

MOBILE LEARNING BERBASIS APPYPPIE SEBAGAI INOVASI MEDIA PENDIDIKAN UNTUK DIGITAL NATIVES DALAM PERSPEKTIF ISLAM

Hayatul Khairul Rahmat

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

hayatulkhairul@gmail.com

ABSTRAK

Media pada masa Nabi Muhammad SAW dikenal dan diterapkan dalam dakwahnya untuk menyampaikan pesan dakwah dalam bentuk ajaran agama. Penggunaan teknologi pada masa itu dengan masa sekarang tentu saja berbeda bentuk. Karena kenyataannya dapat diketahui bahwa teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang dengan sangat pesat. Hal ini yang mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan juga mendorong dalam pergeseran metode pembelajaran dari teacher centered kepada metode pembelajaran student centered dengan bantuan teknologi. Hal ini disebabkan generasi pembelajar saat ini adalah generasi digital. Digital natives generation adalah suatu generasi yang lahir pada era digital dan generasi yang tidak dapat dipisahkan dari teknologi. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis mobile learning. Perangkat yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran berbasis mobile learning tersebut salah satunya adalah Appypie. Dalam artikel ini akan mendiskusikan konsep mobile learning berbasis mobile learning sebagai suatu inovasi media pendidikan untuk digital natives generation dalam perspektif Islam.

Kata Kunci: Appypie, Digital Natives, Media Pendidikan, Mobile Learning,

ABSTRACT

Media at the time of the Prophet Muhammad SAW was known and applied in preaching with the media conveyed messages in the form of religious teachings. The use of technology at that time with the present is of course different forms. Due to the fact that information and communication technology is currently very fast, it encourages measurement in the use of technology in learning and also encourages the shifting of learning methods from a pattern which is the teacher center for technology-based learning patterns which are student centers. This is because today is the digital generation of the population. Digital natives generation is a generation born in the digital era, cannot be separated from technology. Therefore, it is necessary to develop mobile learning based media. Devices that can be used to make learning based on mobile learning one of them is Appypie. In

this study will be discuss about the concept of mobile learning based-Appypieas ainnovation of educational media for the digital generation in Islamic perspectives.

Keywords: Appypie, Digital Natives, Educational Media, and Mobile Learning.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui proses atau kegiatan tertentu (misalnya pengajaran, bimbingan, atau latihan) serta interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai manusia seutuhnya (*insan kamil*). Asumsinya, setiap manusia memiliki potensi untuk dapat dididik dan dapat mendidik. Aspek kepribadian mencakup tentang sikap, bakat, minat, motivasi, dan nilai-nilai yang melekat pada diri seseorang. Pendidikan juga adalah suatu proses yang didalamnya terdapat berbagai komponen yang saling mempengaruhi dan ketergantungan seperti halnya suatu sistem (Arifin, 2011: 39).

Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pada pasal 1(1) tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut.

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa, dan negara.”

Islam juga telah mengajarkan kita betapa pentingnya pendidikan, dimana pendidikan tersebut harus dilalui dengan berbagai proses. Sebagaimana firman Allah dalam Q.S. az-Zumar ayat 9 sebagai berikut.

أَمْ مَنْ دُرِّ قَلْبِهِ عَاءَاءُ أَلَيْسَ سَاجِدًا وَوَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُو رَحْمَةً مِنْ رَبِّهِ قَلَّ هَلْ يَسْتَوِي
 أَلَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّهُمْ يَتَذَكَّرُونَ أُولَئِكَ أَلْبَابٌ

(Apakah kamu hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (Q.S. az-Zumar/ 39: 9).

Berdasarkan ayat di atas, dijelaskan bahwa orang-orang yang memiliki pengetahuan tidak sama dengan yang tidak memiliki pengetahuan, dan dengan pengetahuan tersebut ia akan mengetahui apa yang tidak diketahui orang lain.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat berjalan dengan baik (Komara, 2014: 29). Proses pembelajaran tidak terlepas dari aspek-aspek antara lain media pembelajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar tentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2013: 19). Media pembelajaran melibatkan pendengaran dan penglihatan, sebagaimana umat Islam kita harus bersyukur karena Allah telah memberikan kita pendengaran, penglihatan, serta pemikiran agar kita dapat belajar sesuatu. Hal ini dapat dilihat dalam Q.S. al-Mu'minun ayat 78 sebagai berikut.

وَهَذَا إِلَىٰ أُنشَأَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ

Dan Dialah yang telah menciptakan bagi kamu sekalian, pendengaran, penglihatan dan hati. Amat sedikitlah kamu bersyukur. (Q,S. al-Mu'minun/ 23: 78).

Berdasarkan ayat di atas, yang dimaksud dengan mendengar adalah mendengar semua yang dapat didengar sehingga diperoleh manfaatnya bagi agama maupun dunia. Sedangkan yang dimaksud dengan melihat adalah agar kamu dapat melihat semua yang dapat dilihat sehingga kamu dapat memperoleh maslahat dengannya.

Manusia menggunakan teknologi karena memiliki akal. Perkembangan teknologi terjadi karena seseorang menggunakan akalnya untuk menyelesaikan setiap masalah yang dihadapinya. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi akan sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Manusia juga menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi teknologi yang dihasilkan dalam dekade ini (Ngafifi, 2014: 34).

Pakar pendidikan Marks Prensky dalam Mardina (2011: 5) mengemukakan ada dua generasi yaitu *digital natives* dan *digital immigrants*. *Digital natives* merupakan generasi yang lahir pada era digital, sedangkan *digital immigrants* adalah generasi

yang lahir sebelum era digital tetapi kemudian tertarik, lalu mengadopsi hal baru dari teknologi tersebut. Sejalan dengan teori *digital natives* seharusnya guru dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dan kreatif dan menggunakannya dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat merasa senang dan dapat menerima dengan baik informasi yang diberikan oleh guru. Salah satu kriteria dalam memilih media pembelajaran adalah disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam dunia pendidikan terus berkembang dalam berbagai strategi dan pola, yang pada dasarnya dapat dikelompokkan ke dalam sistem *e-learning* sebagai bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik dan media digital, maupun *mobile learning (m-learning)* sebagai bentuk pembelajaran yang khusus memanfaatkan perangkat dan teknologi komunikasi bergerak. Tingkat penetrasi perangkat bergerak yang sangat tinggi, tingkat penggunaan yang relatif mudah, dan harga perangkat yang semakin terjangkau, dibandingkan perangkat komputer personal, menjadi faktor pendorong yang semakin memperluas kesempatan penggunaan atau penerapan *mobile learning* sebagai sebuah kecenderungan dalam belajar, yang membentuk paradigma mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses dan hasil belajar peserta didik di Indonesia di masa datang (Maulidi, 2014).

Mobile learning adalah jenis model yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan semua jenis perangkat genggam nirkabel seperti: ponsel, *Personal Digital Assistant (PDA)*, laptop nirkabel, komputer pribadi (PC), dan tablet sehingga dapat dilihat, di-*download*, dan disebar luaskan secara bebas (Purti, 2015: 49). Dalam pembuatan *mobile learning* tentunya membutuhkan berbagai aplikasi. Dalam hal ini ada yang menggunakan bahasa pemrograman dan ada juga yang hanya mengandalkan yang sudah disediakan berbasis *online* di internet yang salah satunya Appypie.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka artikel ini akan membahas tentang *mobile learning* berbasis Appypie sebagai inovasi media pembelajaran untuk *digital natives* dalam perspektif Islam.

PEMBAHASAN

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. (Sadiman, 1996: 6).

Secara harfiah, media berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*wasilah*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Banyak batasan yang diberikan oleh beberapa ahli mengenai media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication*) dalam Azhar Arsyad (2013: 3), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyaluran pesan. Miarso dalam Nursalim (2011: 5) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Sementara itu, Gadge dalam Sadiman (1996) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Lebih lanjut, Briggs dalam Sadiman (1996) menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan peran serta merangsang siswa untuk belajar. Menurut Heinich dalam Nursalim (2011: 5), media merupakan alat saluran komunikasi. Menurut Anderson dalam Sukiman (1996), media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa.

Menurut Zakiah Daradjat, media pendidikan atau pembelajaran adalah suatu benda yang dapat diindrai, khususnya penglihatan dan pendengaran, baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (media komunikasi) dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa (Zakiah Daradjat, 1995: 226).

Menurut Azhar Arsyad (2013: 6), media pendidikan memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut.

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.



- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/ kaset, *video recorder*).
- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Dari beberapa perbedaan pengertian tentang media pembelajaran, dapat dilihat kesamaan satu sama lain, yaitu proses penyampaian pesan atau informasi secara efektif dan efisien dapat diterima dan selalu diingat oleh peserta didik. Sehingga dapat dipahami, bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau sarana yang dijadikan sebagai perantara atau piranti komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa ilmu pengetahuan dari berbagai sumber ke penerima pesan atau informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Adanya media diharapkan proses pembelajaran akan lebih mudah bagi peserta didik, karena media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, serta dengan media juga dapat memberikan motivasi bagi peserta didik untuk belajar.

2. Dasar Pemikiran Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai penarik perhatian (*intentional role*), peran komunikasi (*communication role*), dan peran ingatan/penyimpanan (*retention role*) (Umi Rosyidah, 2008: 96). Di samping dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah dalam Surah an-Nahl ayat 44 sebagai berikut.

بِالْبَيِّنَاتِ وَأَوَّلُ نَزْلِهِ وَإِلَيْنَا إِلْتِبَاسٌ لِلنَّاسِ مَن نُّزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang

telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan. (Q.S. an-Nahl/ 16: 44).

Ada beberapa tinjauan tentang landasan atau dasar penggunaan media pembelajaran, antara lain; landasan filosofis, psikologis, teknologis dan empirik.

a. Landasan Filosofis

Digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, dapat mengakibatkan proses pembelajaran yang kurang manusiawi (karena anak dianggap seperti robot yang dapat belajar sendiri dengan mesin) atau dehumanisasi. Tapi dengan adanya berbagai media pembelajaran itu justru anak atau siswa dapat mempunyai banyak pilihan yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya. Atau dengan kata lain siswa dihargai dengan harkat kemanusiaannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat sesuai dengan kemampuannya, jadi penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi.

Sebenarnya perbedaan pendapat itu tidak perlu muncul, yang penting bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru menganggap siswa sebagai manusia yang mempunyai karakter dan kemampuan yang berbeda, maka baik menggunakan media hasil teknologi atau tidak, proses pembelajaran tetap dilakukan dengan pendekatan humanisme.

b. Landasan Psikologis

Dari hasil kajian psikologis tentang proses belajar yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran, dapat dikemukakan antara lain hal-hal berikut:

1) Belajar adalah proses kompleks dan unik

Belajar adalah proses kompleks dan unik maka dalam mengelola proses pembelajaran harus diusahakan dapat memberikan fasilitas belajar (juga media dan metode pembelajaran) harus sesuai dengan perbedaan individual siswa.

2) Persepsi

Persepsi adalah mengenal sesuatu melalui alat indera. Orang akan memperoleh pengertian dan pemahaman tentang dunia luar dengan jelas jika ia mengalami proses persepsi yang jelas juga. Hal-hal yang mempengaruhi kejelasan persepsi antara lain ialah: keadaan alat indera (mata, telinga, dan sebagainya), perhatian, minat, dan pengalaman, serta kejelasan obyek yang diamati.

c. Landasan Teknologis

Istilah teknologi dalam pembelajaran ini artinya ialah memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mengefektifkan proses pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran

(pendidikan). Teknologi pembelajaran adalah proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi, untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

d. Landasan Empiris

Dalam landasan ini menekankan pada pemilihan dan penggunaan media belajar itu berdasarkan karakteristik orang yang belajar dan mediana. Hal ini didasarkan atas pengalaman yang di mana kita mengenal para peserta didik itu bermacam-macam. Ada yang gaya belajarnya visual dan auditif bahkan ada juga audio visual. Nah dari gaya belajar itulah kita dapat memahami dalam pemilihan media belajar (Rodhatul Jennah, 2009: 5).

3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Muntaha dalam Basri (2010: 34), media dalam dunia pendidikan memiliki manfaat sebagai berikut.

a. Mendidik (*to educate*)

Isi informasi dalam media adalah kabar-kabar baru, ilmu pengetahuan, dan juga artikel seputar proses pendidikan, dengan isi seperti ini diharapkan semua peserta didik menjadi lebih terdidik karena dapat menyerap informasi pendidikan tambahan di luar jam pelajaran langsung dari narasumbernya.

b. Menghibur (*to entertain*)

Isi kandungan media juga tulisan humor serta kuis dan tebakkan cerdas, sehingga di dalamnya terselip fungsi hiburan, mencerahkan, dan mencairkan suasana sehingga orang mudah tersadar kembali sebagai manusia.

c. Mempengaruhi (*to influence*)

Kandungan media adalah informasi bernilai dan berharga seperti nasehat, kalimat mutiara, baik dari narasumber langsung maupun kutipan kitab suci, album lagi, maupun hasil renungan hidup filsafati tentang hidup sukses, semuanya berkemungkinan besar dapat mempengaruhi jiwa dan diri para pembacanya.

d. Menyampaikan kritik sosial (*social control*)

Media menjadi jembatan untuk mengakrabkan, menyampaikan masukan-masukan berharga secara tertulis, sehingga kritik dipahami sebagai masukan, pelecut kekurangan, dan pendorong kemajuan.

Secara lebih luas, ada banyak manfaat yang diperoleh dari menggunakan media pembelajaran dalam mengajar, di antaranya sebagai berikut.

- a. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa untuk menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik.
- b. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga dalam memberikan materi pelajaran.
- c. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan keterangan guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.
- d. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- e. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- f. Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera seperti: terlalu besar, terlalu kecil, gerak terlalu lambat, gerak terlalu cepat, peristiwa masa lalu, kompleks, dan konsep yang terlalu luas (Darwyn Syah, 2007: 125-126).

Di dalam pendidikan Islam, alat atau media itu jelas diperlukan. Sebab alat atau media pengajaran itu mempunyai peranan yang besar yang berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Abu Bakar Muhammad berpendapat, bahwa kegunaan alat atau media itu antara lain ialah:

- a. Mampu mengatasi kesulitan-kesulitan dan memperjelas materi pelajaran yang sulit.
- b. Mampu mempermudah pemahaman, dan menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik.
- c. Merangsang anak untuk bekerja dan menggerakkan naluri kecintaan menelaah (belajar) dan menimbulkan kemauan keras untuk mempelajari sesuatu.
- d. Membantu pembentukan kebiasaan, melahirkan pendapat, memperhatikan dan memikirkan suatu pelajaran.
- e. Menimbulkan kekuatan perhatian (ingatan) mempertajam, indera, melatihnya, memperhalus perasaan dan cepat belajar (Ramayulis, 2002: 212).

4. Macam-macam Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa macam. Menurut Arief S. Sadiman (1996: 28) jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut.

a. Media Grafis

Media grafis termasuk dalam media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Beberapa jenis media grafis yaitu: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, globe, papan flanel, dan papan buletin.

b. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambing-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media audio, antara lain: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium.

c. Media Proyeksi Diam

Mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain: film bingkai, film rangkai, overhead proyektor, dan proyektor opaque.

Menurut Azhar Arsyad (2013:29) berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Media hasil teknologi cetak adalah media yang menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis. Media cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Media audio visual adalah media yang menghasilkan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Media audio visual ini meliputi film, video, televisi.

Media berbasis komputer merupakan media yang menghasilkan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis microprosesor. Perbedaan media ini dengan media yang lain adalah karena informasi yang disampaikan disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan. Pada dasarnya media berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada peserta didik.

Berbagai jenis aplikasi dalam pembelajaran ini sering disebut sebagai *computer assisted instruction* (pembelajaran dengan bantuan komputer). Media cetak dan komputer adalah media untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan jenis ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan hebat seperti hardisk yang besar, monitor yang beresolusi tinggi, dan sistem audio. Media ini sering disebut media interaktif, karena pengajaran dibantu dengan komputer seperti interaktif

5. Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning*

Ally (2009:1) menjelaskan *mobile learning* adalah pembelajaran melalui teknologi mobile wireless yang memungkinkan setiap orang untuk mengakses informasi dan materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja. Darmawan (2016:15) menjelaskan *mobile learning* adalah salah satu alternatif bahwa layanan pembelajaran dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja. *Mobile learning* didasari alasan bahwa pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Mempunyai cakupan yang luas karena menggunakan jaringan selular komersial. Dapat diintegrasikan dengan berbagai sistem *e-learning*, sistem akademik dan sistem layanan pesan instan. *Mobile Learning* dalam konteks saat ini adalah kemampuan yang diberikan kepada seseorang untuk menggunakan teknologi jaringan mobile untuk mengakses informasi yang relevan atau menyimpan informasi baru terlepas dari lokasi fisiknya. Secara teknis dapat dikatakan pembelajaran secara pribadi yang menghubungkan pelajar dengan komputasi awan menggunakan perangkat mobile. *Mobile learning* kebalikan dari pembelajaran yang terjadi di kelas tradisional di mana pelajar hanya duduk, bergerak, memperhatikan guru yang berdiri di depan kelas (Woodill, 2010:31).

Melalui *mobile learning* peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dan informasi dari mana saja dan kapan saja. Peserta didik tidak perlu menunggu waktu tertentu untuk belajar atau pergi ke tempat tertentu untuk belajar. Mereka dapat menggunakan teknologi mobile wireless untuk keperluan belajar mereka baik formal maupun informal.

Darmawan (2016: 15) menjelaskan perkembangan *mobile learning* dilatar belakangi oleh penetrasi perangkat mobile yang sangat cepat. Jumlah perangkat mobile lebih banyak daripada PC. Perangkat mobile lebih mudah dioperasikan daripada PC. Perangkat mobile dapat digunakan sebagai media belajar. Jadi

mobilelearning adalah pembelajaran dengan menggunakan perangkat mobile dan jaringan mobile sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja.

Woodil (2010:33) menjelaskan ekosistem *mobile learning* terdiri dari berbagai jenis perangkat yang terkoneksi dengan berbagai jenis jaringan, seperti: *mobile phone, personal digital assistants (PDA), smartphone, notebook and netbook computers, tablet device and computer, digital camera, portable media player, game console and portable game device, audience response systems, universal Serial Bus (USB) storage device, and other mobile learning device in development include: barcode, Biofeedback, Digital ink and paper, Digital pens, etc.*

Sedangkan Attewell at.al (2009:2) menjelaskan teknologi yang digunakan untuk mobile learning adalah teknologi genggam seperti *personal digital assitans (PDAs), mobile phone, smartphone, MP3 and MP4 player, multimedia pleyer portabel yang lain, konsole game, ultramobile PC, mini notebook atau netbook, GPS* dan lain-lain.

Dari berbagai perangkat yang digunakan untuk mobile learning salah satunya adalah *smartphone*. Woodil (2010:36) menjelaskan *smartphone* berkembang saat telepon selular semakin kecil dan mempunyai lebih banyak fitur dan kegunaan. Pager yang populer pada 1980an berkembang menjadi telepon selular. Telepon selular pada generasi kedua mempunyai fitur yang sangat sederhana seperti telepon dan sms serta beberapa kegiatan sedarhana seperti permainan dan alat sederhana seperti kalkulator dan stopwatch. Dalam perkembangannya banyak fitur yang dimasukkan ke dalam telepon selular seperti fitur-fitur yang terdapat pada PDA. Kemudian diperkenalkan telepon tipe baru yang dikenal dengan *smartphone*. Saat ini *smartphone* mempunyai berbagai fungsi seperti pada laptop yang memungkinkan mengakses internet, dokumen, gambar, video serta berbagai jenis aplikasi yang dapat memudahkan pekerjaan. *Smartphone* biasanya mempunyai miniatur keyboard QWERTY atau keyboard virtual pada layar sentuh. *Smartphone* saat ini dipandang sebagai salah satu platform yang paling cocok digunakan untuk *mobile learning*.

6. Digital Natives

Prensky (2001) mengatakan bahwa *digital natives* adalah mereka yang lahir telah berada di lingkungan digital dan mengenal komputer, *video game*, internet dan telepon seluler. Masih dikatakan oleh Prensky bahwa "*They have a hypertext mind, leap around, parallel cognitive structure and not sequential*". Artinya mereka terbiasa

dengan struktur kognitif yang melompat-lompat, mampu mengerjakan/melakukan beberapa kegiatan/tugas dalam waktu yang bersamaan. Misalnya mendengarkan musik sambil membaca, dengan tetap dapat memahami bacaan yang dibacanya. Disela-sela, aktivitas tersebut masih juga sambil chatting dengan teman atau sambil mengerjakan tugas lainnya. Kesan yang dapat kita lihat bahwa *digital natives* tidak fokus dalam belajar dan melakukan kegiatan. Di sela-sela waktu belajar dan beraktivitas, mereka tidak lepas dari perangkat digitalnya.

Generasi *digital natives* menganggap bahwa teknologi digital sebagai bagian dari kehidupan yang tidak terpisahkan darinya (Mardina, 2011). Hal ini terasa sekali ketika mereka tidak memiliki atau memperoleh akses internet selama keberadaannya di suatu tempat. Ada yang menyebutkan sebagai “mati gaya” ketika perangkat teknologi (*handphone/smartphone*) tidak mereka bawa. Perangkat teknologi dipastikan terkoneksi dengan internet, sehingga mereka dapat selalu terhubung dengan saudara, atau rekan kerja mereka baik melalui *SMS, Whatsapp, Facebook* atau media sosial lain. Selain itu perangkat teknologi juga menghubungkan mereka dengan tugas-tugas atau pekerjaan yang mereka simpan di dalam *email*. Mereka akan merasa nyaman jika terkoneksi, karena memungkinkan mereka dapat melakukan banyak hal di suatu tempat. Berdasarkan beberapa kajian literatur tentang *digital natives* (Presnsky, 2001; Mardina, 2011; Ng, 2012; Thompson, 2013) dapat disimpulkan beberapa karakteristik *digital natives* sebagai berikut:

- a. Mengandalkan kecepatan dalam menggunakan dan menerima informasi. Mereka ingin mendapatkan informasi segera, sehingga kurang mentolerer hal yang bersifat lambat.
- b. Memiliki keinginan dan kebutuhan *multitasking*. Ini merupakan karakteristik yang menonjol pada generasi *digital natives*.
- c. Lebih mudah memahami gambar daripada teks, serta mereka lebih menyukai belajar melalui kegiatan dan praktek daripada membaca atau mendengarkan.
- d. Cenderung memproses informasi dengan *nonlinear ways*, melompat lompat dari tugas satu ke tugas yang lain.
- e. Menyukai berjejaring dan berkolaborasi, sehingga akan mampu bekerja baik dalam jaringan kolaborasi.
- f. Berharap teknologi bagian dari kehidupannya, sehingga merasa kesulitan dan tidak nyaman tanpa teknologi.
- g. Menginginkan mendapatkan manfaat/ penghargaan segera (*instant*).

Gambaran tentang karakteristik *digital natives* ini memaksa lembaga pendidikan serta pelaku dibidang pendidikan seperti guru perlu menyadari bahwa saat ini kita dihadapkan pada generasi yang berbeda dari sebelumnya dan yang lebih jelas, generasi ini berbeda dengan generasi kita sebagai guru saat ini.

Menurut Akcayir (2016) disebutkan bahwa *digital natives* adalah generasi yang lahir setelah tahun 1980 dan dibesarkan di lingkungan yang dikelilingi teknologi serta terampil menggunakan teknologi jika dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Terkait dengan tahun lahir Teo (2013) mengatakan bahwa *digital natives* didefinisikan oleh usia. Tidak cukup mereka disebut sebagai *digital natives* hanya karena lahir setelah tahun 1980, namun pengalaman dalam menggunakan teknologi, investasi waktu dalam penggunaannya dan kemudahan memperoleh akses teknologi akan mempengaruhi keterampilan individu.

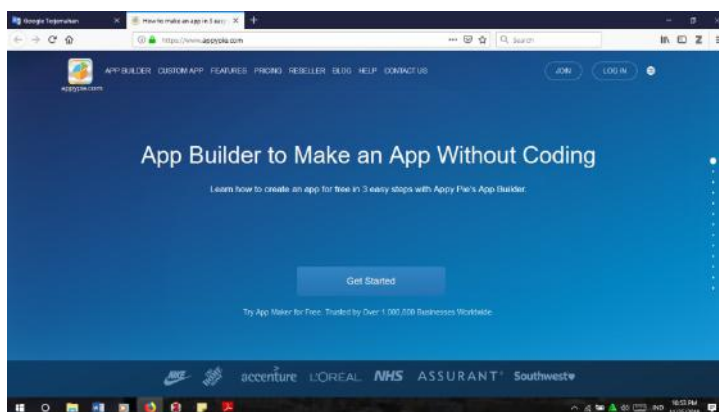
Hasil temuan Akcayir (2016) menunjukkan bahwa usia atau tahun lahir semata tidak dapat dijadikan faktor yang menentukan seseorang disebut sebagai *digital natives*. Dengan demikian Akcayir (2016) menyimpulkan bahwa tidak semua orang yang lahir setelah tahun 1980 adalah *digital natives*. Artinya walaupun menurut tahun kelahiran mereka adalah *digital natives*, namun jika pada periode tumbuh kembangnya mereka tidak memiliki akses terhadap teknologi, tidak berada di lingkungan yang sarat teknologi, dan juga sangat sedikit waktu yang dihabiskannya dengan teknologi maka mereka bukanlah *digital natives*.

7. Pembuatan Aplikasi Android Berbasis Appypie

Untuk membuat pembelajaran *mobile learning* diperlukan pengetahuan dasar tentang pemrograman, coding dan sistem root pada perangkat keras yang akan dipergunakan. Seiring dengan semakin banyaknya vendor pengembang perangkat lunak (*software*) dan *hardware* pada platform seluler baik Android, iOS maupun Windows telah memberikan kesempatan bagi pengguna yang juga berminat mengembangkan sendiri aplikasi tanpa harus memahami bahasa pemrograman yang rumit. Salah satu penyedia pembuatan aplikasi mobile learning yang menawarkan jasa seperti itu adalah Appypie.

Melalui situs www.appypie.com, user (pengguna) yang tidak sama sekali memahami bahasa pemrograman pun dapat mengembangkan sebuah aplikasi secara online melalui situs tersebut. Syarat utamanya adalah pengguna harus memiliki akun email yang masih aktif dan mendaftar dengan syarat dan ketentuan yang telah dibuat pengembang situs.

Pembuatan aplikasi pada situs Appypie sendiri dilakukan secara online dan sudah disediakan berbagai jenis pilihan aplikasi yang dapat dikembangkan seperti permainan, iklan dan juga pendidikan. Aplikasi yang dikembangkan pada situs ini dapat dijalankan pada perangkat Android, iOS maupun Windows tergantung keinginan pembuat ketika akan mempublikasikan aplikasi yang dibuat menjadi format Android (apk), iOS ataupun Windows.



Gambar: Tampilan Awal Appypie

SIMPULAN

Sebagai penutup dari artikel ini, dapat diambil kesimpulan bahwa media sudah dikenal semenjak zaman Nabi Muhammad SAW berdakwah dalam menyebarkan agama Islam. Kemudian terus digunakan hingga saat ini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus menggeser paradigma pembelajaran dari *teacher center* menjadi *student center*. Hal ini dilatar belakangi karena era digital terus berkembang sehingga segala sesuatu berbasis teknologi. Begitu juga halnya dengan generasi yang terlahir menjadi generasi *digital natives*. Dalam dunia pendidikan menjadi hal penting agar menyesuaikan metode pembelajaran sehingga muncullah *mobile learning*. *Mobile learning* berusaha menjawab tantangan era digital termasuk tantangan era distrupsi. Dalam pembuatan media *mobile learning* salah satu menggunakan Appypie yang dapat diakses di laman www.appypie.com. Kemudahan dalam penggunaannya tidak perlu memahami dasar tentang pemrograman, coding dan sistem root karena di laman tersebut sudah disediakan berbagai jenis pilihan aplikasi yang dapat dikembangkan seperti permainan, iklan dan juga pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akcayir, M., Hakan Dündar, Gökçe Akçayır. 2016. "What Makes You a Digital Native? Is it Enough to be Born After 1980?". *Computers in Human Behavior*. 60 (1): 435-440.
- Ally, Muhammed. 2009. *Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education and Training*. Quebec: AU Press.
- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Aripin, Ipin. 2018. "Konsep dan Aplikasi Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi". *Jurnal Bio Educatio*. 3 (1): 1-9.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Attewell, Jill., Savill-Smith, Carol. & Douch, Rebecca. 2009. *The Impact of Mobile Learning Examining What it Means for Teaching and Learning*. London: LSA.
- Basri, A. Said Hasan. 2010. "Peran Media dalam Layanan Bimbingan Konseling Islam di Sekolah". *Jurnal Dakwah*. 11 (1): 23-41.
- Daradjat, Zakiah. 1995. *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmawan. 2016. *Mobile Learning sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Pers.
- Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- Mardina, Riana. 2011. "Potensi Digital Natives dalam Representasi Literasi Informasi Multimedia Berbasis Web di Perguruan Tinggi". *Jurnal Pustakawan Indonesia*. 11 (1): 5-14.
- Nursalim, Mochamad. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan & Konseling*. Jakarta: Akademia Permata.
- Ramayulis. 2002. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rosyidah, Umi. 2008. *Active Learning dalam Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Sadiman, Arif S., dkk. 1996. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Syah, Darwyn. 2007. *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Teo, Thompson. 2013. "An Initial Development and Validation of a Digital Natives Assessment Scale (DNAS)". *Computers & Education*. 67 (1): 51-57.

Wahidin, Unang & Ahmad Syaefuddin. 2018. "Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Islam". *Jurnal Edukasi Islam: Jurnal Pendidikan Islam*. 7 (1): 47-66.

Woodill, G. 2010. *The Mobile Learning Edge: Tools and Technologies for Developing Your Teams*. New York: McGraw Hill Professional.

