

APLIKASI PEMBELAJARAN DO'A HARIAN UNTUK ANAK BERBASIS ANDROID

Wahyu Priyoatmoko¹⁾, Kapti²⁾

¹⁾Teknik Informatika STMIK Bina Patria

²⁾Teknik Informatika STMIK Bina Patria

Email : wepe817@stmikbinapatria.ac.id¹⁾, tensmart18@stmikbinapatria.ac.id²⁾

Abstract

Pray most activities that humans do every day to communicate to God. As we know, children are taught to pray from childhood by parents, teachers, or anyone memorized them. Prayers are usually taught conventionally using textbook. Their content is not attractive enough and not interactive so that children tend to be less interested and easily bored. To escalate children's interest in praying, it is necessary to develop interesting learning methods. It should be used anytime and anywhere so that children not need to carry daily prayer textbook. Therefore an attractive learning method is needed to increase children's learning interest by designing Android-based daily Islamic prayer learning applications. This application was developed in a Multimedia Development Life Cycle (MDLC) model. It was developed using Adobe Flash CS6. This research produced a learning application contains Islamic daily prayer for children applied to Android smart phones.

Key word: *Application, Learning, daily prayer, Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Android*

Abstrak

Do'a merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan manusia setiap harinya untuk berkomunikasi dengan Tuhan-Nya. Seperti yang kita ketahui Do'a biasanya mulai diajarkan kepada anak sejak usia dini oleh orangtua, guru sekolah, guru ngaji atau siapapun yang telah menghafalnya. Do'a biasanya diajarkan dengan menggunakan metode konvensional yaitu menggunakan buku pembelajaran do'a yang isinya kurang menarik dan tidak interaktif sehingga anak cenderung kurang tertarik dan mudah jenuh. Untuk meningkatkan minat anak untuk belajar do'a, perlu di kembangkan metode pembelajaran yang cukup menarik untuk digunakan kapanpun dan dimanapun sehingga anak tidak perlu repot membawa buku do'a harian. Oleh sebab itu diperlukan adanya metode pembelajaran yang mampu menarik minat belajar anak yaitu dengan perancangan aplikasi pembelajaran do'a harian Islam berbasis Android. Aplikasi ini dikembangkan dengan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan dikembangkan dengan menggunakan Adobe Flash CS6. Penelitian ini menghasilkan aplikasi pembelajaran yang berisi tentang materi do'a harian Islam yang sesuai untuk anak diaplikasikan pada smartphone Android.

Kata kunci: *Aplikasi, Pembelajaran, Do'a Harian Islam, Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Android*

1. Pendahuluan

Ibadah memiliki cakupan makna dan praktik yang sangat luas. Do'a merupakan salah satu dari bentuk ibadah. Do'a merupakan salah satu ibadah yang merefleksikan permohonan pertolongan kepada sang pencipta dan pengharapan kasih sayang seorang manusia sebagai mahluk-Nya dengan menunjukkan sikap butuh serta tidak memiliki

kuasa, daya upaya maupun kekuatan, kecuali atas pertolongan pencipta alam semesta yaitu Allah SWT (Iskhak. 2007). Jadi do'a adalah bentuk pendekatan diri yang disampaikan dengan kata-kata/ucapan untuk memohon atau meminta kepada sang pencipta. Adapun tujuan dari berdo'a setiap orang pastinya berbeda-beda sesuai dengan hajat atau keinginannya sendiri. Namun adab/tatacara berdo'a tiap agama pastinya berbeda-beda. Begitu juga untuk agama islam memiliki adab/tatacara tersendiri.

Dalam islam berdo'a sudah diajarkan orang tua kepada anaknya sejak usia dini. Bahkan tak jarang anak-anak usia balita sudah pandai dan hafal dengan do'a-do'a pendek. Hal ini bertujuan agar si anak lebih mengenal tuhan nya sejak dini. Selain diajarkan orang tuanya do'a-do'a juga diajarkan ditingkat pendidikan formal maupun nonformal yang masih rendah, misalnya di paud/playgroup, Taman Pendidikan Al_Quran (TPA/TPQ) dengan guru atau ustad dan ustadzahnya. Metode pembelajaran do'a yang digunakan biasanya masih menggunakan metode belajar konvensional menggunakan buku bacaan do'a atau hafalan bersama-sama.

Diera digital ini, teknologi sudah merambah sampai kedesa-desa. Smartphone bukan lagi menjadi barang yang mewah dan dimiliki oleh banyak kalangan, baik tua, muda bahkan anak, terutama smartphone berbasis android. Android merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux (Alfianto,2011). Dengan Smartphone berbasis android ini anak bisa berkomunikasi dengan orang tuanya atau hanya sekedar untuk mencari hiburan di kanal youtube atau game saja. Selain itu kegunaan lainnya adalah smartphone bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Banyak pembelajaran yang berbasis web maupun berwujud aplikasi yang bisa diakses dengan menggunakan smartphone. Begitu juga pembelajaran Do'a berbasis android yang dikemas dengan bagus sesuai style anak usia dini, interface yang *user friendly*, ditambah dengan animasi dan audio yang bagus diharapkan anak akan suka dalam proses belajarnya. Sehingga mereka bisa belajar dengan enjoy dan nyaman tanpa menggunakan buku do'a harian atau bahkan tanpa harus memandangi layar laptop atau personal komputer.

Dari latar belakang tersebut aplikasi pembelajaran doa harian untuk anak usia dini berbasis android sangat dibutuhkan, untuk menunjang pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menarik serta mempermudah proses pembelajaran anak (Hermawan S, 2011). Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah “Dapat merancang dan membangun sebuah aplikasi pembelajaran do'a harian Islam untuk anak berbasis android”.

2. Kajian Literatur

2.1 Landasan Teori

Teori Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat memberikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara tersusun dan terencana, sehingga terjadi suasana belajar yang kondusif, sehingga penerima dapat belajar secara efisien dan efektif (Asyar, 2012).

Teori Do'a

Do'a menurut sumbernya berasal dari bahasa **دعاء** artinya adalah panggilan, mengundang, permintaan, permohonan, dan sebagainya (Munawir, 2002). Sehingga berdo'a bisa diartikan dengan menyeru, memanggil atau meminta/memohon pertolongan kepada sang pencipta yaitu Allah SWT untuk sesuatu yang dikehendaki. Seruan atau Berdo'a kepada ALLAH SWT bisa dalam berbagai macam bentuk seperti tasbeeh, istighfar, pujian, atau memohon perlindungan. (Kaelany, 2000).

Teori Multimedia

Dari buku yang ditulis oleh Bimanto (2020) yang bersumber dari Vaughan (2004) menguraikan bahwa Multimedia adalah kombinasi dari teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan menggunakan komputer atau yang dimanipulasi secara digital dan dipublikasikan dengan cara yang interaktif. Jenis multimedia ada tiga (3) yaitu sebagai berikut:

- a. **Multimedia Interaktif**
Dalam multimedia ini seorang pengguna mampu mengontrol elemen multimedia yang akan ditampilkan
- b. **Multimedia Hiperaktif**
Multimedia hiperaktif memiliki struktur dari elemen multimedia yang tertaut dengan pengguna, dimana pengguna dapat mengarahkannya. Multimedia ini mempunyai link/tautan dengan elemen-elemennya
- c. **Multimedia Linier**
Multimedia jenis ini seorang pengguna dijadikan sebagai penonton untuk menikmati hasil karya multimedia.

Teori Adobe Flash CS6

Adobe Flash CS6 adalah aplikasi pengembangan dari Adobe Flash CS5. Adobe Flash CS6 mendukung Flash player 11.4 dan AIR 3.4. Selain itu CS6 memiliki fitur untuk pengembangan aplikasi berbasis Android maupun iOS (Ichwan K,2015).

Teori Android

Dikutip dari satyaputra & Aritonang (2016:2), android merupakan sistem operasi yang di gunakan untuk tablet maupun smartphone. Sistem Operasi Android ini digambarkan sebagai jembatan antara pengguna dengan *device*/perantinya. Sehingga seorang pengguna dapat berinteraksi dengan gadget-nya dan menggunakan aplikasi yang ada pada gadget-nya.

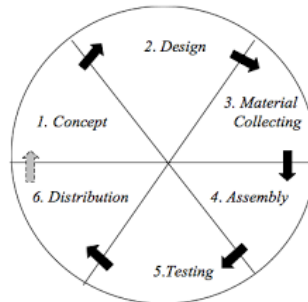
2.2 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Afiq (2019) dengan judul Media Pembelajaran Do'a Harian Islam Untuk Anak Tk Berbasis Multimedia. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan MDLC, Penelitian ini bertujuan untuk dapat merancang dan membangun sebuah media pembelajaran do'a harian Islam untuk anak TK berbasis multimedia dengan menggunakan software adobe flash. Dari penelitian itu didapatkan hasil telah dirancang dan dibangun sebuah media pembelajaran do'a harian Islam untuk anak TK berbasis multimedia dengan model proses MDLC serta software Adobe Flash CS3 Professional yang telah di aplikasikan di TK Jami'atul Quro' kota Magelang. Dari penelitian ini diharapkan supaya nilai hasil belajar siswa meningkat serta mampu menjadikan inspirasi untuk guru agar lebih meningkatkan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan instruksional.

Aplikasi Media Pembelajaran Do'a Harian Sesuai Sunnah dan Do'a Para Nabi dalam Al-Qur'an Berbasis Mobile Web (2016) yang ditulis oleh Herpendi dan Dina Maharani. Aplikasi do'a ini dirancang dengan bahasa pemrograman PHP. Aplikasi ini bisa dimanfaatkan untuk semua kalangan usia, tidak terpaku pada anak-anak usia dini saja. Proses/Alur kerja dari penelitian ini diawali dengan pencarian permasalahan/deteksi problem, kemudian pelaksanaan pendekatan dengan cara mendesain menu serta form aplikasi, kemudian pengembangan dengan coding menggunakan PHP, setelah selesai dilakukan pengujian form dan coding-nya sehingga didapatkan hasil yang diharapkan.

3. Metode Penelitian

Multimedia Development Life Cycle atau yang sering disebut MDLC adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Tahapan dari MDLC ini adalah Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan diakhiri Distribution (Luther, 1994 oleh sutopo, 2003).



Gambar 1. Multimedia Development Life Cycle

Teknik Pengumpulan Data yang digunakan adalah dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan prosedur penelitian mengacu pada *Multimedia Development Life Cycle* sebagai berikut:

a. *Concept*

Pada tahapan ini peneliti menentukan tujuan yaitu merancang bangun aplikasi untuk mempermudah pembelajaran do'a, dimana aplikasi yang akan dibangun akan berjalan dan dioperasikan pada perangkat smartphone dengan sistem operasi android.

b. *Design*

Pada tahapan ini dibuat sebuah rancangan spesifikasi aplikasi secara rinci. Rancangan yang dibuat adalah perancangan sistem dengan menggunakan *Usecase diagram*, dan rancangan antarmuka.

c. *Material Collecting*

Pada tahapan ini, peneliti mengumpulkan materi terkait do'a-do'a yang bersumber dari buku-buku bacaan do'a dan mencari sumber-sumber lainnya dari internet.

d. *Assembly*

Tahap *assembly* merupakan tahapan pembangunan aplikasi dari bahan-bahan dan material yang telah dikumpulkan pada tahapan sebelumnya. Pembuatan aplikasi juga harus sesuai pada tahap *design* yang telah dilakukan sebelumnya yaitu berdasar *Usecase diagram* dan rancangan antar muka. Objek dan semua material disusun secara utuh dan terintegrasi sehingga aplikasi yang diinginkan tercipta. Software yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Flash CS6.

e. *Testing*

Pada tahap *testing*, aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan *Alpha Testing*.

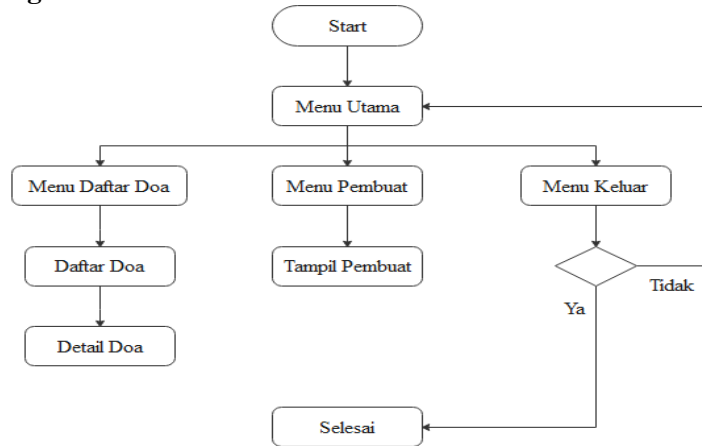
f. *Distibution*

Dalam tahap ini, setelah aplikasi teruji dan disimpulkan berhasil, maka selanjutnya aplikai didistribusikan/dibagikan kepada anak-anak atau mengunggahnya di *plystore*.

4. Hasil dan Pembahasan

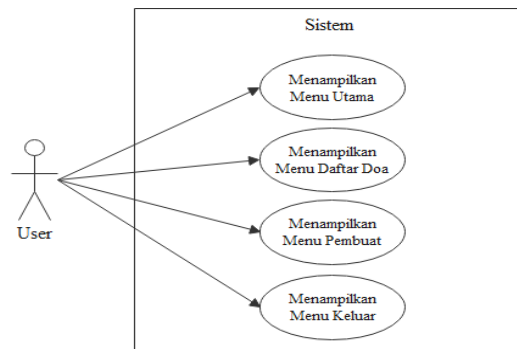
a. Perancangan Sistem

Flow Chart/Diagram alir



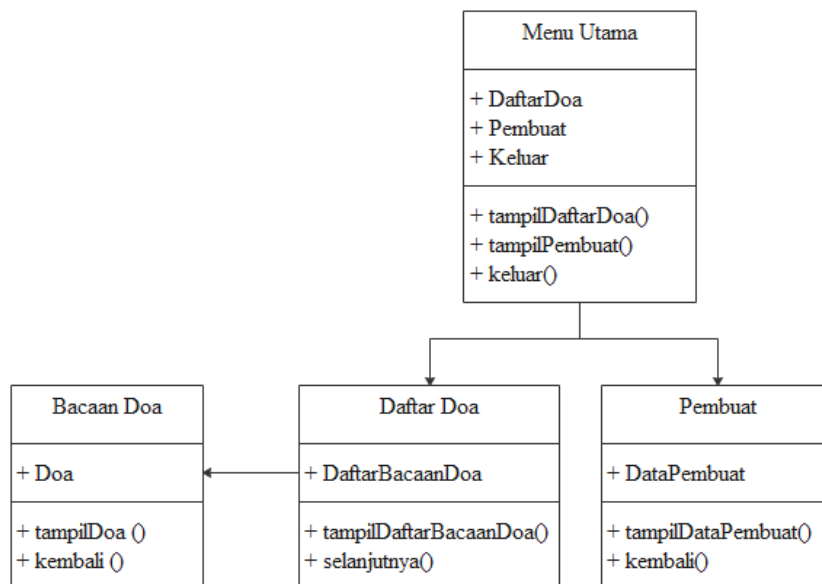
Gambar 2. Perancangan Alur Aplikasi (*Flowchart/Diagram alir*)

Use Case Diagram



Gambar 3. *Use Case Diagram*

Class Diagram



Gambar 4. *Class Diagram*

b. Implementasi Sistem

Tampilan Menu Home



Gambar 5. Tampilan Menu Home

Tampilan Menu Do'a



Gambar 6. Tampilan Menu Do'a

Tampilan Submenu Do'a



Gambar 7. Tampilan Submenu Do'a

Tampilan Menu Profil Pembuat



Gambar 8. Tampilan Menu Profil Pembuat

5. Kesimpulan dan Rekomendasi

Berdasar dari penelitian yang telah dilakukan dengan judul Aplikasi Pembelajaran Do'a Berbasis Android dapat disimpulkan yaitu telah dirancang dan dibangun sebuah aplikasi pembelajaran do'a untuk anak berbasis Android dengan model proses MDLC serta software Adobe Flash CS6 Professional.

Adapun rekomendasi atau saran yang dikemudian hari adalah semoga aplikasi ini bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Dengan dibangunnya aplikasi pembelajaran ini, semoga bisa mempermudah anak, orang tua, guru, ustad maupun ustadzah dalam mengajarkan do'a harian. Saran untuk penelitian ini perlu ditambah fitur-fitur interaktif seperti game, sehingga anak lebih tertarik misalnya game tebak do'a, melanjutkan do'a dan sebagainya. Untuk mengetahui dampak bagi user dalam bidang pembelajaran perlu kiranya diadakan penelitian lanjutan.

Daftar Pustaka

- Ahmad Warson Munawir, *Al-Munawir: Kamus Arab-Indonesia*, (Surabaya: Pustaka Progresif, cet. 25, 2002) hlm. 402
- Afiq, M (2019). Media Pembelajaran Do'a Harian Islam Untuk Anak Tk Berbasis Multimedia. *Skripsi: STMIK Bina Patria Magelang*
- Arifianto, Teguh. (2011). *Membat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*. Yogyakarta: Andi Publisher
- Binanto, I, (2010). *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Hermawan S, Stephanus. (2011). *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Offset
- Herpendi, & Maharani, D. (2016). Aplikasi Media Pembelajaran Do'a Harian Sesuai Sunnah dan Do'a Para Nabi dalam Al-Qur'an Berbasis Mobile. *Jurnal Sains & Informatika* v. 2, n. 2, apr. 2017
<https://jsi.politala.ac.id/index.php/JSI/article/view/34>
- Ichwan K, (2015), *Membuat Media Pembelajaran Dengan Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kaelany HD, (2000) *Islam dan Aspek-Aspek Kemasyarakatan* Jakarta: Bumi Aksara, hlm. 121
- Muhammad Ismail Iskhak. (2007). *Ensiklopedia Do'a dan Dzikir*. Jakarta: Penerbit Alifbata
- Rayandra Asyar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Satyaputra, Alfa & Maulina Eva Aritonang. (2016). *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Sutopo, A. H, (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu