

## INTISARI

### **PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TUNTUNAN SHOLAT FARDHU DAN SHOLAT SUNNAH UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: TK R.A MIFTAHUL 'ULUM)**

Oleh:

Yeni Novita Sari

Pendidikan tidak hanya diberikan secara langsung di kelas, tetapi juga dapat menggunakan teknologi terutama dalam pendidikan anak usia dini. Terdapat banyak platform dan teknologi pembelajaran yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan mereka dalam pendidikan berupa belajar sholat fardhu dan sunnah. Mereka juga dapat menggunakan sumber belajar berbasis teknologi digital khusus dengan pengawasan orang tua.

Pengembangan aplikasi belajar sholat fardhu dan sunnah dapat diterapkan pada perangkat android yang telah dibangun menggunakan aplikasi app inventor dengan keunggulan tools tersebut tidak menggunakan bahasa pemrograman dan hanya menggunakan kode blok yang mudah dipahami. Pada penelitian pengembangan sistem yang digunakan yaitu MDLC (Multimedia Development Life Cycle) adalah metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara sehingga menghasilkan aplikasi yang interaktif untuk membantu siswa belajar sholat fardhu dan sunnah.

Aplikasi yang dihasilkan dapat digunakan dengan fitur berupa tata cara sholat fardhu seperti subuh, dzuhur, ashar, magrib dan isya, kemudian sholat sunnah seperti sholat sunnah rawatib, dhuha, tahajud, istikharah dan tahiyatul masjid. Terdapat menu permainan berupa soal kuis, puzzle, tebak niat, tebak suara, mencocokkan gambar dan kartu memori. Sehingga aplikasi tersebut secara interaktif dapat membantu siswa dalam memahami tata cara sholat dan dilengkapi dengan permainan. Berdasarkan hasil uji dengan ISO pada aspek usability diperoleh hasil 97% sehingga dapat disimpulkan pengujian terhadap kelayakan penggunaan sangat disetujui oleh responden, pada aspek functional suitability diperoleh persentase 100% maka hasil pengujian berdasarkan aspek fungsi telah diterima oleh responden. Hasil pengujian black box testing diperoleh hasil skor sebesar 95% dan dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat digunakan sesuai fungsinya.

**Kata kunci :** Android, Aplikasi, Media, Pengembangan, Pembelajaran Interaktif, Tuntunan Sholat Fardhu, Tuntunan Sholat Sunnah.

## ABSTRACT

### **DEVELOPMENT OF AN ANDROID-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA APPLICATION FOR FARDHU AND SUNNAH PRAYERS FOR EARLY AGE CHILDREN (CASE STUDY: TK R.A MIFTAHUL 'ULUM)**

By:

Yeni Novita Sari

*Education is not only provided directly in the classroom, but can also use technology, especially in early childhood education. There are many learning platforms and technologies that can be used to meet their educational needs in the form of learning fardhu and sunnah prayers. They can also use special digital technology-based learning resources with parental supervision.*

*The development of an application for learning Fardhu and Sunnah prayers can be applied to Android devices that have been built using the App Inventor application with the advantage that this tool does not use programming languages and only uses code blocks that are easy to understand. In the system development research used, MDLC (Multimedia Development Life Cycle) is an appropriate method for designing and developing a media application which is a combination of image and sound media to produce an interactive application to help students learn fardhu and sunnah prayers.*

*The resulting application can be used with features in the form of fardhu prayer procedures such as dawn, noon, asr, maghrib and evening prayers, then sunnah prayers such as the sunnah prayers of tawaib, dhuha, tahajud, istikharah and tahiyatul mosque. There is a game menu in the form of quiz questions, puzzles, guessing intentions, guessing sounds, matching pictures and memory cards. So this application can interactively help students understand how to pray and is equipped with games. Based on the test results with ISO on the usability aspect, the result was 97%, so it can be concluded that the test on suitability for use was highly approved by the respondents, on the functional suitability aspect, the percentage was 100%, so the test results based on the functional aspect were accepted by the respondents. The black box testing results obtained a score of 95% and it can be concluded that the application can be used according to its function.*

**Keywords:** *Android, Applications, Development, Interactive Learning, Media, Guidance Fardhu Prayers, Guidance Sunnah Prayers.*