

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian merupakan suatu upaya dalam memecahkan masalah yang menggunakan pendekatan dengan metode ilmiah untuk menyelesaikan permasalahan yang ada secara terstruktur dan sistematis. Pada hakikatnya penelitian ialah salah satu usaha dalam menemukan atau membuat penyelesaian atas suatu masalah yang dihadapi. Tidak sedikit permasalahan permasalahan yang ada telah diselesaikan dengan penelitian atau penemuan peneliti, hasil dari penelitian sangat berdampak pada kemajuan pengetahuan dan teknologi dimasa yang akan datang.¹

Berdasarkan UU RI No. 18 Tahun 2003, pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan dan secara bertahap.²

¹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD)* (Bandung: Alfabeta, 2017), 27.

² Departemen Pendidikan Nasional, “*Undang-Undang Sisdiknas*” (Jakarta: Redaksi Sinar Grafis, 2003), 5.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya maka makna dari penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development* ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang di uji kelayakannya, efektifitasnya dan validasinya oleh para ahli. Dalam membuat suatu produk diperlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kelayakan produk tersebut agar dapat memberi kontribusi pada masyarakat luas, maka perlu dilakukan penelitian untuk menguji kelayakan produk tersebut.³

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Para ahli mengartikan media pembelajaran sebagai suatu alat yang digunakan untuk membatu proses belajar mengajar didalam kelas. Van Els sebagaimana yang dikutip oleh Tetma mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dikelas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.⁴ Sedangkan Hamalik mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan agar tercipta interaksi dan komunikasi yang aktif antara pendidik dan peserta didik. Adapun media pembelajaran berkedudukan sebagai alat bantu yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar, dan merupakan

³ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD)*, 407.

⁴ Tetema Telaumbanua, "Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal Warta* 48, no. 1 (April 2016), 3.

salah satu cara untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan skenario yang dibuat oleh guru.⁵

Dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru dalam pembelajaran untuk menciptakan interaksi aktif antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Muh. Rapi menjelaskan tentang bagaimana pentingnya media pembelajaran, hal ini dikutipnya dalam buku Azhar Aryad bahwa:

تجلب السرور للتلاميذ وتجدد نشاطهم وتحبب اليهم المدرسة إنها تساعد
علي تثبيت الحقائق في اذهان التلاميذ إنها تحيي الدرس بما يتطلبه
استخدامها من الحركة والعمل

Artinya:

Bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan rasa senang dan gembira bagi para peserta didik dan memperbarui semangat mereka. Rasa suka hati mereka untuk ke sekolah akan timbul, dapat membantu memantapkan pengetahuan pada benak para peserta didik, serta menghidupkan pelajaran karena pemakaian media pembelajaran membutuhkan gerak dan karya.⁶

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwasanya media pembelajaran dapat menghidupkan suasana kelas. Dimana siswa akan merasa nyaman dan gembira selama pelajaran tanpa menyampingkan materi pembelajaran. Sehingga pembelajaran tersebut akan berkesan dan akan meningkatkan hasil belajar.

⁵ Ansharullah and Ristiliana, "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Siswa," *Jurnal Kependidikan* 2, no. 3 (2014), 39.

⁶ Muh. Rapi dan Besse Rahayu, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih Kelas IA MI Al-Abrar Makassar," *AULADUNA* 1, no. 1 (2014), 58.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Peran guru dalam proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena tugas guru tidak hanya sebagai informator tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, inisiator organisator, mediator, direktor, transmitor, dan evaluator. Dengan demikian tujuan pembelajaran haruslah jelas. Agar media yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan target pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Selain tujuan utama penggunaannya, media pembelajaran juga memiliki banyak manfaat. Menurut Munirah, manfaat media pembelajaran adalah:

- a. Meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa
- b. Dapat meletakkan dasar-dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasilnya bertambah mantap
- c. Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri bagi peserta didik
- d. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan
- e. Membantu tumbuhnya pemikiran dan membantu berkembangnya kemampuan bahasa
- f. Memberi pengalaman baru serta membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna
- g. Bahan pengajaran akan jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran dengan lebih baik
- h. Metode mengajar guru akan lebih bervariasi
- i. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga melakukan aktifitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.⁷

Munira mengutip dari Asnawir, bahwasanya media pembelajaran selain mempunyai manfaat juga memiliki nilai-nilai

⁷ Munirah, "Upaya Peningkatan Mutu Hasil Belajar Melalui Media Pembelajaran," *AULADUNA* 1, no. 86 (2014), 85–86.

praktis, beberapa diantanya adalah: (1) siswa berkemungkinan berinteraksi dengan lingkungan; (2) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis; (3) meningkatkan rasa ingin tahu; (4) meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran; dan lain-lain.⁸

Adapun tingkat kepraktisan suatu media pembelajaran dapat diketahui dari hasil penilaian penggunaannya. Produk pengembangan tersebut dapat dikatakan praktis bila produk tersebut telah di uji cobakan di lapangan dan tingkat efektifitas produk dikategorikan “baik”.⁹

3. Fungsi Media Pembelajaran

Secara garis besar fungsi dari media pembelajaran adalah membantu guru dalam pembelajaran yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini para ahli mengemukakan gagasannya tentang fungsi dari media pembelajaran. Azhar Arsyad mengemukakan empat fungsi dari media pembelajaran diantaranya:

- a. Fungsi atensi, yaitu mengarahkan perhatian siswa agar berkomunikasi dengan materi yang terkandung dalam media visual.
- b. Fungsi aktif, yaitu tingkat kenyamanan siswa ketika belajar.
- c. Fungsi kognitif, yaitu pencapaian tujuan, memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran.

⁸ Ibid., 86.

⁹ Annisa Dwi Fitria, Muh. Khalifah Mustami, dan Ainul Uyuni Taufiq, “*Development of Picture Media Based on Local Potency for Learning Materials Biodiversity in Class X SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap*,” *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 2 (2017), 17.

- d. Fungsi kompensatoris, yaitu memberi materi yang bersifat kontekstual agar lebih mudah dipahami oleh siswa yang lambat dalam memahami materi.¹⁰

Selain Azhar Arsyad, Mulyono Tj juga mengemukakan pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Hal tersebut telah dikutip oleh Nur Handayani bahwa terdapat enam fungsi dari media pembelajaran, yaitu:

- a. Membantu guru dalam menyampaikan pelajaran dan membantu siswa untuk memahami pelajaran.
- b. Mempermudah pengajaran tema/konsep yang bersifat abstrak menjadi bentuk yang konkrit (contoh: model dan kerjanya).
- c. Proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.
- d. Menarik minat belajar siswa dan memberikan variasi belajar yang baru.
- e. Mengaktifkan semua indera dalam proses pembelajaran sehingga kelemahan dari salah satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera yang lain.
- f. Membantu mendekatkan teori/konsep dengan dunia nyata.¹¹

4. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang merupakan alat penyampaian materi mempunyai berbagai macam variasi, diantaranya adalah:

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Revisi (Jakarta: Rajawali Press, 2013), 21.

¹¹ Nur Handayani, "Penggunaan Media Pembelajaran untuk Peningkatan Prestasi Belajar," *An-Nuha* 12, no. 2 (Desember 2014), 84.

a. Teknologi Cetak

Penyampaian materi dengan menggunakan media cetak seperti buku, majalah, gambar, dan lain-lain.

b. Teknologi Audio-Visual

Penyampaian materi dengan menggunakan dan teknologi elektronik mesin mekanik untuk penyajian audio dan visual.

c. Teknologi Berbasis Komputer

Penyampaian materi menggunakan sumber berbasis mikro-prosesor.

d. Teknologi Gabungan

Penyajian materi dengan menggunakan beberapa teknologi yang dikendalikan oleh komputer.¹²

5. Memilih Media Pembelajaran

Terdapat beberapa langkah untuk memilih media pembelajaran. Sebagaimana yang dikutip oleh Sungkono, bahwa Gagne dan Briggs menyarankan beberapa langkah dalam memilih media pembelajaran, diantaranya:

a. Merumuskan tujuan pembelajaran.

b. Mengklarifikasi tujuan tersebut berdasarkan gaya belajar siswa.

c. Memilih skenario yang akan dilakukan dalam PBM (Proses Belajar Mengajar).

d. Menentukan tipe perangsang dalam setiap peristiwa.

e. Memilih media yang dapat digunakan dalam setiap pembelajaran.

¹² Joni Purwono, Sri Yutmini, dan Sri Anitah, "Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan", 129–130.

- f. Mempertimbangkan media yang akan dipakai berdasarkan nilai kegunaannya.
- g. Menentukan media yang akan digunakan.
- h. Menulis alasan memilih media tersebut.
- i. Menulis langkah-langkah pemakaian media.
- j. Menulis *scrip* pembicaraan dalam menggunakan media.¹³

C. Aplikasi Android

Aplikasi merupakan suatu bagian dari perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang khusus yang dihadapi *user* dengan menggunakan kemampuan komputer.¹⁴

Sedangkan kata android sudah tidak asing lagi ditelinga kita. Bahkan android sangat mendominasi dalam kehidupan sehari-hari. Karena hampir seluruh *gadget, smartphone, Tablet PC*, jam tangan dan perangkat canggih lainnya menggunakan sistem android. Semua aktivitas yang dilakukan selalu bergantung padanya. Bahkan sebagian manusia akan merasa kegiatan yang dilakukan kurang lengkap jika tidak membawa perangkat canggih yang dimilikinya. Seakan perangkat tersebut menjadi sumber kehidupan bagi manusia.¹⁵ Android merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *linux*. Dengan demikian Aplikasi android dapat diartikan sebagai sebuah produk dari sistem

¹³ Sungkono, "Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Pembelajaran," *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 1, no. 4 (2008), 74–75.

¹⁴ Fergawan Listiantoi, "Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Web Mobile pada Industri Konveksi Seragam *Drumband* di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu," *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)* 8, no. 2 (2017), 147.

¹⁵ Teguh Arie Sandy, *Power Point Andoid* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018), 2.

komputasi *mobile*, yaitu sistem komputasi yang dapat dengan mudah dipindahkan secara fisik dan yang komputasi kemampuan dapat digunakan saat mereka sedang dipindahkan.¹⁶

Android itu sendiri merupakan perangkat yang dibuat menggunakan *kemel Linux* yang dimodifikasi, ditulis dengan bahasa *Java* dengan menggunakan *Java Core Libraries*. Android juga berjalan dari DVM bernama *Davlik Virtual Machine*.¹⁷ Android sendiri merupakan sistem operasi yang banyak digunakan pada perangkat seluler yang akhir-akhir ini sangat populer digunakan pada *smartphone*. Selain itu Google juga mengembangkan android sebagai *platform programming* untuk *Smartphone*, *tablet* dan perangkat seluler lainnya.¹⁸ Dari awal perkembangannya hingga saat ini android telah memiliki banyak versi diantaranya:¹⁹

Tabel 2.1 Versi Android

Versi Android	Icon	Pengembangan
Android 1.0 (<i>Apple Pie</i>)		Bisa mengakses <i>website</i>
Android 1.1 (<i>Banana Bread</i>)		Memperbaiki <i>bugs</i> dan meningkatkan beberapa fitur seperti rincian lokasi pada aplikasi <i>maps</i> serta fitur menyembunyikan dan menampilkan tombol panggilan.

¹⁶ Bella Chintya Neyfa, “Perancangan Aplikasi *E-Canteen* Berbasis Android dengan Menggunakan Metode *Object Oriented Analysis & Design* (OOAD),” *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik* 20, no. 1 (2016), 85.

¹⁷ *Ibid.*, 85.

¹⁸ Herlinah dan Musliadi, *Pemograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019), 1.

¹⁹ Hanif Irsyad, *Aplikasi Android dalam 5 Menit* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016), 4–5.

<p>Android 1.5 (<i>Cupcake</i>)</p>		<p>Mendukung akan rotasi layar otomatis, <i>widget</i>, dan <i>keyboard virtual</i>.</p>
<p>Android 1.6 (<i>Donut</i>)</p>		<p>Menambahkan beberapa fitur seperti persentase daya baterai, dukungan gestur, fasilitas pencarian di android market atau yang sekarang kita kenal dengan <i>play store</i>.</p>
<p>Android 2.0/2.1 (<i>Éclair</i>)</p>		<p>Terdapat fitur <i>multi touch</i>, <i>live wallpaper</i>, perubahan tampilan antarmuka dan dukungan <i>browser</i> untuk HTML5.</p>
<p>Android 2.2 (<i>Froyo</i>)</p>		<p>Terdapat fitur unggulan seperti memperbesar gambar pada galeri dengan gestur, peningkatan fitur <i>USB tethering</i> dan hotspot <i>Wi-Fi</i> serta dukungan animasi <i>GIF</i> pada web <i>browser</i>.</p>
<p>Android 2.3 (<i>Gingerbread</i>)</p>		<p>menambah beberapa fitur seperti dukungan <i>NFC</i>, fitur <i>copy</i> dan <i>paste</i> dengan memilih kata melalui layar yang ditekan serta dukungan beberapa sensor lainnya.</p>
<p>Android 3.0 (<i>Honeycomb</i>)</p>		<p>Mendukung <i>prosesor multi core</i>, dukungan obrolan video dengan <i>Google Talk</i> dan percepatan saat berpindah aplikasi yang sedang berjalan dengan fitur <i>multitasking recent apps</i>.</p>
<p>Android 4.0 (<i>Ice Cream Sandwich</i>)</p>		<p>menambahkan beberapa fitur lain seperti perbaikan antarmuka dan kostumisasi <i>widget</i>.</p>

Android 4.1/4.2 (<i>Jelly Bean</i>)		keyboard yang bisa dikostumisasi oleh pengguna dan dukungan gestur pada <i>keyboard</i> , <i>UI</i> yang lebih <i>smooth</i> , dukungan tampilan <i>nirkabel</i> , <i>widget</i> yang bisa diatur dan disesuaikan ukurannya.
Android 4.4 (<i>Kitkat</i>)		<i>WebViews</i> yang berbasis <i>Chromium</i> , pengoptimalan kinerja terhadap perangkat dengan spesifikasi rendah, dukungan <i>sensor batching</i> dan <i>step detector</i> .
Android 5.0 /5.1 (<i>Lolipop</i>)		fitur <i>factory reset protection</i> untuk menjaga <i>smartphone</i> agar tidak di reset apabila hilang.
Android 6.0 (<i>Marshmallow</i>)		Adanya dukungan sensor sidik jari untuk mengakses <i>smartphone</i> , fasilitas menjalankan beberapa aplikasi pada tata letak layar dengan dukungan <i>multi window</i> , dukungan <i>platform virtual reality</i> , dan kemampuan dalam mengurangi pemakaian <i>bandwidth</i> pada mode data <i>saver</i> .
Android 7.0/7.1 (<i>Nougat</i>)		dukungan cahaya malam atau mode malam, <i>keyboard default</i> yang dapat mengirim animasi <i>GIF</i> langsung dan dukungan panggilan <i>multi-endpoint</i> .
Android 8.0/8.1 (<i>Oreo</i>)		fitur <i>Autofill</i> yang memberikan kemudahan dalam mengisi formulir

		misal, dukungan gambar dalam gambar dan pengoptimalan <i>booting</i> agar lebih cepat.
Android 9.0 (<i>Pie</i>)	 The mascot for Android 9.0 Pie, a green robot holding a slice of pie.	fitur <i>AI smartphone</i> yang dapat menganalisa dan mempelajari pola pemakaian kamu menggunakan <i>smartphone</i> secara otomatis. Selain itu fitur lainnya yang diusung seperti <i>Adaptive Brightness</i> yang akan menyesuaikan kecerahan layar secara otomatis dan dukungan pada <i>ponsel bezel less</i> .
Android 10.0 (<i>Android 10</i>)	 The mascot for Android 10.0, a green robot with the word 'android' written below it.	Versi Android 10 lebih berfokus pada penyempurnaan mode malam atau gelap serta peningkatan fitur <i>sound amplifier</i> untuk mengatur kualitas audio.

Dalam produk penelitian pengembangan ini, dapat dijalankan minimal dengan menggunakan android versi 7 (*Nougat*) untuk menjalankan aplikasi android tersebut.

D. Doa

1. Pengertian doa

Ditinjau dari bahasa doa berasal dari bahasa Arab *da'a-yada'u-da'a* yang memiliki arti memanggil, meminta tolong, dan memohon. Dikehidupan sehari-hari kata doa mempunyai makna yang berbeda, diantaranya yaitu:

- a. Doa sama dengan *nida'* yang berarti panggilan.
- b. Doa berarti menyembah.
- c. Doa berarti permohonan atau permintaan.
- d. Kata *du'a* digunakan sebagai pemberian nama atau julukan.²⁰

Doa menurut isitilah permohonan dari seorang hamba kepada sang khaliq dengan menggunakan lafal yang dikehendaki serta memenuhi ketentuan yang telah ditetapkan.²¹ Sebagaimanas yang dikutip oleh Edi Saffan, Quraish Shihāb, mengartikan bahwa doa adalah suatu gejala keagamaan yang paling agung bagi manusia, karena pada saat itu, jiwa manusia terbang menuju Tuhannya. Sementara Hamzah Ya'qub, mengatakan doa merupakan suatu Aspek atau jalan untuk mendekatkan diri kepada Allah Swt. (*taqarrub*), yakni dengan melalui seruan, permohonan ataupun permintaan yang semata-mata ditujukan kepada Allah Swt dalam berbagai kebutuhan.²²

Doa merupakan perintah dari Allah Swt. Hal ini ditunjukkan dalam Q.S. Al-'A'rāf ayat 55 yang berbunyi:


 أَدْعُوا رَبَّكُمْ تَضَرُّعًا وَخُفْيَةً إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُعْتَدِينَ

Artinya: "Berdoalah kepada Tuhanmu dengan berendah diri dan suara yang lembut. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang melampaui batas". (Q.S. Al-'A'rāf: 55)²³

²⁰ Hamdani Bakran Adz-Dzakiey, *Prophetic Intelegence Kecerdasan Kenabian (Menumbuhkan Potesi Hakiki Insan Melalui Pengembangan Kesehatan Ruhani)* (Yogyakarta: Ismalika, 2004), 450.

²¹ Ibid., 451.

²² Edi Saffan, "Urgensi Doa, Ikhtiar Dan Kesadaran Beragama Dalam Kehidupan Manusia (Suatu Tinjauan Psikologis)," *FITRA* 2, no. 1 (2016), 21–22.

²³ Departmen Agama RI, *Mushaf Aisyah: Al-Qur'an dan Terjemah untuk Wanita* (Bandung: Jabal, 2010), 158.

Dalam ayat lain berbunyi:

وَقَالَ رَبُّكُمْ ادْعُونِي أَسْتَجِبْ لَكُمْ^{٢٤}

Artinya: "Dan Tuhanmu berfirman: "Berdoalah kepada-Ku, niscaya akan Kuperkenankan bagimu." (Q.S. al-Mūkmīn: 60)²⁴

Dari keterangan dalil-dalil di atas, dapat dipahami bahwa ada beberapa syarat yang harus dipenuhi agar doa dapat diterima oleh Allah Swt. Salah satu di antaranya adalah mengerjakan perintah Allah Swt, percaya kepada-Nya dan pada janji-janji-Nya, termasuk janji mengabulkan doa dengan cara dengan rendah hati dan suara yang lembut. Jadi, dalam berdoa yang terpenting adalah ketulusan dan keyakinan kepada Allah Swt. (doa letaknya di hati yang merupakan kecerdasan emosional) tanpa keraguan kepadan-Nya.

2. Adab berdoa

Agar doa dapat dikabulkan oleh Allah Swt. maka dalam berdoa haruslah sesuai dengan abad dalam berdoa. Adapun adab berdoa yaitu:

- a. Memanfaatkan waktu-waktu yang diberkahi, seperti hari Arafah, bulan Ramadhan, hari Jumat dan waktu sahur.
- b. Mengokohkan kepercayaan bahwa doa itu akan diperkenankan Allah dan tidak merasa gelisah jika doa itu belum terkabul.
- c. Mengulang-ngulang doa itu dua tiga kali. Sesuatu yang sangat kita dambakan, akan lebih baik jika dibaca berulang dua tiga kali. bertobat

²⁴ Ibid., 144.

sebelum berdoa dan mengharapkan diri dengan sesungguhnya kepada Allah.

- d. Merendahkan suara, yaitu terdengar dengan tiada oleh orang yang disisi.
- e. Meminta dengan kesungguhan serta yakin akan dikabulkan dan benar-benar berharap.
- f. Ikhlas, karena semata-mata untuk mendekatkan diri kepada Allah tanpa ada terdetensi lain, seperti berpura-pura kepada makhluk, mencari pujian manusia atau makna lain selain mendekatkan diri kepada Allah.
- g. Jangan bersajak ketika berdoa, hendaknya kita tidak memaksakan diri dengan “bersajak” dalam doanya. Sebab, seorang yang berdoa semestinya dalam keadaan merendahkan diri dan beriba-iba, sedangkan pemaksaan diri seperti itu (dengan sengaja bersajak).²⁵

²⁵ Mursalim, “Doa dalam Prespektif Al- Qur’an,” *Jurnal Al- Ulum* 11, no. 1 (2011), 69–76.