

Efektivitas Media *Mobile Learning Android* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA

Alpirudiwan

MIN 3 Kota Padang

alpirudiwanrudi@gmail.com

Corresponding Author: alpirudiwanrudi@gmail.com

Abstrak

Tujuan artikel ini untuk mendeskripsikan penggunaan media *mobile learning android* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Metode yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas selama dua siklus. Temuan penelitian menunjukkan media *mobile learning android* mampu meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA. Skor aktivitas siswa pada siklus pertama pertemuan 1 diperoleh skor 73, siklus pertama pertemuan 2 skor 82, dan siklus kedua skor 95. Skor hasil belajar pada siklus pertama pertemuan 1 diperoleh skor 85,29, siklus pertama pertemuan 2 skor 90,59, dan siklus kedua skor 95,29. Peningkatan hasil belajar di atas disebabkan pembelajarannya menarik, menantang, dan tidak terbatas waktu serta tempat peserta didik dalam menggunakannya.

Kata Kunci: Media *Mobile Learning Android*, Hasil Belajar, IPA.

Abstract

The purpose of this article is to describe the use of Android mobile learning media to improve student learning outcomes in science learning. The method used was classroom action research over two cycles. Research findings show that Android mobile learning media can improve learning outcomes in science learning. The student activity score in the first cycle of meeting 1 obtained a score of 73, the first cycle of meeting 2 a score of 82, and the second cycle a score of 95. The learning outcomes score in the first cycle of meeting 1 obtained a score of 85.29, the first cycle of meeting 2 a score of 90.59, and the both scores 95.29. The increase in learning outcomes above is due to the learning to be interesting, challenging, and not limited by the time and place for students to use it.

Keywords: Android Mobile Learning Media, Learning Results, IPA.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam adalah mata pelajaran wajib di madrasah ibtidaiyah. IPA memiliki kemiripan dengan sains, namun ada perbedaannya. IPA memuat materi-materi yang dimuat dalam kurikulum, sedangkan sains memuat materi IPA

dan proses berpikir ilmiah tentang pembuktian fenomena alam dan gejalanya. Kurikulum pembelajaran IPA di madrasah ibtidaiyah berpedoman pada standar isi yang terdapat dalam kompetensi dasar dan capaian pembelajaran. Pembelajaran IPA memiliki materi yang beragam dari sederhana sampai kompleks. Motivasi siswa mengikuti kegiatan pembelajaran IPA juga beragam. Peningkatan motivasi siswa mengikuti kegiatan pembelajaran IPA membutuhkan media pembelajaran yang akomodatif dan inklusif.

Media dalam bahasa Latin disebut *medius* artinya perantara. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan media sebagai alat (sarana) komunikasi. *Association for Educational Technology and Communications (AECT)* mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan dalam penyebaran informasi. Schramm mendefinisikan media pembelajaran sebagai teknologi yang menyampaikan pesan dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Menurut Andi Kristanto, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran), untuk merangsang perhatian, minat, pikiran dan emosi siswa dalam kegiatan belajar, berlatih untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Kristanto, 2016).

Media memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran. Media berfungsi sebagai alat untuk menyalurkan materi pembelajaran. Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik dan efektif jika menggunakan media yang tepat. Begitu pentingnya peran media sehingga jika seorang guru tidak menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran, maka peserta didik kesulitan menyerap materi dari sumber belajar.

Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang menggabungkan tiga kompetensi yaitu kemampuan belajar, kemampuan literasi, keterampilan hidup, keterampilan dan sikap serta penguasaan terhadap teknologi. Pembelajaran abad 21 memiliki paradigma yang berorientasi pada kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, berkontekstual, berbasis TIK dan berkolaborasi. Penekanan pembelajaran abad 21 juga dilakukan terhadap pada empat kompetensi (4C) yaitu berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*), kolaborasi (*collaboration*), dan komunikasi (*communication*).

Guru merupakan pendidik profesional yang senantiasa membekali dirinya dengan kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad 21. Kompetensi yang dimiliki guru adalah mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan paradigma pembelajaran abad 21. Salah satu media yang dimaksud adalah media pembelajaran digital.

Pada era digital banyak sekali jenis media digital yang bisa dimanfaatkan guru untuk kegiatan pembelajaran. Seperti *mobile learning android*, *blog*, *classroom*, *quizizz*, *classpoint*, dan sebagainya. Tiap media digital tentu memiliki karakteristik tersendiri. Di samping itu, juga tiap media digital juga memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Android adalah sistem operasi yang digunakan pada telepon pintar (*smartphone*) dan *tablet*. Android adalah sistem operasi seluler berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi pengembang untuk membuat aplikasinya sendiri. Menurut Murtiwiayati dan Glenn Lauren, android adalah sistem operasi seluler berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. (Kuswanto & Radiansah, 2018)

Pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis android dapat dilakukan melalui aplikasi atau website. Salah satu website yang menyediakannya adalah kondular. Kodular merupakan aplikasi berbasis web yang dapat membantu pengembang membuat aplikasi berbasis android. Kodular menjadi aplikasi yang sangat populer digunakan oleh para pengembang untuk membuat aplikasi berbasis android dengan konsep “drag and drop”. Alamat web kondular adalah <https://creator.kodular.io/>.

Mobile learning android sebagai salah satu media digital sangat efektif digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain mudah digunakan oleh peserta didik, *mobile learning android* juga tidak sulit untuk membuatnya. Guru dapat mengembangkan media digital sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Dalam *mobile learning android*, guru dapat menggabungkan beberapa platform pembelajaran online dalam satu aplikasi, sehingga media ini menjadi menarik untuk digunakan dan dapat membantu peserta didik menyerap materi dari sumber belajar. Sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu kognitif, psikomotor dan afektif. Tentunya ketiga bidang ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap topik selalu memuat ketiga bidang tersebut, namun fokusnya selalu berbeda. Mata pelajaran praktikum lebih fokus pada ranah psikomotorik, sedangkan mata pelajaran pemahaman konseptual lebih fokus pada ranah kognitif. Namun kedua domain tersebut mengandung domain afektif.

Ranah afektif meliputi ciri-ciri perilaku seperti sikap, minat, konsep diri, nilai, dan etika. Pada model lama, penilaian hasil belajar lebih terfokus pada hasil (produk) dan cenderung menilai aspek kemampuan kognitif saja, terkadang direduksi menjadi bentuk tes objektif. Bidang kognitif erat kaitannya dengan kemampuan berpikir, meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Bidang psikomotorik berkaitan dengan hasil belajar yang dicapai melalui keterampilan manipulatif yang berkaitan dengan otot dan kekuatan fisik. Misalnya domain yang berkaitan dengan aktivitas fisik; menulis, mengetik, menari, dan sebagainya. (Elis Ratnawulan & A. Rusdiana, 2014).

Berangkat latar belakang di atas, maka kajian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media *Mobile Learning Android* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan Model Kemmis dan Mc Taggart yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Mu'alimin & Hari, 2014).

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VI MIN 3 Kota Padang pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Sumber data dalam penelitian ini adalah 1) aktivitas peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran, 2) aktivitas guru melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan 3) hasil belajar peserta didik.

Penelitian tindakan kelas akan dilaksanakan dalam dua siklus. Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II bertujuan untuk perbaikan pada siklus I. Siklus perbaikan akan berhenti apabila sudah tercapai indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Dua teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif terdiri dari: 1) analisis aktivitas peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, 2) analisis aktivitas guru melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan 3) analisis hasil belajar peserta didik. Analisis data kualitatif dilakukan dengan tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan.

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah 1) hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan KKM yang ditetapkan yaitu 80 dan rata-rata ketuntasan belajar >90%, 2) aktivitas peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mencapai 90%, dan 3) aktivitas guru melaksanakan kegiatan pembelajaran mencapai 95%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. setiap siklus memiliki empat tahap kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan hal-hal berikut:

- 1) Menyusun jadwal penelitian

Tabel 1. Jadwal Penelitian

Siklus	Pertemuan	Hari, Tanggal	Waktu	Materi Pokok
1	Pertama	Senin, 07 Agustus 2023	07.30 – 09.40	Adaptasi tumbuhan
1	Kedua	Senin, 14 Agustus 2023	07.30 – 09.40	Adaptasi tumbuhan
2	Pertama	Rabu, 21	07.30 –	Adaptasi hewan

Siklus	Pertemuan	Hari, Tanggal	Waktu	Materi Pokok
		Agustus 2023	09.40	
2	Kedua	Rabu, 28 Agustus 2023	07.30 – 09.40	Adaptasi hewan

- 2) Menyusun modul ajar sebagai panduan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.
- 3) Membuat media *Mobile Learning Android* pembelajaran IPA.
- 4) Menyusun lembar kerja sebagai alat yang digunakan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.
- 5) Menyiapkan bahan ajar berupa ringkasan bahan ajar untuk dibagikan kepada setiap kelompok peserta didik. Hal ini dimaksudkan untuk membantu peserta didik membaca dan mempelajari materi yang akan dibahas dalam kegiatan pembelajaran
- 6) Memberikan informasi kepada peserta didik untuk membawa smartphone.
- 7) Menyusun soal-soal berupa kuis.
- 8) Menyusun lembar observasi aktivitas peserta didik melalui partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Alat ini berfungsi mengumpulkan data aktivitas peserta didik menurut kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir.
- 9) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran. Instrumen ini berfungsi untuk mengumpulkan data aktivitas guru selama melaksanakan kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan memperhatikan tiga tahapan kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan pendahuluan dimulai dari kegiatan guru mengucapkan salam, meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin do'a, mengecek kehadiran, apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan langkah-langkah pembelajaran. Pada kegiatan inti, langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berpedoman pada sintaks dalam model *Discovery Learning* yang terdiri enam tahap.

Tahap 1. Pemberian Stimulus. Pada tahap ini guru menyampaikan topik permasalahan yang dibahas, yaitu adaptasi tumbuhan. Tahap 2. Identifikasi Masalah. Guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk mengumpulkan data tentang adaptasi tumbuhan dalam *Mobile Learning Android*. Tahap 3. Pengumpulan Data. Pada tahap ini peserta didik mengumpulkan informasi dari *Mobile Learning Android* di bawah bimbingan guru. Tahap 4. Pengolahan Data. Pada tahap ini peserta didik berdiskusi dalam kelompok belajar tentang data yang diperoleh dari *Mobile Learning Android*. Tahap 5. Pembuktian. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok. Selanjutnya guru mengajak peserta didik

ke lingkungan madrasah untuk pembuktian adaptasi tumbuhan. Tahap 6. Menarik Kesimpulan. Guru meminta peserta didik menyimpulkan materi pelajaran.

Pada kegiatan akhir guru mengajak peserta didik melakukan refleksi atas pembelajaran yang diikuti. Selanjutnya peserta didik mengikuti evaluasi yang diberikan guru.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Teman sejawat yang bernama Andi Ardiman, M.Pd berperan sebagai pengamat (observer). Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan umpan balik dan mengidentifikasi permasalahan yang muncul selama siklus pertama, baik dari segi kelemahan dan kelebihan. Hasil refleksi siklus pertama sebagai berikut:

- 1) Pengelolaan waktu kurang optimal sehingga harus menambah jam belajar selama 15 menit.
- 2) Dalam satu kelompok hanya satu atau dua peserta didik saja yang aktif dalam mengikuti diskusi kelompok maupun mengerjakan tugas kelompok, peserta didik lainnya hanya bermain dan menyalin jawaban temannya.
- 3) Guru masih belum menjangkau seluruh kelompok untuk membimbing peserta didik dalam kerja kelompok.
- 4) Terdapat beberapa bagian tertentu dari media *Mobile Learning Android* yang tidak bisa diakses oleh peserta didik.
- 5) Tidak semua peserta didik memiliki smartphone dan paket internet.

Berdasarkan hasil refleksi di atas, maka diperlukan tindakan perbaikan pembelajaran yang akan dilanjutkan pada siklus kedua.

Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan hal-hal berikut:

- 1) Merevisi modul ajar sebagai panduan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas sebagai tindak lanjut refleksi siklus 1.
- 2) Merevisi media pembelajaran *Mobile Learning Android* sebagai tindak lanjut refleksi siklus 1.
- 3) Menyusun lembar kerja sebagai alat yang digunakan peserta didik dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.
- 4) Menyusun bahan ajar berupa ringkasan materi yang akan dibagikan kepada masing-masing kelompok belajar. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik

membaca dan mempelajari materi yang akan dibahas pada kegiatan pembelajaran.

- 5) Memberikan informasi kepada peserta didik untuk membawa smartphone.
- 6) Menyusun soal-soal berupa kuis.
- 7) Menyusun lembar observasi aktivitas peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Instrumen ini berfungsi untuk mengumpulkan data aktivitas murid mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir.
- 8) Menyusun lembar observasi aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran. Instrumen ini berfungsi untuk mengumpulkan data aktivitas guru selama melaksanakan kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dengan memperhatikan tiga tahap kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Pada kegiatan pendahuluan dimulai dari kegiatan guru mengucapkan salam, salah seorang peserta didik memimpin do'a, mengecek kehadiran, apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan langkah-langkah pembelajaran.

Pada kegiatan inti, langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berpedoman pada sintaks dalam model *Discovery Learning* yang terdiri enam tahap. Tahap 1. Pemberian Stimulus. Pada tahap ini guru menyampaikan topik permasalahan yang dibahas, yaitu adaptasi hewan. Tahap 2. Identifikasi Masalah Guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk mengumpulkan data tentang adaptasi tumbuhan dalam *Mobile Learning Android*. Tahap 3. Pengumpulan Data Pada tahap ini peserta didik mengumpulkan informasi dari *Mobile Learning Android* di bawah bimbingan guru. Tahap 4. Pengolahan Data. Pada tahap ini peserta didik berdiskusi dalam kelompok belajar berkaitan materi yang diperoleh dari *Mobile Learning Android*. Tahap 5. Pembuktian. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok. Guru membawa peserta didik ke lingkungan madrasah untuk pembuktian adaptasi hewan. Tahap 6. Menarik kesimpulan. Guru mengajak peserta didik menyimpulkan materi pelajaran.

Pada kegiatan akhir guru mengajak peserta didik melakukan refleksi atas pembelajaran yang diikuti. Selanjutnya peserta didik mengikuti evaluasi yang diberikan guru.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Teman sejawat yang bernama Andi Ardiman, M.Pd berperan sebagai pengamat (observer). Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan umpan balik dan mengidentifikasi permasalahan yang muncul selama siklus kedua. Hasil belajar peserta didik selama siklus kedua ini sudah mencapai 95,29%.

Data Penelitian

Data yang yang diperoleh selama penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus 1

Tabel 2. Data Penelitian Siklus 1

Hasil Penelitian	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran	73	82
Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran	75	85
Hasil belajar peserta didik	85,29	90,59
Ketuntasan Belajar	74%	85%

2. Siklus 2

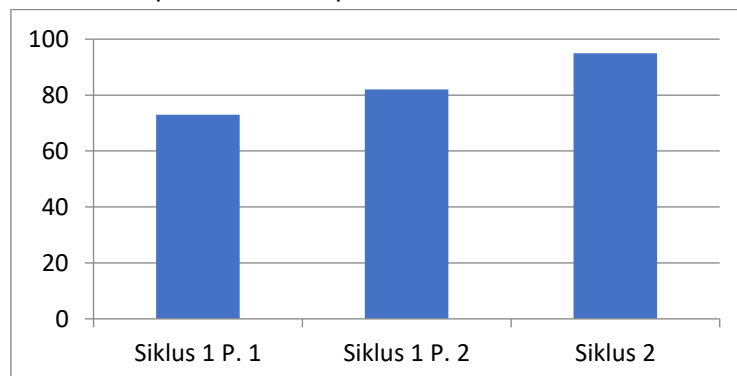
Tabel 3. Data Penelitian Siklus 2

Hasil Penelitian	Pertemuan 1 & 2
Observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran	95
Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran	100 %
Hasil belajar peserta didik	95,29
Ketuntasan belajar	97%

Terdapat empat data penelitian yang dibahas dalam siklus pertama dan kedua.

1. Aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran

Terjadi peningkatan aktivitas peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dari siklus pertama sampai siklus kedua.

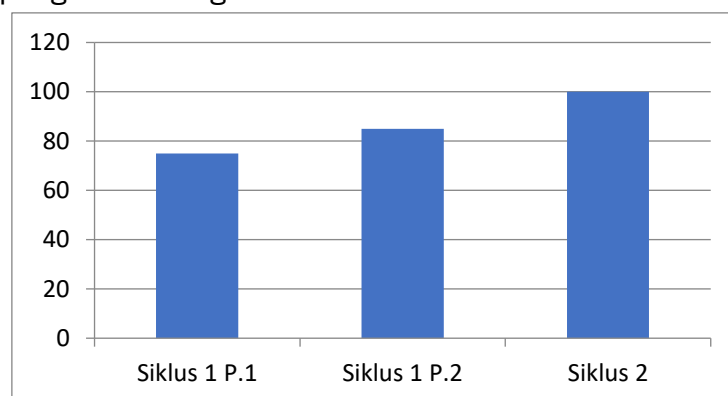


Grafik 1. Aktivitas Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus 1 dan 2

Grafik di atas menggambarkan peningkatan aktivitas peserta didik dari siklus pertama pertemuan 1 dan 2 serta siklus kedua. Peningkatan aktivitas peserta didik ini terjadi setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media *Mobile Learning Android*. Penggunaan media ini dapat meningkatkan aktivitas dan interaksi peserta didik. Peningkatan aktivitas ini disebabkan kegiatan pembelajaran aktif dilakukan oleh peserta didik. Mereka berperan aktif dalam mencari dan mengolah informasi dari media *Mobile Learning Android*. Media ini membantu peserta didik membangun sendiri pengetahuannya. Di samping itu, dalam media ini peserta didik mengerjakan asesmen mandiri untuk menguji pemahaman mereka dari informasi yang telah mereka dapatkan. Hal ini senada yang diungkapkan oleh Rizki Suhendar Putra (Putra et al., 2017) bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android mendapat respon positif bagi peserta didik. Milda Asti Widiastika menyatakan bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan media *Mobile Learning* berbasis android di sekolah dasar dengan rata-rata skor 83,8% dengan kategori "Sangat Baik" (Widiastika et al., 2020).

2. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran

Terjadi peningkatan aktivitas guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Hasil observasi pengamat sebagai berikut:



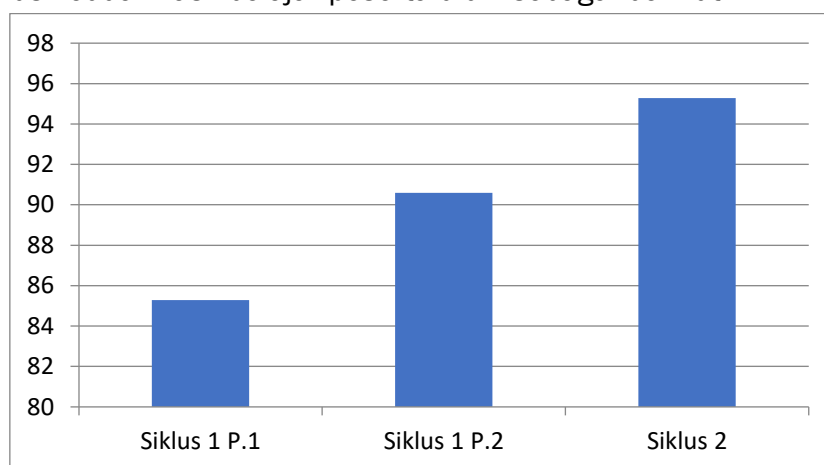
Grafik 2. Aktivitas Guru dalam Mengelola Kegiatan Pembelajaran pada Siklus 1 dan 2

Grafik di atas menggambarkan peningkatan aktivitas guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran dari siklus pertama sampai siklus kedua. Peningkatan aktivitas guru ini terjadi karena guru berusaha melakukan perbaikan pembelajaran yang ditemukan pada siklus pertama. Melalui kegiatan refleksi dan diskusi, guru mencari solusi atas permasalahan yang ditemukan pada siklus pertama.

Aktivitas guru meningkat juga disebabkan guru perlu melakukan pendampingan terhadap peserta didik ketika menggunakan media *Mobile Learning Android*. Guru berperan sebagai fasilitator peserta didik untuk menemukan dan membangun sendiri pengetahuannya dalam menemukan informasi sesuai tujuan pembelajaran.

3. Hasil Belajar Peserta Didik

Terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik dari siklus pertama sampai siklus kedua. Hasil belajar peserta didik sebagai berikut:



Grafik 3. Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus 1 dan 2

Grafik di atas menggambarkan peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik dari siklus pertama sampai siklus kedua. Peningkatan hasil belajar ini terjadi setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media *Mobile Learning Android* dengan tambahan beberapa perbaikan pembelajaran.

Hasil belajar meningkat setelah menggunakan media *Mobile Learning Android* disebabkan media ini menarik peserta didik. Kecenderungan generasi Z dalam menggunakan media digital juga mendorong peserta didik tertarik menggunakan media *Mobile Learning Android* dalam kegiatan pembelajaran. Desain visual media yang unik juga menjadi daya tarik sendiri bagi peserta didik menggunakan media ini.

Peningkatan hasil belajar juga disebabkan tantangan yang dialami peserta didik ketika menggunakan media *Mobile Learning Android*. Peserta didik tidak disugahi tulisan dan bacaan, namun juga dalam bentuk video, teka teki silang online, asesmen yang menarik, dan ruang konsultasi dengan guru. Dengan tantangan tersebut, peserta didik aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga hasil belajar juga meningkat baik kognitif maupun psikomotor.

Kelebihan media *Mobile Learning Android* adalah peserta didik dapat mengakses bahan pembelajaran dalam media tanpa terbatas tempat dan waktu. Peserta didik dapat belajar mandiri maupun berkelompok, bisa di sekolah dan di rumah. Kesempatan dan peluang yang tidak terbatas inilah yang mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik meningkat lebih baik dibandingkan media konvensional sebelumnya. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Akmal Nasution menyatakan bahwa penggunaan *mobile learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris terbukti efektif meningkatkan kepuasan dan minat belajar peserta didik (Nasution et al., 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media *Mobile Learning Android* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA. Skor aktivitas peserta didik pada siklus pertama pertemuan 1 diperoleh skor 73, siklus pertama pertemuan 2 skor 82, dan siklus kedua skor 95. Skor hasil belajar pada siklus pertama pertemuan 1 diperoleh skor 85,29, siklus pertama pertemuan 2 skor 90,59, dan siklus kedua skor 95,29. Peningkatan hasil belajar di atas disebabkan pembelajaran IPA menggunakan media *Mobile Learning Android* menarik, menantang, dan tidak terbatas waktu serta tempat peserta didik dalam menggunakannya. Penelitian selanjutnya hendaknya menggunakan media *mobile learning android* dalam mata pelajaran lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini dapat diselesaikan berkat dukungan dari Direktorat GTK Kemenag yang telah menyelenggarakan *The 4th International Symposium On Education (ISOE) 2023*. Ucapan terima kasih juga diucapkan kepada Bapak Ahmad Afiiif selaku mentor ISOE 2023. Ucapan terima kasih berikutnya diucapkan kepada kepala madrasah, guru dan peserta didik MIN 3 Kota Padang yang mendukung penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Elis Ratnawulan & A. Rusdiana. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Dengan Pendekatan Kurikulum 2013*. Pustaka Setia.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya, 1–129.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. JURNAL MEDIA INFOTAMA, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Mu'alimin, & Hari, R. A. C. (2014). *Penelitian tindakan kelas Teori dan Praktek*. In *Ganding* (Vol. 44, Issue 8). Ganding Pustaka. http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU_PTK_PENUH.pdf
- Nasution, A., Siddik, M., Manurung, N., & Royal, S. (2021). *Efektivitas Mobile Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Sekolah Menengah Kejuruan*. *Journal of Science and Social Research*, 4307(1).
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2), 2009–2018.
- Widiastika, M. A., Hendrapipta, N., & Syachruji, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>