

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Do'a merupakan suatu rangkaian ibadah yang mempunyai keterkaitan dengan kesempurnaan iman dan islam seseorang. Oleh karena itu, berdo'a sangat dianjurkan oleh agama islam. Tetapi banyak yang menyangka bahwa berdo'a itu adalah suatu ibadah yang ringan, yang bisa dilakukan sesuka hati. Padahal berdo'a merupakan salah satu pendorong untuk mencapai harapan dan keinginan untuk hidup yang baik, teratur, dan terhindar dari segala hambatan serta gangguan. Menurut Imam Ghazali, pendidikan agama harus diajarkan kepada anak sedini mungkin, pertama kali dengan mendidik hati mereka dengan ilmu pengetahuan dan mendidik jiwanya dengan ibadah.

Pentingnya pembelajaran doa sehari-hari mulai diajarkan sejak anak usia dini, karena usia dini merupakan awal yang paling baik untuk menanamkan keimanan ke dalam jiwa dan kepribadiannya agar kehidupannya memiliki tujuan yang baik. Menurut Mohammad A. Khalfan (2017) membiasakan diri anak berkomunikasi dengan Allah melalui doa maka akan mengubah nasib seseorang menjadi lebih baik di dunia dan di akhirat. Dan menurut Imam Ghazali pendidikan agama harus mulai diajarkan kepada anak sedini mungkin, pertama kali dengan mendidik hati mereka dengan ilmu pengetahuan dan mendidik jiwanya dengan ibadah. Sehingga di kemudian hari, si anak bisa tumbuh dengan baik dan berakhlak. Selaras dengan penjelasan tersebut, di dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 menjelaskan tentang

sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pembelajaran doa sehari-hari pada anak usia dini adalah salah satu cara untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang tertera pada UU No.20 tahun 2003 pasal 3 yaitu menjadikan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.

Akan tetapi memasuki abad ke-21, kehadiran teknologi komunikasi dan informasi selalu menciptakan inovasi baru untuk bisa memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Mulai dari ponsel pintar sampai i-Pad, bukan hanya digunakan oleh kalangan pemuda, tetapi kalangan orang tua maupun orang dewasa lainnya pun mulai menggunakannya, bukan hanya mahasiswa, bahkan anak-anak usia dini pun telah banyak yang mengenal teknologi komunikasi dan menggunakannya. Karena dengan atau tanpa disadari orang tua maupun orang dewasa lain yang ada di sekitar anak telah memperkenalkan teknologi sejak usia dini terutama pada teknologi komunikasi seperti *smartphone*. Seperti yang dilansir di parentsindonesia.com, sebuah penelitian yang dikeluarkan oleh *American Association of Pediatrics* (AAP) menyatakan bahwa penggunaan media *smartphone* menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang. Dalam penelitian tersebut menemukan beberapa fakta pertumbuhan yang luar biasa dalam

penggunaan media *smartphone* pada anak. Pada tahun 2013, 75% anak-anak memiliki akses ke perangkat *mobile smartphone*, jumlah anak-anak yang menggunakan perangkat *mobile smartphone* meningkat hampir dua kali lipat dari 38% menjadi 72% dan penggunaan perangkat *mobile smartphone* rata-rata perhari naik dari 5 menit menjadi 15 menit dan semakin banyak bayi yang berusia 1 tahun menggunakan *smartphone* atau *tablet* saat ini. Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh *lookOut* menunjukkan hasil yang cukup mencengangkan dalam menggunakan *smartphone* anak dengan usia 5-8 tahun memiliki persentase sebesar 52%, kemudian diikuti oleh anak berusia 2-4 tahun berjumlah 39% dan terakhir anak usia 1 tahun 10% (Techo.id, 2015). Dari data-data mengenai penggunaan *smartphone* pada anak usia dini dapat disimpulkan bahwa anak-anak yang belum sekolah atau masih TK dan SD sudah diberikan akses memakai *smartphone*. Padahal , jika melihat dari usianya yang masih kecil, perangkat *smartphone* belum terlalu dibutuhkan dan belum terlalu memiliki manfaat yang begitu besar untuk kehidupan masa kecilnya. Oleh karena itu, untuk menghindari dampak buruk dari penggunaan *smartphone* yang terlalu dini dan mewujudkan anak-anak yang berakhlak seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, maka untuk memanfaatkannya menjadi lebih baik, dibangun sebuah media pembelajaran pada perangkat *mobile smartphone* berbasis android mengenai pembelajaran doa sehari-hari beserta adabnya melalui media audio dan visual. Media Pembelajaran yang di implementasikan pada perangkat *mobile smartphone* mulai populer di era ini, hal ini dikarenakan sifatnya yang *portable* dan mudah digunakan serta mampu

membangkitkan ketertarikan pada anak usia dini yang memiliki ketergantungan terhadap *smartphone*

Proses pembelajaran do'a sehari-hari, pada umumnya para guru menerapkan metode membaca berulang-ulang melalui media cetak kemudian dihafalkan oleh peserta didik. Tidak menutup kemungkinan jika metode tersebut bisa menimbulkan kebosanan terhadap peserta didik yang pada umumnya merupakan golongan anak-anak, mengingat saat ini perkembangan teknologi telah mempengaruhi perilaku dan gaya belajar dari peserta didik tersebut. Banyak sekali aplikasi mengenai do'a sehari-hari yang bisa di download dengan *smartphone*, akan tetapi sering kali aplikasi yang tersedia masih berupa bentuk tulisan. Tentu saja hal ini dapat menurunkan minat belajar para peserta didik, mengingat isi dari aplikasi yang ada tidak bersifat interaktif dan menarik. Oleh karena itu diperlukanlah sebuah inovasi pada aplikasi pembelajaran do'a sehari – sehari berbasis android dengan menggunakan teknologi yang mampu menampilkan objek baik objek dua atau tiga dimensi dan suara kedalam sebuah aplikasi android. Terlebih lagi di dunia teknologi informasi saat ini telah menghadirkan sebuah teknologi yang mampu membuat pengguna bisa berinteraksi langsung dengan objek virtual. Teknologi tersebut dinamakan teknologi *Augmented Reality*

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang menggabungkan objek dua dan tiga dimensi ke dalam suatu lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikannya secara real-time. Benda-benda maya menampilkan informasi berupa label maupun objek virtual yang hanya dapat dilihat menggunakan kamera telepon seluler. Tidak seperti realitas maya yang sepenuhnya menggantikan

kenyataan, namun *Augmented Reality* hanya menambahkan atau melengkapi kenyataan. Pembelajaran melalui konsep *Augmented Reality* yang menyenangkan dan interaktif mampu meningkatkan minat belajar dari para peserta didik.

Android adalah sistem operasi disematkan pada *gadget*, baik itu *handphone*, *tablet*, juga sekarang sudah merambah ke kamera digital dan jam tangan. Saat ini *gadget* berbasis android, baik itu *tablet* atau *handphone*, begitu digandrungi. Selain harganya yang semakin terjangkau, juga banyak varian spesifikasi yang bisa dipilih sesuai kebutuhan. Perkembangan android sangat cepat. Di awal tahun 2002 ada 200 juta pengguna aktif android, dan *google play* mampu menampung 400.000 aplikasi yang siap digunakan, dan total mencapai 10 triliun kali aplikasi yang sudah di *download* lewat android *market*, pertumbuhan yang luar biasa. Jumlah ini diyakini akan terus bertambah seiring waktu dan perkembangan teknologi .

Penelitian dilakukan di TK Amaliyah yang beralamat di Jln.Ledja sujono Gg. Boyan No.1A Kec.Medan Tembung Kel.Bandar Selamat Kab.Kotamadya Medan. Perancangan aplikasi pembelajaran doa-doa pendek dengan tujuan menjadikan anak-anak benar-benar mengerti, memahami, pembelajaran agama sejak dini. Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk membantu masyarakat khususnya anak usia dini, permasalahan yang ditemukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya aplikasi pembelajaran Doa-doa pendek pendek melalui media pembelajaran yang digunakan oleh anak usia dini dalam melihat doa-doa pendek yang biasanya hanya berdasarkan buku, dengan permasalahan tersebut maka penulis memberikan solusi untuk membangun suatu aplikasi yang dapat

memudahkan anak usia dini dalam memahami informasi doa-doa pendek menggunakan android.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan yang ditemukan oleh penulis selama melakukan penelitian adalah :

1. Belum adanya aplikasi pembelajaran hafalan doa dan Media pembelajaran yang digunakan oleh anak usia dini dalam melihat doa-doa pendek.
2. Belum berkembangnya *Augmented Reality* (AR) pada media pembelajaran doa-doa pendek biasanya hanya berdasarkan buku pada TK Amaliyah.
3. Meningkatnya kebutuhan masyarakat terutama pengguna android mobile terhadap kebutuhan doa yang bisa diucapkan sehari-hari.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan oleh penulis dalam melakukan penelitian ini, maka perumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun media pembelajaran doa-doa pendek pada aplikasi *mobile* berbasis android menggunakan teknologi *augmented reality* ?
2. Bagaimana membangun sebuah aplikasi *mobile* berbasis android yang mampu meningkatkan ketertarikan dan minat belajar peserta didik anak usia dini dalam mempelajari dan menghafalkan doa islami sehari-hari dengan

menggunakan konsep *augmented reality*?

3. Seberapa efektifkah aplikasi *mobile* dengan menggunakan konsep *Augmented reality* dalam menunjang perkembangan pembelajaran doa-doa pendek terhadap anak usia dini?

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Aplikasi ini hanya berjalan pada perangkat *smartphone* berplatform android versi *Gingerbread* sampai versi *Lollipop*(5.0).
2. Materi bahasan hanya mencakup seputar doa-doa pendek.
3. Aplikasi ini diperuntukkan sebagai media pembelajaran anak usia dini

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Mampu membangun media pembelajaran doa-doa pendek pada aplikasi *mobile* berbasis android menggunakan teknologi *augmented reality*
2. Mampu membangun sebuah aplikasi *mobile* berbasis android yang dapat meningkatkan ketertarikan dan minat belajar anak usia dini dalam mempelajari dan menghafalkan doa-doa pendek
3. Mengetahui tingkat efektifitas aplikasi *mobile* dengan menggunakan konsep *Augmented reality* dalam menunjang perkembangan pembelajaran doa-doa pendek terhadap anak usia dini

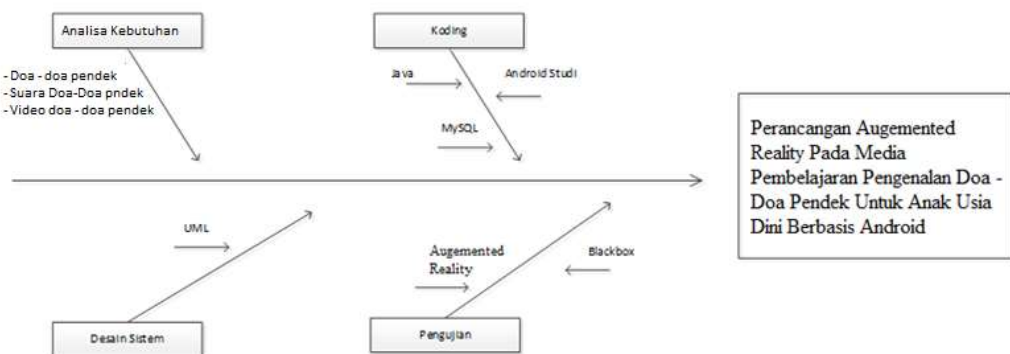
I.3.2. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Memberikan kemudahan kepada anak usia dini untuk belajar dan menghafalkan doa-doa pendek
2. Mewujudkan sistem pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif
3. Meningkatkan ketertarikan anak usia dini dalam mempelajari dan mengasah kemampuan menghafal doa-doa pendek melalui media teknologi dengan konsep *Augmented reality*

I.4. Metodologi Penelitian

Untuk menganalisa transmisi data tersebut di atas maka digunakan alur analisis yang disusun dengan langkah – langkah berbentuk diagram alir seperti gambar I.1 berikut :



Gambar I.1. Penelitian Fishbone

Dalam penelitian *fishbone* memiliki beberapa tahapan yaitu *problem*, metode, batasan masalah, aplikasi dan *effect*.

1. Analisa Kebutuhan

Sesuai dengan penyelesaian masalah yang akan dilakukan, kebutuhan yang harus ada pada aplikasi yang dibuat adalah :

- a. Aplikasi doa harian harus dapat digunakan pada sistem operasi android minimal versi 4.0 2.
- b. Doa harian yang ditampilkan harus bisa menampilkan pesan dengan baik dan benar serta suara dari doanya

2. Koding

Pengkodingan menggunakan bahasa pemrograman Java dengan editor Android Studio dan MySQL sebagai database yang akan digunakan untuk menyimpan data-data.

3. Desain Sistem

Desain yang dimaksud bukan hanya tampilan atau interfacenya saja, tetapi yang dimaksud desain dalam metode ini adalah desain sistem yang meliputi : alur kerja sistem, cara pengoperasian sistem, hasil keluaran (*output*) dengan menggunakan metode-metode seperti UML (*Unified Modeling Language*) tampilan sistem dan lain-lain yang telah disesuaikan dengan analisis kebutuhan pada tahap awal untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Sehingga programmer atau pihak yang terlibat dalam pembuatan kode program akan dipermudah karena sudah terarah seperti apa sistem ini akan berjalan dan seperti apa alur yang ada didalam sistem maupun diluar sistem.

4. Pengujian

Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah *blackbox testing*. Black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak

I.5. Kontribusi Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh Bodi Santoso (2017) dengan judul Aplikasi Pembelajaran Doa Harian Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. Mempelajari doa harian merupakan salah satu kegiatan pembelajaran anak pada usia dini. Seperti kita ketahui ada berbagai macam buku pembelajaran mengenai doa harian, namun isi dari buku tersebut tidak bersifat interaktif dan menarik. Untuk membangkitkan motivasi minat belajar anak usia dini terhadap doa harian perlu dikembangkan suatu metode pembelajaran yang menarik dimanapun dan kapanpun mereka berada tanpa harus membawa buku tentang doa harian atau tidak harus menghabiskan banyak waktu berdiam diri di depan sebuah laptop dan personal komputer. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu diadakan perbaikan pada sistem yang sedang berjalan dengan membuat aplikasi pembelajaran doa harian untuk anak usia dini yang diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDLC (*system developmen life cyele*). Beberapa tahapan dalam metode ini adalah analisis perancangan sistem dan implementasi. Pada penelitian ini dibuat suatu sistem aplikasi berbasis android, sehingga tujuan dari pembuatan sistem ini adalah pembelajaran doa harian menjadi lebih efektif dan menarik. Hasil penelitian ini berupa aplikasi pembelajaran doa harian untuk anak usia dini

pada smartphon berbasis Android yang menyajikan doa harian dalam bentuk elemen teks, gambar dan suara yang dapat menarik perhatian anak - anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Nadila Aprilia (2020) dengan judul Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android. Media pembelajaran pengenalan angka dan huruf yang diajarkan untuk pendidikan anak usia dini selama ini umumnya masih menggunakan buku ataupun gambar yang membuat dalam mengembangkan suatu inovasi yang buku ataupun gambar 2 dimensi. Penelitian yang dilakukan dimaksudkan agar membuat suatu inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan menarik minat dan antusias anak usia dini mengenal angka dan huruf yang diterapkan kedalam teknologi *Augmented Reality*. Media pembelajaran Angka dan Huruf yang ditampilkan akan diimplementasikan kedalam bentuk 3 dimensi sehingga anak usia dini tidak bosan dan aktivitas belajar menjadi menyenangkan. *Augmented Reality* (AR) merupakan seperti halnya dengan lingkungan dunia nyata digabung dengan dunia visual oleh komputer menjadikan batas antara keduanya seperti tidak sama. *Augmented Reality* (AR) mengandung nilai edukasi untuk media pembelajaran anak usia dini dan dapat dipergunakan oleh guru maupun orang tua. Media pembelajaran yang dimaksud adalah pengenalan angka dan huruf yang merupakan dalam belajar membaca dan menghitung. Pada penelitian *Augmented Reality* (AR) Angka dan Huruf berbasis android ini memerlukan marker sebagai sumber masukan, dan aplikas akan melacak dan mendeteksi marker, setelah marker terdeteksi, angka dan huruf 3D akan muncul di atas marker.

I.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori dan metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas atau permasalahan yang sedang dihadapi yaitu berupa pembahasan mengenai sistem data informasi, UML dan normalisasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan dan desain sistem secara detail.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini menerangkan hasil dan pembahasan program yang dirancang serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai perbaikan di masa yang akan datang untuk sistem.

