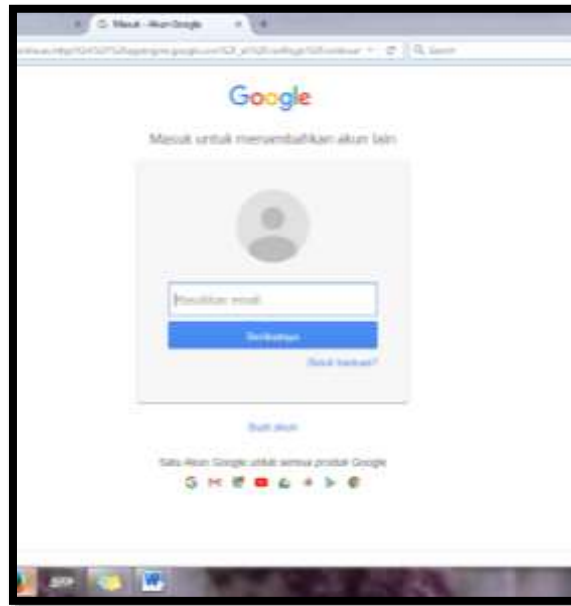
Gambar 6. Rancangan tampilan menu evaluasi



Gambar 7. Rancangan tampilan menu info

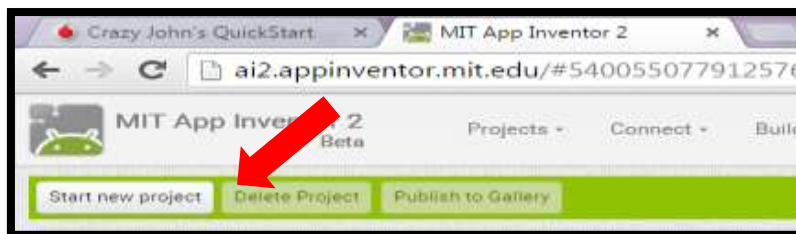
6. Software

Software, yang akan digunakan dalam pembuatan bahan ajar berbasis Android yaitu MIT App inventor. Software Aplikasi MIT App Inventor terdiri dari designer dan blocks. Sebelum menggunakan aplikasi ini harus login dahulu dengan menggunakan gmail pengembang aplikasi yang sudah dimiliki seperti Gambar 8.

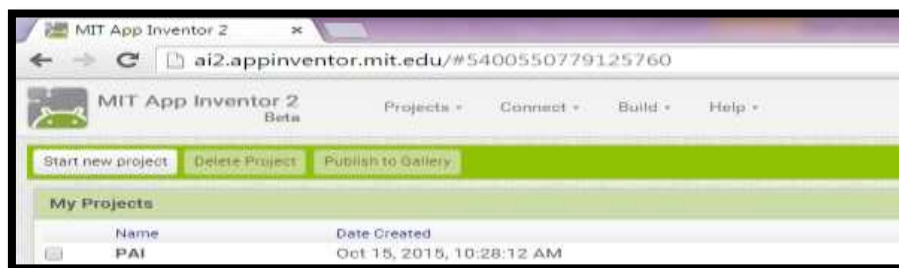


Gambar 8. Login gmail sebelum masuk ke MIT App Inventor

Setelah login ke *software* tersebut akan muncul layar pembuka pada MIT App Inventor yang disajikan pada Gambar 9. Untuk memulai pembuatan aplikasi dengan cara mengklik star new projects seperti gambar 9 dan memberi nama aplikasi yang akan dibuat, adapun nama aplikasinya yaitu PAI seperti yang disajikan pada gambar 10.



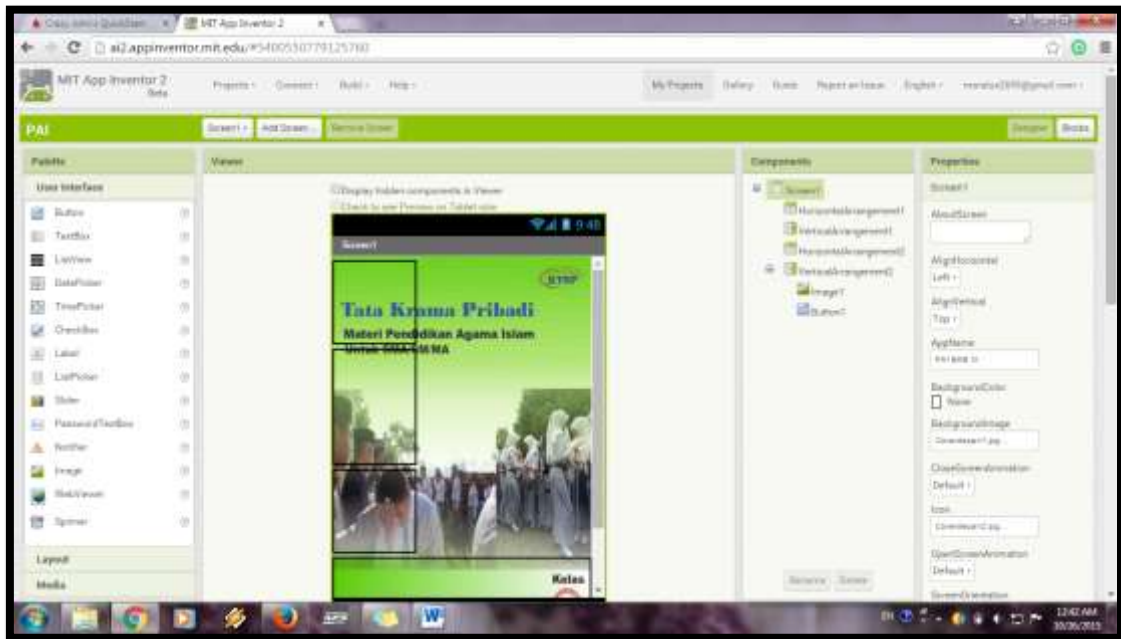
Gambar 9. Layar pembuka *software* MIT App Inventor



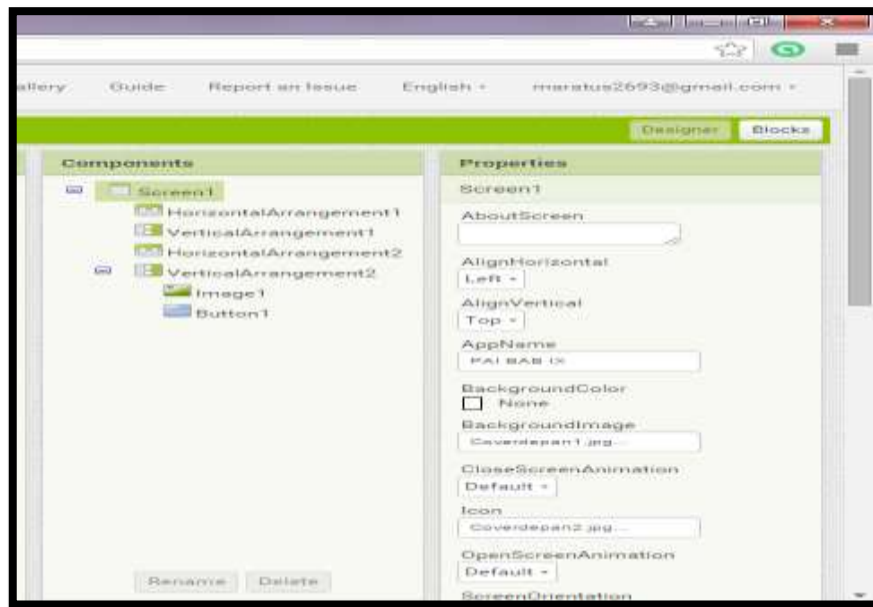
Gambar 10. Pemberian nama aplikasi

Setelah pemberian nama aplikasi akan muncul layar utama MIT app Inventor yang disajikan pada Gambar 11. Setelah itu pengembang memulai untuk mendesigner

aplikasi. Designer dapat disebut juga *layout* halaman aplikasi. Contoh layout akan disajikan pada Gambar 12.

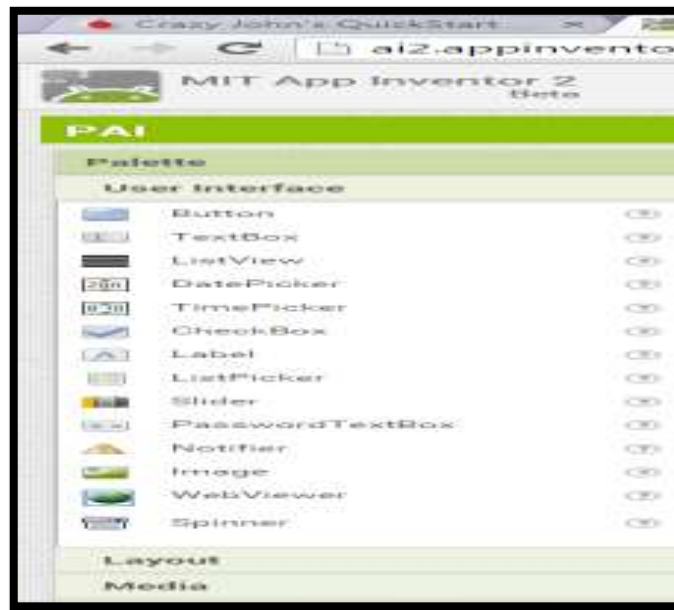


Gambar 11. Layar pembuka aplikasi MIT App Inventor



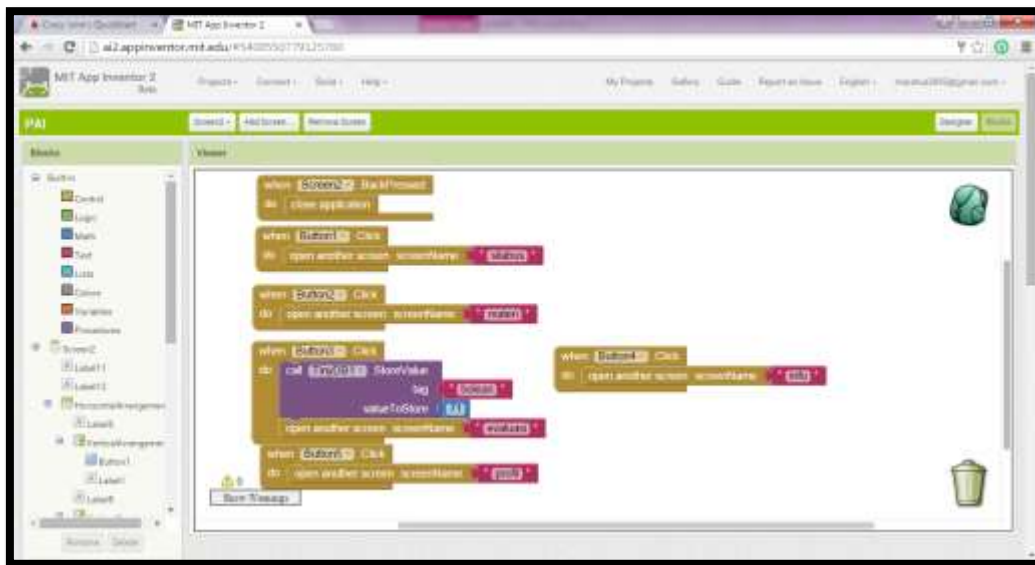
Gambar 12. Tampilan *layout* halaman aplikasi

Langkah selanjutnya yaitu memasukkan teks, gambar, layout, button dan sejenisnya yang terdapat di *user interface* pada MIT App Inventor akan disajikan pada gambar 13.



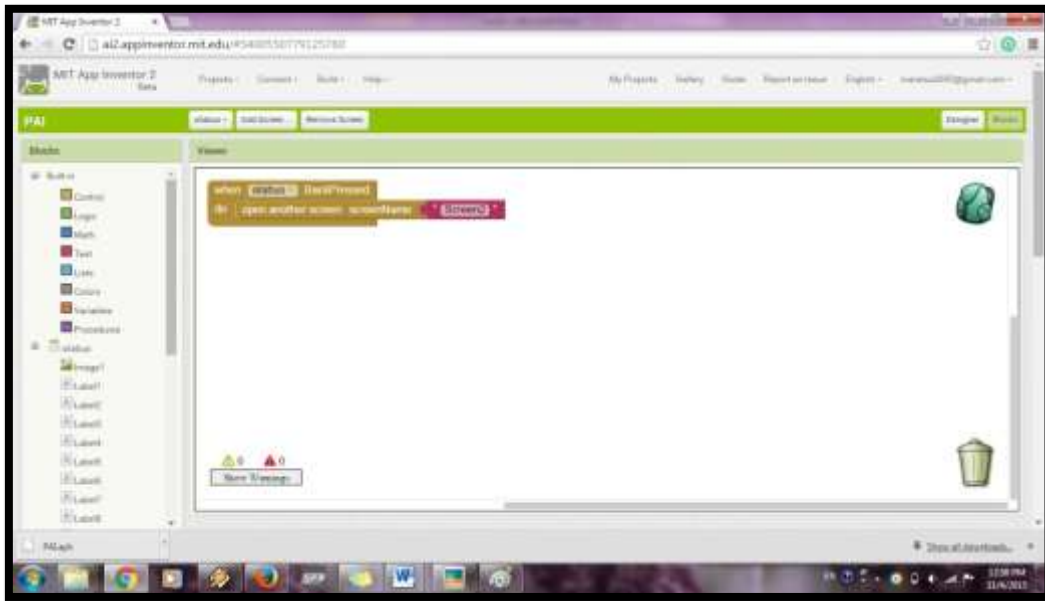
Gambar 13. Tampilan *user interface* pada MIT App Inventor

Setelah selesai *layout* halaman aplikasi langkah selanjutnya yaitu *menge-blocks*. *Blocks* pada *software* MIT App Inventor dapat disebut juga koding java namun lebih sederhana. Contoh hasil *menge-blocks* akan disajikan pada Gambar 14.

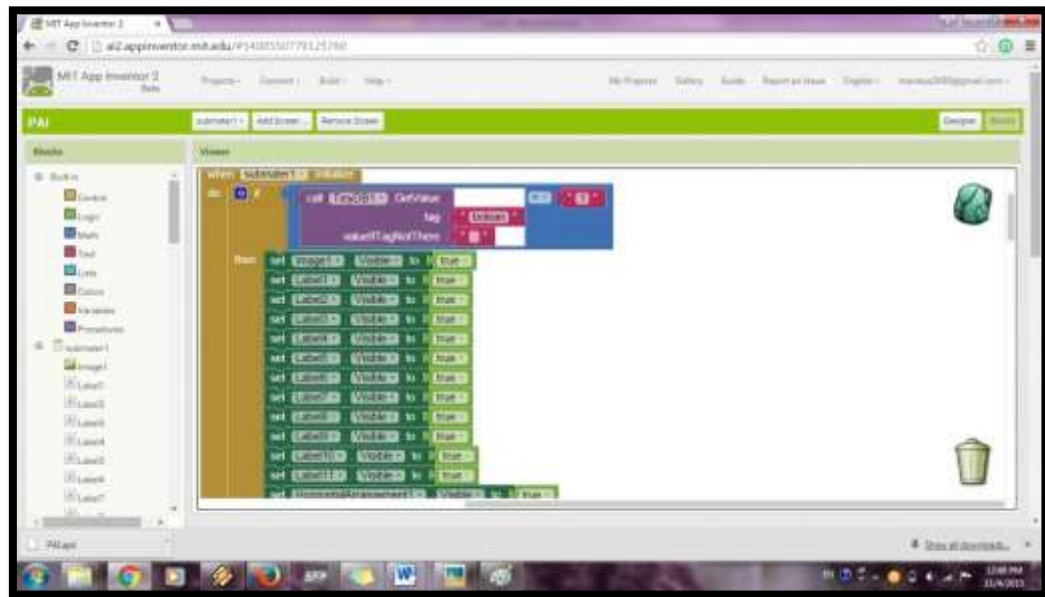


Gambar 14. Contoh *menge-blocks*

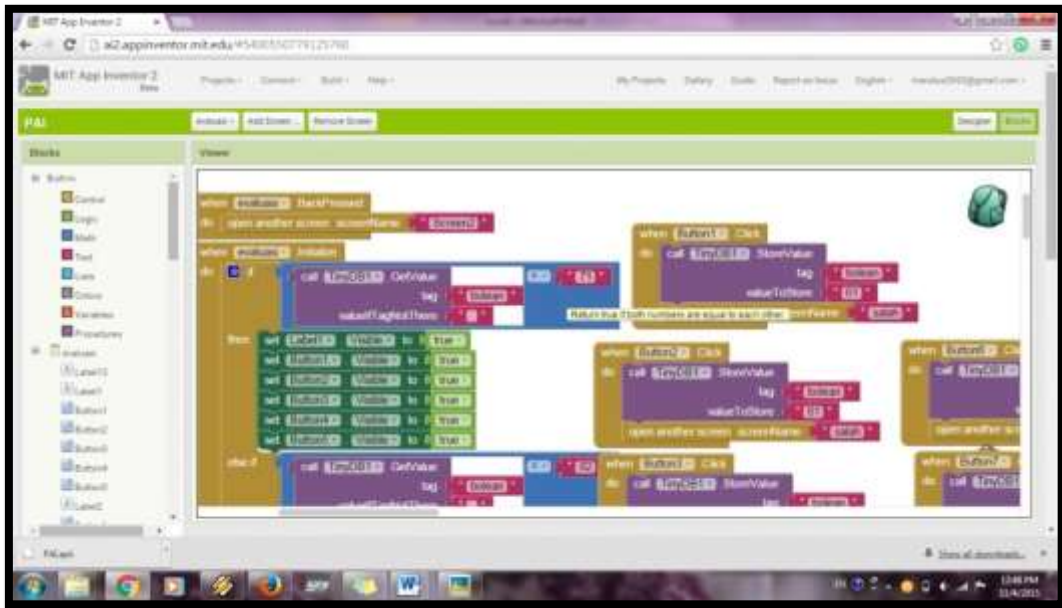
Adapun hasil block dari aplikasi secara keseluruhan akan disajikan pada Gambar 15-18.



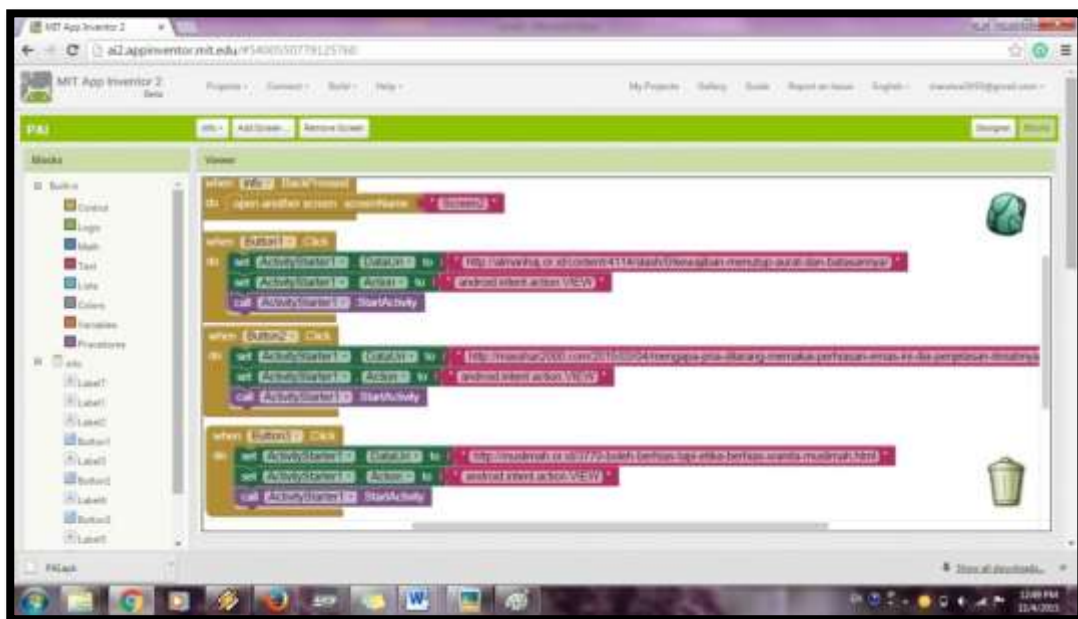
Gambar 15. Block pada menu silabus



Gambar 16. Block pada menu materi

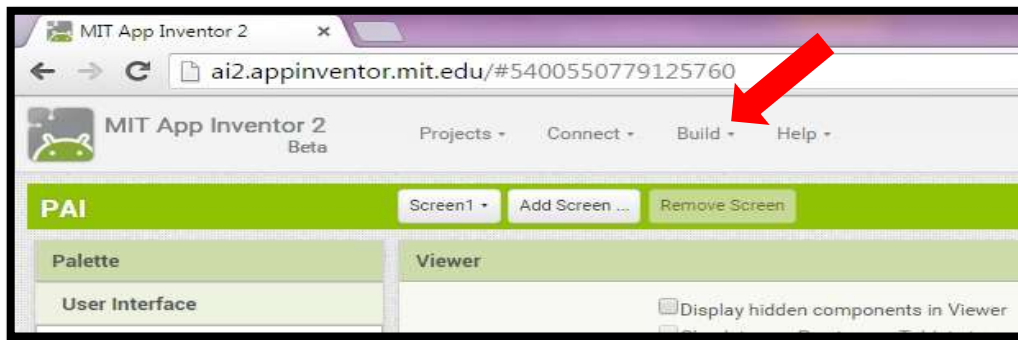


Gambar 17. Block pada menu evaluasi

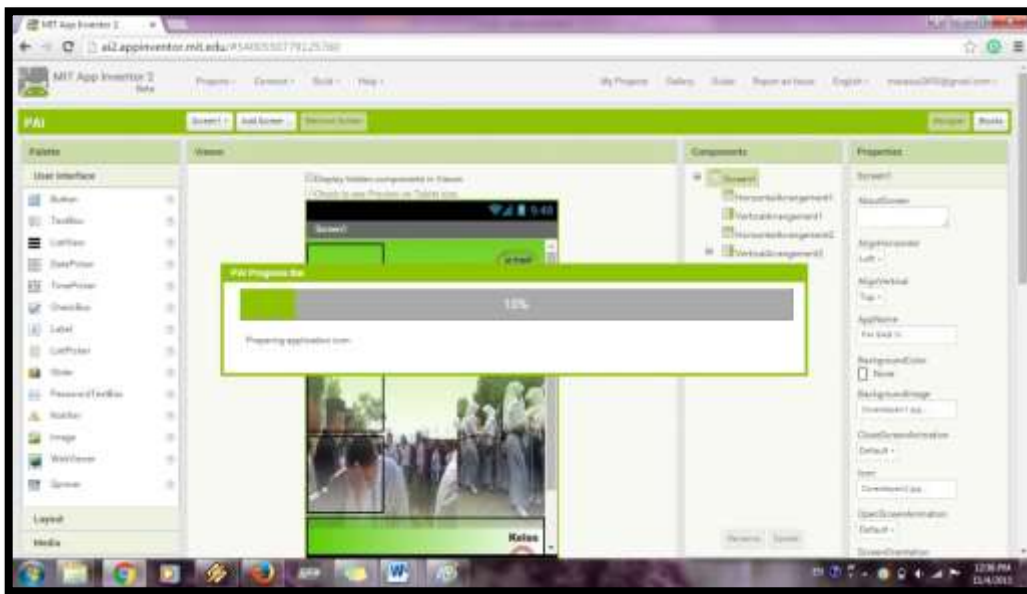


Gambar 18. Block pada menu evaluasi

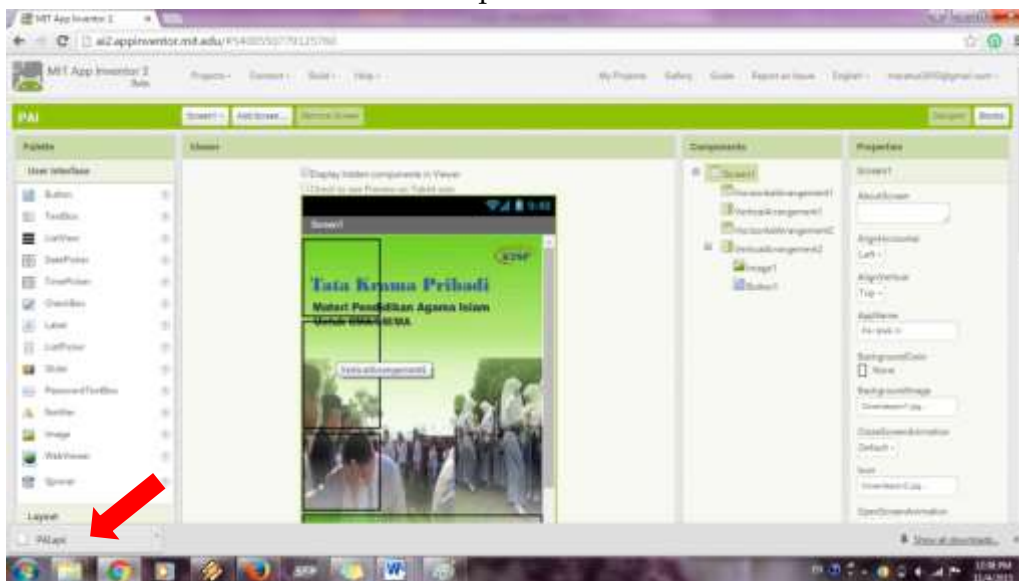
Setelah selesai *men-designer* dan *menge-blocks* langkah selanjutnya yaitu *mem-build* dalam bentuk *.apk* yang langsung dapat *di-install* pada *smartphone* Android. Adapaun tombol *build* disajikan pada Gambar 19. Cara *mem-build* akan disajikan pada Gambar 20 ditunggu sampai 100%. Setelah itu muncul file download yang berupa **apk* disajikan pada Gambar 21.



Gambar 19. Tampilan letaknya tombol *build*



Gambar 19. Tampilan ketika mem-*build*



Gambar 21. Tampilan download file download yang berupa **apk*

Setelah file sudah terdownload aplikasi langsung bisa dipindah ke *smartphone* untuk di-*install* dan siap untuk digunakan sebagai bahan ajar PAI.

b. Kelebihan dan kekurangan aplikasi

Bahan ajar berbasis Android yang berupa aplikasi ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihannya yaitu

1. Bersifat portable, yakni dapat digunakan dimanapun dan kapanpun berada.
2. Tampilan sederhana, ringan, efisien, dan menggunakan teknologi sedang berkembang pesat.
3. Dapat dijalankan di mode offline maupun online
4. Mudah diinstal pada *smartphone*
5. Dapat didownload lewat google play store pada *smartphone* Android.
6. Berisi informasi yang *update*.

Adapun kelemahan produk *mobile learnig* berbasis Android yaitu:

1. Keterbatasan jenis *smartphone* yang digunakan, terbatas pada *smartphone* yang berbasis Android
2. Pengembang tidak dapat meng-*upgrade* materi pada media secara otomatis.

c. Pemanfaatan bahan ajar PAI berbasis Android

Adapun kemanfaatan yang dapat diambil dari bahan ajar PAI berbasis Android yaitu sebagai berikut

1. Siswa
 - a) Memberikan sumber belajar alternatif yang dapat dimanfaatkan dimanapun kapanpun berada
 - b) Memberikan kemudahan dalam memahami pelajaran PAI
 - c) Memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki dalam pembelajaran biologi
2. Guru
 - a) Mendorong guru untuk menciptakan bahan ajar yang kreatif dan inovatif.
 - b) Memudahkan guru menggunakan bahan ajar yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun berada.
 - c) Memiliki waktu pembelajaran yang relatif banyak, karena tidak harus tatap muka
3. Sekolah
 - a) Hasil pengembangan bahan ajar PAI berbasis Android diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.
 - b) Memanfaatkan perkembangan teknologi yang tersedia untuk proses pembelajaran yang efektif
 - c) Menyediakan bahan ajar yang lebih praktis dari pada Personal Computer (PC).

Kesimpulan

Penelitian ini merupakan bentuk inovasi pembelajaran dari yang bersifat konvensional sebagaimana selama ini terjadi dalam proses pembelajaran, terlebih lagi dalam pembelajaran agama Islam (PAI) yang cenderung masih bersifat satu arah dan berbasis pada guru sebagai informan utama. Oleh karena itu, seiring dengan

perkembangan zaman yang saat ini lebih mengarah pada perubahan dunia yang bergerak menuju pemberdayaan teknologi informasi (IT), maka metodologi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pun harus mengarah pada perubahan tersebut. Oleh karena itu, menjadi sebuah keniscayaan saat ini bahan ajar materi Pendidikan Agama Islam bukan lagi hanya terbatas pada satu sumber saja, yakni guru semata. Bahan ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) yang berbasis android sesungguhnya saat ini menjadi solusi yang cukup menarik dan perlu menjadi terobosan baru bagi pembelajaran siswa terutama di kalangan pelajar tingkat menengah atas. Hal ini sangat dimungkinkan karena masa-masa perkembangan anak usia siswa sekolah menengah atas sudah sangat akrab dengan dunia teknologi informasi yang berbasis android. Bahan ajar tersebut berupa aplikasi dengan menggunakan *software* MIT App Inventor. Aplikasi tersebut dapat di download langsung di google play store. Sehingga pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak lagi monoton dan membosankan, karena siswa juga diajak terlibat dalam dunia pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Daftar Pustaka

- Abdul Majid. *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya. 2012.
- Abdul Majid. Makalah tidak diterbitkan. *Mobile Learning*. Bandung: UPI. 2012.
- Abdul Kadir dan Terra Ch. Triwahyuni. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi offset. 2005.
- Ali Mudlofir. *Apliasi Pengemabangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan Bahan Ajar Dalam Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali,2011.
- Asep Herman. *Mengenal E-Learning*. <http://www.ipi.or.id/elearn.pdf>. Diakses pada 5 November 2015.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.2011.
- Azhar Susanto. *Pengantar Aplikasi Komputer Teori dan Praktika* Edisi Pertama. Bandung: Lingga Jaya. 2001.
- Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT. Imtima. 2010.
- Deni, Darmawan. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya PT Remaja offset. 2011.
- Davis, Gordon, B. *Sistem Informasi Manajemen: Struktur dan Pengembangannya*, Terjemahan, Edisi Pertama. Jakarta: LPPM dan PT. Pustaka Binamindo. 2006.
- Gagne dalam Dimitri dan Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2002.

- Jogiyanto, H.M. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset. 1995.
- Lukita Yuniati, *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Efek Doppler Sebagai Alat Bantu Dalam Pembelajaran Fisika Yang Menyenangkan JP2F Volume 2 nomor 2*. Diakses 2 september 2015.
- Mohamed Osman El-hussein & M. Johannes C.Cronje. *Defining Mobile Learning In The Higher Education Landscape*.
http://www.ifets.info/journals/13_3/ets_13_3 Diakses pada 13 maret 2015.
- Muhaimin. *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya. 2002.
- Mudlofir, H. Ali. *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan Bahan Ajar Dalam Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Pers. 2011.
- Nazruddin Safaat N. *Android Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika. 2014.
- Nugraha. Skripsi “ *Pengembangan Dan Implementasi Mobilelearning Berbasis J2me Untuk Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (Studi Eksperimen Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Tasikmalaya*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. 2011.
- Prariyadi. Skripsi “ *Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Fisika Berbasis Android Berbasis Smartphone Android Pada Pokok Bahasan Keteraturan Grak Planet Sebagai Sarana Untuk Memfasilitasi Kemampuan Peserta Didik Kelas XI SMA*”. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga. 2014.
- Rizki Agung Sambodo. Skripsi “ *Pengembangan Mobile Learning (m-learning) Berbasis Android Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA*”. Yogyakarta: UIN sunan kalijaga. 2014.
- Terry Anderson & Fathi Elloumi (Eds.). *Theory and Practice of Online Learning*. Canada: Athabasca University. 2004.
- Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2008.
- Zakiah Daradjat, dkk. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi aksara. 2008.
- Zainal Arifin & Adhi Setiyawan. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative. 2012.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini merupakan hasil penelitian yang didanai oleh Puslit LPPM UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2015. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Puslit LPPM UIN Sunan Kalijaga atas pendanaanya, sehingga penelitian dapat dilaksanakan dan hasilnya dapat dipublikasikan dalam jurnal ilmiah.