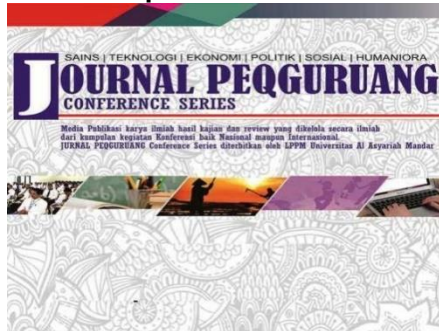


### Graphical abstract



## SMART EDUCATION LEARNING BERBASIS DO'A HARIAN, UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN ANDROID

<sup>1</sup>Siti Juntiah Walidayan, <sup>1</sup>Chuduriah Sahabuddin, <sup>1</sup>Rosmawati tamin

Program Studi Sistem Informasi Universitas Al Asyriah Mandar.

[sitijuntia@gmail.com](mailto:sitijuntia@gmail.com)

### Abstract

The digitization of this information is a milestone that brings human civilization to an era known as the digital era. This certainly has an impact on human life, especially the lives of today's children. Children who live and are influenced by technological developments are then known as the digital generation or digital native. The formulation of the problem in this research is How to Create a Smart Education Learning Application Based on Daily Prayer for Early Childhood Using Android. Methods of data collection in this study using the method of literature, interviews and observations with data analysis techniques performed is to use the software development method, in software development using the Multimedia Development Life Cycle method. This research is expected to be able to develop Smart Education Learning Based on Daily Prayer, for Early Childhood Using Android.

Keywords: Education Learning, Prayer, Sholawat, Android

### Abstrak

Digitalisasi informasi ini adalah tonggak yang membawa peradaban manusia ke zaman yang dikenal dengan istilah era digital. ini tentunya memberikan dampak terhadap kehidupan manusia, khususnya kehidupan anak masa kini. Anak-anak yang hidup dan dipengaruhi oleh perkembangan teknologi ini kemudian dikenal dengan istilah generasi digital atau digital native. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Membuat Aplikasi Smart Education Learning Berbasis Do'a Harian Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Android. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode literatur, wawancara dan observasi dengan teknik analisis data yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak, Dalam pengembangan perangkat lunak menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle. Penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan Smart Education Learning Berbasis Do'a Harian, Untuk Anak Usia Dini dalam Menggunakan Android.

**Kata Kunci** : Education Learning, Do'a, Sholawat, Android

### Article history

DOI: 10.35329/jp.v5i1.3782

Received : 2023-05-30 | Received in revised form : 2024-11-29 | Accepted : 2024-11-29

## 1. PENDAHULUAN

Digitalisasi informasi ini merupakan tonggak sejarah yang akan mengantarkan peradaban manusia ke dalam apa yang disebut era digital. Di zaman sekarang ini, pengguna dapat dengan mudah memperoleh informasi apa pun sesuka hati (Hartina, 2020). Kemudahan ini tentunya berdampak pada kehidupan manusia, terutama kehidupan anak-anak saat ini. Anak-anak yang hidupnya dipengaruhi oleh perkembangan teknologi disebut sebagai Generasi Digital atau Digital Natives. (Hasan Baharun & Febri Deflia Finori, 2019)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan memiliki arti yang sama dengan (tentang) pendidikan. Pendidikan itu sendiri berasal dari kata dasar siswa yang berarti memelihara dan memberikan latihan (pendidikan, pengajaran, pengajaran) yang berkaitan dengan akhlak dan kecerdasan hati (Mukodi, 2018).

Pendidikan anak usia dini sangat penting. Khususnya dalam pendidikan agama, pembentukan karakter pada anak usia dini harus dicapai dengan menanamkan pendidikan agama Islam. (Suparni, 2016)

Pendidikan merupakan hal yang sangat menarik untuk dikembangkan. Pembelajaran pedagogis memiliki beberapa keunggulan dibandingkan metode pengajaran tradisional (Ahdar, 2019). Salah satu keunggulan utama dari game edukasi adalah visualisasi masalah nyata. Berdasarkan pola aplikasi, pemain harus belajar untuk dapat membaca, memahami, menonton, mendengarkan, dan mempraktekkan materi yang ada. Status permainan, instruksi, dan alat yang disediakan oleh aplikasi secara aktif membimbing anak-anak untuk mengeksplorasi informasi, memungkinkan mereka untuk memperkuat pengetahuan dan strategi agama mereka saat mereka belajar (Hiryanto, 2017).

Pembelajaran berbasis media membantu anak membangun persepsi belajar yang sama, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami materi pelajaran (Teni, 2018). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa dampak di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Perkembangan tersebut telah melahirkan inisiatif-inisiatif baru yang menggunakan capaian teknis dan diimplementasikan dalam media pembelajaran (U. Erniasih, Dkk, 2018)

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini berdampak pada proses pembelajaran anak usia dini. Pada masa anak usia dini, anak-anak tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan, berwarna cerah dan animasi. Dan pada tahap ini, anak dapat lebih mudah mengingat bentuk dan huruf yang memiliki ciri warna

yang menarik dan bentuk yang menyenangkan yang berkomunikasi. Sebagian besar pembelajaran di sekolah masih menggunakan media pembelajaran dan pembelajaran dilakukan di TK/PAUD. (Malkiki Putri Sebrita, 2019)

Dengan semakin meningkatnya digitalisasi bahan ajar, maka ada kebutuhan khusus akan media pembelajaran, termasuk video, agar siswa dapat mengakses media pembelajaran dari mana saja dan menggunakannya di mana pun mereka berada. Oleh karena itu, kehadiran media berupa video pembelajaran digital yang dapat diakses secara online tidak diragukan lagi merupakan langkah yang tepat untuk mengantarkan era pembelajaran mandiri. [Deni Adriani, Dkk, 2021]

Departemen Pendidikan Nasional sebagai organisasi yang berfungsi mengelola pendidikan di Indonesia menyambut baik perkembangan pembelajaran elektronik (electronic learning / e-learning) dengan memasukkan kurikulum yang bernuansa pengenalan teknologi informasi dan komunikasi (Rosmawati Tamin, 2013).

Sebagai pemeluk agama, Islam memberikan pedoman bagi umat manusia untuk membentuk pendidikan Islam. Islam memiliki sumber informasi utama yang diturunkan kepada umat Islam (terutama pada anak usia dini) sebagai sarana komunikasi terhadap Al-Qur'an dan Assunnah (hadits). Rasulullah adalah seorang hacker, mentor, dan contoh bagaimana nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Komunikasi yang dibangun oleh Nabi, keluarga dan sahabat sebagai bentuk informasi tentang Islam yang berpedoman pada Al-Qur'an dan Hadist. Oleh karena itu, tujuan keseluruhan transmisi informasi dalam pendidikan harus menjadi sistem yang mengatur konstituen, termasuk para nabi. Semua informasi yang berkaitan dengan kehidupan Muslim, semua masalah yang ada dalam kehidupan diselesaikan dalam Al-Qur'an dan Hadits.

Di dunia modern sekarang ini, banyak sekali aplikasi yang membimbing anak-anak hanya untuk permainan sekuler, tetapi aplikasi ini dirancang untuk membimbing anak-anak di usia dini untuk mengenali dan memahami tugas seorang hamba yang akan belajar agama. Lihat, baca, dengarkan, pahami, lalu praktikkan. Sama seperti bernyanyi, anak-anak dapat dengan mudah menghafal lirik dengan mendengarkan dan mengulanginya. Aplikasi ini juga melatih pendengaran anak dan membuat mereka sering mendengarkan Murotal Al-Qur'an dengan berbagai macam fitur yang membuat anak lebih tertarik untuk belajar.

Proses yang digunakan dalam aplikasi ini adalah proses Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang memiliki enam tahapan yaitu: Concept, Design, Material Gathering, Assembly, Testing, dan Distribution. siklus Hidup Pengembangan Multimedia menciptakan media pembelajaran interaktif untuk anak kecil. , penulis Aplikasi Pembelajaran Edukasi Cerdas ini berbasis doa harian anak usia dini menggunakan Android. Fokus penelitian ini adalah membuat aplikasi yang membantu anak-anak belajar membaca, mendengarkan, memahami dan mengamalkan Al-Qur'an doa-doa sehari-hari dan materi pembahasan soal-soal yang diberikan di dalamnya. Manfaat penelitian ini adalah belajar dan bermain, melatih pengetahuan anak, dan menghargai keberhasilan anak.

**2. METODE PENELITIAN**

1. Alat dan Bahan

a. Alat Penelitian

- 1) Kebutuhan hardware dalam penelitian ini adalah kebutuhan perangkat keras digunakan untuk merancang sistem Smart Education Learning Berbasis Do'a Harian, Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Android. Adapun alat atau hardware yang digunakan yaitu, Laptop Lenovo, yang dimana spesifikasi Lenovo ideapad 110 memiliki processor Intel celeron N3160 (1.60-224 GHz, 2 MB L2), dengan memory 4 GB DDR 1 TB.
- 2) Kebutuhan software yang akan di implementasikan pada sistem Smart Education Learning Berbasis Do'a Harian, Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Android adalah software yang digunakan pada komputer pada umumnya. Namun, ketika software benar-benar berjalan tidak menutup kemungkinan spesifikasi software akan berubah mengikuti kebutuhan. Sistem penelitian ini membutuhkan: Microsoft Windows 10, Microsoft power point 2010, Corel Draw, Web browser dll.

b. Bahan Penelitian

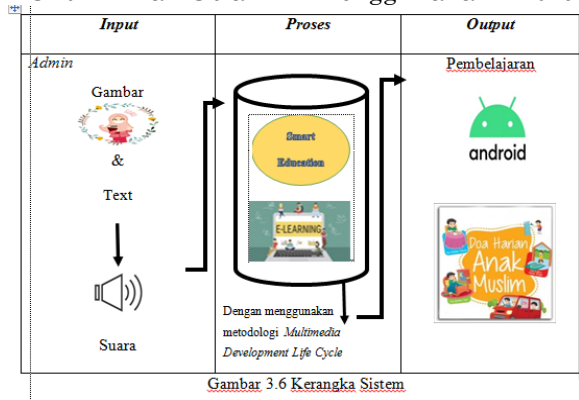
- c. Bahan penelitian yang digunakan dalam pembuatan Smart education learning berbasis do'a harian menggunakan android yaitu data nama dan nilai pelajar/siswa yang ada di TK Al-Ikhsan, juga tinjauan ke tempat penelitian dan melihat serta mengajarkan langsung kepada pelajar TK Al-Ikhsan.



Gambar 3.1 Gambar Tahap Penelitian

Pada gambar diatas menjelaskan bahwa pada tahap pertama yang dilakukan adalah bagaimana menentukan suatu masalah untuk menjadikan masalah tersebut menjadi suatu penelitian, maka diangkatlah sebuah masalah yaitu Smart Education Learning Berbasis Do'a Harian, Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Android, mempelajari arus proses identifikasi yang selanjutnya mendesain sistem yang telah dirancang.

Berikut ini kerangka system dari Smart Education Learning Berbasis Do'a Harian, Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Android:



Gambar 3.6 Kerangka Sistem

Kerangka system diatas menjelaskan bahwa pengguna akan memainkan permainan Smart Education Learning Berbasis Do'a Harian, Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Android. Sebelumnya, pelajar akan dipandu oleh guru atau orang tua selaku pembimbing dalam perkembangan pertumbuhan pendidikan islam anak. Mengajarkan permainan tiga dimensi menggunakan mobile android, yang di dalamnya tercantum materi islamic berbasis do'a harian dll.

### 3. Hasil dan pembahasan

Adapun beberapa teknik pengumpulan data yang penulis gunakan untuk membantu pelaksanaan penelitian dalam memperoleh data-data yang diperlukan adalah sebagai berikut :

#### 3.4.1 Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melihat atau mengamati secara langsung apa dan bagaimanakah cara penerapan belajar anak-anak. Pengamatan dalam penelitian ini adalah metode studi literatur yaitu mengumpulkan dan mempelajari informasi-informasi yang berhubungan dengan penulisan termasuk dalam perancangan, analisis, dan implementasi sistem.

#### 3.4.2 Studi Pustaka

Studi Pustaka bertujuan untuk mencari data-data yang dibutuhkan dari berbagai macam sumber data penelitian skripsi, materi doa-doa harian, paper, dan literatur atau referensi dari internet sesuai dengan kebutuhan dan berakitan dengan permasalahan yang terjadi. Data yang didapatkan adalah materi tentang doa-doa harian yang akan di tujukan kepada anak usia dini.

#### 3.4.3 Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara periset (seorang yang berharap mendapatkan informasi) dan informan atau seseorang yang diasumsikan mempunyai informasi penting tentang suatu objek. Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya.

Tampilan Awal pada Aplikasi



Halaman Utama menampilkan menu berisi doa harian sholawat quis

Halaman Sholawat



Halaman ini menampilkan tampilan saat anda ingin membuka file sholawat yang berisi sound serta teks

Halaman Doa harian



Halaman ini menampilkan tampilan saat anda ingin membuka file Doa Harian yang berisi sound serta teks

### Halaman Quis



Halaman ini menampilkan tampilan saat anda ingin membuka file quis yang berisi sound serta teks

## 4. SIMPULAN

Smart Education Learning Berbasis Do'a Harian, Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Android aplikasi edukasi pembelajaran Islami untuk anak usia dini berbasis android sebagai media alternatif pembelajaran mengenal Al-Qur'an dan menanamkan amalan Ahklaq kepada anak usia dini., aplikasi ini dibuat dengan menggunakan unity yang dibuild menjadi aplikasi android.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, D., Lubis, PKD, & Triono, MAA (2021, Januari). Pengembangan Video Pembelajaran Digital Berbasis Program *Cyberlink Power Director* di Era Kebebasan Belajar Mata Kuliah Ekonomi Pendidikan. Dalam Seminar Internasional Tahunan ke-6 tentang Pendidikan Transformatif dan Kepemimpinan Pendidikan (AISTEEL 2021) (hlm. 804-808). Pers Atlantis.
- Ahdar. (2019). Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis
- Hartina. (2020). Tantangan Media Cetak Di Era Digitalisasi (Studi Kasus Pada Surat Kabar Harian Rakyat Sulsel Makassar)
- Hasan Baharun, Finori Fd, Technology D. Smart Techno Parenting : Alternatif Pendidikan Anak Pada Era Teknologi. 2019;17(1):52–69.
- Hiryanto. (2019). Pedagogi, Andragogi Dan Heutagogi Serta Implikasinya Dalam Pemberdayaan

## Masyarakat

- Malkiki Putri Sebrita. (2019). Perancangan Game Edukasi Anak Muslim Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Perencanaan, Sains Dan Teknologi (Jupersatek)*, 2(1), 109-117.
- Mukodi. (2018). Tela'ah Filosofis Arti Pendidikan Dan Faktor-Faktor Pendidikan Dalam Ilmu Pendidikan
- Rosmawati Tamin. (2013). Penerapan Pembelajaran Elektronik Sebagai Strategi Pembelajaran Dosen Dan Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al Syariah Mandar Provinsi Sulawesi Barat.
- Suparni. (2016). Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia untuk Anak Usia Dini. *Indonesian Journal on software Engineering*, 1(2), 57 – 63.
- Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
- U. Erniasih.dkk, "Perbedaan Hasil Belajar dengan Menggunakan Media Video," *Indonesian Journal of History Education*, pp. p.162-171 E-ISSN: 2549- 0354; P-ISSN: 2252-6641, 2008.