

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Teknologi di era digital telah berkembang pesat. Salah satu dari perkembangan tersebut ditandai dengan lahirnya *smartphone* yang mempunyai kemampuan hampir sama dengan komputer. Bahkan *smartphone* juga memiliki beberapa jenis diantaranya *Balckberry*, *iPhone*, *Symbian*, dan *Android*. Hampir semua kalangan manusia dari anak-anak hingga dewasa menggunakan *smartphone*. Kecanggihan yang ditawarkan bermanfaat untuk membantu manusia dalam menjalankan aktivitasnya. Perkembangan tersebut juga sangat mengubah gaya hidup manusia. Dimana dengan kecanggihan yang dimilikinya menjadikan ketergantungan bagi manusia. Seperti kebiasaan manusia dalam kehidupan sehari-hari yang selalu mengandalkan *smartphone*-nya dalam segala hal. Dikarenakan dengan kecanggihan *smartphone* tersebut manusia dapat mengetahui segala hal.<sup>1</sup>

Manfaat dari digunakannya teknologi berdasarkan tujuan yang dimilikinya. Adapun tujuan dari teknologi diantaranya adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik, membuka inovasi baru di bidang teknologi dan elektronik, dan lain-lain.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Made Tegeh, Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan, *Model Penelitian dan Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 106.

<sup>2</sup> *Ibid.*, 109.

Dalam dunia pendidikan teknologi dapat digunakan sebagai alat penyampaian materi atau sering disebut dengan media pembelajaran. Diantara teknologi digital yang sering digunakan adalah LDC, proyektor, dan *e-book (elektronik book)*. Di era revolusi industri 5.0 ini tidak hanya LCD dan proyektor saja yang digunakan. Banyak inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya yaitu: (1) *Interactive Whiteboards (IWB)* yang berfungsi menampilkan gambar pada komputer dengan proyektor digital, (2) Aplikasi Perangkat Lunak yang dapat mendukung pembelajaran siswa secara mandiri, (3) Web 2.0 yang dapat menjelajahi *podcast, blog, wiki*, dan lain sebagainya, dan (4) Media sosial.<sup>3</sup>

Hal ini sesuai dengan PP RI No. 74 tahun 2008 pasal 3 ayat 4 tentang kemampuan pedagogik seorang pendidik dalam mengelola pembelajaran haruslah memanfaatkan teknologi pembelajaran.<sup>4</sup> Akan tetapi kecanggihan teknologi tersebut tidak dimanfaatkan secara maksimal. Kebanyakan sekolah di Indonesia masih memiliki kecenderungan menggunakan pembelajaran klasikal. Oleh karenanya, sudah seharusnya guru mampu mengikuti perkembangan zaman, salah satunya dengan memiliki *skill* dalam mengembangkan proses pembelajaran berbasis *e-learning*.

*E-learning* sangat memungkinkan membuat proses belajar lebih efektif, karena para siswa dapat belajar sekalipun tidak hadir secara fisik di dalam kelas. Kegiatan belajar menjadi sangat fleksibel karena dapat

---

<sup>3</sup> Nandang Hidayati dan Husul Khotimah, "Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (Maret 2019), 12–13.

<sup>4</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 19–20.

disesuaikan dengan ketersediaan waktu para siswa. Fleksibilitas kegiatan pembelajaran dimungkinkan terjadi melalui pemanfaatan teknologi komputer dan akses internet. Agar dapat mengikuti kegiatan *e-Learning*, tidak memerlukan tambahan perangkat lunak lainnya. Hal yang terpenting adalah komputer tersebut sudah memiliki akses ke internet.<sup>5</sup> Hal ini sejalan dengan konsep medeka belajar, dimana sekolah memberikan kebebasan siswa untuk belajar dari berbagai sumber. Siswa belajar tidak berpacu pada materi yang diberikan guru, akan tetapi siswa dapat mengakses konten-konten pendidikan yang ingin dipelajari.<sup>6</sup> Masalah yang kita alami saat ini adalah kebiasaan guru yang masih menggunakan pengajaran klasikal terutama dalam pembelajaran agama Islam. Pada pembelajarannya guru lebih banyak menggunakan pengajaran yang bersifat otoriter. Dimana siswa harus mampu penguasa materi sesuai penjelasan guru.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berorientasi pada nilai religius yang didasarkan pada materi Islam dan selalu selaras dengan tujuannya yaitu menjadi “insan kamil”. Nilai-nilai dan moral dalam sebuah agama sejatinya diajarkan sejak kecil dengan pembiasaan. Oleh karenanya, dalam lingkup ini seorang anak yang berusia 4–6 tahun harus memenuhi pencapaian perkembangan dalam dunia pendidikan. Adapun perkembangan yang harus dicapai adalah: (1) mengenal Tuhan-Nya, (2) menirukan cara beribadah, (3) membaca doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu, (4)

---

<sup>5</sup> Sri Rahayu Chandrawati, “Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran,” *Jurnal Cakrawala Kependidikan* 8, no. 2 (2010), 117.

<sup>6</sup> Nurhayani Siregar, Rafidatun Sahirah, dan Arsikal Asmal Harahap, “Konsep Kampus Merdeka di Era Revolusi Industri 4.0,” *Fitrah: Jurnal of Islamic Education* 1, no. 1 (2020), 146.

mengenal perilaku baik dan buruk, (5) membiasakan diri berbuat kebaikan, (6) mengucapkan dan menjawab salam. Dari standar pencapaian tersebut, poin ketiga merupakan salah satu materi yang mewajibkan siswa untuk menghafalnya, terlebih khusus dalam lembaga pendidikan Islam. Karena doa merupakan permohonan kepada sang maha pencipta. Doa harian juga sangat penting dalam kehidupan manusia, karena manusia tidak pernah tahu situasi dan kondisi yang akan terjadi kedepannya. Doa harian sangat beragam mulai dari doa hendak melakukan suatu pekerjaan, doa meminta keselamatan, hingga doa meminta pengampunan.<sup>7</sup> Oleh sebab itu, pembelajaran doa sangat penting baik dalam lingkungan pendidikan, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

Pembelajaran doa dalam lembaga pendidikan formal maupun non-formal anak usia dini belum bisa berjalan secara maksimal. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran klasikal yang monoton dan terkesan tidak menaik. Sehingga mengakibatkan siswa sulit dalam menghafal. Selain itu faktor internal dari siswa juga sangat mempengaruhi, seperti siswa yang belum bisa membaca. Dimana jika media pembelajaran yang digunakan berbentuk buku, hal tersebut akan menyulitkan siswa dalam menghafal. Oleh sebab itu, media pembelajaran harus disesuaikan dengan usia siswa. Media pembelajaran untuk anak usia dini hendaknya didominasi dengan gambar serta warna-warna yang cerah, karena biasanya anak-anak lebih cenderung hal tersebut.

---

<sup>7</sup> Syafrudin, "Orientasi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum," *Lentera Pendidikan* 16, no. 2 (Desember 2013), 230–231.

Selain itu, anak usia dini juga lebih menyukai media yang berbentuk video maupun audio yang dapat memudahkannya dalam memahami dan menghafal materi. Sehingga media tersebut dapat menarik minat siswa untuk belajar.<sup>8</sup>

Hal yang sama juga dialami oleh *Tahfidz for Kids* Qur'anan 'Arobiyya Rejomulyo, Ngasinan, Kediri. Dimana dalam pembelajara doa harian masih menggunakan metode pembelajaran klasik yang mana siswa hanya mendengar dan mengulangi bacaan doa yang telah diucapkan oleh guru. Pembelajaran yang sedemikian itu dapat dikategorikan pembelajaran yang tidak efektif untuk siswa dalam menghafalkan doa harian. Oleh sebab itu, peneliti membuat media pembelajaran berbentuk aplikasi berbasis android untuk meningkatkan hafalan doa harian siswa. Hal tersebut tidak dipungkiri dipengaruhi oleh karakteristik siswa.

Dalam dunia Pendidikan Agama Islam sebenarnya aplikasi kumpulan doa harian memang banyak. Akan tetapi, kebanyakan dari aplikasi tersebut tidak sesuai dengan materi yang diajarkan disekolah. Oleh karenanya, dalam penelitian ini akan menambah khazanah keilmuan bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran berbasis android yang sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini sesuai dengan UU No.11 tahun 2008 yang membahas tentang tujuan dari Informasi dan Transaksi Elektronik serta kompetensi pedagogik seorang guru dalam pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya.

---

<sup>8</sup> Joni Purwono, Sri Yutmini, dan Sri Anitah, "Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan," *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2014), 131.

Penelitian ini mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Kristiana Riswanti Ramadani yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Doa Harian untuk Anak Usia Dini dengan Andoid”, yang menghasikan aplikasi doa harian yang dilengkapi dengan gambar dan audio.<sup>9</sup> Sedangkan dalam penelitian ini akan mengembangkan produk yang telah dihasilkan oleh Kristiana. Jika produk yang dihasilkan oleh kristiana berbentuk gambar dan audio, maka dalam penelitian ini akan meghasikan produk aplikasi doa yang bernama *Mepye Kids* yang dilengkapi dengan gambar, teks, arti, adab atau informasi terkait doa tersebut. Serta terdapat juga dengan kuis yang dilengkapi dengan audio, sehingga memudahkan siswa dalam menjawab pertanyaan. Adab dan informasi terkait doa dalam aplikasi ini untuk memberikan pengetahuan serta pembiasaan moral siswa. Dalam membuat aplikasi pengembanagan ini peneliti menggunakan *software Smart Android Creator*. *software* ini dalam dipilih dalam pembuatan aplikasi *Mepye Kids* karena mudah digunakan bagi orang awam yang tidak begitu paham tentang *programming* dan *software* ini tidak memerlukan *coding*. Oleh sebab itu, penelitian ini penting untuk segera dilakukan.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi *Mepye Kids* Berbasis Android untuk Meningkatkan Hafalan Doa Harian pada Siswa *Tahfidz for Kids* Qur’anan ‘Arobiyya Rejomulyo Ngasinan Kediri”. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat

---

<sup>9</sup> Kristiana Riswanti Ramadani. “Aplikasi Pembelajaran Doa Harian untuk Anak Usia Dini Berbasis Android”. Skripsi, Yogyakarta: STMIK EL RAHMA Yogyakarta, 2020.

memberi inspirasi bagi pendidikan untuk mengembangkan inovasi baru dalam proses pembelajaran dan dapat menjawab tantangan zaman. Serta dengan adanya aplikasi ini dapat membantu siswa dalam menghafalkan doa harian.

## **B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan dalam latar belakang, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui tahap merancang media pembelajaran aplikasi *Mepye Kids* berbasis android pada *smartphone*.
2. Untuk mengetahui perbedaan hafalan doa harian setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi *Mepye Kids* berbasis android pada siswa *Tahfidz for Kids Qur'an*an' Arobiyya Rejomulyo, Ngasinan, Kediri.

## **C. Spesifik Produk yang Diharapkan**

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa perangkat lunak yang berfungsi sebagai media pembelajaran. Dalam aplikasi ini disajikan halaman pembuka, menu utama, menu doa, menu kuis, dan menu tentang.

1. Halaman pembuka (*splashscreen*) adalah tampilan awal pada aplikasi.
2. Menu Utama menyajikan tiga menu pilihan yaitu menu doa, menu kuis, dan menu tentang.
3. Menu doa disajikan kumpulan doa-doa harian.
4. Menu kuis berisi soal-soal doa harian yang telah dipelajari dalam menu doa.

5. Menu tentang berisi biodata dari pengembang aplikasi.

Adapun dalam pengembangan aplikasi ini terdapat spesifikasi produk yang diinginkan adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis aplikasi android berbentuk *android package* (apk).
2. Aplikasi doa harian ini terdapat kumpulan doa-doa harian yang dilengkapi teks arab, arti, gambar, beserta adab maupun pengetahuan terkait doa yang ditampilkan.
3. Aplikasi ini dilengkapi audio yang memudahkan siswa dalam menirukannya.
4. Aplikasi ini disajikan pula kuis yang dilengkapi audio, sehingga dapat diketahui seberapa banyak siswa menghafal doa harian. Audio juga mempermudah siswa yang kemampuan bacanya rendah dalam menjawab kuis.

#### **D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Dunia pendidikan saat ini tengah mengalami perubahan yang signifikan. Dapat dilihat dari model pembelajaran yang digunakan, bahwa pembelajaran pada zaman dulu berpusat pada guru (*teacher-center*) dengan model pembelajaran konvensional. Sedangkan saat ini pembelajaran berpusat pada siswa (*student-center*) dengan menggunakan berbagai model pembelajaran diantaranya *E-learning*, *Blended Learning*, *Problem Based Learning*, *Problem Solving*, *Discovery Learning*, Inkuiri, Kooperatif, Pembelajaran Daring dan lain sebagainya. Bukan hanya itu, media yang

digunakan dalam pembelajaran juga sangat beragam. Mulai dari media visual, audio, peraga, hingga media yang berbasis IT. Pemilihan media ini juga dipengaruhi oleh kebiasaan siswa. Seperti saat ini, siswa mempunyai kebiasaan menggunakan *smartphone* dalam aktifitasnya sehari-hari.

Dewasa ini, kita banyak menjumpai media pembelajaran berbasis IT seperti media pembelajaran PPT interaktif, media pembelajaran berbasis web, hingga media pembelajaran berbasis aplikasi. Tak bisa dipungkiri bahwasannya perkembangan media pembelajaran ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Perkembangan tersebut juga mempengaruhi gaya hidup manusia. Jika dulu manusia belanja dipasar maupun *mall*, di zaman sekarang ini manusia lebih banyak memilih belanja via *online shop* karena hal tersebut sangat praktis dibandingkan dengan pergi kepasar atau *mall* untuk berbelanja. Demikian juga dengan kebiasaan siswa, siswa belajar hanya dengan menggunakan buku pelajaran saja. Sedangkan saat ini siswa banyak belajar dengan memanfaatkan perangkat seluler yang dimilikinya. Seperti mencari materi di internet, mengunjungi situs belajar *online*, melihat video pembelajaran dan lain-lain. Tetapi tidak semua sekolah menggunakan media pembelajaran IT secara maksimal. Sangat disayangkan, dengan kecanggihan teknologi yang sedemikian rupa tidak dimanfaatkan dengan baik. Begitu dengan sekolah *Tahfidz for Kids* yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional dalam materi hafalan doa harian. Pembelajaran tersebut terkesan monoton dan tidak menarik minat siswa. Sehingga hasil dari pembelajarannya kurang maksimal.

Dengan demikian, Penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran Aplikasi Doa Harian berbasis Android. Aplikasi ini dinamakan dengan *Meype Kids* yang merupakan singkatan dari (*Memorizing Prayers for Kids*). Dalam aplikasi ini berisi gambar, teks, arti, adab atau informasi terkait doa tersebut. Serta terdapat juga dengan kuis yang dilengkapi dengan audio, sehingga memudahkan siswa dalam menjawab pertanyaan. Dengan demikian, penelitian ini sangat penting untuk diteliti dan dikembangkan. Dimana dengan produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dapat meningkatkan hafalan siswa *Tahfidz for Kids* Qur'anan 'Arobiyya.

#### **E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembang**

Aplikasi *Meype Kids* mengacu pada asumsi metode pembelajaran yang didominasi dengan ucapan. Dimana siswa melantunkan suara secara bersama-sama setelah mendengarkan ucapan guru, sehingga teknologi tidak digunakan secara optimal. Sedangkan di Era ini perkembangan teknologi sangatlah pesat. Bahkan didunia pendidikan teknologi sangatlah penting dalam kegiatan belajar mengajar, terutama teknologi digital. Dengan teknologi tersebut maka akan tercipta pembelajaran yang mandiri.

Pengembangan aplikasi ini masih mempunyai beberapa keterbatasan diantaranya:

1. *Software* yang digunakan tidak sebaik *software house* sehingga pengembangan aplikasi ini belum sempurna.

2. Kualitas audio masih standar dikarenakan menggunakan *recording* sendiri.

#### **F. Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti telah melacak beberapa skripsi dan jurnal tentang media pembelajaran doa harian berbasis aplikasi android. Berikut merupakan perbandingan dari hasil penelitian sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Rio Saputra pada tahun 2014 yang berjudul “Aplikasi Doa Harian Islam Berbasis Operasi Android” merupakan penelitian yang menggunakan model SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan menggunakan pendekatan sistem dan menghasilkan produk berupa aplikasi edukasi.<sup>10</sup> Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Kristiana Riswanti Ramadani pada tahun 2020 yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Doa Harian untuk Anak Usia Dini Dengan Android”.<sup>11</sup> Keduanya menghasilkan produk yang sama yaitu aplikasi doa sehari-hari. Jika penelitian yang dilakukan oleh Kristiana menghasilkan aplikasi doa harian yang dilengkapi dengan gambar dan audio saja, maka Rio menghasilkan aplikasi yang menampilkan kumpulan doa sehari-hari yang dilengkapi teks, arti dan audio dengan desain *layout* yang sederhana.

Herpandi dan Diana Maharani juga telah melakukan penelitian pada tahun 2016 dengan berjudul “Aplikasi Media Pembelajaran Doa Harian Sesuai Sunah dan Doa Para Nabi dalam Al-Qur’an Berbasis *Mobile Web*”

---

<sup>10</sup> Rio Saputra, “Aplikasi Doa Harian Islam Berbasis Operasi Android,” *Jurnal SATIN (Sains dan Teknologi Informasi)* 3, no. 1 (2014), 80–84.

<sup>11</sup> Kristiana Riswanti Ramadani, “Aplikasi Pembelajaran Doa Harian untuk Anak Usia Dini Berbasis Android.”

yang juga menghasilkan aplikasi berbasis *Mobile Web* dengan menggunakan penekatan sistem dalam penelitiannya.<sup>12</sup> Produk yang dihasilkannya lebih lengkap dibandingkan dengan produk yang dihasilkan oleh Kristiana dan Rio. Dimana dalam produk ini bukan hanya disajikan teks doa harian beserta artinya dan audio, tetapi juga disajikan doa para nabi beserta audionya.

Selain ketiga penelitian diatas, terdapat penelitian yang lebih baik, yaitu penelitian tersebut dilakukan oleh Ikhsan Ashari pada tahun 2013 yang berjudul “Aplikasi Multimedia Tentang Kumpulan Doa Sehari-hari Anak Islam Berbasis *Macromedia Flash*” yang juga menggunakan model penelitian SDLC. Adapun dalam aplikasi ini ditampilkan beberapa doa harian yang dilengkapi dengan audio pelafalan ayat doa harian serta teks arti dua bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, serta dilengkapi dengan soal-soal tentang doa harian.<sup>13</sup>

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hafalan Doa Harian pada Siswa *Tahfidz for Kids* Qur’anan ‘Arobiyya Rejomulyo Ngasinan Kediri” sama dengan penelitian terdahulu yaitu, aplikasi doa harian berbasis android. Akan tetapi dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini akan mengembangkan lagi produk tersebut. Nantinya dalam aplikasi ini akan menyajikan gambar, teks, arti, adab dan informasi terkait doa tersebut. Serta terdapat juga dengan kuis yang dilengkapi

---

<sup>12</sup> Herpandi dan Diana Maharani, “Aplikasi Media Pembelajaran Doa Harian Sesuai Sunah dan Doa Para Nabi dalam Al-Qur’an Berbasis Mobile Web,” *Jurnal Sains Dan Teknologi* 2, no. 2 (2016), 90–96.

<sup>13</sup> Ikhsan Ashari. “Aplikasi Multimedia Tentang Kumpulan Doa Sehari-Hari Anak Islam Berbasis *Macromedia Flash*”. Skripsi, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013.

dengan audio, sehingga memudahkan siswa dalam menjawab pertanyaan. Penelitian ini akan menggunakan model penelitian pengembangan dari Addie dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif melalui pendekatan sistem untuk pembuatan desain produk dan akan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan *paired sampel t-test* dalam menganalisis data. Serta dalam mengumpulkan data dengan cara observasi, wawancara, dan angket kepada validator.

#### **G. Definisi Oprasional**

1. Penelitian didefinisikan sebagai suatu proses investigasi yang dilakukan dengan aktif, tekun, sistematis dengan tujuan untuk menemukan, menginterpretasikan dan merevisi fakta-fakta yang ada.
2. Pengembangan merupakan suatu proses dalam mengembangkan suatu hal dengan meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan.
3. Penelitian dan pengembangan merupakan metodologi penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk baru yang lebih efektif dan efisien.
4. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru dalam pembelajaran guna menciptakan interaksi aktif antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. *Mepye Kids* merupakan nama produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yang berupa aplikasi doa harian berbasis android. *Mepye Kids* merupakan singkatan dari *Memorizing Prayers for Kids*.

6. Aplikasi berbasis Android merupakan aplikasi yang dibuat untuk perangkat-perangkat bergerak seperti *Smartphone*, *SmartWatch*, Tablet dan lainnya.
7. *Smart Android Creator* merupakan *software* pembuat aplikasi yang mudah tanpa menggunakan *coding*.
8. Doa harian yang dimaksud disini merupakan doa sehari-hari yang sesuai dengan kurikulum di *Tahfidz for Kids* Qur'an 'Arobiyya Rejomulyo Ngasinan Kediri.