

INTISARI

Pentingnya teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari juga terbukti dalam dunia pendidikan. Penelitian ini mengidentifikasi masalah kurangnya tenaga pendidik dan keterbatasan media pembelajaran dalam mengajarkan doa dan surah pendek. Taman Kanak-Kanak Konservasi Islam Terpadu Harapan Bunda juga mengalami permasalahan serupa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi Android sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar anak-anak dalam menghafal doa dan surah pendek.

Metode *Extreme Programming (XP)* digunakan dalam pengembangan aplikasi ini dengan empat tahapan: perencanaan, desain, pengkodean, dan pengujian. Tahap perencanaan menganalisis kebutuhan sistem dan masalah yang dihadapi. Tahap desain merancang model dan antarmuka menggunakan *Figma*. Tahap pengkodean menggunakan *Java* dan *Android Studio* sebagai IDE untuk sistem operasi Android. Tahap pengujian menguji kelayakan sistem dengan menggunakan ISO/IEC 25010.

Hasil penelitian ini adalah aplikasi Android sebagai media pembelajaran doa dan surah pendek. Pengujian melibatkan 23 responden dengan hasil persentase *functionality* 100%, *usability* 98,43 *compatibility* dan *performance efficiency* “berhasil”. Ini menunjukkan bahwa tenaga pendidik dan peserta didik sangat setuju dengan aplikasi dan aplikasi dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Aplikasi, Android, Doa dan Surah Pendek, *Extreme Programming*, Media Pembelajaran.

ABSTRAK

The importance of information technology in everyday life is also evident in the world of education. This study identifies the problem of lack of educators and limited learning media in teaching prayers and short surahs. The Integrated Islamic Conservation Kindergarten Harapan Bunda also experienced similar problems. Therefore, this study aims to develop Android applications as an interesting and effective learning medium to improve children's learning outcomes in memorizing prayers and short surahs.

Extreme Programming (XP) methods are used in the development of this application with four stages: planning, design, coding, and testing. The planning stage analyzes the needs of the system and the problems encountered. The design phase designs models and interfaces using Figma. The coding phase uses Java and Android Studio as the IDE for the Android operating system. The test phase tests the feasibility of the system using ISO/IEC 25010.

The result of this study is an Android application as a medium for learning prayers and short surahs. The test involved 23 respondents with a percentage of functionality 100%, usability 98.43 compatibility and performance efficiency "successful". This shows that educators and students strongly agree with the application and the application can be used in learning.

Keyword: Applications, Android, Prayers and Short Surahs, Extreme Programming, Learning Media.