

MOBILE LEARNING BERBASIS HTML 5 DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Irpan Nawawi

Jurusan Ilmu Pendidikan Islam,
UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
irpannawawi02@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to find out the application of HTML 5-based mobile learning in improving student learning outcomes in Thaharah material PAI subjects; student responses to the application of HTML 5-based mobile learning on Thaharah material PAI subjects; and the application of HTML 5-based mobile learning that has a significant effect on learning outcomes in Thaharah material PAI subjects. The research method used is Pre-Experimental in the form of one group time series design. The study was conducted at the Biology Education Study Program of IPI Garut and the sample used was 1 grade 1 semester 1 year 2018/2019 student. This design uses only one group, namely the experimental group without the control group. Before being given treatment, the experimental group was first given prestige, then given treatment with the application of HTML 5-based mobile learning and after that was given a post. The results of this study can be concluded that the application of HTML 5-based mobile learning can improve student learning outcomes in PAH subjects Thaharah; Student responses strongly agree with the implementation of HTML 5-based mobile learning on Thaharah PAI subjects, and the application of HTML 5-based mobile learning that has a significant effect on learning outcomes in Thaharah material PAI subjects.

Keywords: HTML 5 based mobile learning, learning outcomes, PAI

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri yang baik, kepribadian yang matang, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang secara khusus diperlukan bagi dirinya, dan pada umumnya bagi masyarakat, bangsa dan Negara (Muhibbin, 2013: 1). Hal ini sejalan dengan pasal 3 UU No.20 Tahun 2003 mengenai tujuan pendidikan, yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Siswoyo, 2011 : 5).

Namun demikian untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan, banyak masalah yang harus dihadapi. Keadaan di lapangan kualitas pendidikan umumnya masih berada di level rendah dan masih terdapat permasalahan pada hasil belajar masih tergolong rendah yang diantaranya disebabkan karena metode pembelajaran serta faktor internal mahasiswa yang mengakibatkan daya ingat atau memori mahasiswa masih rendah. Hal ini jika dibiarkan akan berdampak terhadap pencapaian tujuan pendidikan secara umum, dan rendahnya kualitas institusi khususnya.

Untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa, pengajar diharapkan mampu memilih suatu metode dan media yang menekankan kepada proses keterlibatan mahasiswa untuk dapat menemukan materi yang dipelajari. Artinya, pengajar perlu memilih media yang lebih efektif guna meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Perkembangan teknologi sekarang ini telah banyak menunjukkan kemajuan luar biasa. Banyak hal dari sektor kehidupan yang telah menggunakan keberadaan dari teknologi itu sendiri. Kehadirannya telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap kehidupan umat manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Sementara itu, media pembelajaran pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal (I Wayan, 2011 : 45). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi mahasiswa dan mempermudah mahasiswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit.

Mencermati kenyataan tersebut di atas, salah satu strategi belajar yang digunakan oleh dosen adalah menggunakan *mobile learning* berbasis HTML 5. Dengan model ini mahasiswa akan diajarkan bagaimana memanfaatkan teknologi dari *smartphone* yang dimilikinya untuk mempelajari materi yang telah disiapkan dosen, sehingga selain bisa digunakan untuk belajar juga bisa mendidik mahasiswa lebih mandiri dalam mengkaji materi yang akan disampaikan.

Seperti diketahui, media merupakan pendukung dalam menunjang dan mengoptimalisasikan proses pembelajaran secara menyeluruh, dengan hadirnya

pendekatan pembelajaran *mobile learning* apabila dimanfaatkan atau digunakan dalam suatu proses pembelajaran ini akan memberikan efek atau pengaruh yang berarti, yang nantinya akan terjadi fenomena proses pembelajaran yang efektif, efisien, inovatif, komunikatif, kreatif, terintegrasi, terpadu, dan menyenangkan (Darmawan, 2012 : 89). Sehingga dalam pendidikan akan terjadi proses perkuliahan yang tadinya berpusat pada dosen menjadi berpusat pada mahasiswa, artinya dosen sebagai pengendali, pengontrol, dan pengevaluasi, sedangkan proses perkuliahan berpusat pada mahasiswa dengan kata lain mahasiswa akan lebih aktif, kritis, mandiri, dan bertanggung jawab. Hal ini akan membuat mahasiswa lebih banyak waktu belajar dengan menggunakan dan memanfaatkan peranan dari *mobile learning* tersebut.

Selanjutnya, mengenai manfaat yang didapatkan dari proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *mobile learning*, El-Hussen dan Cronje (2010: 45) menyatakan bahwa *mobile learning* sebagai model pembelajaran pada lingkungan belajar yang mengandung mobilitas teknologi, mahasiswa, dan belajar. *Mobile learning* akan menyebar dengan cepat dan kemungkinan akan menjadi salah satu cara yang paling efisien dalam memberikan pembelajaran yang lebih tinggi di masa depan.

Kondisi ini, menjadikan produk dari teknologi pembelajaran atau program *mobile learning* dapat mengatasi kesulitan belajar mahasiswa yang berkaitan dengan materi atau teori dalam perkuliahan, hal ini dikarenakan perkuliahan dengan pendekatan *mobile learning* merupakan pembelajaran yang mampu untuk mendorong perkembangan mahasiswa secara optimal, yang pada gilirannya dapat mengembangkan kemampuan setiap mahasiswa, dan sebagai jalan untuk menambah pengetahuan secara kognitif.

Dengan demikian, melalui penggunaan dan pemanfaatan *smartphone* yang dimilikinya akan memberikan dampak positif bagi perkembangan belajar mahasiswa. Peran kampus melalui dosen dalam menyadarkan dan mengarahkan mahasiswanya untuk menggunakan teknologi secara arif sangat diperlukan dewasa ini, sebab keberadaan teknologi yang digunakan oleh mahasiswa secara baik, maka akan memberikan dampak positif bagi perkembangan belajarnya.

Mobile learning, adalah media pembelajaran berisi teks, audio, dan visual. Pembelajaran dengan gabungan beberapa media ini menurut para ahli lebih berhasil dari pada dengan hanya menggunakan media jenis audio atau visual saja, karena disamping media ini lebih menarik, dengan media ini pula dampak yang dihasilkan kepada manusia akan lebih maksimal karena bisa masuk lewat 2 sensor manusia, yaitu mata dan telinga. Dengan media ini pula, mahasiswa akan merasa bahwa mereka seolah-olah terlibat di dalam kegiatan itu sendiri, sehingga motivasi dan minat belajar akan timbul lebih besar lagi. Menurut Edgar Dale yang bukunya dikutip oleh Sardiman (2002 :76) bahwa pengalaman belajar seseorang 75 % diperoleh dari indera penglihatan (mata), 13% melalui indera pendengaran (telinga) dan selebihnya melalui indera yang lain.

Abu Ahmadi (2009:74) menyatakan bahwa: Jika dilihat dari faktor usia ingatan paling tajam pada diri manusia ialah pada masa kanak-kanak (4 – 10 tahun), dan ini baik sekali untuk daya ingatan mekanis, yakni daya ingatan yang hanya untuk kesan-kesan pengindraan. Sesudah umur itu, kemampuan mencamkan dalam ingatan juga dapat dipertinggi, tetapi hanya untuk kesan-kesan yang mengandung pengertian (daya ingat logis) dan berlangsung antara umur (15-50)”.

Penelitian yang sebelumnya, Hasniati (2017 :379) menjelaskan bahwa hasil pendidikan agama Islam materi akhlak terpuji melalui strategi *prediction guide* dapat meningkat sebanyak 73,3 %, sedangkan Dewi Mufidah (2017 : 79), metode *make a match* pada pembelajaran agama Islam terjadi peningkatan belajar berawal dari *pretest* belajar siswa 2,250 dan *posttest* 2,630 sedangkan pada siklus ke dua, hasil belajar pai *pretest* 2,870 dan *posttest* 3,230. Hal ini menunjukkan siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal, adapun menurut Kania Dana Utamai (2016 : 263) model *learning cycle 5E* efektif dapat meningkatkan hasil belajar pai dibuktikan hasil post test kelompok eksperimen sebesar 88,3 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 76,67 diperoleh t hitung $4,73 > 2,002$. Dari pemaparan hasil di atas banyak sekali model atau metode dalam meningkatkan hasil belajar PAI, maka peneliti mencari kebaruan dalam pembelajaran PAI dalam upaya meningkatkan hasil belajar PAI melalui media teknologi berbasis HTML 5.

Mengingat pentingnya menerapkan media pembelajaran dalam pelajaran, khususnya mata pelajaran PAI, peneliti yang menekuni bidang PAI merasa perlu untuk meneliti tentang “Penerapan *mobile learning* berbasis HTML 5 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa dalam Mata Pelajaran PAI Materi Thaharah”

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan dari penelitian ini adalah: “apakah penerapan *mobile learning* berbasis HTML 5 dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam mata pelajaran PAI materi Thaharah. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan *mobile learning* berbasis HTML 5 dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam mata pelajaran PAI materi Thaharah.

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan meningkatkan pemahaman yang mampu mendorong dan memotivasi belajar mahasiswa serta dapat lebih menjalin interaksi antara pengajar, mahasiswa dan lingkungan belajar. Sementara itu, secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memacu kreativitas pengajar, khususnya pendidik Pendidikan Agama Islam dalam mengembangkan media pembelajaran terutama media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi (komputer) secara efektif dan efisien.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental* dengan bentuk desain *one group time series design*. Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Biologi IPI Garut dan sampel yang digunakan adalah mahasiswa

tingkat I semester 1 tahun ajaran 2018/2019 sebanyak 1 kelas. Desain ini hanya menggunakan satu kelompok saja, yaitu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Sebelum diberikan perlakuan, kelompok eksperimen terlebih dahulu diberikan pretes, kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) dengan penerapan *mobile learning* berbasis HTML 5 dan setelah itu diberikan postes.

Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen adalah sebanyak empat kali perlakuan (seri pertama, seri kedua, seri ketiga, dan seri keempat). Setelah diberi perlakuan kelompok eksperimen diberikan postes. Parameter yang diamati adalah hasil belajar yang diukur dengan tes yang sebelum digunakan dalam penelitian dilakukan beberapa uji antara lain: validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Uji hipotesis dilakukan setelah dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

C. Hasil dan Pembahasan

Setelah dites dengan menggunakan tes hasil belajar sebelum menggunakan *mobile learning* berbasis HTML 5, maka diperoleh data pretes ke 1 sebagai berikut : nilai maksimum pada kelas eksperimen, yaitu 65, nilai minimum 40, nilai rata-rata 48.13, dan untuk nilai standar deviasi 6.318. Selanjutnya, pretes ke 2 diperoleh data sebagai berikut : nilai maksimum pada kelas eksperimen, yaitu 55, untuk nilai minimum 40, untuk nilai rata-rata 48.2, dan untuk nilai standar deviasi 4.327. Untuk pretes ke 3 diperoleh data sebagai berikut: nilai maksimum pada kelas eksperimen, yaitu 55 dan untuk nilai minimum 40 dan untuk nilai rata-rata 48.44 dan untuk nilai standar deviasi 4.826. Selanjutnya, data pretes ke 4 sebagai berikut: nilai maksimum pada kelas eksperimen, yaitu 60 dan untuk nilai minimum 40 dan untuk nilai rata-rata 48.59 dan untuk nilai standar deviasi 5.272.

Mengamati dan menganalisis paparan di atas, tampak bahwa setelah dilakukan pretes sebanyak 4 kali, rata-rata hasil perolehan pretes secara keseluruhan secara deskriptif tampak sama. Kondisi ini erat kaitannya dengan belum dilaksanakan proses pembelajaran dan mahasiswa belum sepenuhnya memahami dan menguasai materi yang akan diajarkan. Hal yang wajar apabila mahasiswa dengan kemampuan pemahaman dan penguasaan materi yang masih minim atau terbatas, belum mampu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam lembar tes.

Seperti diketahui, menurut Syah (2005:135), hasil belajar merupakan tolak ukur yang menjadi tujuan akhir peserta didik setelah peserta didik mendapatkan pengajaran didapatkan melalui tes. Kemudian, menurut Dimiyati (2006:3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar. Dari sisi pengajar, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan puncak proses belajar. Dampak pengajaran yang dilakukan adalah hasil yang dapat diukur. Bell-Gledler (dalam Winatapura, 2008:5) menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skills, and attitudes*. Begitu pula dengan hasil belajar yang diperoleh sebelum

menggunakan *mobile learning* berbasis HTML 5 pada pembelajaran PAI, artinya mahasiswa belum memiliki pengalaman pada proses belajar sehingga kemampuan mahasiswa yang diperoleh apa adanya.

Setelah dites dengan menggunakan tes hasil belajar setelah menggunakan *mobile learning* berbasis HTML 5, maka diperoleh data postes ke 1 sebagai berikut : nilai maksimum pada kelas eksperimen, yaitu 75 dan untuk nilai minimum 65 dan untuk nilai rata-rata 72.66 dan untuk nilai standar deviasi 2.835. Selanjutnya, setelah dilaksanakan postes ke 2 diperoleh data sebagai berikut : nilai maksimum pada kelas eksperimen, yaitu 75 dan untuk nilai minimum 70 dan untuk nilai rata-rata 73.59 dan untuk nilai standar deviasi 2.284. Postes ke 3 sebagai berikut : nilai maksimum pada kelas eksperimen, yaitu 75 dan untuk nilai minimum 70 dan untuk nilai rata-rata 73.91 dan untuk nilai standar deviasi 2.100. Postes ke 4 diperoleh data sebagai berikut : nilai maksimum pada kelas eksperimen, yaitu 80 dan untuk nilai minimum 70 dan untuk nilai rata-rata 75.16 dan untuk nilai standar deviasi 2.371.

Mengamati dan menganalisis paparan di atas, tampak bahwa setelah dilakukan postes sebanyak 4 kali, rata-rata hasil perolehan postes secara keseluruhan secara deskriptif tampak sama, dan terjadi peningkatan dibandingkan dengan nilai prestes. Kondisi ini erat kaitannya dengan telah dilaksanakannya proses pembelajaran dan penerapan perlakuan penelitian, dalam hal ini digunakannya *mobile learning* berbasis HTML 5, sehingga mahasiswa mulai memahami dan menguasai materi yang akan diajarkan

Perlu diketahui, meningkatnya hasil belajar, menandakan bahwa mahasiswa tersebut telah mengikuti apa yang dinamakan dengan “belajar”, sesuai dengan pendapat Hilgird dan Bower yang memandang bahwa belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan (dalam Baharuddin dan Wahyuni, 2015:16). Ini berarti, ketika mahasiswa memperoleh pengetahuan baru melalui pengalaman, menguasai pengalaman dan memiliki informasi maka mahasiswa tersebut dapat mengaplikasikan pengetahuannya dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.

Sejalan dengan itu, menurut Bruner (dalam Arsyad, 2015:10) menyatakan bahwa terdapat tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*inactive*), pengalaman piktoral/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Hal ini sangat tepat dengan perkembangan mahasiswa dalam memahami suatu konsep baru. *Mobile learning* menjadi sarana yang tepat bagi taraf perkembangan kemampuan mahasiswa. Dengan menampilkan gambar, animasi dan video mahasiswa dapat merasakan seolah-olah mengalami langsung melihat bagaimana cara Thaharah yang baik dan benar sesuai yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW.

Lebih lanjut, berdasarkan perhitungan dengan menggunakan uji Wilcoxon diperoleh Asymp. Sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < \alpha (0.05)$, yang berarti bahwa: terdapat perbedaan nilai hasil belajar sebelum pembelajaran dengan sesudah

pembelajaran. Dengan kata lain, hasil belajar mahasiswa meningkat setelah dimanfaatkan *mobile learning* berbasis HTML 5.

Perbedaan hasil belajar yang terjadi pada penelitian ini, salah satunya diakibatkan penggunaan *mobile learning* berbasis HTML 5. Tampak bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Kondisi ini berbeda jika dibandingkan dengan hasil belajar yang dicapai oleh mahasiswa sebelum menggunakan media pembelajaran, yang mana hasilnya menunjukkan bahwa masih terdapat mahasiswa yang memiliki kualifikasi rendah dalam hasil belajar. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning* berbasis HTML 5 dapat lebih meningkatkan hasil belajar mahasiswa dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran ini.

Setelah dilakukan penyebaran angket, rata-rata skor tingkat tanggapan mahasiswa pada pembelajaran berbantuan *mobile learning* berbasis HTML 5 pada mata pelajaran PAI materi Thaharah adalah sebesar 50.56 yang termasuk pada kriteria sangat setuju.

Tanggapan yang positif terhadap penggunaan *mobile learning* berbasis HTML 5 ini tidak lepas dari fungsi media pembelajaran itu sendiri, antara lain media pembelajaran berfungsi: menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar; melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar; mendorong motivasi belajar; menambah variasi dalam penyajian materi; menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan; memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya; dan mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas dan tidak mudah lupa) (Rohani, 1997: 9).

Berkaitan dengan fungsi dari media pembelajaran, mahasiswa merasa sangat terbantu dengan digunakannya *mobile learning* berbasis HTML 5. Mahasiswa yang tadinya tidak tahu atau sedikit tahu menjadi tahu apa yang harus dilakukan apabila akan melakukan Thaharah. *Mobile learning* yang berelemen audio visual menyebabkan mahasiswa mendapatkan dan memperkaya informasi tentang Thaharah. Selain itu, mahasiswa termotivasi untuk terus belajar dan menambah pengertian nyata tentang arti Thaharah yang disajikan dengan mudah dicerna dan tahan lama menyerap dalam ingatan mahasiswa. Hal-hal tersebut yang menjadikan mahasiswa merasa terbantu dan memberikan tanggapan positif dengan digunakannya *mobile learning* berbasis HTML 5.

Untuk mengetahui pengaruh penerapan *mobile learning* berbasis HTML 5 terhadap hasil belajar mahasiswa, dilakukan perhitungan uji Regresi dan Kotrelasi, yang menghasilkan nilai $R = 0.888$, hal ini menunjukkan besarnya koefisien korelasi, yaitu nilai hubungan antara tanggapan mahasiswa dengan hasil belajar mahasiswa sebesar 0.888 atau 88,8% dengan besar pengaruh ditunjukkan oleh R Square (R^2) sebesar 0.789 atau 78.9%. Koefisien korelasi yang diperoleh termasuk ke dalam kategori sangat kuat.

Selanjutnya setelah dilakukan uji ANOVA yang menghasilkan koefisien korelasi yang dihasilkan adalah signifikan atau tidak, yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara variabel tanggapan mahasiswa dengan hasil belajar mahasiswa dengan persamaan regresi yang dihasilkan adalah sebagai berikut: $Y = 68.270 + 1.692 X$. Oleh karena itu, berdasarkan perhitungan tersebut, penerapan *mobile learning* berbasis HTML 5 berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PAI materi Thaharah.

Seperti diketahui, Hamalik memberikan pengertian tentang hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.

Selanjutnya, hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar menunjukkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh peserta didik dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu, peneliti menentukan strategi belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran yang menggunakan *mobile learning berbasis HTML 5*.

Sementara itu, hasil belajar yang dicapai mahasiswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal yang berasal dari mahasiswa tersebut, dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri mahasiswa tersebut. Faktor dari diri mahasiswa terutama adalah kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan mahasiswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai mahasiswa. Seperti yang telah dikemukakan oleh Clark, bahwa hasil belajar peserta didik 70% dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.

Selain faktor kemampuan mahasiswa, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat, dan perhatian mahasiswa terhadap pembelajaran menggunakan *mobile learning* berbasis HTML 5. Adanya pengaruh dari dalam diri mahasiswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku yang diniati dan disadarinya dan mahasiswa merasakan adanya kebutuhan untuk belajar dan berprestasi.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut: penerapan *mobile learning* berbasis HTML 5 dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam mata pelajaran PAI materi Thaharah; tanggapan mahasiswa sangat setuju terhadap penggunaan *mobile learning* berbasis HTML 5 pada mata pelajaran PAI materi Thaharah; dan penerapan *mobile learning* berbasis

HTML 5 yang berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata pelajaran PAI materi Thaharah.

Referensi

Abu, Ahmadi. (2009). *Psikologi Umum*. Jakarta: Rieka Cipta.

Ahmad, Syah. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Ciputat Press.

Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
Baharuddin & Nur Wahyuni, Esa. (2007). *Teori Belajar & Pembelajaran*.
Jogjakarta: Ar-ruzz Media Group.

Dana Dewi, Kania. (2016). *Efektivitas Model Learning Cycle 5 e untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI*. Jurnal Atthulab Vol. I, No. 2 Tahun 2016.

Darmawan. (2012). *Inovasi Pendidikan (Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online)*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Dewi, Mufidah. (2017). *Upaya Guru PAI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Make a Match dalam Pembelajaran Fiqih*. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke. Cipta.

EL-Hussein, M. O. M. & Cronje, J. C. (2010). *Defining Mobile Learning in the Higher Education Landscape*. Education Technology & Society.

Hamalik, Oemar. (2007). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja.

Hasniati. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Materi Membiasakan Perilaku Terpuji Melalui Strategi Prediction Guide*. Jurnal Primary Riau Vol. 6 No. 1 September 2017.

I Wayan. (2011). *Asesmen Dalam Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Rohani A. (1997). *Media intruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Sadiman. (2002). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Siswoyo, Dwi, *et al.* (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. (2013). *Psikologi Pendidikan, Dengan Pendekatan Baru*. Bandung PT. Remaja Rosdakarya.
- Winataputra, Udin S. dkk. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.