

Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Aplikasi Android Untuk Minat Belajar Membaca Al-Qur'an

Nabil Hamdan Mubarak^{1*}, Nana Suarna², Arif Rinaldi Dikananda³

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer IKMI Cirebon, Indonesia

³Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer IKMI Cirebon, Indonesia

Email: ^{1*}mubaroknabil63026@gmail.com, ²st_nana@yahoo.com, ³rinaldi21crb@gmail.com

Abstrak—Pengembangan media pembelajaran Tajwid berbasis aplikasi Android merupakan sebuah solusi inovatif untuk meningkatkan minat belajar membaca Al-Qur'an. Dalam era digital ini, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang pendidikan. Permasalahan dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an, pemahaman Tajwid merupakan hal yang sangat penting. Namun, metode pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan buku-buku Tajwid sering kali kurang menarik bagi generasi muda yang terbiasa dengan teknologi digital. Selain itu, keterbatasan aksesibilitas buku-buku Tajwid juga dapat menjadi kendala bagi beberapa individu. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran Tajwid berbasis aplikasi Android menjadi penting untuk mengatasi masalah tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Tajwid berbasis aplikasi Android yang menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh para pembelajar Al-Qur'an. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memfasilitasi pemahaman Tajwid dengan cara yang efektif, efisien, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan perangkat lunak (software development) yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu analisis kebutuhan, desain, implementasi, uji coba, dan evaluasi. Hasil dari penelitian ini diharapkan akan dihasilkan sebuah aplikasi Android yang memadukan fitur-fitur interaktif, visual, dan audio untuk memfasilitasi pembelajaran Tajwid. Aplikasi ini akan menyajikan materi Tajwid dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman pembelajar Al-Qur'an.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Ilmu Tajwid, berbasis android

Abstract- The development of Android application-based Tajweed learning media is an innovative solution to increase interest in learning to read the Qur'an. In this digital era, technology has become an inseparable part of everyday life, including in the field of education. The problem in learning to read the Qur'an, understanding Tajwid is very important. However, traditional learning methods that rely solely on Tajweed books are often less attractive to the younger generation who are used to digital technology. Apart from that, the limited accessibility of Tajwid books can also be an obstacle for some individuals. Therefore, the development of Android application-based Tajwid learning media is important to overcome this problem. The aim of this research is to develop an attractive, interactive, and easily accessible Android application-based Tajweed learning media for Al-Qur'an learners. This learning media is expected to be able to facilitate the understanding of Tajwid in an effective, efficient way, and in accordance with current technological developments. This research method uses a software development approach which consists of several stages, namely needs analysis, design, implementation, testing, and evaluation. The results of this research are expected to produce an Android application that combines interactive, visual and audio features to facilitate learning Tajwid. This application will present Tajwid material in an interesting and interactive way, so as to increase students' interest in learning and understanding of the Qur'an.

Keywords: Learning Media, Tajwid Science, android based

1. PENDAHULUAN

Tajwid adalah ilmu yang mempelajari cara membaca dan melafalkan huruf-huruf Kitab Suci Alquran. Seperti yang kita lihat di era sekarang ini, masih banyak umat Islam yang belum begitu memahami bacaan saat membaca dan sholat Al-Qur'an dan bisa lancar melafalkannya, karena hukum belajar tajwid adalah Fardhu Kifayah, namun dalam prakteknya tajwid Fardhu Ain. Membaca Al-Quran. Masih kurangnya media ajar yang berkaitan dengan ilmu tajwid, dan sistem pengajaran saat ini masih sederhana dan membosankan. Oleh karena itu, peneliti ingin menciptakan lingkungan belajar pengucapan yang dapat membantu umat Islam memahami pengucapan dengan mudah. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu umat Islam kedepannya agar mudah memahami ilmu tajwid.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Affan Muzhaffar. Dalam Tugas Akhirnya yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Tajwid berbasis Android. Kesimpulannya, untuk membuat aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah dan tajwid berbasis android agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, menyediakan media pembelajaran yang mudah dipahami siswa, dan sebagai solusi agar interaksi antara guru dan siswa dapat terjalin dengan baik. Dilakukan bahkan dalam jumlah besar Selama wabah, siswa juga dapat menetap dan membantu guru untuk mendapatkan nilai belajar. (Affan Muzhaffar, 2022).

Dalam pembelajaran santri masih kurang memahami ilmu pelafalan dan sistem pengajaran saat ini masih sederhana dan membosankan. Oleh karena itu, peneliti ingin menjadikan ilmu tajwid sebagai lingkungan belajar untuk membantu para santri dapat mudah memahami membaca ilmu tajwid. “Pengembangan Media Menarik Berbasis Aplikasi Android untuk Pembelajaran Ilmu Tahsin dan Tajwid” merupakan judul penelitian sebelumnya oleh Muhammad Ryan Maulana. Pembelajaran tajwid dapat diperluas untuk mencakup bentuk-bentuk baru yang melampaui ruang dan waktu. Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Aplikasi Android merupakan judul penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hilyatun Nadawiyah. (Maulana & Nasir, 2022).

Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis software android, penelitian sebelumnya oleh Hilyatun Nadawiyah. Berdasarkan temuan penelitian ini, bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran resitasi berbasis software Android sangat mudah dan penilaian sesuai evaluasi formatif dan sumatif memberikan hal tadi. dimanfaatkan buat menelaah materi pelajaran PAI. (Nadawiyah & Anggraeni, 2021). Penelitian Vadiya Maarif sebelumnya berjudul Aplikasi Pembelajaran Tajwid Berbasis Android. Hasil akhir dari penelitian ini adalah penggunaan ilmu tajwid memungkinkan klien untuk melihat model dan memperhatikan aplikasi yang digunakan, akibatnya bekerja dengan pembelajaran bagi umat Islam, baik anak muda, remaja dan orang tua yang hanya membuat sedikit kenangan. Karena meluasnya penggunaan teknologi seluler, mudah digunakan kapan saja. Selain itu, soal latihan yang sudah tersedia memungkinkan pengguna untuk mengevaluasi kemampuan belajarnya. (Anggreini & Putra, 2022).

Berdasarkan pendapat di atas menunjukkan pentingnya menciptakan terobosan baru untuk menciptakan suasana belajar yang sangat menarik sesuai dengan minat siswa. Menggunakan smartphone berbasis android merupakan salah satu komponen pembelajaran, bahwa ia memiliki fungsi dalam pembelajaran dalam proses pembelajaran. Pengoperasian smartphone Android dalam proses pembelajaran harus mendapat perhatian khusus dari pendidik sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan proses pembelajaran. Oleh karena itu, setiap pendidik harus belajar mengoperasikan aplikasi di smartphone agar efektif mencapai tujuan pembelajaran seorang guru, khususnya guru Pendidikan Agama Islam (MYP) diharapkan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang luas di kelas agar tidak membosankan. siswa sambil belajar. Selain itu, Anda juga harus memiliki kompetensi, motivasi kerja, dan kinerja profesional. Mengajar PAI bukan hanya tentang menyampaikan materi kepada siswa, tetapi juga tentang mendidik, mengarahkan, mengarahkan, menilai, dan mengevaluasi secara umum. Melaksanakan pembelajaran Proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik Kelas masih menggunakan media visual seperti papan tulis, sehingga pembelajaran sering dianggap membosankan oleh siswa, dan dapat menyebabkan siswa tidak berkonsentrasi saat proses pembelajaran dilaksanakan, sehingga hasilnya sama dengan yang terjadi. di SMPIT Pesantren Qur'an Kayuwalang hampir semua pendidik selama proses pembelajaran dilakukan dengan papan media kosong atau powerpoint, yang mengandung nilai-nilai pedagogis siswa, sehingga para peserta biasanya tidur dan kadang-kadang dengan teman Anda berbicara selama proses pembelajaran berlangsung.

Sikap peserta didik yang senang memakai android, namun kemampuan membaca Al-Qur'an mereka masih kurang, meskipun membaca Al-Qur'an menggunakan baik serta bacanya sempurna akan terdengar indah Jika setiap huruf Al-Qur'an dibaca sesuai kaidah ilmu tajwid. Siswa kurang tertarik dengan pendidikan modul hafalan karena guru tidak menggunakan media pendidikan yang inovatif dan menarik. Salah satu upaya untuk memanfaatkan smartphone yang dimiliki oleh hampir semua siswa saat ini adalah kebutuhan yang mendesak untuk membuat media pendidikan tajwid berbasis aplikasi android. Meningkatkan kemampuan membaca Alquran siswa SMPIT SMPIT Kayuwalang. Aplikasi ini cocok digunakan sebagai media pembelajaran tajwid dan dapat disebarluaskan karena alasan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sangat baik.

2. KERANGKA TEORI

2.1 Android

Kajian Nur Aziz Analisis dan Desain aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android, beliau berkata bahwa Android merupakan sistem operasi mobile berbasis Linux yang meliputi sistem operasi, middleware serta aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi pengembang buat menghasilkan software. (Jiping et al., 2020). Penggunaan aplikasi Android dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi siswa dan guru. Salah satu tugas aplikasi pembelajaran Android yakni membuat aplikasi terkait pelajaran untuk siswa, dengan materi pembelajaran dan kumpulan soal latihan untuk siswa. Salah satu aplikasi Android yang dikembangkan untuk pembelajaran adalah program e-module, atau modul pembelajaran. (Jiping et al., 2020)

2.2 Aplikasi

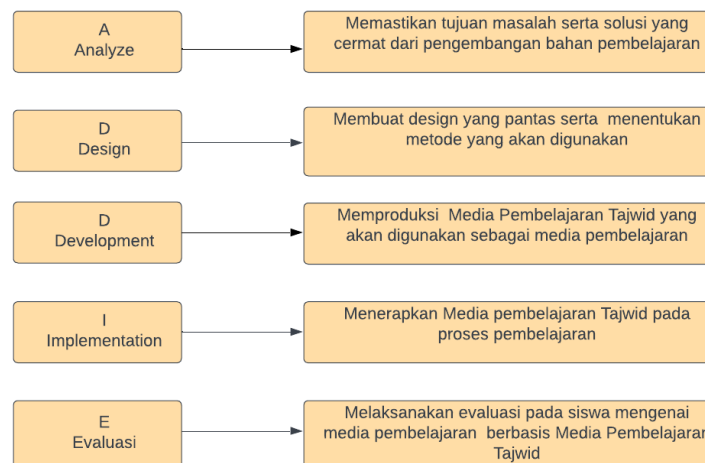
Aplikasi adalah proyek yang dapat digunakan yang dimaksudkan untuk menjalankan peran untuk klien atau aplikasi yang berbeda dan yang dapat digunakan oleh target. Aplikasi adalah aplikasi untuk menyimpan sesuatu, data, masalah, atau mengerjakan media atau media yang dapat digunakan dengan cara baru. (Dewi et al., 2021).

2.3 Ilmu Tajwid

Tajwid adalah ilmu yang mempelajari cara membaca Al-Qur'an dengan benar dan tepat, baik saat hurufnya terpisah (tunggal) maupun saat bertemu huruf lainnya. Hal ini didasarkan pada ilmu tajwid. Alasan berkonsentrasi pada kajian tajwid adalah untuk menghindari kekeliruan atau kesalahan lidah dalam mengartikulasikan huruf-huruf al-Qur'an agar kita dapat membaca al-Qur'an dengan sempurna. Sedangkan belajar tajwid diatur dengan Fardhu kifayah, mengamalkannya diatur dengan Fardhu 'Ain bagi seluruh umat Islam, laki-laki dan perempuan, yang membaca Al-Qur'an. (Qowim, 2020)

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan metode kuantitatif yakni dengan menerapkan Media Pembelajaran Interaktif Tajwid sebagai media pembelajaran bagi siswa. Penelitian Kuantitatif ini dilakukan bertujuan untuk memastikan hubungan antara materi Media Pembelajaran Tajwid dan peningkatan Minat belajar membaca. Dalam metode penelitian ini terdapat beberapa tahapan diantaranya: Metode pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini yakni menggunakan metode *ADDIE*. Suatu metode pengembangan bahan ajar yang terorganisir yang dapat digunakan dengan mudah dan sistematis. Berikut tahapan dari metode *ADDIE* yakni (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 1. Tahapan Metode *ADDIE*

a. Analyze

Pada Tahapan ini, peneliti menganalisis masalah apa yang meletarbelakangi munculnya pengembangan media pembelajaran ini. Mengumpulan informasi dan kebutuhan secara lengkap dengan cara observasi langsung kelapangan. Setelah didapat informasi dan masalah. Masalah pun terdapat yakni kurangnya minat belajar mengenai media pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Maka timbulah solusi dengan cara membuat Media Pembelajaran Interaktif sebagai media pembelajar baru yang menarik untuk dipelajari

b. Design

Setelah mendapatkan permasalahan dari hasil analisis. Maka peneliti menyusun konsep sebagai berikut :

1. Menyusun konsep kebutuhan game
2. Membuat Storyboard yang menjelaskan sistem kerja Media Pembelajaran Interaktif Tajwid yang sudah diciptakan
3. Mengumpulkan data berupa komponen-komponen, video, dan gambar yang akan dibutuhkan dalam pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Tajwid

c. Development

Peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan konsep yang telah dirancang pada saat ini. Konsep tersebut meliputi storyboard sistem kerja dalam game, dan beberapa komponen yang telah terbentuk setelah itu akan diimplementasikan dalam aplikasi Smart App Creator untuk menjadikan produk tersebut

sebagai Media Pembelajaran Interaktif yang dapat digunakan sebagai bahan ajar. Termasuk sejumlah adegan, gambar, video, dan animasi untuk mengoperasikan media pembelajaran ini

d. Implementation

Pada fase ini penulis melakukan uji coba produk langsung di SMPIT Qur'an Pondok Kayuwalang. dengan cara menginstallkan Media pembelajaran berbasis android di smartphone siswa sebagai sarana belajar baru untuk belajar tajwid agar mempermudah siswa dalam proses pembelajaran

e. Evaluasi

Dalam Evaluasi, aplikasi akan diujicobakan pada perangkat Android Smartphone. Pada tahap uji coba pertama dilakukan peneliti tanpa ada keterlibatan lain. Tujuan tahap ini adalah untuk menentukan apakah hasil produk memenuhi tujuan yang diharapkan sebelumnya. Saat produk melewati tahap pengujian pertama, produk akan memasuki tahap uji coba di tempat, yang ditujukan untuk mengidentifikasi pengguna secara langsung.

4. HASIL

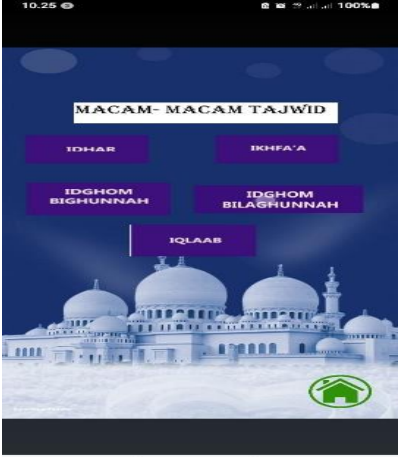
Pendekatan media pembelajaran dengan metode ADDIE. Dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran tajwid pengenalan media pembelajaran dapat meningkatkan kepekaan wawasan.pada aspek pembelajaran peneliti memfokuskan perancangan media pembelajaran Yang dimaksud disini ialah membuat media pembelajaran pengenalan tajwid. Model pengembangan dalam penelitian media pembelajaran untuk menambah pengetahuan yakni menggunakan metode ADDIE. (*Analisis, Design, Development, Implemtation, Evaluasi*). Metode ADDIE merupakan metode pembelajaran yang mudah digunakan dan sistematis.

1. Design

Tahapan yang kedua dalam metode ADDIE design, pada proses ini dibutuhkan sketsa media pembelajaran tajwid untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran yang akan dibuat.sketsa yang akan dibuat berupa storyboard sebagai acuan game yang akan dibuat berikut Storyboard game edukasi pengenalan media pembelajaran tajwid.

Tabel 1 Story Board

NO	Gambar	Deskripsi
1		Tampilan menu awal penngenalan tampilan awal yakni media pembelajaran tajwid berbasis android. Didalam menu terdapat logo yang mana logo ini akan di isi dengan logo dengan nama macam-macam tajwid ,dan pada button pertama akan menuju scene menu macam macam tajwid.dan button kedua yakni video belajar yang mana button ini akan menuju ke scene aksara.dan pada button ketiga disi kuis yang mana akan menuju di scene kuis.pada button about akan menuju profil pengembang dan pada button klik pada item yang dipilih

2		Tampilan di scene macam- macam tajwid terdapat logo yang mana logo ini adalah logo idhar, ikhfa, idghom bighunah, ighom bilaghunnah dan iqlab dan terdapat juga menu home untuk kembali ke beranda
3		Tampilan di scene icon video pembelajaran terdapat icon ikhfa,idhar, idghim bighunah, idghom bilaghunnah, pada scene icon pembelajaran ini tedapat materi video pembelajaran Sebelum dan sesudah yag berfungsi untuk perpindahan icon home materi satu ke materi yang lainnya dan pada menu aksara ada backsound yang menjelaskan tentang video pembelajaran yang dipilih. Dan button back berfungsi untuk keluar dari scene video
4		Tampilan di scene kuis terdapat logo. Pada scene kuis ini terdapat soal pilihan ganda. Pengguna dianjurkan untuk menjawab soal dengan benarTerdapat beberapa button yakni, Dari beberapa button tersebut nantinya Akan di isi media pembelajaran tajwid pada kuis ini user menjawab pertanyaan mengenai pertanyaan soal tentang media pembelajaran .setiap button mendetek jawaban benar dan salah.. Jika benar akan mendeteksi dengan jumlah score.pada button back akan menuju ke scene menu awal yang di bawah.

5		Tampilan di scene kuis terdapat logo. Pada scene kuis ini terdapat soal pilihan ganda. Pengguna dianjurkan untuk menjawab soal dengan benar. Terdapat beberapa button yakni Dari beberapa button tersebut nantinya Akan di isi media pembelajaran tajwid pada kuis ini user menjawab pertanyaan mengenai pertanyaan soal tentang media pembelajaran tajwid setiap button mendetek jawaban benar dan salah.. jika benar akan mendeteksi dengan jumlah score. pada button back akan menuju ke scene menu nilai.
---	---	--

2. Development

Tahapan development proses pembuatan Media Pembelajaran Interaktif. Menggunakan Smart App Creator menambahkan Section, Gambar, Video.

a. Tahapan pembuatan Media Pembelajaran

Tahapan pertama yakni membuka aplikasi Smart App Creator. Dengan cara klik create lalu pilih project



Gambar 2. Tahapan pembuatan media pembelajaran intreaktif

b. Tahapan menambah Section

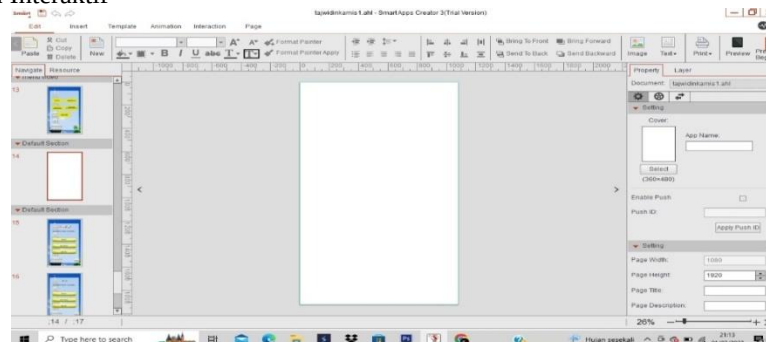
Sehabis membuka Section lalu untuk menambah lembar project baru



Gambar 3. Tahapan Membuat New Section

c. Tahapan pembuatan Design Section

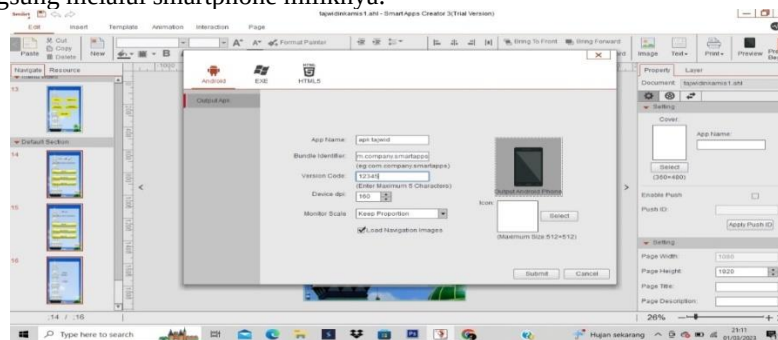
Pada tahapan ini Pembuatan Section dimana ini sebagai lembar kerja tahapan pembuatan Media Pembelajaran Interaktif



Gambar 4. Tahapan pembuatan Section

3. Implementation

Pada tahapan ini merupakan dimana game yang sudah dikembangkan di Smart App Creator akan di build menjadi sebuah aplikasi game edukasi untuk di gunakan di smartphone siswa-siswi SMPIT Quran Kayuwalang. Membagikan link download atau melalui google drive sehingga siswa bisa mengakses dan menginstall langsung melalui smartphone miliknya.



Gambar 5. Tahap Implementation

Aplikasi android bisa di install di smartphone siswa. Maka melalui tahap build setting bertujuan untuk menghasil format aplikasi agar dapat di gunakan smartphone android. Pada proses ini yakni menentukan nama dari game yang akan di publish yang nantinya berformat apk (*application*)

4. Evaluasi

Hasil evaluasi penelitian yang telah dilakukan pada siswa-siswi- SMPIT Quran Kayuwalang bertujuan untuk mencari tahu atau mengetahui progress penelitian. Evaluasi yang dilakukan dengan melakukan pengujian whitebox dan blackbox yang bertujuan untuk mengetahui kesalahan pada sistem game. Evaluasi juga diambil dari data kuesioner dengan populasi sebanyak 30 siswa-siswi. Data kuisisioner diolah dengan rumus skala likert untuk mencari tahu setiap presentase dari setiap indicator pertanyaan

5. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini mengenai game edukasi Budaya dan Sejarah Cirebon berdasarkan hasil analisis, implementasi dan pengujian perangkat lunak, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Tajwid berbasis Aplikasi Android sangat praktis dan mudah digunakan sebagai pedoman pengantar untuk belajar Al Qur'an.
2. Media Pembelajaran Tajwid berbasis Aplikasi Android ini dibangun dengan menggunakan software Smart App Creator dan hanya dapat diimplementasikan pada smartphone Android.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan "Media Pembelajaran Tajwid berbasis Aplikasi Android" dapat meningkatkan minat masyarakat dalam berbahasa lokal sebesar 60%. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai p hitung $0,000 < 0,05$ t hitung lebih kecil dari nilai t hitung $69,368 > 1,683$ pada t tabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreini, N. L., & Putra, I. P. (2022). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Mobile. *Jurnal Informasi Dan Komputer*.
- Dewi, N. K., Irawan, B. H., Fitry, E., & Putra, A. S. (2021). Konsep Aplikasi E-Dakwah Untuk Generasi Milenial Jakarta. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*.
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). *MODEL ADDIE (ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*.
- Malimbe, A., Waani, F., & Suwu, E. A. A. (2021). Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal Ilmiah Society*.
- Mandasini, A. P. I. T. B. A. (2014). *Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbabsis Android*.
- Maulana, M. R., & Nasir, M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Ilmu Tahsin dan Tajwid. *Jurnal Basicedu*.
- Nadawiyah, H., & Anggraeni, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran tajwid berbasis aplikasi Android. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.
- Qowim, A. N. (2020). *Metode Pendidikan Islam Perspektif Al- Qur ' an*.
- Wahidah, E. Y. (2018). *RESILIENSI PERSPEKTIF AL QURAN*. 02(01).
- Wahyuni, R. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN TAJWID BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA TINGKAT DASAR (Studi Kasus : MDTA Nurussalam Pekanbaru)*