

ISSN (ONLINE) 2598-9936



INDONESIAN JOURNAL OF INNOVATION STUDIES
PUBLISHED BY
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

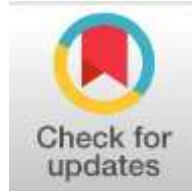
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Android Mobile Learning Raises Motivation Higher Than Learning Outcomes

Mobile Learning Android Meningkatkan Motivasi Lebih Tinggi dari Hasil Belajar

Ai Siti Hodijah, aisitihodijah15@gmail.com, (*)

Program Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

Andang Sunarto, andang99@gmail.com

Program Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

Wiwinda Wiwinda, wiwinda@mail.uinfabengkulu.ac.id

Program Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

^(*) Corresponding author

Abstract

General Background: The integration of information and communication technology in education has transformed learning into a more interactive and flexible process, positioning mobile learning as a strategic approach in the digital era. **Specific Background:** The increasing use of smartphones among elementary students has shifted attention toward non-academic activities, leading to decreased motivation and suboptimal learning outcomes in religious education subjects. **Knowledge Gap:** Prior studies predominantly focus on higher education levels and general subjects, leaving limited empirical evidence on Android-based mobile learning in elementary religious education contexts. **Aims:** This study examines the relationship between Android-based mobile learning usage, student learning motivation, and cognitive learning outcomes. **Results:** The findings indicate a significant relationship between mobile learning and learning motivation with a determination coefficient of 46.4%, while its relationship with learning outcomes is significant but relatively low at 4.2%. **Novelty:** The study provides simultaneous analysis of mobile learning, motivation, and cognitive outcomes in elementary religious education, offering a more integrated perspective compared to prior research. **Implications:** The results highlight the need for combining mobile learning with appropriate instructional strategies, teacher guidance, and supportive learning environments to achieve more balanced educational outcomes.

Highlights

- Mobile learning shows stronger contribution to student engagement compared to cognitive achievement
- Digital integration supports active participation and flexible access to learning materials
- Learning outcomes remain shaped by multiple external educational factors

Keywords

Mobile Learning; Android Learning; Learning Motivation; Learning Outcomes; Elementary Education

Published date: 2026-05-03

I. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Inovasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi salah satu solusi strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya mengubah cara penyampaian materi, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan tidak terbatas oleh ruang maupun waktu. Transformasi digital ini sejalan dengan tuntutan global yang menempatkan TIK sebagai instrumen utama dalam membangun masyarakat berbasis pengetahuan. Negara-negara maju seperti Singapura, Jepang, dan Korea Selatan telah menunjukkan keberhasilan dalam mengintegrasikan teknologi secara sistemik dalam pendidikan, sementara Indonesia masih menghadapi tantangan kesenjangan digital serta optimalisasi pemanfaatannya dalam proses pembelajaran.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya mobile learning, memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Studi-studi tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan perangkat mobile mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memberikan akses belajar yang lebih luas dan mandiri. Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada jenjang pendidikan menengah dan tinggi, serta pada mata pelajaran umum, sehingga kajian pada tingkat sekolah dasar, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti, masih relatif terbatas.

Salah satu bentuk pemanfaatan TIK dalam pendidikan adalah penerapan mobile learning berbasis Android. Media ini dinilai relevan karena generasi saat ini merupakan digital natives yang sangat akrab dengan perangkat digital. Pembelajaran berbasis mobile learning tidak hanya memberikan kemudahan akses, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan kontekstual. Selain itu, pemanfaatan perangkat seluler yang hampir dimiliki oleh setiap siswa dapat diarahkan ke dalam aktivitas pembelajaran yang lebih produktif.

SD Negeri 04 Air Rami, Mukomuko merupakan salah satu sekolah yang mulai mengimplementasikan mobile learning berbasis Android, khususnya pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Penerapan ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya akses internet di Desa Marga Mulya sejak tahun 2023. Namun, kondisi tersebut pada awalnya justru menimbulkan permasalahan, di mana siswa lebih banyak menggunakan smartphone untuk bermain game online, bahkan saat proses pembelajaran berlangsung. Dampak yang terlihat dari kondisi tersebut antara lain berkurangnya fokus siswa, menurunnya motivasi belajar, serta belum optimalnya hasil belajar kognitif. Situasi ini memperlihatkan bahwa masih ada jarak antara ketersediaan teknologi di lingkungan siswa dengan pemanfaatannya secara tepat dan maksimal dalam proses pembelajaran.

Melihat kondisi tersebut, sekolah berupaya mengarahkan penggunaan smartphone agar lebih bermanfaat bagi kegiatan belajar melalui penerapan mobile learning. Langkah ini menjadi salah satu inovasi penting untuk mengubah fungsi perangkat digital yang semula lebih banyak digunakan sebagai sarana hiburan menjadi media belajar yang lebih produktif dan efektif. Melalui penerapan tersebut, siswa diharapkan dapat lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran, memiliki motivasi belajar yang lebih baik, serta mencapai hasil belajar yang lebih optimal, terutama pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penerapan mobile learning berbasis Android dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di tingkat sekolah dasar, yang sejauh ini masih belum banyak dibahas secara mendalam. Selain itu, penelitian ini tidak hanya melihat penggunaan teknologi dari satu sisi, tetapi juga mengkaji keterkaitannya secara bersamaan dengan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih utuh dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

Latar belakang penelitian ini sebagaimana telah diuraikan sebelumnya berkaitan dengan penggunaan mobile learning berbasis Android serta hubungannya dengan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Negeri 04 Air Rami, Mukomuko. Berdasarkan fokus tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) apakah penggunaan mobile learning berbasis Android berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti? dan (2) apakah penggunaan mobile learning berbasis Android berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan mobile learning berbasis Android terhadap motivasi belajar siswa, serta untuk menganalisis pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Negeri 04 Air Rami, Mukomuko.

II. Metode

Jenis Penelitian Yang Digunakan Adalah Penelitian **Ex-Post Facto**, Yaitu Penelitian Yang Bertujuan Untuk Meneliti Peristiwa Yang Telah Terjadi Dengan Melihat Ke Belakang Untuk Mengetahui Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Kejadian Tersebut. Dalam Penelitian Ini, Variabel Bebas Adalah Penggunaan *Mobile Learning* Berbasis Android, Sedangkan Variabel Terikat Meliputi Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa.

Pendekatan yang digunakan adalah **kuantitatif**, sebagaimana diungkapkan Creswell dalam Kamaruddin, bahwa penelitian kuantitatif merupakan penyelidikan terhadap masalah sosial berdasarkan pengujian teori yang terdiri dari variabel-variabel, diukur dengan angka, serta dianalisis menggunakan prosedur statistik untuk menentukan kebenaran generalisasi teoritis.

Penelitian dilaksanakan pada **23 Februari hingga 23 Maret 2025** setelah melalui tahap persiapan berupa observasi awal, penyusunan proposal, seminar proposal, bimbingan, perbaikan, serta pengurusan surat izin penelitian. Lokasi penelitian adalah **SD Negeri 04 Air Rami, Mukomuko** yang terletak di Jl. Galunggung IV, Desa Marga Mulya, Kecamatan Air Rami, Kabupaten Mukomuko, Provinsi Bengkulu.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 04 Air Rami, Mukomuko, yang berjumlah 48 orang. Rinciannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. *Populasi Penelitian*

No	Kelas	L	P	Jumlah
1	IV A	15	11	26
2	IV B	12	10	22
Jumlah		27	21	48

Teknik penentuan sampel menggunakan **sampel jenuh**, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel. Menurut Arikunto, jika populasi kurang dari 100, maka seluruh populasi sebaiknya diikutsertakan dalam penelitian. Dengan demikian, jumlah sampel penelitian ini adalah 48 siswa.

Tabel 2 . *Sampel Penelitian*

No	Kelas	L	P	Jumlah
1	IV A	15	11	26
2	IV B	12	10	22
Jumlah		27	21	48

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan menggunakan tiga teknik utama, yaitu:

1. **Observasi**, dilakukan dengan mengamati langsung kondisi siswa dan proses pembelajaran untuk memperoleh gambaran nyata tentang situasi penelitian.
2. **Kuesioner (angket)**, digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Instrumen berbentuk kuesioner tertutup dengan pilihan jawaban yang telah disediakan sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sesuai.
3. **Dokumentasi**, digunakan untuk memperoleh data hasil belajar kognitif siswa, berupa nilai asesmen bulanan pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa kuesioner motivasi belajar yang disusun menggunakan **skala Likert**. Skala ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi siswa terhadap penggunaan *mobile learning* berbasis android.

Tabel 3. *Skala Likert*

Bobot Nilai	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup / Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Kuesioner ini memuat pernyataan-pernyataan yang mewakili indikator motivasi belajar, seperti aktif dalam belajar, rasa senang, keuletan, rasa ingin tahu, dan kebutuhan akan umpan balik. Sementara itu, hasil belajar diukur melalui nilai kognitif siswa pada asesmen bulanan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mengolah data penelitian sehingga menghasilkan informasi yang bermanfaat dalam menjawab rumusan masalah. Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *mobile*

learning berbasis android terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Negeri 04 Air Rami, Mukomuko.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan bantuan perangkat lunak statistik (misalnya SPSS). Tahapan analisis data adalah sebagai berikut:

1. Uji Instrumen Penelitian

Sebelum digunakan, instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar diuji validitas dan reliabilitasnya.

- Uji validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*. Instrumen penelitian dianggap valid jika nilai r hitung yang diperoleh lebih tinggi dibandingkan dengan nilai r tabel pada tingkat signifikansi 5%.
- Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Alpha Cronbach. Suatu instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas yang baik apabila nilai Alpha yang diperoleh melebihi 0,70..

2. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan analisis regresi, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik, meliputi:

- Uji normalitas, untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk.
- Uji linearitas, untuk mengetahui hubungan linear antara variabel bebas (mobile learning berbasis android) dengan variabel terikat (motivasi dan hasil belajar).

3. Uji Hipotesis

Untuk menjawab rumusan masalah penelitian, digunakan analisis regresi sederhana dengan rumus:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

YYY = variabel terikat (motivasi belajar atau hasil belajar)

XXX = variabel bebas (mobile learning berbasis android)

aaa = konstanta

bbb = koefisien regresi

Uji hipotesis dilakukan dengan uji t untuk mengetahui apakah variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat. Kriteria pengambilan keputusan adalah:

Jika nilai $Sig. < 0,05$, maka terdapat pengaruh yang signifikan.

Jika nilai $Sig. \geq 0,05$, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

4. Koefisien Determinasi (R^2)

Untuk mengetahui seberapa besar kontribusi penggunaan mobile learning berbasis android terhadap motivasi belajar dan hasil belajar, dihitung nilai koefisien determinasi (R^2). Nilai ini menunjukkan persentase variasi variabel terikat yang dapat dijelaskan oleh variabel bebas.

Dengan teknik analisis data ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran empiris tentang sejauh mana pengaruh penggunaan mobile learning berbasis android terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

III. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana penggunaan mobile learning berbasis Android berpengaruh terhadap motivasi serta hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Negeri 04 Air Rami, Mukomuko. Dalam proses analisis, data diolah menggunakan uji regresi sederhana yang sebelumnya diawali dengan pengujian prasyarat, meliputi uji normalitas, linearitas, dan homogenitas.

1. Pengaruh Mobile Learning terhadap Motivasi Belajar

[ISSN 2598-9936 \(online\)](#), <https://ijins.umsida.ac.id>, published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](#)

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Hasil uji regresi menunjukkan bahwa *mobile learning* berbasis Android berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar **0,464** atau **46,4%**, yang berarti variasi motivasi belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan *mobile learning*. Sisanya, 53,6% dipengaruhi faktor lain di luar penelitian ini.

2. Pengaruh Mobile Learning terhadap Hasil Belajar

Hasil uji regresi menunjukkan adanya pengaruh signifikan *mobile learning* berbasis Android terhadap hasil belajar kognitif siswa. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar **0,042** atau **4,2%**, yang berarti kontribusi *mobile learning* terhadap hasil belajar rendah, sedangkan 95,8% dipengaruhi oleh faktor lain.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Analisis Regresi

Variabel Terikat	R ²	Sig.	Keterangan
Motivasi Belajar	0,464	0,000	Berpengaruh signifikan
Hasil Belajar Kognitif	0,042	0,034	Berpengaruh signifikan (rendah)

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *mobile learning* berbasis Android mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan bermakna melalui pengalaman langsung. Media pembelajaran berbasis Android dianggap lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan keseharian siswa sebagai generasi digital, sehingga mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Motivasi belajar meningkat karena siswa dapat mengakses materi secara fleksibel, mengeksplorasi konten sesuai kecepatan mereka sendiri, serta merasakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan.

Temuan ini juga konsisten dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pemanfaatan TIK dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa. Misalnya, beberapa studi menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *mobile learning* dan media digital membuat proses belajar menjadi lebih variatif, fleksibel, dan relevan dengan kebutuhan siswa, sehingga meningkatkan minat dan keterlibatan mereka. Hal ini memperlihatkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak lagi hanya berperan sebagai tambahan, tetapi juga dapat menjadi salah satu solusi yang efektif untuk membantu mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Di sisi lain, *mobile learning* juga terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Namun, kontribusinya masih lebih rendah jika dibandingkan dengan pengaruhnya terhadap motivasi belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar, keberhasilan siswa dalam aspek kognitif tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan. Ada berbagai faktor lain yang turut memengaruhi, seperti cara guru mengajar, kemampuan awal siswa, suasana belajar, serta dukungan dari orang tua. Temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi sebaiknya tetap dipadukan dengan strategi pembelajaran yang tepat dan pendampingan guru yang berkelanjutan agar hasil belajar siswa dapat meningkat secara lebih maksimal.

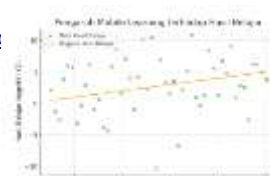
Lebih jauh, hasil analisis menunjukkan bahwa keberhasilan *mobile learning* dalam mendorong motivasi belajar juga tidak terlepas dari kondisi sosial dan budaya siswa. Kemudahan akses internet memberikan peluang besar bagi siswa untuk belajar secara lebih fleksibel, tetapi pada saat yang sama juga menghadirkan tantangan tersendiri. Dengan arahan yang baik, *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar yang positif. Sebaliknya, tanpa pengawasan yang memadai, perangkat tersebut berisiko mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar. Oleh karena itu, penerapan *mobile learning* perlu memperhatikan kesiapan lingkungan belajar, ketersediaan fasilitas pendukung, serta kemampuan guru dalam mengelola teknologi secara optimal.

Secara umum, penelitian ini menegaskan bahwa *mobile learning* berbasis Android merupakan bentuk inovasi pembelajaran yang relevan dan cukup efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Namun, untuk memperoleh dampak yang lebih besar terhadap hasil belajar kognitif, diperlukan kombinasi dengan metode pembelajaran konvensional, pendampingan guru yang konsisten, serta dukungan lingkungan belajar yang kondusif. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi sekolah dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih holistik dan aplikatif.



Pengaruh Mobile Learning terhadap Motivasi Belajar → terlihat hubungan linear yang kuat (kontribusi tinggi, $R^2 = 46,4\%$).



Pengaruh Mobile Learning terhadap Hasil Belajar → **hubungan lebih lemah (kontribusi rendah, $R^2 = 4,2\%$)**

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *mobile learning* berbasis Android berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Negeri 04 Air Rami, Mukomuko. Pertama, terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan kontribusi sebesar 46,4%, yang menunjukkan bahwa *mobile learning* mampu meningkatkan minat, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kedua, terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa dengan kontribusi sebesar 4,2%, meskipun pengaruhnya relatif rendah karena hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor lain di luar penggunaan *mobile learning*, seperti kemampuan awal siswa, metode pengajaran guru, dan dukungan lingkungan belajar.

Implikasi praktis dari temuan ini adalah perlunya pengembangan materi pembelajaran berbasis Android yang lebih menarik dan interaktif, misalnya melalui video, animasi, maupun kuis digital, sehingga mampu menjaga minat siswa dalam belajar. Selain itu, sekolah juga perlu memastikan ketersediaan akses internet yang memadai serta dukungan infrastruktur teknologi yang baik agar penerapan *mobile learning* dapat berjalan lebih optimal. Evaluasi dan pemberian umpan balik secara berkala juga penting dilakukan untuk melihat sejauh mana penggunaan *mobile learning* benar-benar membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan langkah tersebut, *mobile learning* dapat menjadi strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan era digital, khususnya dalam mendukung pembelajaran PAI dan Budi Pekerti agar berlangsung lebih efektif.

Namun demikian, penelitian ini tetap memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dan satu jenjang kelas, sehingga hasil yang diperoleh belum tentu dapat digeneralisasikan secara luas pada konteks yang berbeda. Selain itu, penilaian hasil belajar dalam penelitian ini masih terbatas pada aspek kognitif, sedangkan aspek afektif dan psikomotorik belum dikaji secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah, mencakup jenjang kelas yang beragam, serta memperluas indikator penilaian hasil belajar. Dengan demikian, hasil penelitian ke depan dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas *mobile learning* dalam proses pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan rasa syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian hingga penyusunan artikel ini.

Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, dewan guru, serta peserta didik SD Negeri 04 Air Rami, Mukomuko, yang telah memberikan izin, dukungan, dan partisipasi aktif sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar. Apresiasi juga diberikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta saran konstruktif sejak tahap penyusunan proposal hingga penyelesaian penelitian.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada rekan-rekan sejawat yang turut memberikan masukan berharga serta keluarga yang senantiasa memberikan doa, motivasi, dan dukungan moril maupun materil. Semua bantuan, kerja sama, dan dukungan yang diberikan sangat berarti bagi penulis dalam penyelesaian penelitian ini.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ilmiah di masa mendatang.

References

1. Abdullah, K., Jannah, M., & Aiman, U. (2017). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In N. Saputra (Ed.), *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Issue May). Yayasan Penerbitan Muhammad Zaini.
2. Adha, I., & Nirwana, H. (2023). Studi Literatur : Peran Motivasi Dalam Proses Belajar Mengajar. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 433–445.
3. Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. (2023). Pemeriksaan Uji Kenormalan Dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling Dan Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 6(1)
4. Amalia, I., Muhajang, T., & Hikmah, N. (2023). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Bangsa Terhadap Daerah Tempat Tinggalku. *Jurnal Pgsd: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 16(1).
5. Ananda Muhamad Tri Utama. (2022). *Pengaruh Mobile Learning Dengan Menggunakan Multi Modus Representasi Pada Topik Teori Kinetik Gas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa* (Vol. 9). Universitas Pendidikan Indonesia.
6. Andi, S. (2022). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia* (Issue March).
7. Asmaniyah. (2022). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Reproduksi Manusia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Pada Siswa Kelas Xi Ipa Man Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Lampu*, 8(2)
8. Chaeruman, U. A. (2015). Mengintegrasikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Ke Dalam Proses Pembelajaran: Apa, Mengapa Dan Bagaimana? *Teknodik*, 16(1x)

ISSN 2598-9936 (online), <https://ijins.umsida.ac.id>, published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](https://www.umsida.ac.id)

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

9. Efriyanti, L., & Annas, F. (2020). Aplikasi Mobile Learning Sebagai Sarana Pembelajaran Abad 21 Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Educative: Journal Of Educational Studies*, 5(1).
10. Fitriana, N., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Article Analysis Of Motivation Methods And Student Learning. *Indonesian Journal Of Intellectual Publication (Iji Publication)*, 1(3)
11. Handaru, S. S., Maria, L., & Sari, N. L. (2022). Factors That Influence The Learning Motivation Of Junior High School Students. *Jurnal Keperawatan Malang*, 7(1)
12. Hardani, Ustiawaty, J., Andriani, H., & Sukmana, D. J. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (H. Abadi (Ed.); Cetakan Pe, Issue March). Cv. Pustaka Ilmu Group.
13. Hartanto, W. (2016). Inovasi Media Pembelajaran Mobile Learning. In *Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi Jilid 2*.
14. Hasibuan, I. (2015). Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar Di Kelas Vii Smp Negeri 1 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Peluang*, 4(1)
15. Hayadi, B. H., Yusuf, F. A., Yuningsih, Y., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Bina, U., Manajemen, M., Pendidikan, I., & Bina, U. (2024). Inovasi Pembelajaran Berbasis It. *Technical And Vocational Education International Journal*, 4(1).
16. Ikhwandari, L. A., Hardjono, N., & Airlanda, G. S. (2019). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Dengan Model Numbered Heads Together (Nht). *Jurnal Basicedu*, 3(4) 3
17. Kaffah, W. D., Erlin, E., & Rusyana, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Steam Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *J-Kip (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 4(3)
18. Koloay, K., Sompie, S. R., & Paturusi, S. De. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Fitness Berbasis Android (Studi Kasus : Popeye Gym Suwaan). *E-Journal Teknik Informatika*, 1(2)
19. Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2)
20. Lutfiwati, S. (2020). Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Matematika. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 10(1)
21. Magdalena, I., & Hidayat, A. (2021). Kognitif , Afektif , Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1)
22. Marvianto, R. D., & Widhiarso, W. (2019). Adaptasi Academic Motivation Scale (Ams) Versi Bahasa Indonesia. *Gajah Mada Journal Of Psychology (Gamajop)*, 4(1)
23. Muanas, I., Mariono, N., & Kristianto, A. (2021). Pengaruh Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Di Masa Pandemi Covid-19. *Edudeena: Journal Of Islamic Religious Education*, 5(1)
24. Muflihah, A. (2021). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Indexcard Math Pada Pembelajaran Matematika Ai Muflihah Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kabupaten Tangerang Banten , Indonesia Email : Aimuflihah3. *Pendidikan Indonesia*, 2(1)
25. Nasrah, & Muafiah, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2)
26. Nugraha, R. A. (2022). *Efek Penggunaan Mobile Learning Pada Pembelajaran Mata Kuliah Wajib Kurikulum Pendidikan Pancasila Dan Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa* (Vol. 16, Issue 1). Universitas Pendidikan Indonesia.
27. Nursyaidah, N. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik. *Forum Faedagogik, Khususjuli*
28. Prasetyo, D. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Matakuliah Human Computer Interaction (Hci) Di Jurusan Ilmu Komputer Fakultas Sains & Teknik Universitas Nusa Cendana*. Universitas Negeri Jakarta.
29. Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.
30. Putra, A. K. (2020). Konsep Mobile Learning. *Universitas Negeri Malang*, 3(September 10)
31. Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam : Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Al-Karim: Journal Of Islamic And Educational Research*, 2(1)
32. Rahmat, Azis, A., & Hartati. (2023). Aplikasi Mobile Learning Untuk Meningkatkan Motivasi & Hasil Belajar Sistem Gerak Pada Siswa Sma Negeri 10 Gowa. *Jurnal Al - Mau'izhoh*, 2(1).
33. Rochani, S. (2023). Identifikasi Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Siswa Dan Hubungannya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 20(2)
34. Rumhadi, T. (2017). Urgensi Motivasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 11(1), 33–41.
35. Sanaky, M. M., Saleh, L. M., & Titaley, H. D. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1)
36. Sianturi, R. (2022). Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1)
37. Sugiyanto. (2020). *Intergrasi Mobile Learning Dan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. Universitas Pendidikan Indonesia.
38. Sunardi, R. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Ipa Tahun Pelajaran 2019/2020 Pada Materi Hukum Termodinamika Dengan Model Pembelajaran Inkuiri Di Sman 14 Tebo. *Jurnal Literasiologi*, 5(2)
39. Sunengsih. (2021). Studi Deskriptif Mengenai Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Xi Smk Islamiyah Darussalam Babakan Kabupaten Cirebon. *Universitas Padjajaran*, 7(1).
40. Suparlan. (2021). Penerapan Teori Belajar Prilaku Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Sd/Mi. *Alkhimad: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2).
41. Supit, D., Meiske, E., Lasut, M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual , Auditori , Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal On Education*, 05(03).
42. Talan, T. (2020). The Effect Of Mobile Learning On Learning Performance: A Meta-Analysis Study. *Educational Sciences: Theory And Practice*, 20(1)
43. Tamjidnoor. (2020). Konsep Penerapan Aspek Afektif Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *Universitas Negeri Jakarta*, 1(1).
44. Tampubolon, B. (2020). Motivasi Belajar Dan Tingkat Belajar Mandiri Dalam Kaitannya Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pipsi (Jurnal Pendidikan Ips Indonesia)*, 5(2)
45. Utami, N., Gimin, & Riadi, R. (2022). Pengaruh Media Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips Sman 15 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikantambusai*, 6(2).
46. Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., Syaza, Y., & Putri, K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (Jpsn)*, 1(1)
47. Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3)
48. Yuliani, R. E. (2020). Pengembangan Mobile Learning (M-Learning) Sebagai Model Pembelajaran Alternatif Dalam Meningkatkan Minat Dan Kemampuan Siswa Terhadap Matematika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 1(1), 52–61.
49. Yuliasari, N. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Studi Kasus: Kelas X Pengayaan Di Sma Negeri 1 Sedayu. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 9(2)
50. Zahid, M. Z. (2018). Aplikasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran: Potensi Dan Metode Pengembangan. *Prisma: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 910–918.