

Aplikasi Mobile Learning Tarbiyah Islamiyah Untuk Remaja Masjid Studi Kasus Lembaga Dakwah Kampus (LDK) Syaamil Berbasis Android

Elisa Hasnah¹, Djamaludin², Mohammad Ridwan³

^{1,2,3,4} Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Syekh Yusuf, Tangerang 15118

* elisahasnah8@gmail.com¹, djamaludin@unis.ac.id², mridwan@unis.ac.id³

Abstrak

Dinamika teknologi saat ini telah mencapai akselerasi yang luar biasa, berbagai macam pembelajaran yang konvensional sudah mulai terganti dengan teknologi yang baru. Pada pembinaan pembelajaran agama islam atau biasa disebut dengan tarbiyah Islamiyah di Lembaga Dakwah Kampus (LDK) Syaamil UNIS Tangerang, masih menggunakan cara manual dimana kurangnya pemberian materi yang dilakukan oleh pihak guru (mentor) dikarenakan keterbatasan waktu serta belum adanya media yang berbasis digital untuk dapat membantu proses belajar mengajar yang lebih optimal dan efisien waktu juga sebagai media cadangan dalam proses setor hapalan surah yang biasa dilakukan oleh peserta didik pada guru (mentor) pada saat tidak mengikuti proses pembelajarannya. Hal ini kerap kali menjadi pemicu yang mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan baik dalam memahami materi hingga waktu yang terbatas. Dengan adanya masalah ini maka dibuatlah suatu aplikasi mobile learning tarbiyah Islamiyah untuk remaja masjid, yang menyediakan beberapa tools yang dapat membantu dalam proses pembinaan pembelajarannya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RAD). Aplikasi ini memfasilitasi user agar dapat bisa melakukan setor hapalan surat dengan memanfaatkan media record atau biasa dibidang rekaman suara tujuannya agar peserta didik (menti) tetap menjalankan kewajibannya dalam menghapalan surah al-qur'an. Aplikasi ini dapat mempermudah dan lebih mengefisiensi waktu dalam kegiatan pembinaan pembelajaran agama islam walau jarak tak mendukung untuk mengikuti pembelajaran secara offline hingga dapat menyesuaikan dengan waktu luang penggunanya.

Kata kunci: Mobile Learning, Research and Development (RAD), Tarbiyah Islamiyah, Remaja Masjid, Android

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi saat ini memiliki peran yang sangat penting dalam semua bidang. Pesatnya perkembangan teknologi berpengaruh juga pada bidang pendidikan. Perkembangan pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan yang cepat, seperti banyaknya metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang memanfaatkan berbagai media teknologi.

Dalam proses berpikir manusia, Allah hadirkan suatu ilmu pengetahuan yang baru dan menambahkan hasanah pada manusia. Kemajuan peradaban khususnya pada bidang pendidikan harus ikut serta dalam mengikuti perkembangan teknologi sebagai dampak positif perkembangan manusia, hal ini menjadi salah satu dasar untuk selalu mengembangkan teknologi demi kemajuan peradaban. Kini teknologi yang terus

berkembang seiring dengan pengetahuan manusia mampu menghantar pada gerbang waktu hingga sampai ke era digital.

Penelitian yang relevan sebelumnya terhadap *mobile learning* diantaranya: dikutip dari (Heri, 2020) “Implementasi Mobile Learning Berbasis Android untuk Pembelajaran Teknik Pengambilan Gambar Bergerak Pada Jurusan Multimedia”, memberikan solusi melalui karya penelitian dan membuat aplikasi yang bisa diakses melalui smartphone atau seluler berbasis Android. Karena smartphone sendiri memiliki kamera yang bisa digunakan dalam pembelajaran Teknik Pengambilan Gambar Bergerak tanpa harus memiliki kamera khusus. Dengan implementasi *mobile learning* berbasis Android ini mudah-mudahan mampu memberikan solusi terhadap kegiatan pembelajaran di lingkungan SMKN 2 Pandeglang khususnya di jurusan Multimedia. Ada penelitian sebelumnya dari (Muhtiyar, 2020) “Pembelajaran Daring Menggunakan Telepon Pintar Dengan Metode Extreme Programing Pada Mata Pelajaran Tauhid Di Masjid Nurul Hikmah”, Aplikasi ini berisi materi pembelajaran dan latihan soal atau ujian yang di upload oleh guru, sehingga guru dapat melihat pemahaman siswa sudah sampai sejauh mana tentang materi yang diberikan. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk belajar dan meningkatkan pengetahuan serta kemampuan siswa dalam pembelajaran tauhid.

Lembaga Dakwah Kampus (LDK) Syaamil mengambil tempat pada Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang (UNIS) adalah lembaga dakwah kampus atau sebuah organisasi kemahasiswaan kampus yang bergerak dengan islam sebagai dasarnya dan biasanya terdapat tiap-tiap perguruan tinggi di Indonesia seperti yang ditulis oleh (LDK STIA Tabalog, 2015) dihalaman websitenya mengenai suatu pengertian dari Lembaga Dakwah Kampus (LDK) itu sendiri yang memiliki arti yang sama. Serta menurut (“Lembaga Dakwah Kampus,” 2017) yang dilansirkan dalam halaman websitenya bahwa “sumber rekrutmen general islam yang intelektual, mandiri dan secara tidak langsung mendukung suksesnya perkembangan islam, pengetahuan dan teknologinya”.

Lembaga Dakwah Kampus (LDK) Syaamil sendiri memiliki kegiatan rutin yaitu salah satunya mentoring agama islam yang merupakan pendidikan informal yang memiliki peran penting untuk memperkenalkan prinsip-prinsip islam, baik aqidah, syariah, maupun akhlak serta pembentuk karakter atau kepribadian yang islami. Berdasarkan wawancara dari berbagai pihak baik pengurus inti, guru (mentor), serta peserta didik terdapat beberapa kendala di dalam pelaksanaan dan pembelajaran.

Dikatakan bahwa, pembinaan dalam pembelajaran mentoring agama islam ini masih menggunakan cara pembelajaran yang biasa atau manual, peserta didik menyimpan penyampaian materi yang diberikan oleh mentor dan mencatatnya dibuku pribadi, lalu peserta didik satu persatu melakukan setor hapalan kepada mentornya. Kegiatan ini biasa dilakukan sepekan sekali, sangat disayangkan jika peserta didik absen untuk tidak mengikuti karena progress hapalan surah tidak bertambah dan tidak didapatnya materi. Sisi lain, kurangnya pemberian materi yang dilakukan oleh pihak guru(mentor) dikarenakan keterbatasan waktu, serta belum tersedianya media digital sebagai wadah yang dapat di akses dengan mudah untuk kegiatan pembinaan pengajaran islam. Hal ini

kerap kali menjadi pemicu yang mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan baik dalam memahami materi hingga waktu yang terbatas.

Seperti pada hal nya saat pandemik Covid-19 yang memaksa kebijakan untuk social distancing atau dikenal dengan psycal distancing sebagai bentuk sarana dalam meminimalisir penyebaran virus covid19, sehingga Kementrian Pendidikan dan Budaya (Kemdikbud) memberikan kebijakan untuk belajar dirumah dengan memanfaatkan teknologi informasi.

Dengan adanya mobile learning ini dapat membantu proses belajar mengajar lebih optimal dan efisien waktu serta sebagai sarana lain untuk akses belajar dirumah dengan pemanfaatan teknologi informasi. Memudahkan para guru dan peserta didik di Lembaga Dakwah Kampus (LDK) Syaamil UNIS Tangerang dalam mendistribusikan materi serta pengaksesan materi pada peserta didik yang bisa dilakukan secara mobile dengan penyesuaian waktu luang mereka. Mobile learning ini dapat dijadikan sebagai media akses pembelajaran yang informal, tetapi bisa melakukan kegiatan belajar mengajar secara online seperti hal nya setor hapalan al-qur'an serta beberapa fitur lain yang ada di aplikasi sebagai fasilitas digital untuk guru dan peserta didik. Mobile learning adalah sebuah inovasi dari perkembangan teknologi terkini.

Berdasarkan permasalahan yang di hadapi, Lembaga Dakwah Kampus (LDK) Syaamil sendiri membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran berbasis mobile. Dimana pemberian materi, hingga stor hapalan dapat diakses kapanpun dan dimanapun dan pemberian materi dapat dilakukan secara efektif dengan menggunakan smartphone sehingga akan memaksimalkan pemberian materi yang dibutuhkan.

B. Metode

Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data informasi untuk proses pengembangan studi kasus, maka dilakukan dengan beberapa cara:

1. Observasi

Metode ini dilakukan langsung di LDK Syaamil UNIS Tangerang guna mendapatkan data informasi mengenai pembinaan pembelajaran tarbiyah Islamiyah pada mahasiswa Universitas Islam Syek Yusuf yang nantinya akan dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi seperti yang terdapat pada jurnal (Yusuf, Ridwan, & Darmosunarno, 2018).

2. Library Research

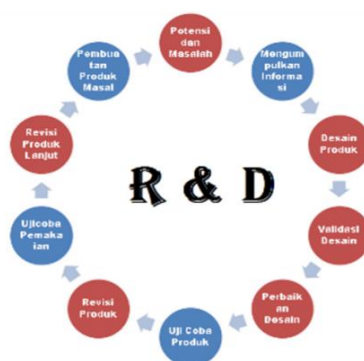
Pengumpulan data informasi diperoleh dari buku, jurnal, sehingga data-data yang terkumpul dapat digunakan penulis untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

Metode Analisa

Dalam menganalisa suatu sistem yang kompleks dan sesuai dengan kebutuhan penggunanya maka penulis menggunakan metode kualitatif yang menggunakan wawancara dan observasi sebagai instrument pengumpulan datanya. Kemudian data di manage berdasarkan tema, proses dalam pengklarifikasian teks yang sesuai dengan tema disebut dengan analisis tematik. Sementara koding sendiri adalah pengidentifikasian tema dari hasil transkrip yang sudah dibaca yang kemudian diberi label untuk suatu kemudahan analisis. (Sosiologis.com, 2018)

Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development). Menurut Borg and Gall (1983:722) “education research and development is process used to develop and validate education product. Produk dari pendidikan sendiri tidak hanya berupa materi, buku pelajaran, video pembelajaran, namun proses dan cara-cara pembelajaran yang telah ada.



Gambar 1. Research and Development

Menurut Sugiyono (2011:409) “model dari reseach and development dapat di implementasikan melalui sepuluh langkah, yaitu :

a. Potensi dan Masalah

Dalam bagian potensi dan masalah dapat ditunjukkan dengan sebuah data empirik yang bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih up to date.

b. Pengumpulan Data

Kumpulan data informasi yang digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dalam mengatasi masalahnya. Metode yang dapat digunakan untuk sebuah penelitian tergantung pada permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti.

c. Desain Produk

Research and development sendiri menghasilkan berbagai macam produk.

d. Validasi Design

Proses ini merupakan suatu kegiatan dimana untuk menilai rancangan produk oleh

tenaga ahlinya untuk menilai produk baru sehingga bisa ditemukannya kelemahan serta kekuatan melalui forum diskusi yang dipresentasikan oleh peneliti dari proses penelitian sama ditemukannya design hingga memberitahu keunggulan yang ada pada produk baru yang sedang dirancang. Validasi yang dimasukkan pada bagian ini masih bersifat penilaian berdasarkan penelitian rasional belum merupakan fakta dari lapangan.

e. Revisi Design

Setelah melewati validasi melalui diskusi dengan para pakar dan para ahli lainnya untuk mengetahui kelemahannya. Sehingga dapat mengurangi kelemahan tersebut dengan cara memperbaiki design.

f. Uji Coba Produk

Uji coba produk dapat dilakukan melalui eksperimen yang membandingkan efektivitas dan efisiensi suatu keadaan sebelumnya hingga sesudahnya (before-after) ataupun bisa dengan membandingkan dengan kelompok yang tetap menggunakan sistem lama atau bisa dikatakan kelompok dalam hal ini ialah kelompok eksperimen atau kelompok control.

g. Revisi Produk

Pengujian produk pada suatu sampel yang terbatas menunjukkan bahwa kinerja tindakan baru lebih baik dari tindakan lama. Namun perlu adanya pengecekan kembali untuk memastikan ada tidaknya kelemahan atau perbaikan, setelah itu dapat diproduksi secara massal ataupun bisa digunakan pada lembaga pendidikan yang lebih luas.

h. Uji Coba Pemakaian

Setelah melakukan pengujian pada produk yang berhasil serta adanya revisi yang tidak terlalu penting. Maka selanjutnya, produk ataupun metode baru dapat diterapkan dalam ruang lingkup yang luas namun dalam pengoperasiannya tetap harus dinilai kekurangan ataupun hambatannya guna untuk perbaikan lebih lanjut.

i. Revisi Produk

Bagian ini dilakukan jika pemakai dalam ruang lingkup yang terlalu luas dan tentu terdapat kekurangan dan kelemahannya. Dalam pengujian ini, langkah baiknya jika pembuat produk selalu mengevaluasi kinerja produk hingga dapat digunakan untuk menyempurnakannya.

j. Produk Masal

Produk massal dapat dilakukan apabila produk yang sudah melewati uji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi massal" (Sora, 2018).

Aplikasi

Aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan suatu perintah tertentu dari pengguna aplikasi tersebut yang memiliki tujuan agar mendapatkan hasil yang akurat dan tentu sesuai dengan tujuannya. (Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya, 2014).

Dalam pengembangannya, aplikasi di kategorikan menjadi tiga kelompok:

1. Aplikasi Desktop
Aplikasi desktop adalah aplikasi yang hanya dijalankan pada perangkat PC computer ataupun laptop.
2. Aplikasi Web
Aplikasi web adalah aplikasi yang dijalankan menggunakan computer dan koneksi internet.
3. Aplikasi Mobile
Aplikasi mobile adalah aplikasi yang dijalankan pada perangkat mobile manapun.

Unified Modeling Language (UML)

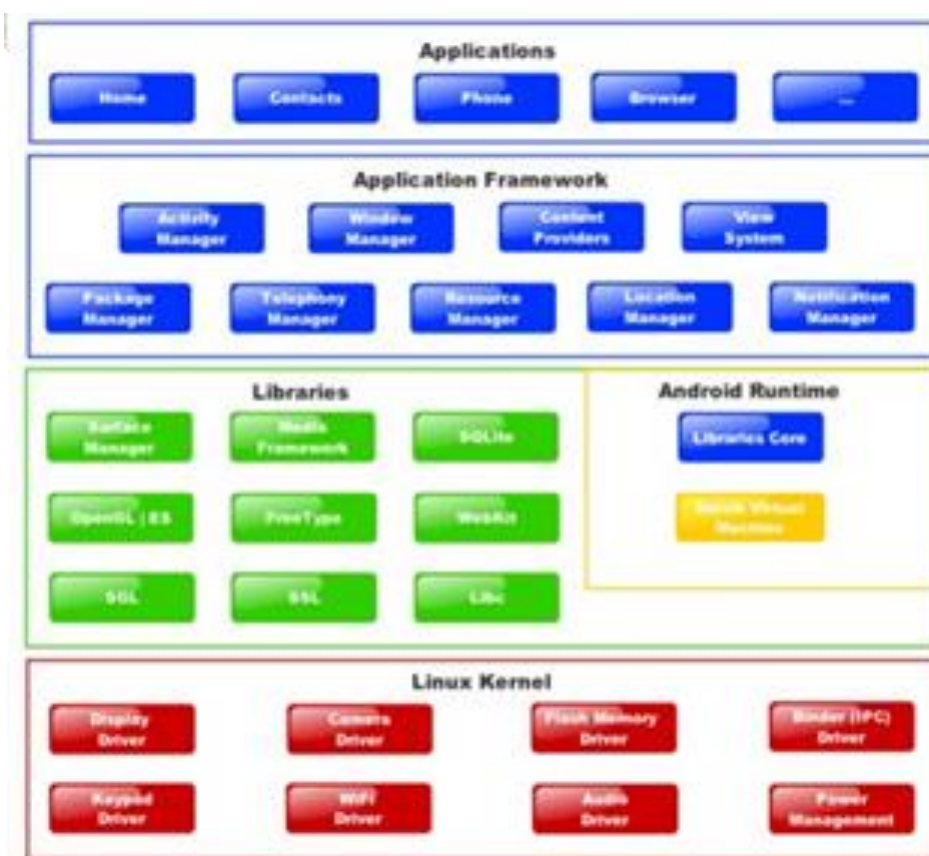
Unified Modeling Language (UML) adalah sekumpulan diagram yang digunakan untuk melakukan abstraksi terhadap sebuah sistem atau perangkat lunak berbasis object serta untuk mempermudah pengembangan aplikasi berkelanjutan. UML sendiri dapat dikatakan sebagai Bahasa pemodelan di bidang rekayasa perangkat lunak yang menyediakan cara standar untuk memvisualisasikan desain sebuah sistem. Elemen-elemen grafis dalam UML ini digabungkan dalam bentuk diagram, tujuannya adalah untuk menyajikan beragam sudut pandang dari sebuah sistem yang berdasarkan masing-masing fungsi diagramnya. (“Pengertian UML,” n.d.)

Tarbiyah

Tarbiyah berasal dari Bahasa Arab yang memiliki arti pendidikan, namun secara istilahnya tarbiyah merupakan cara menyampaikan sesuatu untuk mencapai suatu kesempurnaan, dapat dilakukan secara bertahap, berkesinambungan serta dijadikan sebuah tujuan terpenting dalam kehidupan manusia untuk kemaslahatan umat dengan asas mencapai keridhoan Allah subhanaallah wa ta’ala, seperti tersirat dalam firmanNya: “Tidak wajar bagi seorang manusia yang Allah berikan kepadanya Al kitab, hikmah dan kenabian, lalu ia berkata kepada manusia, hendaklah kamu menjadi penyembahku, bukan penyembah Allah. Akan tetapi(dia berkata), hendaklah kamu menjadi orang-orang rabbani, karena kamu selalu mengajarkan Al kitabdan disebabkan kamu tetap mempelajarinya (Qs. Al Imran:79)” (Wikipedia).

Android Arsitektur

Android menyediakan arsitektur development yang kaya. Ada beberapa yang tersedia dalam sistem yang digunakan untuk aplikasi. Diagram dibawah ini menampilkan komponen utama yang terdapat pada sistem tumpukkan di Android sistem operasi dan arsitektur developmentnya(“Tentang Android,” n.d.).



Gambar 2. Arsitektur Android

C. Hasil dan Pembahasan

Analisa sistem berjalan

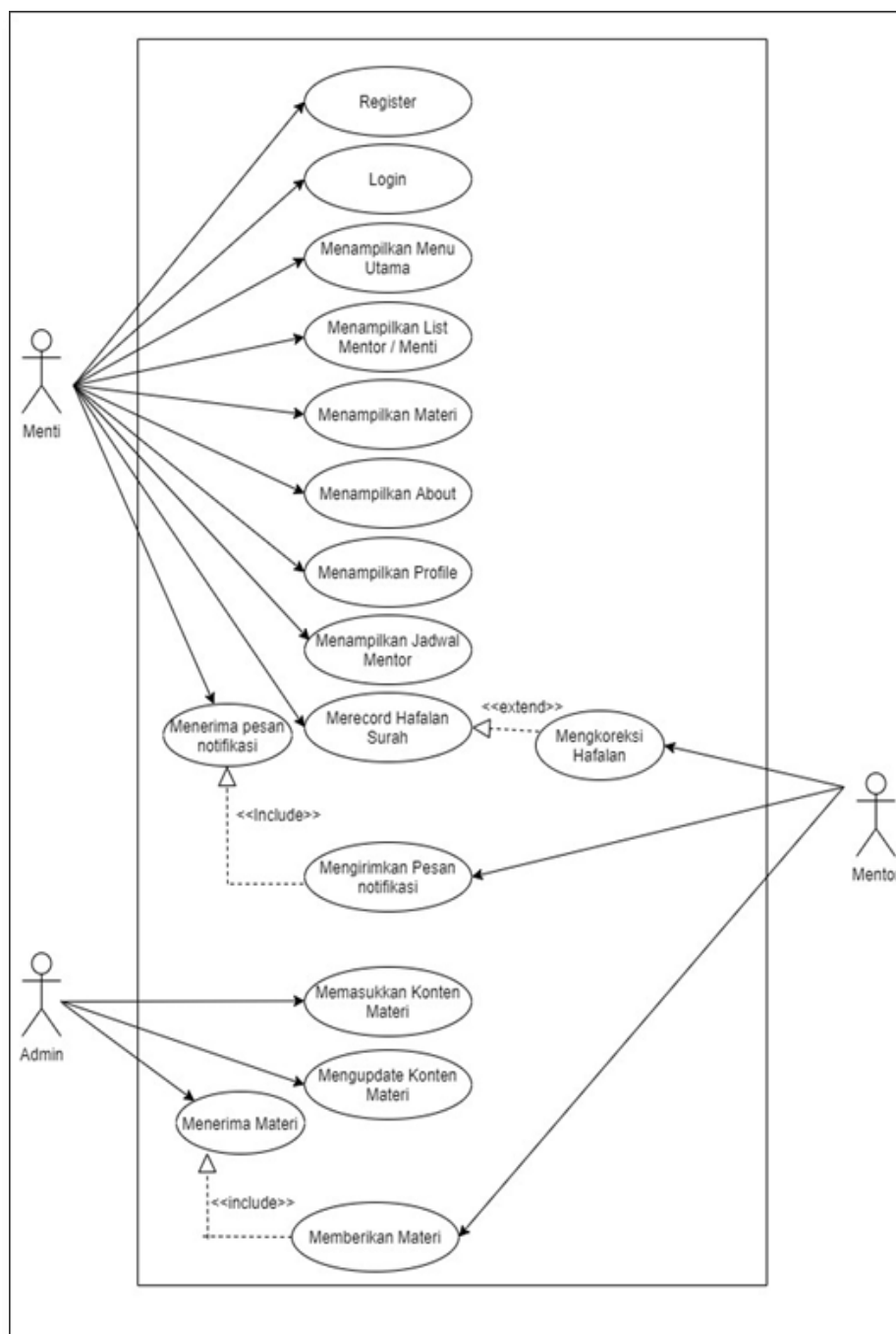
Lembaga Dakwah Kampus (LDK) Syaamil sendiri memiliki kegiatan rutin yaitu salah satunya mentoring agama islam yang merupakan pendidikan informal yang memiliki peran penting untuk memperkenalkan prinsip-prinsip islam, baik aqidah, syariah, maupun akhlak serta pembentuk karakter atau kepribadian yang islami. Berdasarkan wawancara dari berbagai pihak baik pengurus inti, guru (mentor), serta peserta didik terdapat beberapa kendala di dalam pelaksanaan dan pembelajaran. Dikatakan bahwa, pembinaan dalam pembelajaran mentoring agama islam ini masih menggunakan cara pembelajaran yang biasa atau manual, peserta didik menyimak penyampaian materi yang diberikan oleh mentor dan mencatatnya dibuku pribadi, lalu peserta didik satu persatu melakukan setor hapalan kepada mentornya. Kegiatan ini biasa dilakukan sepekan sekali, sangat disayangkan jika peserta didik absen untuk tidak mengikuti karena progress hapalan surah tidak bertambah dan tidak didapatnya materi. Sisi lain, kurangnya pemberian materi yang dilakukan oleh pihak guru(mentor) dikarenakan keterbatasan waktu, serta belum tersedianya media digital sebagai wadah yang dapat di akses dengan mudah untuk kegiatan pembinaan pengajaran islam. Hal ini kerap kali menjadi pemicu yang mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan baik dalam memahami materi hingga waktu yang terbatas. Alur yang berjalan terlihat seperti gambar 3 dibawah ini.



Gambar 3. Flowchart pada sistem yang berjalan.

Perancangan Sistem Yang Diusulkan

Perancangan sistem merupakan sebuah penggambaran sistem yang akan dibentuk agar memberikan suatu gambaran yang jelas kepada user (pengguna). Perancangan sistem yang di usulkan ini dibuat dengan menggunakan Unified Modeling Language (UML) guna untuk memodelkan suatu sistem serta mempermudah dalam tahap selanjutnya yaitu penulisan kode program. Merujuk pada gambar 4 perancangan sisten yang diusulkan dibawah ini.

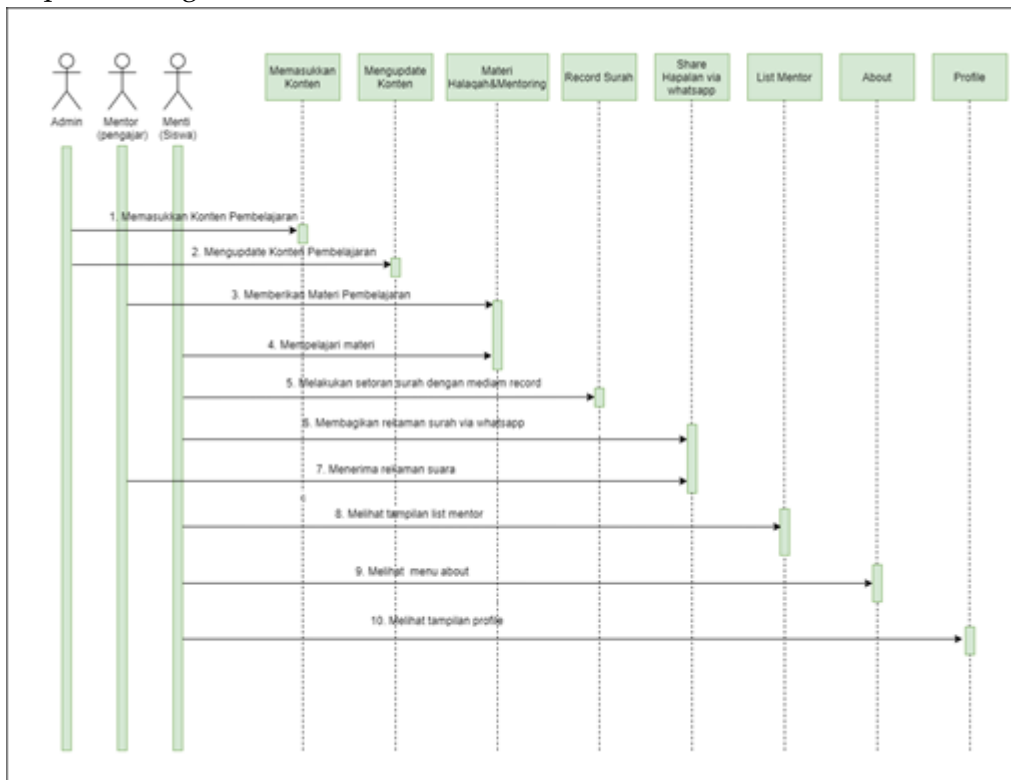


Gambar 4. Diagram usecase alur pada sistem yang diusulkan.

Berdasarkan usecase diagram sistem yang diusulkan, yaitu :

1. Tiga aktor, yaitu ;
 - a. Mentor (pengajar)
 - b. Menti (peserta didik)
 - c. Admin
2. Terdapat beberapa aktivitas yang dapat dilakukan pada sistem yang diusulkan, yaitu ;
 - a. Menti dapat melakukan registrasi terlebih dahulu
 - b. Setelah itu melakukan login
 - c. Lalu masuk pada menu utama
 - d. Menti dapat melihat menu list mentor
 - e. Menti dapat melihat materi baik yang materi mentoring maupun halaqah
 - f. Menti dapat melihat menu about yang terdapat ringkasan tentang syaamil.
 - g. Menti dapat melihat menu profile.
 - h. Merekord hafalah surah, menti dapat merecord hapalan nya dengan memanfaatkan media rekaman suara yang bisa dibagikan melalui beberapa perangkat di handphone seperti whatsapp, line, serta aplikasi lainnya. Guna hal tersebut bentuk setoran surah yang biasanya dilakukan langsung tatap muka saat pembelajaran offline dalam pencapaiannya menghafalan alqur'an.
 - i. Mentor mengirimkan pesan notifikasi, dalam artian membalas obrolan yang sebelumnya dikirimkan rekaman suara atas setoran surahnya yang dilakukan oleh menti, mentor dapat memberikan koreksi ataupun masukan agar lebih baik lagi.
 - j. Lalu menti menerima pesan notifikasi
 - k. Mentor memberikan materi kepada admin
 - l. Admin menerima materi
 - m. Kemudian admin memasukkan konten materi n. Admin mengupdate konten materi

Sequence Diagram

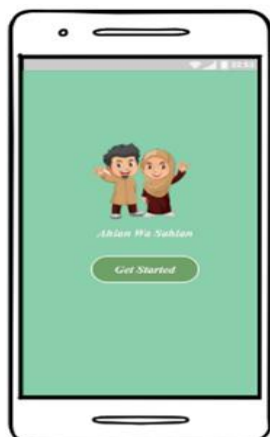


Gambar 5. Diagram sequence alur pada sistem yang diusulkan.

Berdasarkan sequence diagram pada sistem yang diusulkan diatas, yaitu ;

1. Terdapat tiga aktor, yaitu ;
 - a. Admin
 - b. Mentor (pengajar)
 - c. Menti (peserta didik)
2. Sepuluh pesan yang menjadi alat komunikasi antar objek yang memuat informasi tentang sebuah aktivitas yang terjadi.
3. Sembilan lifeline yaitu ;
 - a. Memasukkan konten
 - b. Mengupdate konten
 - c. Materi halaqah&mentoring
 - d. Record Surah
 - e. Share hapalan via whatsapp
 - f. List mentor / list menthi
 - g. About
 - h. Profile

Berdasarkan tahapan-tahapan perancangan maka dihasilkan aplikasi, dengan tampilan gambar-gambar sebagai berikut:



Gambar 6. Start



Gambar 7. OnBoarding 1



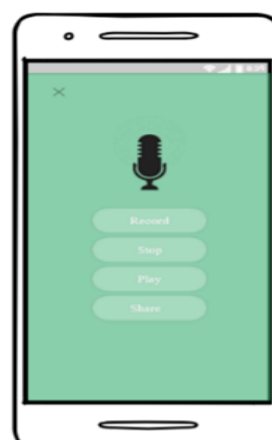
Gambar 8. OnBoarding 2



Gambar 9. OnBoarding 3



Gambar 10. Menu Utama





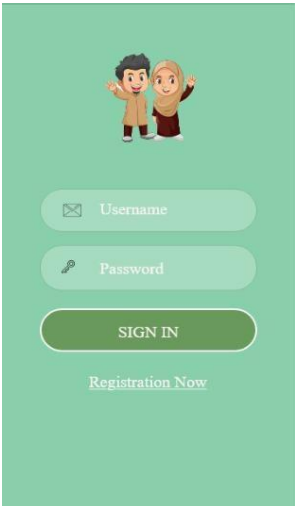
Gambar 11. Menu Setoran Hafalan



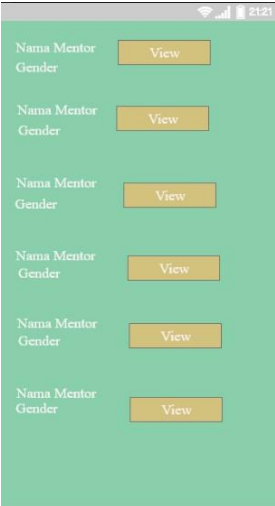


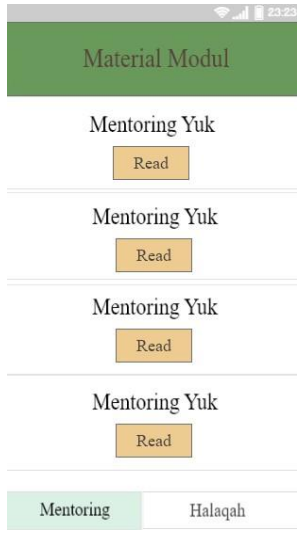
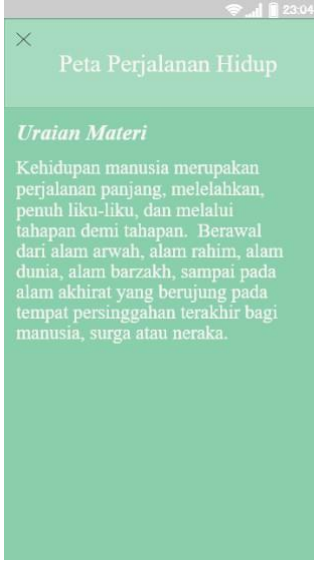
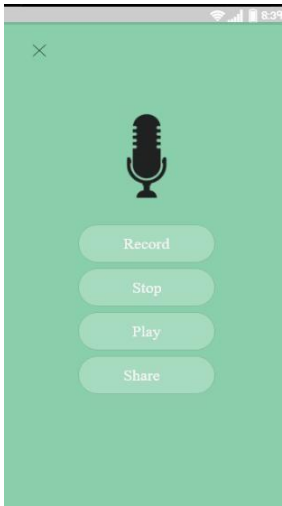
Gambar 12. Menu *About*

Pengujian Aplikasi

No	Skenario Pengujian	Test Case	Keterangan
1.	Intro atau Bahasa lainnya walkthrough merupakan tampilan utama saat user membuka aplikasi.		Valid
2.	On boarding, muncul beberapa slide setelah user mengklik button <i>get started</i> .		Valid

3.	On boarding slide 2	 <p>The screenshot shows a green background with a white box containing the text "Belajar Bersama Yuk". Below this, there is a quote in Indonesian: "Dan katakanlah 'wahai Rabb-ku, tambahkanlah kepadaku ilmu'" (Qs. Al-Thaaha[20]:114). At the bottom, there are navigation buttons: "Skip" with a left arrow, three circles (the first is filled), and "Next" with a right arrow.</p>	Valid
4.	On boarding slide 3	 <p>The screenshot shows a green background with a cartoon character holding a sign that says "Semangat". Below the character is the same quote as in slide 2: "Dan katakanlah 'wahai Rabb-ku, tambahkanlah kepadaku ilmu'" (Qs. Al-Thaaha[20]:114). At the bottom, there are navigation buttons: "Skip" with a left arrow, three circles (the first is filled), and "Next" with a right arrow.</p>	Valid
5.	Login. Agar bisa mengakses semua tools di aplikasi, maka user diharuskan untuk login dahulu.	 <p>The screenshot shows a green background with a cartoon illustration of a man and a woman. Below the illustration are three input fields: "Username" with an envelope icon, "Password" with a key icon, and a "SIGN IN" button. At the bottom, there is a link that says "Registration Now".</p>	Valid

<p>6.</p>	<p>Sign up. Pada menu ini, <i>user</i> (pengguna) dapat melakukan registrasi.</p>		<p>Valid</p>
<p>7.</p>	<p>Menu utama, berisi beberapa menu lain yang dapat dimanfaatkan oleh <i>user</i> (pengguna).</p>		<p>Valid</p>
<p>8.</p>	<p>List Mentor. Menu ini merupakan list nama mentor (pengajar).</p>		<p>Valid</p>

<p>9.</p>	<p>Menu materi, pada menu ini <i>user</i> (pengguna) dapat mempelajari tiap-tiap modul materi yang ada dalam list.</p>		<p>Valid</p>
<p>10.</p>	<p><i>Button Read</i> untuk melihat uraian dari list modul materi.</p>		<p>Valid</p>
<p>11.</p>	<p><i>Record</i>. Menu tersebut untuk merecord atau merekam suara dalam melakukan setor hapalan surah, serta <i>user</i> dapat mengupload-nya.</p>		<p>Valid</p>

12.	Menu about. Dalam menu tersebut user dapat melihat informasi mengenai syaamil UNIS Tangerang, serta <i>user</i> dapat melihat social media seperti Instagram dan Youtube dengan mengklik iconnya.		Valid
13.	Menu profile yang merupakan <i>profile account</i> dari <i>user</i> itu sendiri.		Valid

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, bahwasannya telah berhasil membuat aplikasi mobile learning yang berbasis android. Aplikasi ini dapat membantu peserta didik dalam belajar khususnya untuk agama islam. Seperti pada kondisi saat ini, sedang mewabahnya Covid-19 aplikasi ini menjadi salah satu media pembelajaran yang berbasis mobile, sehingga pengguna (*user*) dapat memanfaatkan fasilitas atau tools yang telah disediakan. Seperti halnya untuk media setor hapalan surah yang sering dilakukan ketika bertatap muka langsung dengan mentor (*pengajar*), aplikasi ini memfasilitasi *user* agar dapat bisa melakukan setor hapalan surat dengan memanfaatkan media record atau biasa dibidang rekaman suara tujuannya agar peserta didik (*menti*) tetap menjalankan kewajibannya dalam menghapalan surah al-qur'an. Aplikasi ini dapat mempermudah dan lebih mengefisiensi waktu dalam kegiatan pembinaan pembelajaran agama islam. Karena

sistem ini memungkinkan semua pihak yang terkait dalam mengakses aplikasi dimanapun mereka berada, menyesuaikan dengan waktu luang pribadinya.

Daftar Pustaka

- Aina Mulyana. (2018). Research and Development. Retrieved from <https://ainamulyana.blogspot.com/2016/04/penelitian-pengembangan-research-and.html>
- Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya. (2014). Pengertian Aplikasi.
- Ir. Siswanto. (n.d.). Panduan Praktis Organisasi Remaja Masjid. 48. Retrieved from <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=434102>
- LDK STIA Tabalog. (2015). Pengertian Lembaga Dakwah Kampus. Retrieved from Facebook website:
<https://www.facebook.com/Ldkstiatabalong/posts/lembaga-dakwahkampuslembaga-dakwahkampus-disingkat-ldk-adalah-sebuah-institusi/1669731393285293/>
- Heri, Andrianto.Wibowo., Ervi ,Nurafliyan, Susanti.,Rusmala.,Robby, Rizky.,(2020). Implementasi Mobile Learning Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teknik Pengambilan Gambar Bergerak Pada Jurusan Multimedia, Jutis, 8 (2), 146.
- Lembaga Dakwah Kampus. (2017). Retrieved from Wikipedia website: https://id.wikipedia.org/wiki/Lembaga_Dakwah_Kampus
- Muhtiyar, Ahmad., Muhamad, Irsan., Nia, Komalasari., (2020). Pembelajaran Daring Menggunakan Telepon Pintar Dengan Metode Extreme Programing Pada Mata Pelajaran Tauhid Di Masjid Nurul Hikmah, Jimtek, 1(3), 269.
- Saeful Anam, N. M. R. A. (2019). Pengajaran agama berbasis mobile learning. (01), 522– 532.
- Sora. (2018). Metode Penelitian R&D. Retrieved from Gooyaabi Templates website: <http://kumpulanreferansi.blogspot.com/2017/11/metode-penelitian-r-d.html>
- Sosiologis.com. (2018). Metode Analisa Data: Kuantitatif & Kualitatif. Retrieved from Wordpress and Poseidon website:
<http://sosiologis.com/metode-analisis-data>
- Yusuf, D. N. M., Ridwan, M., & Darnosunarno, T. W. (2018). Sistem Informasi Monitoring Truk Pengiriman Barang Berbasis Mobile Android Dan Web. Jutis, 6(2), 2–6.