



## Media Pembelajaran Syariat Islam Pada Anak Usia Dini Berbasis Android

Ghifron Akhiru Syahroni<sup>1</sup>, Shinta Esabella<sup>2</sup>, Eri Sasmita Susanto<sup>3</sup>

Fakultas Rekayasa Sistem, Informatika, Universitas Teknologi Sumbawa, Sumbawa, Indonesia  
Email: <sup>1</sup>namakuhilang228@gmail.com, <sup>2</sup>shinta.esabella@uts.ac.id, <sup>3</sup>eri.sasmita.susanto@uts.ac.id  
Email Penulis Korespondensi: shinta.esabella@uts.ac.id

**Abstrak**– Keterbatasan sarana dan prasarana media pembelajaran yang rendah merupakan salah satu penyebab rendahnya kualitas pendidikan Indonesia. Hal ini berlaku pada anak-anak di TPQ Al-Ikhsan Dusun Boak Dalam dimana metode pembelajaran masih menggunakan media buku dan papan tulis yang tergolong bosan bagi anak dan beberapa materi masih sangat sulit dipahami, hal tersebut mengganggu proses kegiatan pembelajaran. Maka diperlukan solusi untuk menjawab permasalahan tersebut yaitu dengan adanya sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis android yang mencakup materi syariat islam pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi berbasis Android yang dirancang khusus untuk media pembelajaran syariat Islam pada anak usia dini di TPQ Al-Ikhsan Dusun Boak Dalam sehingga memudahkan anak-anak dalam memahami materi pembelajaran. Hasil penelitian ini adalah berupa *prototype* aplikasi media pembelajaran syariat islam pada anak usia dini berbasis android yang dapat membantu anak-anak dalam memahami materi pembelajaran.

**Kata Kunci:** Aplikasi; Android; Media; Pembelajaran; Syariat Islam

**Abstract**– *Limited facilities and low learning media infrastructure are two of the causes of the low quality of Indonesian education. This applies to children at TPQ Al-Ikhsan Dusun Boak Dalam, where learning methods still use books and whiteboards, which are relatively boring for children, and some material is still very difficult to understand. This disrupts the learning process. Then a solution is needed to answer this problem, namely by having an Android-based learning media application that includes Islamic law material for children. This study aims to develop an Android-based application that is specifically designed for learning media for Islamic law in early childhood at TPQ Al-Ikhsan Dusun Boak Dalam so that it makes it easier for children to understand learning material. The resultstugas of this study are in the form of an Android-based prototype of Islamic Shari'a learning media applications in early childhood that can help children understand learning material.*

**Keywords:** Applications; Android; Media; Learning; Islamic Sharia

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan agama merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia, terutama pada anak-anak yang dapat membentuk karakter dan memperkenalkan nilai-nilai agama sejak usia dini. Pada Pendidikan agama Islam, penanaman nilai-nilai syariat pada anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk pondasi keimanan dan pemahaman mereka terhadap ajaran islam, sehingga dapat mengamalkannya pada kehidupan sehari-hari. Saat ini, mengingat adanya perubahan gaya hidup dan lajunya perkembangan teknologi, membuat lahirnya sebuah teknologi inovasi baru di segala bidang. Salah satunya bidang Pendidikan.

Teknologi yang banyak berkembang saat ini yaitu teknologi Android. Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dikembangkan oleh google untuk perangkat mobile seperti smartphone. Pada dunia pendidikan, teknologi android sudah banyak berkembang dan memberikan dampak yang signifikan. Mulai dari pengembangan aplikasi belajar, hingga menjadikan android sebagai perangkat utama dalam proses pembelajaran. Saat ini, hampir disetiap intitusi pendidikan menggunakan Android untuk mempermudah saat pemberian materi ajar. Selain itu siswa juga dituntun dapat mengoperasikan beberapa aplikasi belajar agar mempermudah dalam memahami pembelajaran. Aplikasi pembelajaran dirancang sedemikian rupa untuk memikat siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Dalam penelitian Elvira (2021), diperoleh hasil bahwa sumber daya pendidikan merupakan penyebab rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. Hal tersebut meliputi, kinerja tenaga pengajar dan kualitas budaya belajar siswa. Kemudian keterbatasan sarana dan prasarana media pembelajaran yang rendah. Selanjutnya dalam penelitian Suncaka (2023), menyatakan bahwa faktor lain penyebab rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia yaitu, metode pembelajaran yang monoton. Melalui hal tersebut dapat disimpulkan bahwa banyak dari tenaga pengajar masih sedikit melakukan inovasi terhadap metode pembelajaran.

Melihat beberapa faktor tersebut, penulis mencoba membuat inovasi melalui metode pembelajaran berbasis teknologi Android dengan pemanfaatan smartphone untuk mengakses aplikasi belajar tersebut. Dimana dengan dukungan metode penemuan terbimbing, proses pembelajaran akan berpusat pada siswa yang terlibat aktif untuk menemukan konsep dan memahami tujuan dari materi pembelajaran dengan pengawasan dan bimbingan dari guru (Riyadi, 2023). Taman Pendidikan Al-Quran (TPQ) Al-Ikhsan dusun Boak Dalam merupakan lembaga atau kelompok masyarakat non-formal yang mengajarkan pendidikan agama Islam pada anak-anak usia dini dan bertempat di Desa Boak Dusun Boak Dalam Kecamatan Unter Iwes Kabupaten Sumbawa. Pada proses pembelajarannya, TPQ Al-Ikhsan mengalami beberapa kendala, yaitu beberapa materi yang diajarkan masih sangat sulit dipahami peserta didik. Penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan monoton, dimana masih menggunakan media buku dan papan tulis yang tergolong bosan bagi anak, sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik. Selain itu, keterbatasan jumlah media pembelajaran di TPQ ini membuat tidak semua anak dapat menggunakan media belajar

dengan maksimal. Hal ini bisa menjadi penyebab lambatnya peserta didik dalam memahami materi. Jika tidak dilakukannya perbaikan tentunya akan berdampak pada kualitas dan kuantitas TPQ Al-Ikhsan kedepannya. Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk membantu meningkatkan efektivitas dan kesan menarik pada pembelajaran, diperlukan aplikasi media pembelajaran syariat Islam pada anak usia dini berbasis Android, yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi saat ini. Dimana dengan menggabungkan teknik multimedia dan programming menjadi sebuah media pembelajaran yang tersusun dalam satu kesatuan yang utuh sehingga menjadi efektif dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi berbasis android yang dirancang khusus untuk media pembelajaran syariat Islam pada anak usia dini di TPQ Al-Ikhsan Dusun Boak Dalam, sehingga memudahkan anak-anak dalam memahami materi pembelajaran.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode *Rapid Application Development (RAD)*. Dalam memilih metode ini penulis mempertimbangkan pengembangan dikerjakan secara berorientasi. Tahapan RAD ini memuat 3 fase yaitu :

#### 2.1.1 Requirements Planning

Pada tahap ini penulis melakukan identifikasi untuk mendapatkan data dan tujuan yang diperlukan dalam proses penelitian menggunakan metode kualitatif yang berupa wawancara, observasi, dan studi pustaka. Adapun penjabarannya yaitu :

a. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan bapak Sabram MT tentang permasalahan yang terjadi pada pembelajaran di TPQ Al-Ikhsan dan mendefinisikan solusi terkait permasalahan serta kebutuhan yang diperlukan.

b. Observasi

Penulis melakukan observasi ke tempat penelitian dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran yang sedang berjalan saat ini dengan bergabung langsung pada proses kegiatan belajar mengajar.

c. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka yaitu mencari bahan untuk mendukung penelitian yang dilakukan dengan melihat referensi terdahulu yaitu jurnal, materi yang digunakan pada pembelajaran, bahan *asset* multimedia, dan lain-lain.

#### 2.1.2 Design Workshop

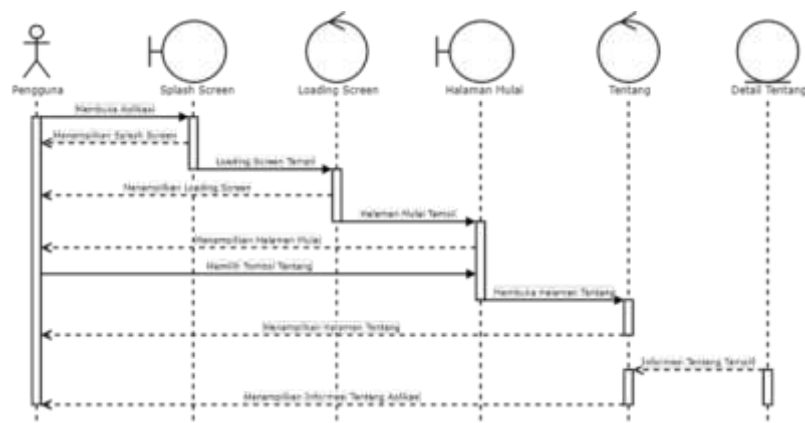
Pada tahap ini penulis melakukan perancangan UML menggunakan yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram* dimana untuk melihat penggambaran terhadap abstraksi dasar sistem perangkat lunak beserta hubungan-hubungannya. Dilanjutkan dengan perancangan dan pembuatan *asset* multimedia menggunakan *software* dukungan yaitu *Adobe After Effects*, *Adobe Photoshop* dan *Adobe Audition*.

#### 2.1.3 Implementation

Pada tahapan ini penulis mengembangkan hasil desain yang dibuat pada aplikasi menggunakan *software Unity* dengan bahasa pemrograman C# dan jika aplikasi yang sudah dibangun akan diuji menggunakan metode *black box testing* untuk mengetahui tingkat kegunaan dan fungsional pada aplikasi.

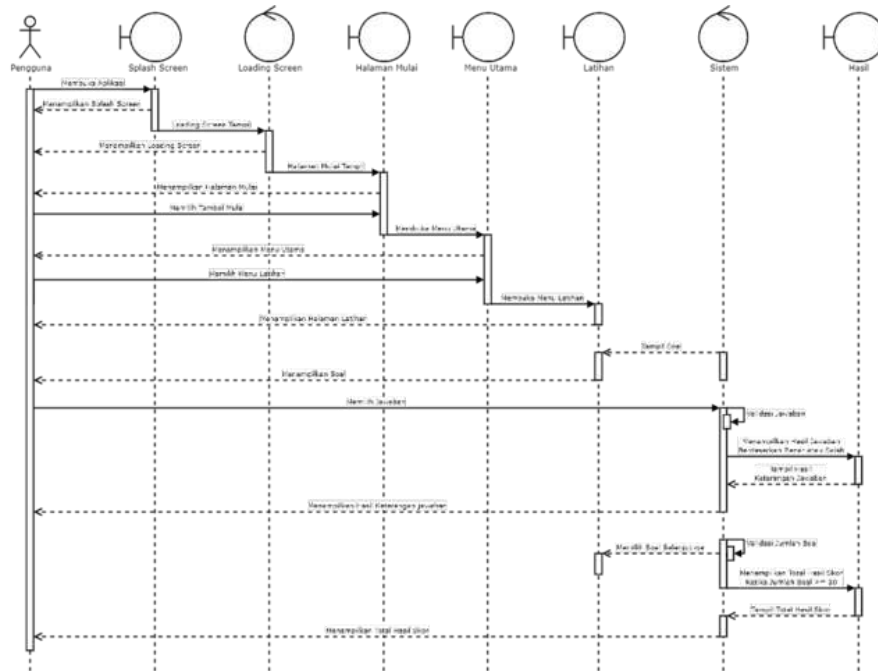
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Sequence Diagram





halaman menu utama. Kemudian pada halaman menu utama *user* memilih menu bermain dan sistem aplikasi membuka halaman bermain. Pada halaman bermain, aplikasi akan menampilkan soal dan gambar, kemudian *user* melihat soal dan menjawabnya dengan memindahkan gambar pada kolom yang disediakan. Setelah itu sistem akan memvalidasi gambar yang dipindahkan oleh *user* apakah benar atau salah, jika benar maka akan menampilkan keterangan “Benar” sedangkan jika salah akan menampilkan keterangan “Salah”. Kemudian sistem akan menampilkan soal selanjutnya dengan syarat kondisi jika soal yang ditampilkan sudah lebih dari 10 maka sistem akan menampilkan total hasil skor dari 10 soal yang sudah dijawab oleh *user*.

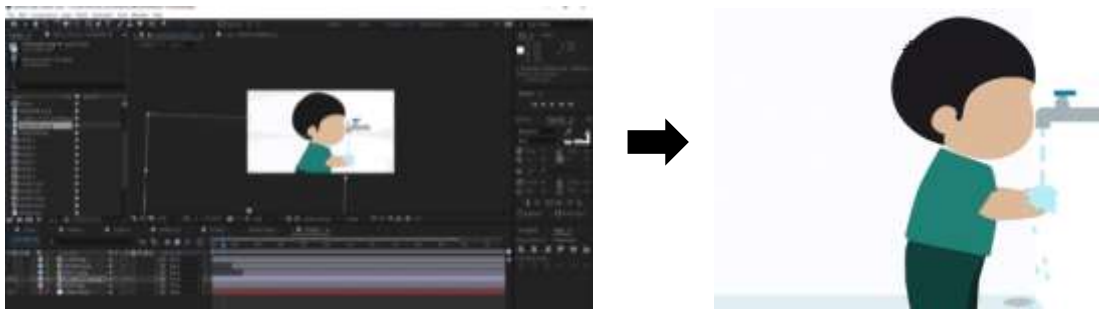


**Gambar 4.** *Sequence Diagram* Latihan

Pada *sequence diagram* latihan di atas menggambarkan proses awal dimulai ketika *user* membuka aplikasi akan menampilkan *splash screen* kemudian dilanjutkan dengan tampilan *loading screen* dan setelah itu akan diarahkan ke halaman mulai. Pada halaman mulai *user* memilih tombol mulai untuk memulai aplikasi, dimana akan diarahkan ke halaman menu utama. Kemudian pada halaman menu utama *user* memilih menu latihan dan sistem aplikasi membuka halaman latihan. Pada halaman latihan, aplikasi akan menampilkan soal dan pilihan jawaban, kemudian *user* melihat soal dan menjawabnya dengan memilih jawaban yang disediakan. Setelah itu sistem akan memvalidasi jawaban yang dipilih oleh *user* apakah benar atau salah, jika benar maka akan menampilkan keterangan “Benar” sedangkan jika salah akan menampilkan keterangan “Salah”. Kemudian sistem akan menampilkan soal selanjutnya dengan syarat kondisi jika soal yang ditampilkan sudah lebih dari 10 maka sistem akan menampilkan total hasil skor dari 10 soal yang sudah dijawab oleh *user*.

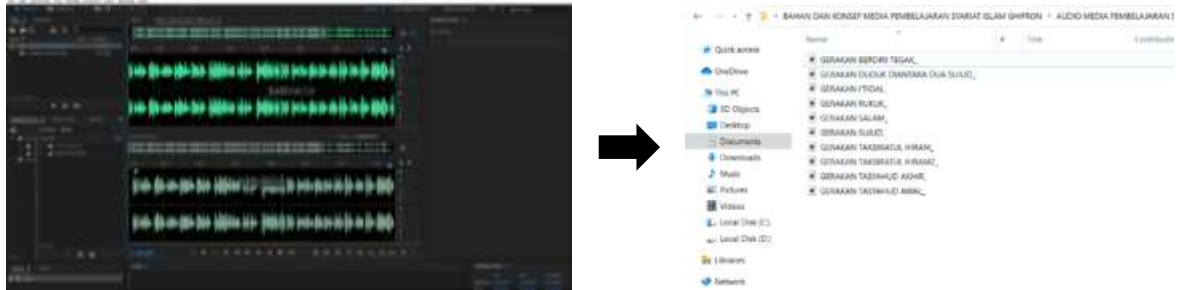
### 3.2 Rancangan Asset Multimedia

#### 3.2.1 Animasi



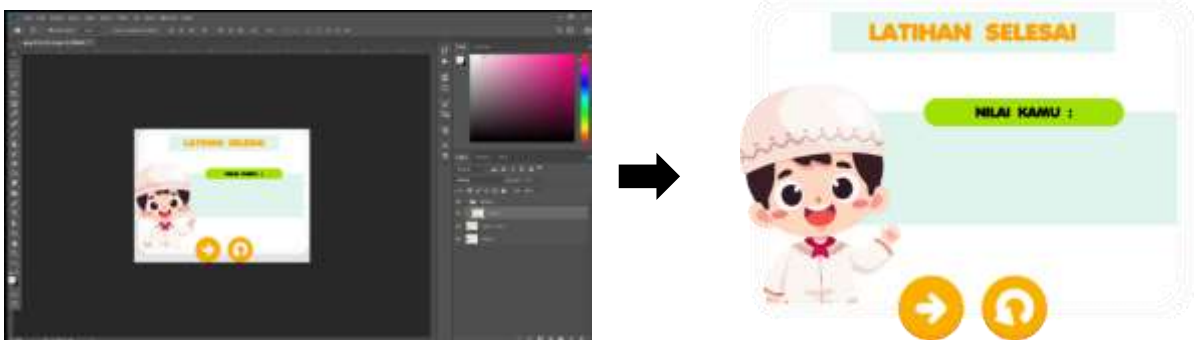
**Gambar 5.** Animasi

Gambar diatas merupakan perancangan dan pembuatan animasi dari materi menggunakan *software* dukungan Adobe *After Effects*. Sehingga dalam hal ini, didapat hasil animasi dan di *input* pada materi dalam aplikasi agar materi yang dijelaskan menjadi lebih baik.



**Gambar 6.** Audio




Gambar diatas merupakan proses perekaman dan pengeditan audio dari materi menggunakan *software* Adobe *Audition* dengan memanfaatkan fitur efek audio yang ada. Dalam hal ini didapatkan hasil audio berformat MP3 dan di *input* pada materi dalam aplikasi agar materi yang dijelaskan menjadi lebih baik dan jelas.



**Gambar 7.** Desain

Gambar diatas merupakan proses dan pembuatan desain pada objek materi menggunakan *software* Adobe *Photoshop*. Sehingga didapat sebuah hasil gambar berformat PNG yang akan di *input* pada beberapa halaman materi dalam aplikasi agar menjadi rapi.

**Tabel 1.** *Button*

Gambar <i>Button</i>	Keterangan
	<i>Back</i> , merupakan tombol navigasi kembali yang berfungsi untuk mengarahkan pada halaman sebelumnya pada setiap halaman
	<i>Previous</i> , merupakan tombol navigasi kembali yang berfungsi mengarahkan pada halaman objek materi sebelumnya
	<i>Next</i> , merupakan tombol navigasi berikutnya yang berfungsi mengarahkan pada halaman objek materi selanjutnya



Tentang, merupakan tombol navigasi informasi tentang yang berfungsi menampilkan halaman informasi terkait aplikasi



Musik, merupakan tombol navigasi yang berfungsi untuk mengaktifkan dan menonaktifkan backsound pada aplikasi



Exit, merupakan tombol navigasi keluar yang berfungsi untuk memberhentikan sekaligus keluar dari sistem aplikasi



Play, merupakan tombol yang berfungsi untuk memutar audio pada materi



Pause, merupakan tombol yang berfungsi untuk menghentikan audio pada materi

Button merupakan sebuah tombol navigasi yang nantinya ketika di klik, akan menampilkan halaman - halaman yang dituju.

### 3.3 Hasil Pengembangan Sistem

Pada tahap ini dilakukannya pembuatan sistem menggunakan *software Unity* dengan bahasa pemrograman C# serta menggunakan fitur yang ada pada *Unity* untuk membangun aplikasi. Adapun hasil pengembangan yang dilakukan sebagai berikut :



Gambar 8. Halaman *Splash Screen*



**Gambar 9.** Halaman Loading

**Gambar 10.** Halaman Mulai



**Gambar 11.** Halaman Tentang

**Gambar 12.** Halaman Menu Utama



**Gambar 13.** Halaman Materi

**Gambar 14.** Halaman Bermain



**Gambar 15.** Halaman Latihan

**Gambar 16.** Halaman Wudhu



**Gambar 17.** Halaman Tayamum

**Gambar 18.** Halaman Shalat



Gambar 19. Halaman Niat Shalat Fardhu



Gambar 20. Halaman Detail Niat Shalat Fardhu



Gambar 21. Halaman Niat Shalat Rawatib



Gambar 22. Halaman Detail Niat Shalat Rawatib



Gambar 23. Gerakan Shalat



Gambar 24. Halaman Dzikir Dan Doa



Gambar 25. Halaman Detail Dzikir



Gambar 26. Halaman Detail Doa

**Gambar 27.** Halaman Hukum Bacaan Tajwid**Gambar 28.** Halaman Detail Hukum Bacaan Tajwid**Gambar 29.** Halaman Doa Harian**Gambar 30.** Halaman Detail Doa Harian

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis menggunakan metode *Rapid Application Development* maka aplikasi media pembelajaran syariat islam pada anak usia dini berbasis android telah berhasil dibangun menggunakan *Unity* dan bahasa pemrograman *C#* dengan alat bantu *Adobe After Effects*, *Adobe Photoshop*, dan *Adobe Audition*. Aplikasi telah melewati proses pengujian menggunakan *black box*, maka dapat disimpulkan aplikasi berjalan dengan semua fungsi sesuai sebagaimana mestinya. Dengan demikian aplikasi media pembelajaran syariat islam pada anak usia dini berbasis android dapat menjadi media pembelajaran yang membantu anak-anak dalam memahami materi pembelajaran terkait Syariat Islam dengan mudah dan menyenangkan.

## REFERENCES

- [1] A. Riyadi, D. Mulyono, and L. A. Purwasi, "PENERAPAN METODE PENEMUAN TERBIMBING PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA SMP," *Journal of Education and Instruction*, vol. Vol. 1, no. No. 1, pp. 51–58, 2018.
- [2] Fivanda., I. Ismanto, V. Liputra, and S. Demus, *Adobe Photoshop for Interior Design Students*. Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara, 2020.
- [3] E. Suncaka, "MENINJAU PERMASALAHAN RENDAHNYA KUALITAS PENDIDIKAN DI INDONESIA," *JURNAL MANAJEMEN DAN PENDIDIKAN*, vol. Vol. 02, no. No. 03, pp. 36–49, 2023.
- [4] A. Irianti, A. Heri, R. Juita, and Maskurniawan, "APLIKASI ILMU TAJWID BERBASIS ANDROID ( STUDI KASUS SD YAPIS 01 MANOKWARI )," *JURNAL ILMIAH TEKNIK MESIN, ELEKTRO DAN KOMPUTER*, vol. Vol. 1, no. No. 3, p. Hal. 126-133, Nov. 2021.
- [5] S. Arfida, H. Wibowo, and A. F. Setya, "Penerapan Teknologi Android Terhadap Aplikasi Panduan Penggunaan Software Adobe Audition," *Jurnal Teknika*, vol. Vol. 14, no. No. 02, p. Hal. 95-102, Dec. 2020.
- [6] A. Pramana and R. Tisnawati, "PEMBUATAN VIDEO ANIMASI DUA DIMENSI TENTANG SIMULASI PENERIMAAN KUNJUNGAN KERJA KE DPRD KABUPATEN BANDUNG BARAT DENGAN



- MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT,” *Journal of Information Technology Student*, vol. Vol. 1, no. No. 2, p. Hal. 29-41, Dec. 2022.
- [7] E. Suharyanto, “PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA NUSANTARA BERBASIS ANDROID DENGAN METODE RAD,” *Jurnal Ilmu Komputer*, vol. Vol. 5, no. No. 01, p. Hal. 30-39, May 2022.
- [8] Elvira, “Faktor Penyebab Rendahnya Kualitas Pendidikan dan Cara Mengatasinya (Studi pada : Sekolah Dasar di Desa Tonggolobibi),” *Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, vol. Vol. 16, no. No. 02, p. Hal. 92-98, Jul. 2021.
- [9] Asrul., A. H. Saragih, and Mukhtar, *EVALUASI PEMBELAJARAN*. Medan: Perdana Mulya Sarana, 2022.
- [10] H. S. Mokoginta, V. Tulenan, and B. A. Sugiarto, “Aplikasi Game Edukasi 2D Pengenalan Bahasa Daerah Toraja Untuk Anak Sekolah Dasar,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. Vol. 14, no. No. 2, p. Hal. 235-242, Apr. 2019.
- [11] T. Nurrita, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA,” *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah*, vol. Vol. 03, no. No. 01, p. Hal. 171-187, Jun. 2018.
- [12] I. Rohmawati, Sudargo., and I. Menarianti, “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI TENTANG BUDAYA NUSANTARA ‘TANARA’ MENGGUNAKAN UNITY 3D BERBASIS ANDROID,” *JURNAL SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI*, vol. Vol. 2, no. No. 2, p. Hal. 173-184, Dec. 2019.
- [13] D. Hariyanto, R. Sastra, and F. E. Putri, “Implementasi Metode Rapid Application Development Pada Sistem Informasi Perpustakaan,” *Jurnal JUPITER*, vol. Vol. 13, no. No. 1, p. Hal. 110-117, Apr. 2021.
- [14] D. Alvendri, Y. Huda, and R. Darni, “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Dasar Seluler Menggunakan Aplikasi Unity Berbasis Android,” *Journal on Education*, vol. Vol. 05, no. No. 04, p. Hal. 11062-11076, May 2023.
- [15] J. Simatupang and S. Sianturi, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET BUS PADA PO. HANDOYO BERBASIS ONLINE,” *Jurnal Intra-Tech*, vol. Vol. 3, no. No. 2, p. Hal. 11-25, Oct. 2019.