

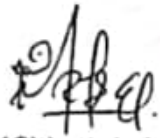
**DO'A DECK: PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE DOA-DOA
HARIAN UNTUK ANAK-ANAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



ACC Sidang 06/08/25


NUR ARON NUR ARIFAN

Disusun Oleh:
Muhammad Aziz Iman Nurmajid
NIM: 21422009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2025

**DO'A DECK: PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE DOA-DOA
HARIAN UNTUK ANAK-ANAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Disusun Oleh:

Muhammad Aziz Iman Nurmajid

NIM: 21422009

Pembimbing:

Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2025**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Aziz Iman Nurmajid
NIM : 21422009
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Ilmu Agama Islam
Judul Penelitian : Do'a Deck: Pengembangan Aplikasi Mobile Doa-Doa
Harian Untuk Anak-Anak Sebagai Media Pembelajaran
Pendidikan Agama Islam.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penelitian dan dicantumkan dalam daftar Pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penelitian skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka peneliti bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Dengan demikian pernyataan ini peneliti buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 6 Agustus 2025

Yang Menyatakan



Muhammad Aziz Iman Nurmajid

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Tugas Akhir Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Senin
Tanggal : 1 September 2025
Judul Tugas Akhir : Doa Deck: Pengembangan Aplikasi Mobile Doa-Doa
Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran
Pendidikan Agama Islam
Disusun oleh : MUHAMMAD AZIZ IMAN NURMAJID
Nomor Mahasiswa : 21422009

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua/Pembimbing : Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I (.....)
Penguji I : Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I, M.Pd.I (.....)
Penguji II : Dr. Dra. Sri Haningsih, M.Ag (.....)

Yogyakarta, 1 September 2025



Dr. Dra. Asmuni, MA

NOTA DINAS

Yogyakarta, 12 Safar 1447 H

Rabu, 6 Agustus 2025 M

Hal : Skripsi
Kepada : Yth. Dekan Falkutas Ilmu Agama
Islam
Universitas Islam Indonesia
Di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr.Wb

Berdasarkan penunjukkan Dekan Falkutas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan nomor surat: 307/Dek/60/DAATI/FIAI/III/2025 tanggal, atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi saudara:

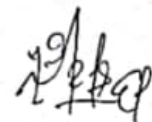
Nama : Muhammad Aziz Iman Nurmajid
Nomor Pook/NMKO : 21422009
Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tahun Akademik : 2024/2025
Judul Skripsi : Do'a Deck: Pengembangan Aplikasi Mobile Doa-Doa
Harian Untuk Anak-Anak Sebagai Media Pembelajaran
Pendidikan Agama Islam.

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara diatas memenuhi syarat untuk dijukan ke sidang munaqasah Falkutas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi yang dimaksud.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Dosen Pembimbing



Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I.

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan dibawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi:

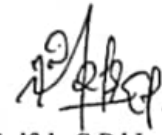
Nama : Muhammad Aziz Iman Nurmajid

Nomor : 21422009

Judul Skripsi : DO'A DECK: PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE
DOA-DOA HARIAN UNTUK ANAK-ANAK SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM.

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Falkutas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 6 Agustus 2025



Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I.

HALAMAN MOTTO

﴿١٥٢﴾ فَادْكُرُونِيْ اَذْكُرْكُمْ وَاشْكُرُوا لِيْ وَلَا تَكْفُرُوْنَ

“Maka, ingatlah kepada-Ku, Aku pun akan ingat kepadamu.
Bersyukurlah kepada-Ku dan janganlah kamu ingkar kepada-Ku.”

(Q.S Al-Baqarah 152)

“Faith is like the wind. You can’t see it, but you can feel it.”

(Po Kung Fu Panda)

ABSTRAK

DO'A DECK: PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE DOA-DOA HARIAN UNTUK ANAK-ANAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Oleh:

Muhammad Aziz Iman Nurmajid

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penanaman nilai-nilai keagamaan sejak usia dini, khususnya pemahaman dan pembiasaan membaca doa-doa harian. Perkembangan teknologi digital yang pesat menjadi peluang untuk menghadirkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah diakses anak-anak. Aplikasi mobile dipilih sebagai media karena memiliki potensi besar untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri sekaligus menyenangkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan aplikasi Do'a Deck, yaitu aplikasi mobile doa-doa harian yang dirancang khusus untuk anak-anak sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan Successive Approximation Model (SAM1) yang terdiri dari tahap Evaluate, Design, dan Development. Data dikumpulkan melalui literatur review, analisis ini bertumpu pada kajian dan telaah teks, dan kuesioner validasi dari ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif.

Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek pembelajaran mendapatkan skor 76% dari ahli materi, yang tergolong dalam kategori "Layak", sedangkan dari sisi media, aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh skor 87,27% dan aspek komunikasi visual memperoleh skor 78,57%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, aplikasi Do'a Deck dinyatakan layak untuk diujicobakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam pembelajaran doa-doa harian, karena mampu menyajikan materi dengan cara yang menyenangkan, interaktif, serta sesuai dengan perkembangan kognitif dan kebutuhan belajar anak usia sekolah dasar.

Kata kunci: Pengembangan, Aplikasi Mobile, Doa-Doa Harian, Pendidikan Agama Islam, Anak-Anak.

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Bismillahirrahmanirrahim”

Alhamdulillahirabbil’alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya yang senantiasa selalu dilimpahkan kepada penulis sehingga penulis dapat diberikan kekuatan serta hidayah dalam menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi S-1.

Shalawat serta salam penulis haturkan kepada sang revolusioner sejati Nabi Muhammad SAW yang telah menghantarkan manusia dari zaman penuh kegelapan menuju zaman terang benderang yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Program studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan banyak sekali pengalaman, ilmu pengetahuan dan kenangan terbaik yang saya rasakan selama menempuh pendidikan di Universitas.
2. Ibu Maryani dan bapak Miyanto yang merupakan orang tua saya yang telah memberikan dukungan sepenuhnya dari berbagai aspek mulai dari doa, harapan hingga dukungan secara moril dan materil selama saya hidup terkhusus selama saya berkuliah di Universitas Islam Indonesia.
3. Mia Julaika Nurday,S.Pd. Yang merupakan kaka saya yang memberikan dukungan selama ini.
4. Dan semua keluarga dan teman saya yang telah memberikan doa dan dukungan kepada saya selama ini.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillah *rabbi'l 'alamin*, puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya yang senantiasa selalu dilimpahkan kepada penulis sehingga penulis dapat diberikan kekuatan serta hidayah dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Do’a Deck: Pengembangan Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian Untuk Anak-Anak Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada sang Pembawa perubahan sejati Nabi Muhammad SAW yang telah menghantarkan manusia dari zaman penuh kegelapan menuju zaman terang benderang yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada banyak pihak yang telah mendukung penulis dalam menyusun skripsi ini, diantaranya kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan lahir dan batin dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Prof. Fathul Wahid, S.T., M. Sc., Ph.D., selalu Rektor Universitas Islam Indonesia.
3. Dr. Drs. Asmuni, M.A, selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang selalu mensupport mahasiswa jurusan dan fakultasnya.
4. Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E.,M.M. selaku Ketua Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
5. Mir’atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia, Dan juga selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa dengan ikhlas memberikan arahan, bimbingan, kritik dan saran yang membangun dalam proses penulisan skripsi ini.
6. Siti Afifah Adawiyah, S.Pd. M.Pd.I., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
7. Seluruh dosen dan tenaga pendidik Fakultas Ilmu Agama Islam terkhusus keluarga besar Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
8. Kedua orang tua, kakak dan seluruh keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan juga doa kepada penulis hingga bisa menyelesaikan skripsi.
9. Keluarga besar Tim Marketing and Communication Fakultas Ilmu Agama Islam yang senantiasa menjadi bagian dan keluarga saya selama saya berkuliah di UII Yogyakarta, yang telah menumbuhkan rasa semangat yang besar hingga saat ini.

10. Teman teman dekat seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan juga doa selama bersama saya.
11. Kepada penghuni kontrakan yaitu Rifky Wijaya, Mochamad Zildan Triwibowo, Faqih Prambud, Mahfudl Maburi, Vallentino Rhossy Anggito Abimanyu, Muhammad Ibnu Tas'an, Virgiawan Listianto Anarki, Malik Fajar Wibowo, Arief Pratama Santoso, dan Muhammad Eko Septianto, terima kasih atas dukungan dan kebersamaan.
12. Istiqomah yang menemani dan mendukung proses saya semenjak kontrak dengan MARCOMM FIAI
13. Serta berbagai pihak yang turut berkontribusi dalam proses penyusunan skripsi ini.

Semoga bantuan yang diberikan Bapak, Ibu, Saudara dan Saudari kepada penulis mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amin.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan memiliki banyak kekurangan. Dengan kerendahan hati penulis memohon maaf serta mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi mewujudkan hasil yang lebih baik kedepannya. Semoga karya ini mampu memberikan manfaat bagi pembaca untuk meluaskan wawasan serta menjadi acuan dalam penelitian dikemudian hari.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 6 Agustus 2025

Penulis



Muhammad Aziz Iman Nurmajid

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
NOTA DINAS	v
REKOMENDASI PEMBIMBING.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
ABSTRAK.....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Pustaka	9
B. Landasan Teori	18
1. Pendidikan Anak	18
2. Pembelajaran Doa Doa.....	20
3. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi.....	21
4. <i>User Experience</i> (UX).....	27
5. <i>User Interface</i> (UI).....	29
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Model Pengembangan	32
B. Prosedur Pengembangan.....	33
1. Evaluate/Analysis.....	34
2. Design.....	35
3. Development	37
C. Instrument Penilaian	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Pengembangan Aplikasi Do'a Deck	42
1. Tahap Analisis (Analysis).....	42

2.	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	51
3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	56
4.	Perancangan Instrumen Penilaian	67
B.	Validasi oleh Tim Ahli	71
1.	Hasil Penilaian Ahli Materi dan Media.....	73
2.	Hasil Revisi Produk dari Ahli Materi dan Media.....	82
BAB V		91
KESIMPULAN DAN SARAN		91
A.	Kesimpulan.....	91
B.	Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....		94
LAMPIRAN		97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram BPS anak usia dini hingga menginjak usia 8 tahun	3
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian SAM1	33
Gambar 4. 1 Wireframe Do'a Deck	53
Gambar 4. 2 font Poppins	54
Gambar 4. 3 Palet Warna Do'a Deck	55
Gambar 4. 4 Logo Aplikasi Do'a Deck	56
Gambar 4. 5 Wireflow Spalsh Screen	58
Gambar 4. 6 Wireflow Login Screen	59
Gambar 4. 7 Wireflow Home Screen	59
Gambar 4. 8 Wireflow Belajar Screen	61
Gambar 4. 9 Wireflow Bookmark Screen	62
Gambar 4. 10 Wireflow Bermain Screen	63
Gambar 4. 11 Wireflow Interaction Screen	63
Gambar 4. 12 Wireflow Achievement Screen	64
Gambar 4. 13 Wireflow Settings Screen	65
Gambar 4. 14 Wireflow Profi Screen	66
Gambar 4. 15 Revisi Screen Capaian Pembelajaran	84
Gambar 4. 16 Revisi Screen Belajar	85
Gambar 4. 17 Revisi Screen Bermain	86
Gambar 4. 18 Revisi Screen Setting	87
Gambar 4. 19 Revisi Screen Kontras dan tambah teks latin	88
Gambar 4. 20 Revisi Screen Logout	89
Gambar 4. 21 Revisi Screen Rekomendasi	90

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pencarian Literatur	34
Tabel 3. 2 Skala Likert	41
Tabel 3. 3 Kriteria kelayakan media	41
Tabel 4. 1 Materi doa doa harian	45
Tabel 4. 2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Materi	68
Tabel 4. 3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Media.....	70
Tabel 4. 4 Kriteria Kelayakan Media.....	71
Tabel 4. 5 Menghitung Hasil Validasi	72
Tabel 4. 6 Hasil Validasi oleh Ahli Materi	74
Tabel 4. 7 Hasil Validasi oleh Ahli Media.....	79

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa anak atau praremaja merupakan anak yang berumur 6 sampai 12 tahun, fase ini penting bagi anak-anak karena pada usia ini anak-anak mengalami pertumbuhan fisik dan mental yang luar biasa.¹ Pada masa ini juga merupakan periode pembentukan watak, kepribadian dan karakter. Masa akhir anak harus dimanfaatkan sebaik mungkin oleh orang tua maupun guru untuk memberikan pendidikan yang terbaik bagi mereka. Dikarenakan pengasuhan dan pendidikan yang mereka peroleh pada masa anak tersebut akan menjadi landasan bagi kehidupan di masa dewasa.² Oleh karena itu penting untuk menanamkan nilai-nilai keislaman melalui pendidikan agama Islam sejak masa anak-anak. Pentingnya penanaman nilai-nilai agama pada anak agar tercipta manusia yang berakhlak mulia, Pendidikan spiritual pada anak dapat dioptimalkan melalui pengembangan kecerdasan spiritual dalam berbagai aspek hubungan. Pendidikan ini mencakup pengajaran anak untuk menjalin hubungan dengan Tuhan, mengembangkan diri, berinteraksi dengan

¹ Putri Ayu Nabila, *Analisis Perkembangan Akhir Masa Anak-Anak*, (Bukittinggi Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 2023), hal 76–83.

² Dwi Putri, *Pentingnya Pendidikan Karakter Terhadap Pembentukan Moral Anak Sekolah Dasar*, 2.2 (2024).

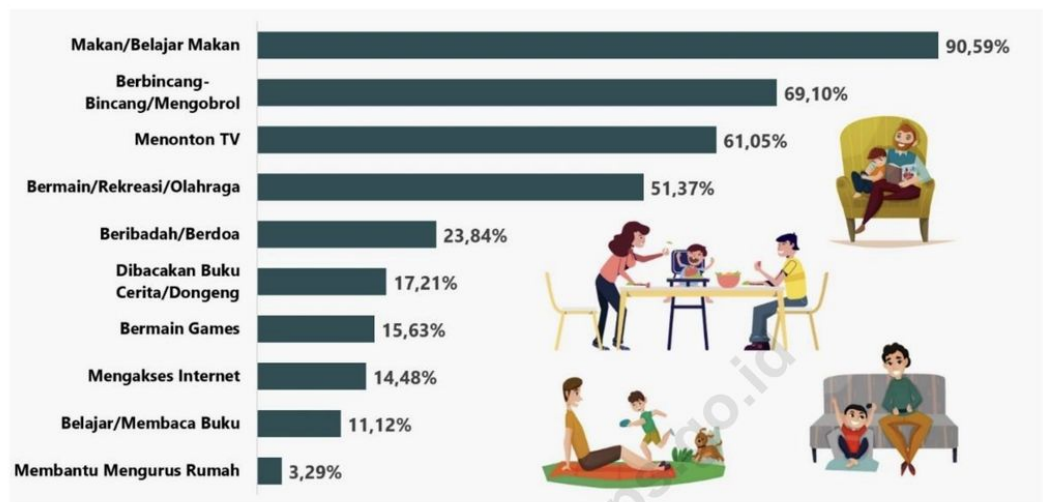
orang lain, dan menjaga hubungan dengan alam.³

Salah satu cara untuk mengembangkan kecerdasan spiritual pada anak adalah dengan mengajarkan mereka untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT, salah satunya yaitu melalui pembelajaran doa-doa harian. Hal ini bertujuan agar anak-anak memahami cara mengingat Allah SWT dengan berdoa kepada-Nya. Pembelajaran doa pada lembaga pendidikan formal maupun non-formal untuk anak-anak sering kali belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang bersifat klasikal dan cenderung monoton, sehingga kurang menarik perhatian siswa. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam proses menghafal doa. Selain itu, faktor internal seperti kemampuan dasar siswa, misalnya ketidakmampuan membaca, juga menjadi kendala. Pada umumnya anak biasanya menggunakan buku sebagai media untuk belajar doa harian. Namun buku memiliki sejumlah keterbatasan. Di antaranya, buku cenderung kurang menarik bagi anak-anak usia dini, tidak praktis karena berat untuk dibawa ke mana-mana, serta tidak interaktif. Ketidakterlibatan interaktif ini menyebabkan anak tidak bisa mempelajari cara melafalkan doa yang benar, yang berisiko mengubah arti doa jika salah diucapkan, siswa yang belum bisa membaca akan kesulitan untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

Di era digital saat ini, semakin banyak orang tua dan pendidik

³ Nisa Cahaya Karima and others, *'Pentingnya Penanaman Nilai Agama Dan Moral Terhadap Anak Usia Dini'*, (Jakarta, Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak, 2022), 273–92

yang merasa cemas karena anak-anak cenderung lebih memilih bermain game di gadget dibandingkan membaca buku. Data Badan Pusat Statistik (BPS) 2021 s menunjukkan persentase anak yang bermain game sekitar 15,63%, anak yang mengakses internet sekitar 14,48% sedangkan anak yang belajar/membaca buku sekitar 11,12%, presentase ini menunjukan



Sumber: Badan Pusat Statistik, Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Modul Sosial Budaya Pendidikan (MSBP) 2021

Gambar 1. 1 Diagram BPS anak usia dini hingga menginjak usia 8 tahun besar perbedaan minat anak untuk bermain dan mengakses internet dari pada belajar.⁴

Fenomena berikut merupakan perubahan pola minat anak yang dipengaruhi oleh teknologi, hal ini memunculkan berbagai pertanyaan tentang apa yang sebenarnya mendorong anak -anak lebih tertarik pada

⁴ BPS (Badan Pusat Stastistik), *Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Modul Sosial Budaya Pendidikan(SMBP)*, 2021.

permainan dari pada buku.⁵ Selain itu, saat ini kebanyakan anak-anak lebih tertarik menggunakan ponsel dibandingkan membaca buku, terlebih lagi penggunaan visual yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi alternatif yang lebih diminati oleh anak-anak, media yang efektif untuk anak sebaiknya didominasi oleh elemen visual seperti gambar dan warna-warna cerah, karena hal ini lebih menarik perhatian mereka. Selain itu, anak juga cenderung lebih menyukai media berbasis audio dan visual yang tidak hanya menarik minat mereka tetapi juga memudahkan dalam memahami dan menghafal materi. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, proses belajar dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan menyenangkan bagi siswa, sehingga meningkatkan minat dan kemampuan mereka dalam mempelajari doa.⁶

Banyaknya alasan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi platform yang paling diminati oleh anak-anak. Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti melaksanakan pengembangan produk berupa “Do’a Deck”, yaitu aplikasi doa-doa harian untuk anak yang dirancang sebagai platform edukatif guna membantu anak-anak belajar dan memahami doa-doa sehari-hari dengan

⁵ Laju Peduli, *Mengapa Anak Lebih Memilih Game Daripada Membaca Buku? Meneliti Faktor Penyebab Dan Dampaknya*, (Jakarta, laju Peduli, 2024) .

⁶ Purwono, *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan* , (Solo, Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, 2019), 127–44.

cara yang menarik dan interaktif. Di dalam aplikasi ini, terdapat berbagai materi pembelajaran yang disusun secara sistematis agar mudah dipahami oleh anak-anak, serta dilengkapi dengan beragam permainan edukatif yang bertujuan memperkuat pemahaman dan daya ingat mereka terhadap doa-doa tersebut. Dengan kombinasi antara pembelajaran dan aktivitas bermain, aplikasi ini tidak hanya menjadi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menarik, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak.

Aplikasi Do'a Deck secara khusus diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar yang telah menerapkan digitalisasi dalam lingkungan sekolahnya. Kehadiran aplikasi ini diharapkan dapat mendukung program digital learning di sekolah, sehingga siswa lebih terbiasa memanfaatkan teknologi untuk kegiatan positif, termasuk dalam meningkatkan pemahaman dan pembiasaan doa-doa harian.

Relevansi penelitian ini dengan aspek-aspek Pendidikan Agama Islam terletak pada bidang ibadah, khususnya dalam pembiasaan membaca doa-doa harian. Doa merupakan bentuk penghambaan seorang hamba kepada Allah SWT yang mencerminkan ketergantungan, kerendahan hati, serta pengakuan atas kebesaran-Nya. Dalam kehidupan sehari-hari, doa menjadi sarana spiritual yang menyertai aktivitas anak. Pembiasaan doa sejak dini merupakan bagian penting dari Pendidikan Agama Islam karena membantu anak menanamkan nilai religius dalam setiap aktivitas yang mereka lakukan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana Pengembangan (Do'a Deck) Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian pengembangan ini yaitu :

Mengembangkan (Do'a Deck) Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang bisa digunakan dari hasil penelitian ini tentunya diharapkan memberikan dampak positif bagi segala pihak, terutama pada lingkungan pendidikan nantinya. Adapun manfaat yang terdapat pada penelitian ini yaitu:

1. Menambah media pembelajaran fiqih yang terfokus pada doa-doa harian untuk membantu anak-anak dalam memahami dan menghafalkan doa, dilengkapi dengan unpan balik dan rekomendasi belajar yang sesuai dengan pendekatan Pendidikan Agama Islam.
2. Dapat memberikan kontribusi untuk masa depan ketika terdapat penelitian lain yang memiliki tema atau permasalahan yang serupa dengan penelitian ini, dan diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam mendapatkan sumber-sumber yang telah ada.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Media pembelajaran doa-doa harian untuk anak-anak sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Do'a Deck) berbentuk aplikasi Mobile.

2. Media pembelajaran doa-doa harian untuk anak-anak sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Do'a Deck) didesain dengan figma.
3. Isi dari media pembelajaran (Do'a Deck) yaitu kumpulan doa-doa harian yang disertai dengan arti, serta ilustrasi menarik untuk membantu pemahaman anak-anak. Selain itu, terdapat permainan edukatif berbentuk soal pilihan ganda dan puzzle untuk menguji pemahaman, serta fitur pendukung seperti mode interaktif, bookmark, dan pencapaian belajar sehingga anak-anak dapat belajar doa dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Skripsi yang disusun oleh Fiska Puspita Sari pada tahun 2024 pendidikan biologi fakultas tarbiyah dan keguruan universitas islam negeri raden intan lampung dengan judu “Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Website Untuk Pengelolaan Inventarisasi Alat Dan Bahan Pratikum Di Laboratorium Biologi Sebagai Sumber Belajar” Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji prosedur pengembangan aplikasi mobile berbasis web yang digunakan dalam pengelolaan inventaris alat dan bahan laboratorium biologi sebagai sumber belajar. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan empat tahap oleh Thiagarajan. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi oleh para ahli (media, bahasa, dan materi), serta angket untuk mengukur respons mahasiswa, dosen, asisten praktikum, laboran, dan kepala laboratorium. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode simple random sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi berbasis web untuk inventarisasi alat dan bahan dinilai layak sebagai sumber belajar, berdasarkan rata-rata persentase penilaian dari validator ahli media.⁷ Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini

⁷ Dwi Solviana M , Irwandani , Oktina Sari Pratama A , Puspita Sari F, *Dari Konvensional Ke Digital : Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Website Untuk Optimalisasi Inventarisasi Alat Dan Bahan Praktikum Laboratorium Biologi*, (Lampung, Jurnal UISU 2024), 694–700.

dan penelitian saya sama-sama mengembangkan media dengan metode RnD. Adapun perbedaannya, penelitian ini fokus pada Aplikasi Mobile Berbasis Website Untuk Pengelolaan Inventarisasi Alat Dan Bahan Pratikum Di Laboratorium sementara penelitian saya pada Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Do'a Deck

2. Skripsi yang disusun oleh Nailatur Rohmah pada tahun 2021 pendidikan agama islam fakultas tarbiyah institut agama islam negeri (iain) kediri, dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Mepye Kids Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hafalan Doa Harian Pada Siswa Tahfidz For Kids Qur’anan ‘Arobiyya Rejomulyo Ngasinan Kediri “ Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan kemampuan hafalan doa harian siswa setelah menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi *Mepye Kids* berbasis Android pada program Tahfidz for Kids Qur’anan Arobiyya di Rejomulyo, Ngasinan, Kediri. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengumpulkan informasi berupa saran dan kritik melalui angket serta hasil wawancara dengan guru, siswa, dan orang tua. Sementara itu, pendekatan kuantitatif bertujuan untuk memperoleh data berupa skor penilaian dari ahli materi, ahli media pembelajaran, dan hasil tes siswa.⁸

⁸ Nailatur Rohmah, *pengembangan media pembelajaran aplikasi mepye kids berbasis android untuk meningkatkan hafalan doa harian pada siswa tahfidz for kids qur’anan ‘arobiyya rejomulyo ngasinan kedir*, (Kediri, program studi pendidikan agama islam fakultas tarbiyah institut agama islam negeri (iain) 2021), hal 399–405.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dan penelitian saya sama-sama mengembangkan media dengan metode RnD. Adapun perbedaannya, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Serta penelitian ini fokus pada Aplikasi Mepye Kids Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hafalan Doa Harian Pada Siswa Tahfidz For Kids Qur’anan ‘Arobiyya Rejomulyo Ngasinan Kediri, sementara penelitian saya menggunakan pendekatan kualitatif pada Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Do’a Deck, dengan pendekatan kualitatif.

3. Jurnal yang disusun oleh Nora Listiana pada tahun 2022 Program Studi Bisnis Digital, Universitas Global Jakarta, dengan judul “ Aplikasi Doa-Doa Islam Untuk Pelajar Berbasis Android “ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi doa harian yang berfokus pada platform Android sebagai media pembelajaran interaktif yang mudah digunakan oleh pengguna, khususnya anak-anak dan remaja. Aplikasi ini dirancang untuk membantu meningkatkan pemahaman dan hafalan doa-doa harian dengan menyediakan fitur-fitur edukatif dan menarik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk yang inovatif dan bermanfaat dalam bidang pendidikan agama. Proses pengembangan aplikasi mengikuti model *waterfall*, yang terdiri dari beberapa tahapan sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, desain aplikasi, implementasi, pengujian, hingga

pemeliharaan..⁹ Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dan penelitian saya sama-sama mengembangkan media dengan metode RnD. Adapun perbedaannya, penelitian ini menggunakan model waterfall, sementara penelitian saya menggunakan model SAM (Successive Approximation Model)

4. Skripsi yang disusun oleh Natasya Putri Rahmanda pada tahun 2023 pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, fakultas agama islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Di Kelas IV Pada Keterampilan Menulis Di Sdn 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan” penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Smart Apps Creator (SAC) yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan menulis di kelas IV SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan, Penelitian ini menggunakan metode Reserch and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi)).¹⁰ Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dan penelitian saya sama-sama mengembangkan media dengan metode RnD. Adapun perbedaannya, penelitian ini menggunakan

⁹ Nora Listiana, Arie Jaenul, and Febria Anjara, *Aplikasi Doa-Doa Islam Untuk Pelajar Berbasis Android*, (PANRITA: Journal of Science, Technology, and Arts, 2022), 31–40.

¹⁰ Rahmanda, *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Di Kelas IV Pada Keterampilan Menulis Di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan*, (Padang, Skripsi PENDIDIKAN 2024), 21–22 <[http://eprints.umsb.ac.id/2540/1/file Skripsi Natasya Putri R.pdf](http://eprints.umsb.ac.id/2540/1/file%20Skripsi%20Natasya%20Putri%20R.pdf)>.

model ADDIE sementara penelitian saya menggunakan model SAM (Successive Approximation Model).

5. Skripsi yang disusun oleh Mohammad Rosyid Ridho pada tahun 2024 program studi pendidikan matematika fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan judul “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Untuk Memfasilitasi Kemampuan Komunikasi Matematis Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Kelas VII” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis Android yang dirancang untuk memfasilitasi kemampuan komunikasi matematis siswa pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel di kelas VII. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).¹¹ Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dan penelitian saya sama-sama mengembangkan media dengan metode RnD. Adapun perbedaannya, penelitian ini menggunakan model ADDIE sementara penelitian saya menggunakan model SAM (Successive Approximation Model).

¹¹ Mohammad Rosyid Ridho, *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Untuk Memfasilitasi Kemampuan Komunikasi Matematis Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Kelas Vii* (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2024).

6. Skripsi yang disusun oleh Bagas Widiarto Adiputra pada tahun 2024 program studi tadris biologi fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, dengan judul “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Biologi (Selasik) Berbasis Android Pada Materi Sel Kelas XI Sma/Ma” Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis Android serta minat siswa terhadap penggunaannya pada materi pembelajaran sel di kelas XI SMA/MA. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D), yang fokus pada pengembangan produk atau sistem pendidikan. Metode ini diterapkan dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama yaitu; *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).¹² Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dan penelitian saya sama-sama mengembangkan media dengan metode RnD. Adapun perbedaannya, penelitian ini menggunakan model ADDIE, Serta penelitian ini fokus pada aplikasi Media Pembelajaran Biologi (Selasik) Berbasis Android, sementara penelitian saya menggunakan model SAM pada Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Do’a Deck

¹² Sharfina Adelia Widianoro, *Pengembangan Aplikasi Android Berbasis Model Problem Based Learning Pada Materi Elastisitas*, (Jakarta, Prosiding Seminar Nasional Fisika 2024), 249–54 <<https://doi.org/10.21009/03.1201.pf36>>.

7. Skripsi yang disusun oleh Hafsah pada tahun 2020 program studi pendidikan kimia, fakultas matematika dan ilmu pengetahuan alam, Universitas Islam Indonesia, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Chemistry Cartoon (Chemtoon) Berbasis Android Pada Materi Kimia Dalam Kehidupan Sehari-Hari” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Chemistry Cartoon (Chemtoon) berbasis Android pada materi kimia dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus untuk mengetahui kelayakan media tersebut sebagai alat bantu pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE.¹³ Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dan penelitian saya sama-sama mengembangkan media dengan metode RnD. Adapun perbedaannya, penelitian ini menggunakan model ADDIE, Serta penelitian ini fokus pada aplikasi Media Pembelajaran Chemistry Cartoon (Chemtoon) Berbasis Android Pada Materi Kimia Dalam Kehidupan Sehari-Hari, sementara penelitian saya menggunakan model SAM pada Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Do’a Deck
8. Jurnal yang disusun oleh Febri Budi Utomo pada tahun 2021 Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI, dengan judul “perancangan aplikasi

¹³ Hafsah, *Pengembangan Media Pembelajaran Chemistry Cartoon (Chemtoon) Berbasis Android Pada Materi Kimia Dalam Kehidupan Sehari-Hari*, (Yogyakarta, Skripsi Universitas Islam Indonesia 2020).

pengenalan cerita dan doa nabi Penelitian ini bertujuan untuk membantu anak-anak dan masyarakat, khususnya yang beragama Islam, dalam mempelajari cerita-cerita Nabi dan doa-doa Nabi melalui sebuah aplikasi berbasis Android. Aplikasi ini dirancang agar pengguna, terutama anak-anak, dapat dengan mudah mendapatkan edukasi tentang sejarah para Nabi dan doa-doa mereka melalui perangkat smartphone. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan model waterfall, yang meliputi tahapan: Analisis kebutuhan, Desain sistem, Implementasi, Pengujian, dan Pemeliharaan. Model ini dipilih karena pendekatannya yang terstruktur dan cocok untuk pengembangan aplikasi edukasi berbasis teknologi.¹⁴ Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dan penelitian saya sama-sama mengembangkan media dengan metode RnD. Adapun perbedaannya, penelitian ini menggunakan model waterfall, sementara penelitian saya menggunakan model SAM (Successive Approximation Model).

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan aplikasi Do'a Deck yang tidak hanya menyajikan materi doa-doa harian sebagai media pembelajaran, tetapi juga dilengkapi dengan fitur umpan balik (feedback) kepada peserta didik serta rekomendasi belajar yang sesuai dengan konteks Pendidikan Agama Islam. Aspek ini membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya

¹⁴ Febri Budi Utomo, Forkas Tiroy Santos Butar-Butar, and Solihah, *Perancangan Aplikasi Pengenalan Cerita Dan Doa Nabi Berbasis Android*, (Jakarta Timur, Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI) 2021), 397–404 .

hanya berfokus pada penyajian materi atau media pembelajaran interaktif tanpa adanya sistem respon balik terhadap capaian belajar siswa. Kehadiran fitur ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, adaptif, dan mendukung pembentukan kebiasaan berdoa yang konsisten pada anak-anak.

B. Landasan Teori

1. Pendidikan Anak

a. Pengertian Pendidikan

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi bawaan, baik jasmani maupun rohani, sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya memiliki hubungan erat yang saling mendukung dan memperkuat.¹⁵ Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan, namun tidak selalu terbatas pada sistem sekolah formal. Terdapat pula pendidikan di luar jalur formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan bertingkat. Pendidikan secara alternatif berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik dengan menekankan penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang fungsional, serta membentuk sikap dan kepribadian yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.

¹⁵ Abd Rahman, *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*, (Makasar, Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam 2022), hal 1–8.

b. Masa Kanak-Kanak Akhir

Masa kanak-kanak akhir atau praremaja merupakan masa perkembangan anak-anak yang berlangsung dari usia 6 sampai 12 tahun atau tahun hingga anak memasuki masa remaja dan matang secara seksual. Matang secara seksual yang dimaksud adalah ketika individu mengalami masa pubertas akhir baligh atau ketika individu sudah mengalami masa menstruasi.¹⁶ Akhir masa kanak-kanak ditandai dengan berbagai situasi yang memengaruhi kemampuan anak dalam melakukan penyesuaian pribadi serta sosial. Peningkatan karakteristik yang menjadi lebih aktif dan berfikir dewasa.

c. Karakteristik Anak Masa Akhir

Anak masa akhir memiliki karakteristik yang cukup berbeda jika dibandingkan dengan fase sebelumnya sebelumnya, salah satu karakteristik utama Anak masa akhir adalah memiliki rasa penasaran yang tinggi akan segala hal dan aktif untuk selalu bergerak karena energi yang terumpuk pada anak perlu penyaluran, keaktifan dan rasa penasaran anak yang tinggi membuat mereka suka dengan hal-hal yang baru dan menantang, karena akan berusaha menyelesaikan tantangannya, pada zaman sekarang masa akhir anak mereka lebih akan akrab dengan teknologi dari pada masa awal anak.¹⁷ Sehingga karakter anak

¹⁶ Nabila and others.

¹⁷ kriesna kharisma purwanto, *Tahap-Tahap Perkembangan Manusia* (Lamongan,

masa akhir disini adalah mereka cenderung akan lebih terbuka dan memanfaatkan teknologi dalam setiap proses belajar untuk mempermudah tugas tugas yang harus mereka lakukan.

2. Pembelajaran Doa Doa

a. Pengertian Doa

Secara bahasa, doa bermakna mengundang, memohon, merayu, memelas, atau mengutarakan permintaan. Sementara itu, secara terminologi, doa adalah upaya mendekatkan diri kepada Allah SWT dengan sepenuh jiwa dan raga untuk menyampaikan permohonan. Doa juga diartikan sebagai bentuk meminta atau memohon pertolongan kepada Allah SWT atas segala harapan dan kebutuhan yang diinginkan.¹⁸ Doa merupakan bentuk peribadahan manusia kepada tuhan-nya, dalam pendidikan Agama Islam doa termasuk dalam pembelajaran fiqih islam. Fiqih merupakan sebuah ilmu yang mengkaji tentang hukum-hukum syariat yang bersifat praktis, yang didasarkan pada dalil-dalil dari Al-Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad SAW. Hukum-hukum tersebut digali dan dikaji melalui proses penalaran serta pendapat yang disampaikan oleh para ulama.

Universitas Billfath, 2020).

¹⁸ Zhila Jannati. Muhammad Randicha Hamandia, '*Konsep Doa Dalam Perspektif Islam*', Jurnal Komunikasi Islam Dan Kehumasan, 6.1 (2022), 36–48.

b. Karakteristik Pembelajaran Fiqih

Karakteristik mata pelajaran Fiqih adalah untuk memberikan motivasi dan pemahaman kepada peserta didik agar mampu memahami, melaksanakan, dan mengamalkan hukum Islam dalam aspek ibadah maupun muamalah. Mata pelajaran ini mendorong siswa untuk mempraktikkan ajaran Islam secara baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari, sehingga tidak hanya sebatas teori yang dipelajari di kelas. Ruang lingkup fiqih sangat luas dan penerapan syariat Islam yang diajarkan dalam pelajaran ini perlu diwujudkan dalam perilaku sehari-hari.¹⁹ Oleh karena itu, penggunaan metode demonstrasi yang memanfaatkan media audio-visual dianggap sangat tepat untuk pembelajaran fiqih. Metode ini membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas dan mempermudah mereka dalam mempraktikkan hukum-hukum Islam secara nyata.

3. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi

a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi

Secara umum Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran, dengan tujuan

¹⁹ M. nasyrul ulum. nurul azizatul. rasita Batrisya, *Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Fiqih)*, (Pati, Sekolah Tinggi Agama Islam, 2022).

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik, sehingga mendukung berlangsungnya proses belajar mengajar.²⁰ Media pembelajaran berbasis aplikasi adalah sarana atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang memanfaatkan teknologi berupa aplikasi untuk menyampaikan materi, mendukung kegiatan belajar, interaksi, dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Aplikasi dirancang dengan fitur-fitur interaktif untuk mempermudah menyebarkan informasi, memperkaya pengalaman belajar, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik.²¹ Media Pembelajaran aplikasi termasuk dalam media pembelajaran digital, Media pembelajaran digital memiliki kemampuan untuk menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual dengan tampilan audio dan visual yang menarik.²² Selain itu, media ini dapat dirancang secara interaktif, sehingga mendorong partisipasi aktif dari peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

²⁰ Ninik Uswatun Fadilah, *Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat Dan Jenisnya Dalam Pembelajaran*, (Kementerian Agama RI, 2020), 166–73.

²¹ Riana Rahayu and Bachtiar Sjaiful Bachri, *Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Keaksaraan*, (Surabaya, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 2022), 3399–3409 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>>.

²² Mawar Sari and others, *Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pelajaran Bahasa Indonesia*, (Medan, Jurnal Warta Dharmawangsa 2024).

b. Fungsi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi

Media pembelajaran berbasis aplikasi berfungsi sebagai sarana menyampaikan materi pembelajaran yang inovatif dan efektif. Merupakan inovasi media pembelajaran masa digital, pemanfaatan teknologi mampu berperan penting dalam dunia pendidikan sebagai inovasi, dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi, pendidik dapat mengemas materi dalam berbagai format menarik, seperti video, animasi, simulasi, atau infografis, yang membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mudah dan mendalam.

c. Kelebihan dan kekurangan Media Pembelajaran Aplikasi

Kelebihan dari media pembelajaran berbasis aplikasi adalah kemudahan akses, peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja, asalkan memiliki perangkat yang memadai dan akses internet. Hal ini memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk mengatur waktu belajarnya sesuai kebutuhan. Selain itu, aplikasi pembelajaran sering dirancang dengan fitur interaktif yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Fitur seperti animasi, simulasi, hingga gamifikasi membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu pemahaman materi yang kompleks. Media ini juga mendukung personalisasi pembelajaran, di mana aplikasi dapat menyesuaikan rekomendasi konten atau kecepatan belajar berdasarkan kebutuhan individu.

sedangkan kekurangan dari pembelajaran berbasis aplikasi adalah membutuhkan kuota internet yang setabil, kebanyakan aplikasi berbasis daring sehingga pengguna tidak dapat menggunakannya dalam posisi luring, kekurangan lainnya dari aplikasi adalah perangkat yang dibutuhkan harus perangkat yang mumpuni, perangkat dengan spesifikasi rendah akan merasa kesulitan karena kelambatan respon yang diberikan oleh aplikasi dan jaringan.

d. Kelayakan Media Pembelajaran

Dalam menilai kualitas sebuah media pembelajaran, Romi Satria Wahono mengemukakan bahwa terdapat beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Ketiga aspek ini menjadi acuan penting dalam pengembangan media pembelajaran digital agar tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga efektif dalam menyampaikan materi secara edukatif dan menarik.²³

1. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak dalam Media Pembelajaran

- a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.
- b) *Relieble* (handal).
- c) *Maintanable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).

²³ Romisatriawahono, *Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*, Romisatriawahono.Net, 2006 <<https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>>.

- d) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya).
- e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan.
- f) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada).
- g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.
- h) Dokumentasi program media pembelajaran lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program).
- i) *Reusable* (Sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).

2. Aspek Desain Pembelajaran

- a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis).
- b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum.
- c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran.
- d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.
- e) Interaktivitas.
- f) Pemberian motivasi belajar.

- g) Kontektualitas dan aktualitas.
- h) Kelengkapan dan kualitas bahan batuan belajar.
- i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
- j) Kedalaman materi.
- k) Kemudahan untuk dipahami.
- l) Sistematis, runut, alur logika jelas.
- m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, Latihan.
- n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.
- o) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi.
- p) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

3. Aspek Komunikasi Visual

- a) Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran.
- b) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan.
- c) Sederhana dan memikat.
- d) Audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik).
- e) Visual (layout desain, typography, warna).
- f) Media gerak (animasi, *movie*).
- g) *Layout interactive* (ikon navigasi).

4. *User Experience* (UX)

a. Pengertian *User Experience* (UX)

User Experience (UX) merujuk pada studi tentang bagaimana pengalaman pengguna berinteraksi dengan produk, layanan, atau sistem. UX mencakup semua elemen yang mempengaruhi pengalaman pengguna termasuk kegunaan, kenyamanan, dan kepuasan pengguna. UX bertujuan untuk menciptakan produk yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan efisien. Peran UX sangat penting dalam pengembangan produk karena pengalaman yang positif oleh pengguna dapat meningkatkan loyalitas yang tinggi dan daya saing produk.²⁴ Peneliti memasukan teori ini karena *User Experience* (UX) dan *User Interface* (UI) merupakan sesuatu yang saling terintegrasi dalam pengembangan produk. Dalam penelitian ini peneliti lebih berfokus pada teori *User Interface* (UI) dikarenakan pengembangan aplikasi pembelajaran ini lebih berfokus ke desain/UI .

b. Proses UX Design

Aplikasi dengan user experience yang baik akan membantu pengguna mencapai tujuan mereka dengan mudah dan nyaman.

²⁴ M.Kom Rusito, S.Kom., M.Kom Sumaryanto, S.Kom., *BUKU AJAR USER EXPERIENC (UX) DESING* (purbalingga, eureka media aksra, 2024).

Untuk mencapai itu ada beberapa proses. Proses UX design melibatkan beberapa langkah penting yang saling berkaitan, yaitu:

1. *Understand* : Mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang harus diselesaikan, termasuk memahami tujuan pengguna dan konteks penggunaannya.
2. *Research* : Melakukan penelitian untuk mengumpulkan informasi dari pasar, pengguna, dan kompetitor guna mendapatkan wawasan yang relevan.
3. *Sketch* : Membuat rancangan awal atau *Wireframe* yang menjadi dasar dalam proses desain.
4. *Design* : Mengembangkan kerangka menjadi desain visual lengkap berupa *Wireflow* dan menyusunnya ke dalam prototype yang interaktif.
5. *Implementation* : Menyerahkan desain akhir kepada developer untuk diimplementasikan menjadi produk yang dapat digunakan.
6. *Evaluate* : Melakukan pengujian, seperti usability testing, untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.

5. User Interface (UI)

a. Pengertian User Interface (UI)

User Interface (UI) merupakan tampilan visual dari sebuah produk, Tampilan visual untuk berkomunikasi antara pengguna (user) dengan sistem dalam sebuah program, Tampilan visual ini disesuaikan dengan kebutuhan pengguna terhadap program yang tengah dikembangkan.²⁵ UI akan berfokus pada tampilan visual dan estetika seperti desain layout, penggunaan warna, tampilan animasi, hingga pola komunikasi suatu program dengan penggunanya.

b. Fungsi User Interface (UI)

Desain UI yang tepat akan membuat tampilan yang memudahkan pengguna programnya baik dalam pemahaman maupun penggunaan. Misalnya, desain itu disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dasar pengguna terhadap program aplikasi tersebut. Output dari hasil desainer UI adalah program dengan segala fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam menggunakan program tersebut.²⁶ Penggunaan UI yang baik dalam sistem akan memberikan banyak manfaat seperti, meningkatkan kepercayaan dan loyalitas pengguna,

²⁵ alifia nurhasanah, *perancangan user interface dan user experience aplikasi e-learning menggunakan metode user centered design*, (Karawang, JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan) 2024), hal.12.

²⁶ hidayatulah himawan, *interface user experience* (yogyakarta: lembaga penelitian dan pengabdian kepada masyarakat upn veteran, 2020).

mempermudah aksesibilitas pengguna, meningkatkan efisiensi penggunaan meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna.

c. Perancangan *User Interface* (UI)

Panduan dalam merancang User Interface (UI) yang mudah digunakan melibatkan beberapa faktor penting yang harus diperhatikan, yaitu:

1. *Consistency* : Menjaga keseragaman elemen antarmuka di seluruh aplikasi, seperti warna, ikon, dan tata letak, untuk memberikan pengalaman yang menakjubkan.
2. *Hierarchy*: mengatur struktur elemen berdasarkan tingkat kepentingan untuk memandu perhatian pengguna dengan jelas.
3. *Personality*: mengubah desain yang mencerminkan identitas merek atau branding aplikasi, sehingga menciptakan kesan unik dan profesional.
4. *Layout*: Menyusun elemen antarmuka secara teratur dan terorganisir untuk mempermudah navigasi pengguna.
5. *Typography*: Menggunakan jenis huruf, ukuran, warna, dan ketebalan font yang sesuai untuk mendukung keterbacaan dan estetika desain.

6. *Color*: Memilih kombinasi warna yang tepat untuk menciptakan suasana yang sesuai dan mendukung aksesibilitas.
7. *Imagery*: Memanfaatkan gambar, ilustrasi, ikon, atau elemen visual lainnya untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan jelas.
8. *Control and Affordances*: Merancang elemen antarmuka yang dapat dikenalkan dan digunakan dengan mudah oleh pengguna untuk berinteraksi dengan sistem.²⁷

²⁷ Anggia Burhan and Umar Al Faruq, *Perancangan UI / UX Design Website Perpustakaan SMPI ASA Bekasi Menggunakan Metode Design Thinking*, (Jakarta, Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi 2024), hal 15–23.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development*, penelitian pengembangan sering dikenal dengan singkatan R&D yaitu merupakan suatu proses yang akan digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru ataupun melakukan pembenahan terhadap produk yang sebelumnya telah ada dan memvalidasi produk yang digunakan.²⁸ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran dan menilai kualitas atau kelayakan desain produk yang telah dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan **Successive Approximation Model (SAM)**. Variasi SAM model yang digunakan adalah SAM1. Berfungsi sebagai pendekatan mandiri terhadap model yang sederhana, cepat, dan fleksibel, ideal untuk individu atau tim kecil. SAM1 memiliki komponen yang lebih sederhana yaitu; *Evaluate*, *Design* dan *Development*.

Penelitian “Doa Deck: Pengembangan Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian Untuk Anak-Anak Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan

²⁸ Okpatrioka Okpatrioka, *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*, (Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 2023), hal 86–100 <<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>>.

Agama Islam” menggunakan tahapan penelitian pengembangan SAM, dengan model SAM 1 karena dianggap lebih efektif dan cocok untuk penelitian pengembangan ini, penelitian ini termasuk proyek kecil atau yang dipegang oleh individu bukan sebuah tim dengan jumlah anggota yang banyak.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur dalam penelitian “Doa Deck: Pengembangan Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian Untuk Anak-Anak Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” terdiri dari beberapa tahapan prosedur pengembangan model SAM1 yaitu *Evaluate*, *Design* dan *Development* disajikan pada Gambar berikut.



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian SAM1

1. *Evaluate/Analysis*

Langkah pertama dimulai dengan analisis atau evaluasi cepat situasi kebutuhan dan materi, yang dilakukan dengan *Literature Review*. Analisis ini bertumpu pada kajian dan telaah teks, karena sumber-sumber data yang digunakan berupa data literatur baik berupa buku, jurnal ilmiah, dan berita. *literature Review* merupakan serangkaian kegiatan untuk pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitiannya. Suatu analisis yang memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitian.²⁹

Literature Review dalam penelitian ini menggunakan strategi pencarian literatur melalui berbagai platform media online yang mencakup Google Scholar dan ResearchGate. Berikut adalah alamat situs yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan kajian literatur:

Nama Situs	Alamat situs
Google Scholar	https://scholar.google.co.id/
Research Gate	https://www.researchgate.net

Tabel 3. 1 Pencarian Literatur

Literatur yang dipilih sebagai data dalam Literature Review ini memenuhi kriteria berikut:

1. Penelitian yang diterbitkan dalam jurnal selama rentang waktu 2015 hingga 2025 (10 tahun terakhir).

²⁹ Rulina Rachmawati, *Pengenalan Metode Systematic Literature Review (SLR)*, (Medan, Universitas negeri di Medan, 2024), hal 1–30 <<https://elsa.brin.go.id/akun>>.

2. Penelitian yang ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris.
3. Penelitian yang berfokus pada media pembelajaran doa-doa harian untuk anak-anak.
4. Hasil penelitian tersedia dengan akses penuh (full text) dari situs yang telah dijadikan sumber data.

Mencari beberapa sumber yang membahas tentang “media pembelajaran doa doa harian untuk anak-anak”. Tahap analisis ini meliputi:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan anak saat pembelajaran berdasarkan identifikasi permasalahan anak saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Analisis Materi

Meliputi analisis materi yang digunakan anak-anak di sekolah dasar sehingga dapat diketahui tingkat kedalaman materi berdasarkan kurikulum yang berlaku.

c. Analisis Target Pengguna

Analisis target pengguna untuk mengetahui karakteristik anak masa akhir yaitu rentang usia 6-12 tahun, sehingga materi pembelajaran akan disajikan dengan pendekatan yang sesuai.

2. Design

Langkah kedua yaitu merencanakan produk media pembelajaran

yang akan dibuat dan merencanakan instrumen penilaian untuk produk yang akan dibuat. Rancangan media pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

a. Perancangan Desain Produk

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan desain produk awal yang disesuaikan dengan materi yang telah ditetapkan. Tahap perancangan desain produk pada penelitian ini meliputi beberapa langkah;

1) Pembuatan Logo dan Pemilihan Ilustrasi

Peneliti merancang logo yang menjadi identitas visual media pembelajaran serta ilustrasi gambar yang sesuai dengan tema, untuk mendukung daya tarik visual dan relevansi dengan materi yang disampaikan.

2) Pemilihan Warna dan Font

Warna biru navy dipilih sebagai warna dominan karena memberikan kesan tenang, aman, dan fokus, yang sangat cocok untuk anak-anak dalam konteks pembelajaran. Biru navy juga memiliki karakter yang elegan namun tetap bersahabat, terutama saat dipadukan dengan warna oranye yang memberi sentuhan energik dan menyenangkan. Warna putih digunakan sebagai penyeimbang visual agar tampilan tetap bersih dan nyaman di mata. Font Poppins dipilih karena memiliki

karakter modern, ramah anak, dan mudah dibaca.

3) *Wireframe*

Media di desain berbentuk *Wireframe* untuk tahapan awal, *Wireframe* merupakan sebuah kerangka desain dari suatu produk dengan bentuk sederhana, bertujuan untuk menjelaskan struktur atau desain layar, konten, dan fungsionalitas setiap halaman aplikasi secara sederhana, jelas, dan memungkinkan semua orang memahami dengan mudah.³⁰

3. *Development*

Langkah ketiga yaitu (*Development*) mengembangkan produk sesuai rancangan yang sudah dibuat, Adapun langkah-langkah dari tahapan *development* dalam penelitian pengembangan ini, meliputi:

a) **Prototype**

Prototyoe merupakan hasil pembuatan produk nyata yang lebih lengkap berdasarkan desain yang sudah final. Pada tahap ini, pengembang merancang konsep produk untuk memastikan fungsionalitas dan pengalaman pengguna yang optimal. Dalam proses ini alat (*software*) yang digunakan untuk membuat prototype adalah Figma, platform desain yang memungkinkan pembuatan prototipe interaktif dengan efisien. Prototype

³⁰ Martin Stevanus Muli, *perancangan desain layout wireframing website kasakata di pt . inovasi tanpa batas surabaya*, (Surabaya, Universitas Dinamika, 2021) hal 29.

berbentuk wireflow, wireflow merupakan susunan serangkaian wireframe yang memberikan konteks lebih luas tentang bagaimana suatu produk akan berfungsi. Tahap pembuatan prototipe melibatkan penentuan fitur-fitur utama yang akan ada pada produk. Misalnya, untuk sebuah aplikasi edukasi doa, fitur yang dapat dimasukkan meliputi:

- 1) Bookmark: Fitur ini memungkinkan pengguna menyimpan doa tertentu sebagai favorit agar mudah diakses kembali.
- 2) Belajar Doa-Doa: Fitur ini menyediakan daftar doa lengkap dengan teks, terjemahan, dan panduan pengucapan untuk membantu pengguna mempelajari dan memahami doa secara mendalam.
- 3) Game Doa: Fitur ini dirancang untuk membuat pembelajaran doa lebih menarik melalui gamifikasi, seperti kuis interaktif, tebak arti doa, atau menyusun potongan doa dengan benar.

b) Validasi oleh Tim Ahli

Validasi ahli adalah proses penilaian untuk mengukur kelayakan, kesesuaian, dan kesesuaian pengembangan produk dengan tujuan penelitian. Pada tahap ini, desain produk yang telah dikembangkan akan ditinjau oleh tim ahli, yaitu ahli material dan ahli desain, dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan

meminimalkan kekurangan pada produk. Proses validasi dilakukan menggunakan instrumen, yang mencakup angket kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. instrumen ini berfungsi sebagai alat untuk memberikan penilaian, komentar, serta saran perbaikan terhadap produk yang dikembangkan.

c) Revisi Produk

Pada tahap ini, dilakukan perbaikan atau pembenahan terhadap produk sebagai langkah untuk meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan. Revisi dilakukan apabila proses validasi yang dilakukan oleh tim ahli mengidentifikasi adanya kelemahan atau kekurangan, baik dalam desain produk, materi, maupun instrumen penelitian lainnya. Langkah perbaikan akan disesuaikan dengan saran dan rekomendasi yang telah diberikan oleh tim ahli guna memastikan produk memenuhi standar yang diharapkan.

C. Instrument Penilaian

Instrument penilaian kelayakan Doa Deck: Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian Untuk Anak-Anak Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang akan diisi oleh ahli materi dan ahli media, data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi melalui lembar instrument akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Menurut Sugiyono, statistik deskriptif merupakan metode statistik yang digunakan untuk

menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang dikumpulkan sebagaimana adanya, tanpa melakukan generalisasi atau menarik kesimpulan yang berlaku secara umum.³¹

Pengukuran persepsi para ahli dalam penelitian ini dilakukan menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono, skala Likert merupakan alat ukur yang digunakan untuk menilai sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial.³² Dalam skala ini, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi sejumlah indikator. Indikator tersebut kemudian dijadikan dasar dalam menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan sehingga produk tersebut diasumsikan valid secara logis dari aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran.

Data mengenai kelayakan Media Pembelajaran Do'a Deck yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media dianalisis melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Mengubah penilaian dari bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan skala *likert*, sesuai dengan kriteria berikut:

Kategori	Skor
SK (sangat kurang)	1
K (kurang)	2
C (cukup)	3
B (baik)	4
SB (sangat baik)	5

³¹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, (Bandung, Alfabeta 2020.

³² *ibid.*

Tabel 3. 2 Skala Likert

2. Menganalisis data secara deskriptif dengan persentase oleh Sugiyono:

$$\text{Persentase skor} = \frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100\%}{\text{skor maksimal ideal}}$$

Skor maksimal ideal = Σ butir kriteria x skor tertinggi x jumlah responden

3. Persentase skor Media Pembelajaran Doa Deck: Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian Untuk Anak-Anak Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam didasarkan pada kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut:³³

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	< 20%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Tidak Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 3. 3 Kriteria kelayakan media

³³ Suharsimi Arikunto, *Evaluasi Program Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Aplikasi Do'a Deck

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Successive Approximation Model* (SAM) variasi SAM model yang digunakan adalah SAM1, dikarenakan lebih efektif dan cocok untuk penelitian pengembangan ini, penelitian ini termasuk proyek kecil atau yang dipegang oleh individu bukan proyek bersekala besar yang dijalankan oleh sebuah tim dengan jumlah anggota yang banyak. SAM1 terdiri dari beberapa tahapan prosedur yaitu; *Analysis, Design, dan Development*.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Hasil analisis dari Data Badan Pusat Statistik (BPS) 2024 menunjukkan persentase anak yang bermain game sekitar 15,63%, anak yang mengakses internet sekitar 14.48% sedangkan anak yang belajar/membaca buku sekitar 11,12%.³⁴ presentase ini menunjukkan besar perbedaan minat anak untuk bermain dan mengakses internet dari pada belajar, hal ini juga diperkuat oleh penelitian terdahulu yang mana menunjukan minat anak untuk belajar dan membaca buku lebih rendah dari pada bermain game dan mengakses internet dan bermain game.³⁵ karena game lebih menyenangkan/menarik, menimbulkan rasa tertantang, sedangkan membaca/belajar kurang menyenangkan/menarik, tidak menimbulkan rasa tertantang. Menurut Abdul Hamid dalam Pendidikan Agama Islam juga

³⁴ BPS (Badan Pusat Stastistik).

³⁵ Joko Santoso, *Ketertarikan Game Online Daripada Minat Membaca Bagi Anak*, (Journal Of Elementary School Education (Jouese), 2022), hal 05–10

memiliki permasalahan terutama pada pembelajaran fiqih, minat belajar siswa dalam mata pelajaran fiqih cenderung rendah karena pembelajaran fiqih tidak cukup hanya dengan penyampaian materi secara teoritis, tetapi memerlukan praktik langsung agar lebih mudah dipahami dan diminati oleh siswa.³⁶ Melihat kecenderungan anak-anak yang lebih tertarik pada aktivitas digital seperti bermain game dan mengakses internet dibandingkan dengan kegiatan belajar tradisional, serta tantangan dalam pembelajaran fiqih yang memerlukan pendekatan praktis, maka pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis digital menjadi solusi yang relevan. Aplikasi ini dirancang untuk menghadirkan materi fiqih dalam format yang interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi yang sudah akrab bagi mereka. Dengan demikian, diharapkan aplikasi ini dapat menjembatani kesenjangan antara minat anak terhadap teknologi dan kebutuhan akan pembelajaran agama yang efektif.

Masa anak-anak atau praremaja merupakan anak yang berumur 6 sampai 12 tahun, dari rentan umur diatas adalah anak yang duduk dibangku sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Menurut Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia 2022 (BSKAP.KEMDIKBUD) Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dalam elemen fikih;

- a. Fase A:, peserta didik diharapkan mengenal rukun Islam serta dua kalimat syahadat, memahami dan mempraktikkan

³⁶ Sofiatul Maimuna Wahid, Abdul Hamid, Muhammad Mushfi El Iq Bali, *Problematika Pembelajaran Fiqih Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh*, (Pobolinggo, Edureligia, 2021).

tata cara bersuci, salat wajib, azan dan ikamah, serta melafalkan zikir dan doa setelah salat.

- b. Fase B: Peserta didik mulai mampu menjalankan ibadah puasa, salat Jumat, dan salat sunnah, serta memahami konsep kedewasaan (balig) dan tanggung jawab keagamaan (taklif) yang menyertainya.
- c. Fase C: Peserta didik dapat memahami makna zakat, infak, sedekah, dan hadiah, mengetahui ketentuan terkait ibadah haji, makanan halal dan haram, serta mampu melaksanakan puasa sunnah.³⁷

Meskipun dalam struktur kurikulum tidak ditemukan pembahasan yang secara khusus mengarahkan pada pembelajaran doa-doa harian, namun muatan doa tetap terintegrasi dalam setiap fase pembelajaran fikih. Hal ini terlihat dari adanya pembiasaan membaca doa setelah salat, penguatan nilai ibadah seperti puasa dan salat sunnah yang umumnya disertai dengan doa-doa, serta pemahaman konsep ibadah lainnya yang mengandung unsur doa. Dengan demikian, peserta didik tetap diarahkan untuk mengenal, memahami, dan mengamalkan doa-doa harian dalam konteks praktik ibadah dan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, peneliti mengembangkan sebuah aplikasi yang difokuskan pada doa-doa harian yang sering diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Aplikasi ini dibuat sebagai media pembelajaran yang menyajikan fitur belajar doa yang berisi lafal doa, arti

³⁷ *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*, (Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, 2022), 70–72.

atau terjemahan dari doa tersebut, serta penjelasan mengenai hikmah di balik setiap doa. Penyajian materi ini diharapkan dapat membantu anak tidak hanya dalam menghafal, tetapi juga memahami makna dan nilai dari setiap doa yang dipelajari, sehingga lebih mudah diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Berikut materi doa doa harian diambil dari buku Risalah Diniyah SD AL-ISLAM YOGYAKARTA yang telah dikaji dan disesuaikan kembali³⁸ :

No	Materi doa-doa harian
1	doa sebelum tidur
2	doa bangun tidur
3	doa masuk toilet
4	doa keluar toilet
5	doa sebelum belajar
6	doa sesudah belajar
7	doa ketika hujan
8	doa agar hujan berhenti
9	doa terhindar dari marabahaya

Tabel 4. 1 Materi doa doa harian

Metode pembelajaran fiqih untuk anak Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) perlu disesuaikan dengan karakteristik

³⁸ *Do'a Harian*, (Yogyakarta, Risalah Diniyah ,2023).

perkembangan fisik, kondisi psikologis, serta aspek keberagamaan yang sedang berkembang pada diri mereka. Ketika pendidik telah mampu memahami pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis anak, maka pendidik memiliki ruang yang lebih luas untuk berinovasi dalam merancang metode pembelajaran yang tidak hanya relevan dengan kebutuhan anak, tetapi juga sesuai dengan motivasi belajar dan situasi nyata yang mereka hadapi sehari-hari. Menurut Purwanto bahwa salah satu karakteristik utama anak-anak umur 6-12 yaitu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap berbagai hal, serta kecenderungan untuk selalu aktif bergerak. Energi yang melimpah pada usia ini mendorong mereka untuk terus bereksplorasi dan mencari pengalaman baru, keaktifan dan rasa penasaran anak yang tinggi membuat anak-anak menyukai hal-hal yang bersifat baru dan menantang, karena mereka merasa tertarik untuk menyelesaikan tantangan tersebut. Di era digital seperti sekarang, anak-anak pada masa akhir juga lebih terbiasa dan akrab dengan teknologi jika dibandingkan dengan anak-anak pada masa awal atau balita, sehingga media berbasis teknologi lebih mudah diterima dan menarik minat mereka.³⁹ Perkembangan kognitif pada anak usia Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) menurut teori perkembangan Jean Piaget berada pada tahap operasional konkret. Tahap ini merupakan fase penting dalam proses tumbuh kembang anak, di mana mereka mulai menunjukkan kemampuan berpikir secara logis terhadap objek dan situasi yang bersifat nyata dan dapat diamati langsung. Tahap

³⁹ kriesna kharisma purwanto.

operasional konkret ini juga menjadi jembatan atau masa transisi dari tahap sebelumnya, yaitu pra-operasional, menuju tahap yang lebih kompleks, yaitu operasional formal. Artinya, anak-anak dalam usia ini sedang berada dalam proses belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih terstruktur dan sistematis, meskipun masih bergantung pada pengalaman langsung dan belum sepenuhnya mampu memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Pemahaman ini menjadi dasar penting dalam merancang pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak pada jenjang pendidikan dasar.⁴⁰ Dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan kognitif, rasa ingin tahu yang tinggi, serta kedekatan anak usia 6–12 tahun dengan teknologi, peneliti merancang sebuah aplikasi yang di dalamnya memuat materi pembelajaran yang disajikan secara sederhana dan mudah dipahami, dilengkapi dengan fitur bermain (game) yang menyenangkan sebagai bentuk asesmen, serta dikemas dalam tampilan desain yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis di atas, media pembelajaran yang dinilai tepat untuk digunakan adalah sebuah aplikasi digital yang memuat materi sesuai dengan kurikulum Sekolah Dasar, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Materi tersebut dikemas secara menarik dan menyenangkan agar mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur permainan edukatif yang dirancang untuk

⁴⁰ Amiruddin, *Analisis Problematika and Otonomi Pendidikan*, (Sumenep, Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman 2020) hal 99–108.

membangkitkan rasa penasaran serta tantangan bagi peserta didik, sehingga dapat menarik minat mereka dan berfungsi sebagai bentuk asesmen yang menyenangkan. Di dalamnya juga terdapat sistem *achievement* untuk mengukur tingkat pemahaman siswa serta memberikan saran pembelajaran lanjutan yang sesuai dengan level capaian mereka, guna mendukung proses belajar yang lebih personal dan terarah dengan pendekatan pendidikan agama islam.

Berikut penjelasan fungsi dari setiap screen dalam aplikasi Doa Deck: Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam;

d. *Splash Screen*

Berfungsi sebagai tampilan awal saat aplikasi dibuka. Halaman ini menampilkan logo dan nama aplikasi secara visual yang menarik dan menyenangkan, untuk memberikan kesan pertama yang positif kepada pengguna. Selain sebagai elemen estetika, berfungsi sebagai penanda bahwa pengguna sudah masuk halaman aplikasi.

e. *Login Screen*

Digunakan sebagai gerbang masuk ke dalam aplikasi. Di halaman ini, pengguna diminta untuk mengisi identitas dasar seperti nama, tanggal lahir dan email, yang akan digunakan identifikasi pengguna dan menyesuaikan saran pembelajaran yang diberikan berdasarkan profil pengguna. Hal ini

mendukung pengalaman belajar yang lebih terarah dan sesuai kebutuhan anak.

f. *Home Screen*

Halaman utama yang menjadi pusat navigasi dari seluruh isi aplikasi. Pada halaman ini, terdapat dua menu utama yaitu Belajar dan Bermain. Penataan halaman didesain dengan ikon dan warna yang menarik agar mudah dikenali oleh anak-anak. Home screen juga menjadi titik awal untuk mengakses berbagai fitur lain dalam aplikasi.

g. *Belajar Screen*

Berfungsi sebagai pusat pembelajaran materi doa-doa harian. Materi disajikan secara sistematis dan interaktif yang mencakup tiga komponen utama: lafal doa, arti doa, dan hikmah doa. Penyajian materi ini bertujuan agar anak-anak tidak hanya mampu menghafal doa, tetapi juga memahami maknanya dan nilai-nilai kebaikan yang terkandung di dalamnya.

h. *Bookmark Screen*

Memungkinkan pengguna menyimpan doa-doa tertentu dari menu belajar yang ingin mereka pelajari lebih lanjut atau ulangi di lain waktu. Fitur ini sangat membantu dalam menciptakan proses belajar yang lebih mandiri dan sesuai kebutuhan anak, karena mereka bisa memilih materi yang dianggap penting atau belum dikuasai.

i. *Bermain Screen*

Halaman ini merupakan fitur game yang memuat beberapa jenis permainan edukatif seperti sambung doa, tebak doa, dan tebak hikmah doa. Permainan ini dirancang untuk mengasah pemahaman anak terhadap materi yang telah dipelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan, sesuai dengan karakteristik anak usia 6–12 tahun yang senang dengan tantangan dan aktivitas aktif.

j. *Interaction Screen*

Berfungsi untuk memberikan pengalaman interaksi langsung dari hasil permainan yang telah dimainkan anak. Di sini, anak akan mendapatkan umpan balik atas jawaban yang mereka berikan, fitur ini membantu anak belajar dari kesalahan secara konstruktif dan tetap termotivasi.

k. *Achievement Screen*

Digunakan untuk memantau perkembangan dan pemahaman anak selama menggunakan aplikasi. Di sini ditampilkan level capaian belajar yang sudah diraih anak serta rekomendasi atau saran pembelajaran lanjutan yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Hal ini mendukung proses belajar yang adaptif dan progresif.

l. *Settings Screen*

Halaman ini memungkinkan pengguna untuk

melakukan pengaturan dasar dalam aplikasi, seperti mengatur font, informasi tentang kami (peneliti) atau mengubah informasi profil. Fitur ini memberikan fleksibilitas bagi pengguna dalam menyesuaikan aplikasi sesuai kenyamanan dan preferensi masing-masing.

m. *Profil Screen*

Menampilkan informasi dasar pengguna seperti nama, usia, serta level pengguna aplikasi. Anak-anak bisa melihat kemajuan belajar mereka secara keseluruhan, Hal ini mendorong mereka untuk lebih semangat dan konsisten dalam belajar.

2. Tahap Desain (*Design*)

Perancangan desain produk awal dilakukan dengan menyesuaikan hasil analisis kebutuhan pengguna dan materi pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Proses ini mencakup pemilihan elemen visual, struktur navigasi, serta penyusunan konten yang sesuai dengan karakteristik anak-anak sebagai target pengguna. Setiap aspek desain dirancang untuk mendukung tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pengenalan doa-doa harian, dengan pendekatan yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh anak-anak.

a. *User Interface (UI)*

Dalam merancang User Interface (UI) agar mudah digunakan oleh pengguna, peneliti mengacu pada panduan desain UI yang

mempertimbangkan beberapa aspek penting. Beberapa di antaranya meliputi; *Consistency, Hierarchy, Personality, Layout, Typography, Color, Imagery, Control and Affordances*. Seluruh elemen ini kemudian dituangkan dalam bentuk desain awal berupa wireframe sebagai desain awal tampilan aplikasi yang peneliti kembangkan.



Wireframe aplikasi Do'a Deck



Gambar 4. 1 Wireframe Do'a Deck

b. User Experience (UX)

Dalam pengembangan aplikasi ini, peneliti juga memperhatikan aspek User Experience (UX), yaitu mencakup seluruh elemen yang memengaruhi pengalaman pengguna, seperti kegunaan, kenyamanan, dan kepuasan saat berinteraksi dengan aplikasi. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan produk yang tidak hanya mampu memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan, efisien, dan sesuai dengan karakteristik pengguna utama, yakni anak-anak. Seperti dalam pemilihan font dan warna sebagaimana berikut;

The image displays the font 'Poppins' in two styles: 'Poppins Bold' and 'Poppins medium'. To the left of the text is a small 'Aa' icon, indicating the font settings. The text is centered and uses a clean, rounded, sans-serif typeface.

Gambar 4. 2 font Poppins

Font Poppins dipilih karena memiliki tampilan yang modern, ramah untuk anak-anak, dan mudah dibaca. Karakter hurufnya yang bersih dan bulat mendukung kesan menyenangkan sekaligus memudahkan anak dalam mengenali teks, sehingga sesuai dengan tujuan aplikasi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses.



Gambar 4. 3 Palet Warna Do'a Deck

- Warna biru navy dipilih sebagai warna dominan dalam desain aplikasi Do'a Deck karena memberikan kesan tenang, stabil, dan aman. Dalam konteks pembelajaran anak, warna ini mampu menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar serta membantu meningkatkan fokus dan kenyamanan visual. Biru navy juga merefleksikan nilai kepercayaan dan keteguhan, yang sejalan dengan karakter pendidikan agama Islam yang mendalam dan menenangkan.
- Warna oranye digunakan sebagai aksen untuk menambahkan kesan energik, hangat, dan menyenangkan. Warna ini dapat membangkitkan semangat dan rasa antusias anak-anak dalam berinteraksi dengan aplikasi. Penggunaan warna oranye memberikan keseimbangan visual terhadap dominasi warna biru, sehingga tampilan aplikasi tetap hidup, menarik, dan tidak monoton.
- Warna putih berfungsi sebagai elemen penyeimbang yang memberikan kesan bersih, terang, dan rapi. Warna ini membantu menjaga kenyamanan pengguna saat membaca atau mengakses konten, terutama untuk anak-anak. Selain itu, putih mencerminkan nilai kesederhanaan dan kemurnian, yang relevan dengan misi aplikasi dalam menanamkan nilai-nilai keislaman secara jernih dan mudah diterima.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Berdasarkan hasil analisis serta penentuan elemen-elemen dalam perancangan dan pengembangan aplikasi, peneliti kemudian merancang sebuah logo sebagai bentuk identitas visual dari produk aplikasi Do'a De'ck. Logo ini untuk merepresentasikan karakter aplikasi yang ramah, edukatif, dan sesuai dengan dunia anak-anak. Untuk mendeskripsikan logo Do'a Deck sebagai berikut;



Gambar 4. 4 Logo Aplikasi Do'a Deck

- Buku Terbuka

Terletak di bagian bawah logo, menggambarkan fondasi dari Do'a Deck sebagai media pembelajaran. Buku melambangkan ilmu, pendidikan, dan keterbukaan anak-anak untuk menerima nilai-nilai keagamaan sejak dini. Bentuk buku ini menjadi dasar dari seluruh elemen visual lainnya, menekankan bahwa seluruh pembelajaran dalam aplikasi berakar dari ilmu dan pemahaman agama.

- Masjid

Terletak di tengah logo, berbentuk kubah besar dengan dua menara di kanan dan kiri. Masjid adalah simbol utama dari agama Islam dan menjadi pusat aktivitas ibadah, termasuk membaca doa. Dalam konteks ini, masjid mewakili nilai spiritual, tempat anak-anak diajak belajar doa-doa harian yang biasa mereka dengar

atau lafalkan dalam kehidupan sehari-hari.

- Siluet Cahaya (Efek Sorotan dari Belakang Masjid)

Siluet cahaya di belakang masjid membentuk aura atau pancaran cahaya ke luar, yang memberikan kesan suci, ilahi, dan penuh harapan. Elemen ini menekankan bahwa ilmu dan doa yang dipelajari dari aplikasi ini adalah sumber cahaya kehidupan dan petunjuk dalam menjalani hari.

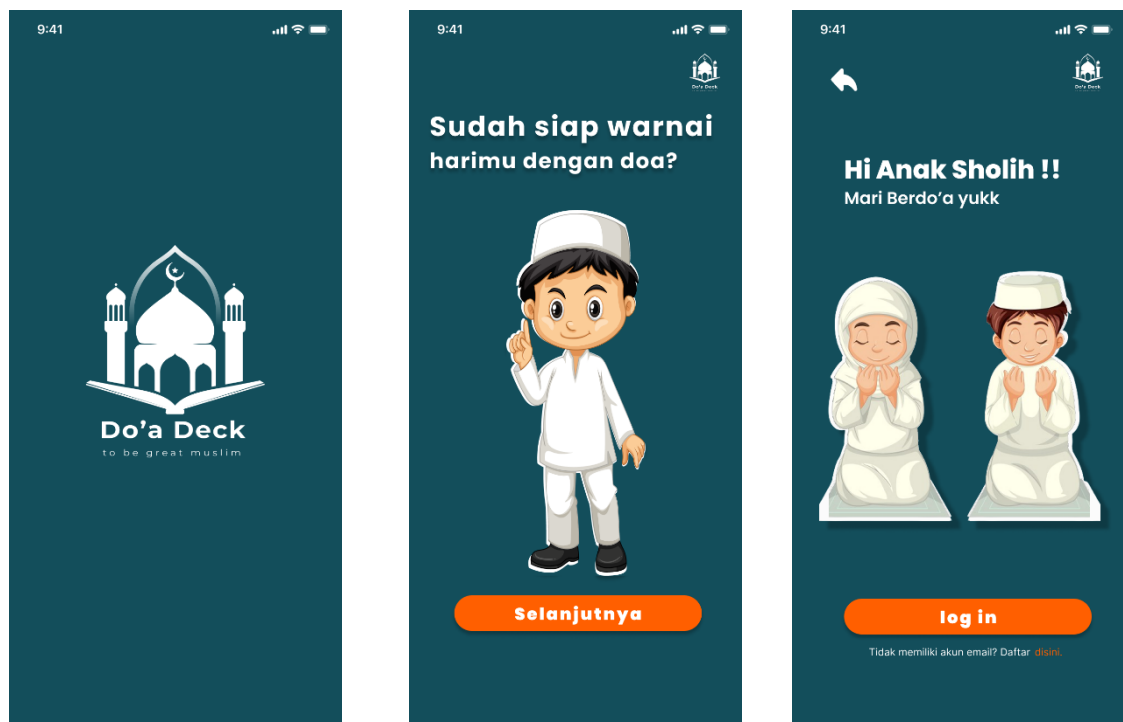
- Warna Putih dalam Logo

Warna putih digunakan dalam beberapa elemen logo untuk memberikan kesan kesucian, ketulusan, dan kebersihan hati. Dalam dunia anak-anak, warna putih juga melambangkan kepolosan dan kemurnian niat dalam belajar dan beribadah. Kombinasi warna ini menambah kesan ramah, damai, dan spiritual yang sesuai dengan karakter pendidikan agama Islam.

- Makna Slogan: “To Be Great Muslim”

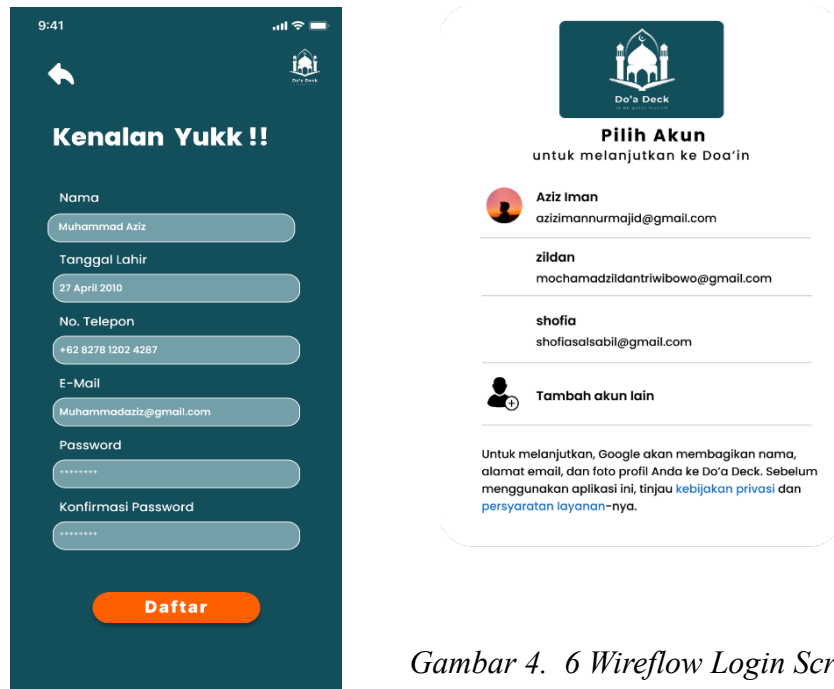
Bermakna sebagai motivasi dan visi utama aplikasi ini: membantu anak-anak tumbuh menjadi pribadi Muslim yang unggul dalam akhlak, cerdas dalam berpikir, dan istiqamah dalam ibadah. “Great” di sini tidak semata-mata berarti hebat secara duniawi, tetapi juga bermakna kesempurnaan dalam beragama, seperti rajin berdoa, berakhlak mulia, cinta ilmu, serta dekat dengan Allah SWT. Melalui pembelajaran doa-doa harian sejak dini, anak-anak diarahkan untuk membangun fondasi spiritual dan karakter positif yang akan membentuk mereka menjadi generasi Muslim yang tangguh, santun, dan berdaya saing di masa depan.

Prototipe aplikasi Do'a Deck merupakan representasi awal dari produk dalam bentuk wireflow yang dikembangkan secara lebih terperinci berdasarkan desain akhir berupa wireframe yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, perancangan difokuskan pada penyusunan konsep visual serta alur penggunaan aplikasi untuk memastikan bahwa setiap fungsi berjalan dengan baik dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal, terutama bagi anak-anak sebagai sasaran utamanya. Dalam proses perancangan prototipe ini, digunakan software Figma sebagai alat bantu desain yang memungkinkan pembuatan wireflow secara interaktif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran doa-doa harian dalam aplikasi.



Gambar 4. 5 Wireflow Spalsh Screen

Berfungsi sebagai penanda bahwa pengguna sudah masuk halaman aplikasi



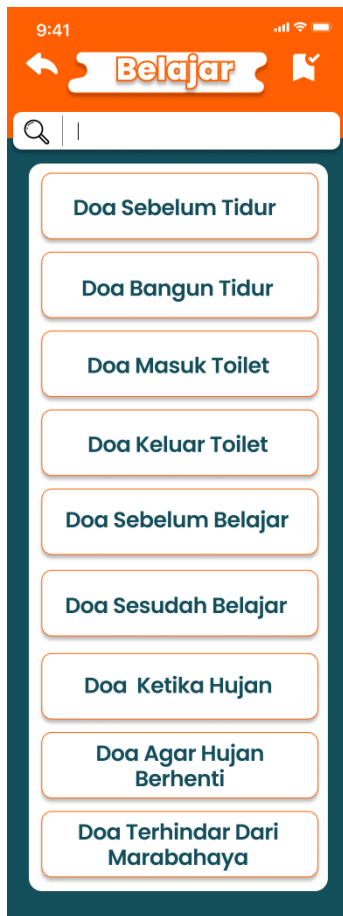
Gambar 4. 6 Wireflow Login Screen

Untuk mengisi identitas dasar seperti nama, tanggal lahir dan email, yang akan digunakan identifikasi pengguna



Gambar 4. 7 Wireflow Home Screen

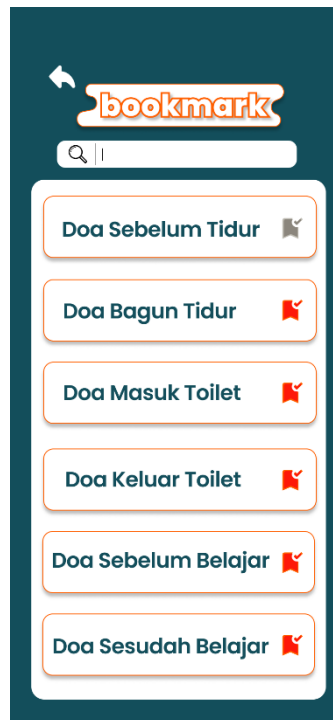
Menjadi pusat navigasi dari seluruh isi aplikasi dengan tampilan menarik yang memudahkan anak-anak menjelajah fitur. Pada halaman ini, terdapat dua menu utama yaitu Belajar dan Bermain.





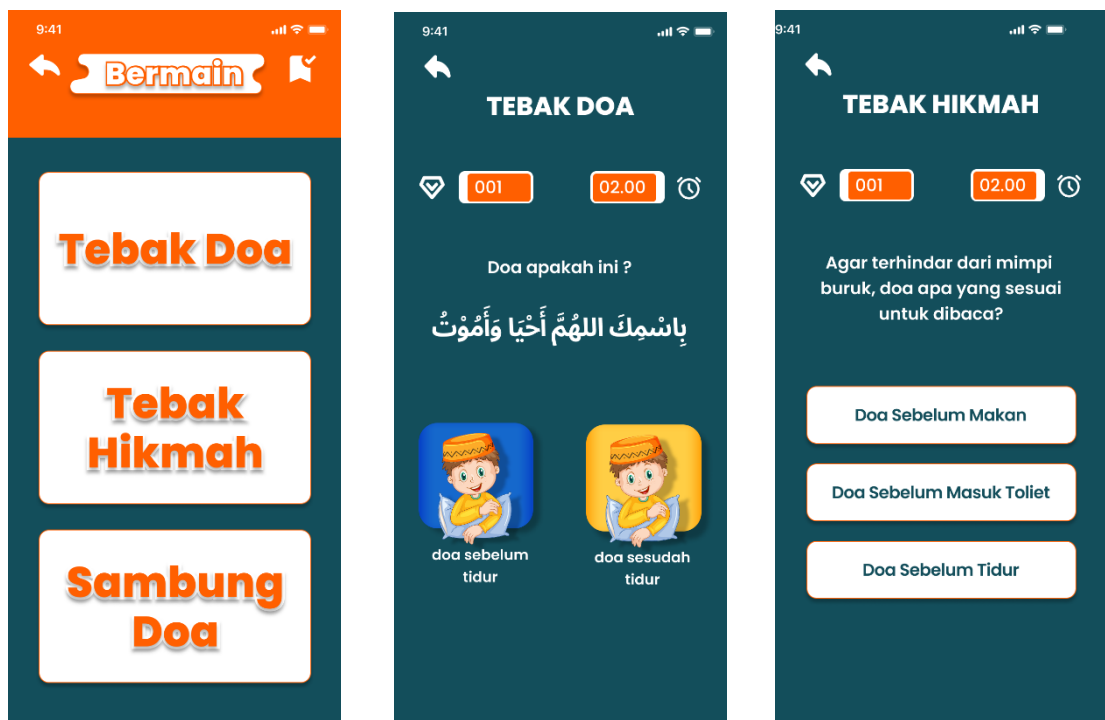
Gambar 4. 8 Wireflow Belajar Screen

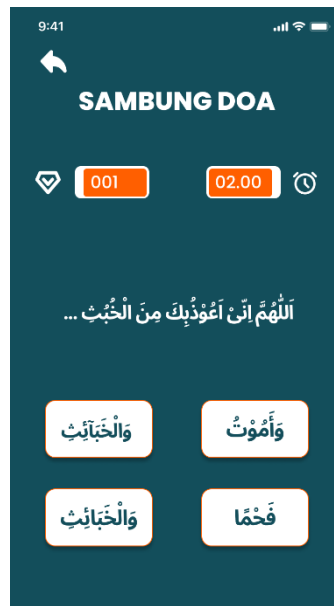
Menyajikan materi doa-doa harian secara interaktif agar anak Dapat menghafal sekaligus memahami maknanya.



Gambar 4. 9 Wireflow Bookmark Screen

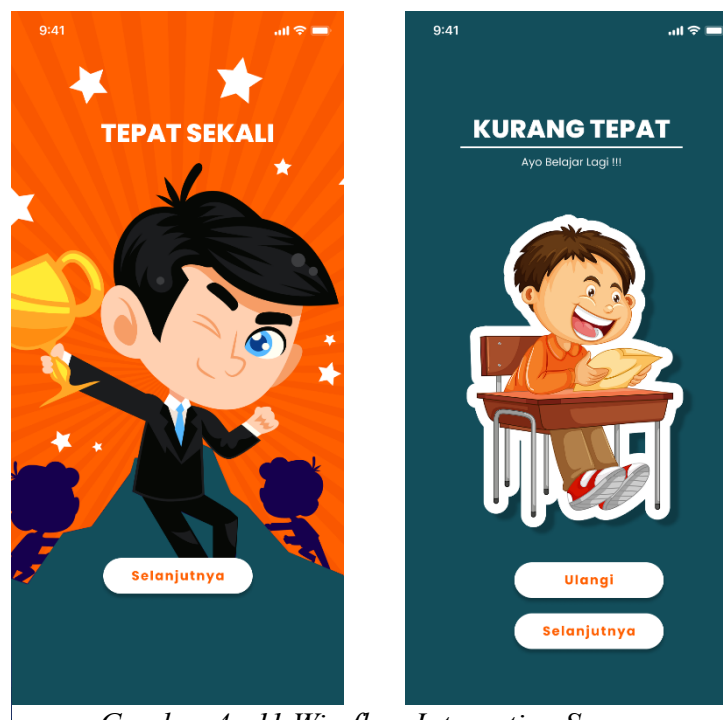
Memungkinkan anak menyimpan doa tertentu untuk dipelajari ulang sesuai kebutuhan dan minat mereka.





Gambar 4. 10 Wireflow Bermain Screen

Berisi permainan edukatif yang dirancang untuk memperkuat pemahaman doa melalui aktivitas yang menyenangkan.



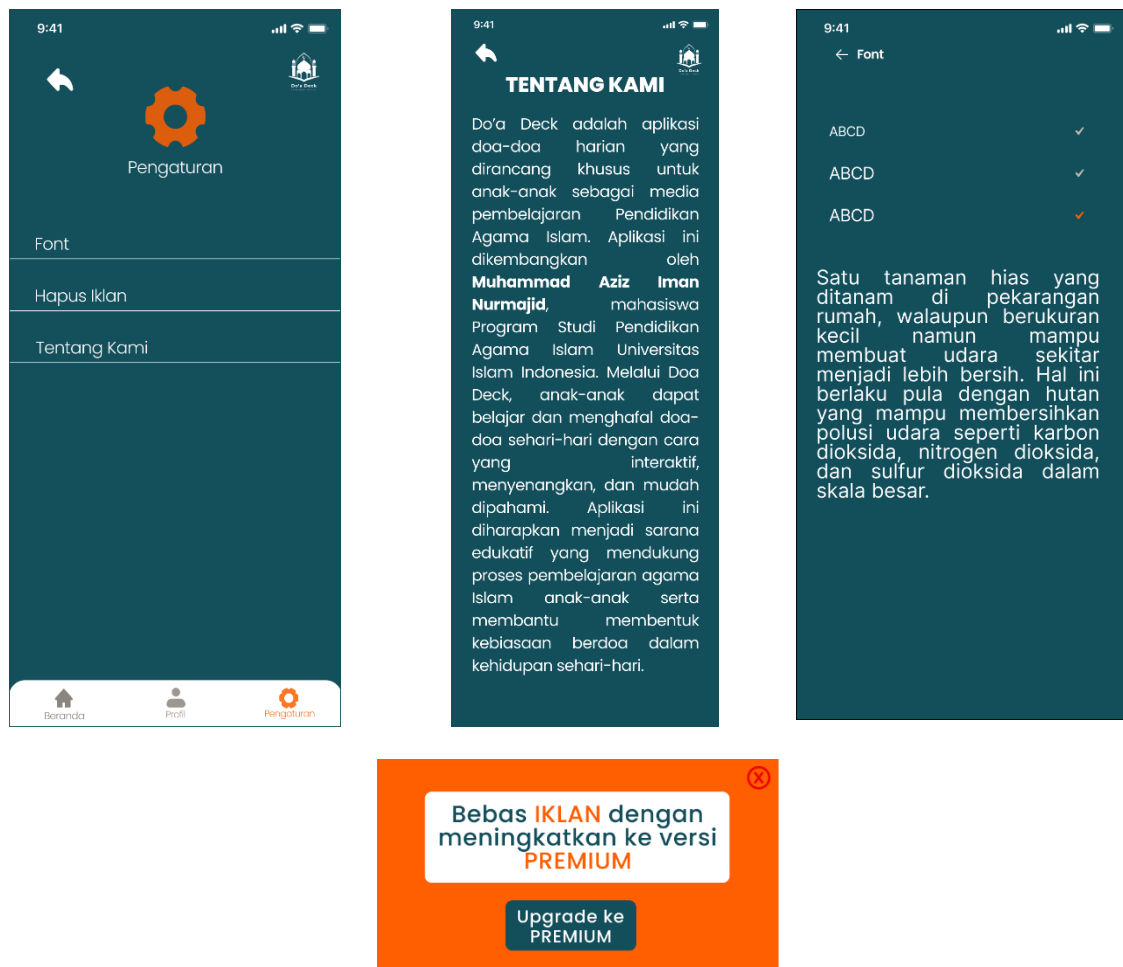
Gambar 4. 11 Wireflow Interaction Screen

Memberikan umpan balik atas jawaban permainan guna membantu anak belajar baik jawaban yang benar maupun yang salah secara positif.



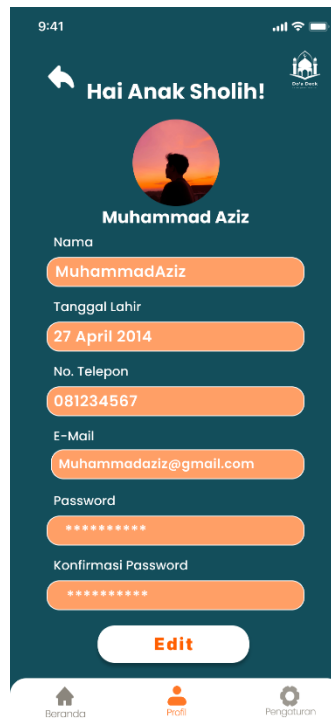
Gambar 4. 12 Wireflow Achievement Screen

Menampilkan capaian belajar anak serta saran lanjutan agar proses belajar bersifat adaptif dan terarah.



Gambar 4. 13 Wireflow Settings Screen

Menyediakan pengaturan dasar aplikasi agar pengguna dapat menyesuaikan tampilan sesuai preferensi.



Gambar 4. 14 Wireflow Profi Screen

Menampilkan data pengguna dan kemajuan belajar guna mendorong anak lebih semangat dan konsisten.

4. Perancangan Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian kelayakan aplikasi Do'a Deck: Pengembangan Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam disusun untuk memperoleh masukan dari dua orang dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia yang berperan sebagai ahli materi dan ahli media. Penyusunan kisi-kisi instrumen ini mengacu pada teori aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran yang dikemukakan oleh Romi Satria Wahono, yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan penelitian pengembangan aplikasi ini. Teori tersebut mencakup tiga aspek utama, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual.⁴¹ yang masing-masing menjadi dasar dalam mengevaluasi kelayakan isi, tampilan, serta fungsionalitas aplikasi sebagai media pembelajaran berbasis digital.

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Aspek Pembelajaran	a. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. b. Kemudahan materi untuk dipaham c. Kejelasan uraian materi. d. Kejelasan petunjuk belajar.	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15, 16,17,18,19,20.

⁴¹ Romi satria wahono.

		e. Tingkat kesulitan soal sesuai materi. f. Aktualitas materi yang disajikan. g. Kejelasan uraian soal. h. Kedalaman soal sesuai materi. i. Kecukupan jumlah soal. j. Kelengkapan cakupan soal. k. Variasi game. l. Keruntutan alus pikir. m. Interaktivitas siswa dengan media. n. Penumbuhan motivasi belajar. o. Bahasa soal yang mudah dipahami. p. Kepraktisa pembelajaran q. Kebenaran soal secara teori dan konsep. r. Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan. s. Ketepatan kunci jawaban dengan soal. t. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.	
--	--	--	--

Tabel 4. 2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak dalam Media Pembelajaran	a. Ketepatan pemilihan Jenis Aplikasi/ <i>Software/Tool</i> untuk Pengembangan b. Reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian). c. <i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah). d. Usabilitas (mudah digunakan). e. Keefektifan dalam penggunaan. f. Keefisienan dalam penggunaan. g. Kejelasan petunjuk penggunaan media. h. Variasi permainan. i. Reusabilitas (dapat digunakan kembali). j. Kerapian desain. k. Kemenarikan desain.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11.
2.	Aspek Komunikasi Visual	a. Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)	12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25.

		b. Kreatif dan inovatif (baru, menarik, dan unik). c. Sederhana d. Pemilihan jenis Font. e. Ukuran Font yang digunakan. f. Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter). g. Keterbacaan teks. h. Tampilan ilustrasi yang disajikan. i. Ketepatan penempatan ilustrasi. j. Keseimbangan proporsi ilustrasi. k. Kesesuaian ilustrasi yang mendukung materi. l. Pengaturan <i>layout</i>. m. Komposisi warna. n. Keserasian pemilihan warna.	
--	--	--	--

Tabel 4. 3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Media

B. Validasi oleh Tim Ahli

Aplikasi Do'a Deck: Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam telah melalui proses validasi untuk memastikan kelayakan isi dan tampilannya sebelum digunakan oleh pengguna. Proses validasi ini dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu satu orang dosen yang bertindak sebagai ahli materi dan satu orang dosen praktisi yang bertindak sebagai ahli media. Proses ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi tidak hanya tepat dari sisi isi, tetapi juga efektif dan menarik dari sisi penyajian.

Untuk mendapatkan data validasi, peneliti menggunakan angket dengan jenis skala *likert* berskala 1-5 dan hasilnya dianalisis secara deskriptif dengan persentase. Hasil persentase dari penilaian kelayakan Aplikasi Do'a Deck: Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam kemudian didasarkan pada kategori kelayakan berdasarkan kriteria oleh Arikunto sebagai berikut⁴²:

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	< 20%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Tidak Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 4. 4 Kriteria Kelayakan Media

⁴² Iis Ernawati dan Totok Sukardiyono, *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif*, (Yogyakarta, Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education, 2017).

Perhitungan hasil validasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisis data secara deskriptif menggunakan teknik persentase sesuai dengan pendapat Sugiyono. Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan aplikasi berdasarkan penilaian para ahli terhadap aspek-aspek yang telah ditentukan. Data yang diperoleh dari lembar penilaian divalidasi, kemudian dihitung persentasenya guna mengetahui kategori kelayakan yang meliputi sangat layak, layak, cukup layak, atau tidak layak. Dengan menggunakan analisis ini, hasil validasi dapat disajikan secara objektif dan mudah dipahami, sehingga memberikan gambaran yang jelas mengenai kualitas aplikasi yang dikembangkan.

$$\text{Persentase skor} = \frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100\%}{\text{skor maksimal ideal}}$$

$$\text{Skor maksimal ideal} = \Sigma \text{ butir kriteria} \times \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah responden}$$

1. Ahli Meateri	2. Ahli Media
Aspek Pembelajaran: 20 indikator Skor maksimal ideal: 20 x 5 x 1 : 100 Presentase skor: 76 : 100 x 100% : 76%	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak dalam Media Pembelajaran: 11 indikator Skor maksimal ideal: 11 x 5 x 1 : 55 Presentase skor: 48 : 55 x 100% : 87,27%
	Aspek Komunikasi Visual 14 indikator Skor maksimal ideal: 14 x 5 x 1 : 70 Presentase skor: 55 : 70 x 100% : 78,57%

Tabel 4. 5 Menghitung Hasil Validasi

1. Hasil Penilaian Ahli Materi dan Media

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dalam pengembangan Do'a Deck: Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan oleh Bapak Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I. yang merupakan dosen dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Validasi media dilakukan dengan mengisi angket berskala 1-5 yang terdiri 20 butir aspek pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa Do'a Deck: Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diujicobakan sebagai media pembelajaran dengan revisi sesuai saran yang diberikan, Secara umum, aplikasi ini telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media edukatif dalam konteks pendidikan agama Islam untuk anak. Berikut hasil validasi kelayakan Do'a Deck: Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang ditinjau dari aspek pembelajaran oleh ahli materi:

No.	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						

1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					
2.	Kemudahan materi untuk dipahami				√	
3.	Kejelasan uraian materi				√	
4.	Kejelasan petunjuk belajar					
5.	Tingkat kesulitan soal sesuai materi				√	
6.	Aktualitas materi yang disajikan			√		
7.	Kejelasan uraian soal					√
8.	Kedalaman soal dalam game sesuai materi				√	
9.	Kecukupan jumlah soal			√		
10.	Kelengkapan cakupan soal				√	
11.	Variasi game				√	
12.	Keruntutan alur aplikasi			√		
13.	Interaktivitas siswa dengan media				√	
14.	Penumbuhan motivasi belajar				√	
15.	Bahasa soal yang mudah dipahami					√
16.	Kepraktisan pembelajaran				√	
17.	Kebenaran soal secara teori dan konsep				√	
18.	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan				√	
19.	Ketepatan kunci jawaban dengan soal				√	
20.	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi					√
Jumlah Skor		76				
Persentase		76%				
Kategori		Layak				

Tabel 4. 6 Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Berdasarkan tabel di atas, penilaian Do'a Deck: Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam oleh ahli materi pada aspek pembelajaran

memperoleh skor total sebesar 76 dengan persentase 76%. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut berada dalam kategori **“Layak”** untuk diujicobakan sebagai media pembelajaran, karena telah memenuhi kriteria kelayakan dari sisi isi dan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk anak-anak.

Do'a Deck: Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dikategorikan layak karena memperoleh penilaian sangat baik pada tiga indikator dalam aspek pembelajaran menurut ahli materi, yaitu indikator nomor 7, 15, dan 20. Indikator ketujuh, yaitu kejelasan uraian soal, mengacu pada kejelasan soal-soal yang disajikan dalam fitur Bermain yang berfungsi sebagai asesmen bagi siswa. Indikator kelimabelas, yaitu bahasa soal yang mudah dipahami, menilai sejauh mana bahasa yang digunakan dalam game dapat dimengerti dengan baik oleh pengguna anak-anak. Sementara itu, indikator kedua puluh, yaitu pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi, merupakan penilaian terhadap sejauh mana aplikasi mampu memberikan tanggapan atau respons yang informatif dan membangun atas hasil asesmen siswa, sehingga mereka dapat mengetahui capaian pembelajaran sekaligus memotivasi untuk terus belajar.

Indikator yang memperoleh penilaian baik dari aspek pembelajaran meliputi indikator 2, 3, 5, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, dan 19.. Indikator kedua, kemudahan materi untuk dipahami, menunjukkan bahwa doa-doa harian yang disajikan, diadaptasi dari buku Do'a Harian SD Al-Islam

Yogyakarta, telah disusun dengan bahasa yang sederhana dan ramah anak. Indikator ketiga, kejelasan uraian materi, mengacu pada penyampaian isi doa yang jelas dan terstruktur. Indikator kelima, tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi, serta indikator kedelapan, kedalaman soal dalam game sesuai materi, menilai bahwa asesmen yang diberikan melalui game telah sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak. Indikator kesembilan dan kesepuluh, yaitu kecukupan jumlah soal dan variasi game, dinilai baik karena aplikasi menyajikan tiga jenis game berbeda Tabak Doa, Tebak Hikmah Doa, dan Sambung Doa, yang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Indikator kesebelas, interaktivitas siswa dengan media, serta indikator tiga belas, penumbuhan motivasi belajar, mencerminkan bahwa fitur bermain dilengkapi dengan umpan balik langsung yang mampu mendorong semangat siswa dalam belajar. Indikator empat belas, kepraktisan pembelajaran, menunjukkan bahwa materi dan asesmen dapat diakses dan digunakan dengan mudah kapan saja. Indikator enam belas dan tujuh belas, yaitu kebenaran soal secara teori dan konsep serta ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan, menggarisbawahi bahwa seluruh soal telah disusun berdasarkan konsep Islam yang benar dan disesuaikan dengan kemampuan anak. Terakhir, indikator delapan belas dan sembilan belas menilai ketepatan kunci jawaban serta kesesuaian soal dengan jawaban, yang telah diperiksa secara cermat agar tidak menimbulkan keraguan bagi pengguna saat bermain dan belajar.

Saran perbaikan media oleh ahli materi sebagai berikut:

- 1) Penambahan informasi CP (Capaian Pembelajaran), petunjuk belajar, dan user ideal
- 2) Melengkapi konten doa dengan; doa untuk kedua orang tua, doa selamat dunia akhirat, doa untuk orang sakit, dan doa naik kendaraan.
- 3) Melengkapi game di menu bermain

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dalam pengembangan Do'a Deck: Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan oleh Bapak langgeng Nur Santoso, S.Sn. Yang merupakan dosen praktisi di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia pada mata kuliah Prototype Produk, merupakan profesional di bidang desain UI/UX industri digital kreatif. Validasi Do'a Deck: Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan dengan mengisi angket berskala 1-5 yang terdiri 11 butir aspek rekayasa perangkat lunak dalam media pembelajaran dan 14 butir aspek komunikasi visual. Hasil validasi oleh ahli media Do'a Deck Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berdasarkan Aspek Rekayasa Perangkat Lunak dalam Media Pembelajaran dan aspek komunikasi visual sangat layak

diujicobakan sebagai media pembelajaran. Berikut hasil validasi Do'a Deck:

Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak dalam media pembelajaran dan komunikasi visual oleh ahli media:

No.	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak Dalam Media Pembelajaran						
1.	Ketepatan memilih media				√	
2.	Reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian)					√
3.	Maintanable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)					√
4.	Usabilitas (mudah digunakan)					√
5.	Keefektifan dalam penggunaan				√	
6.	Keefisienan dalam pengembangan					√
7.	Kejelasan petunjuk penggunaan media					√
8.	Variasi permainan			√		
9.	Reusabilitas (dapat digunakan kembali)					√
10.	Kerapian desain			√		
11.	Kemenarikan desain				√	
Jumlah skor		48				
Persentase		87,27 %				
Kategori		Sangat Layak				
Aspek Komunikasi Visual						
12.	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)				√	

13.	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, dan unik)				√	
14.	Sederhana			√		
15.	Pemilihan jenis Font				√	
16.	Ukuran Font yang digunakan			√		
17.	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)			√		
18.	Keterbacaan teks				√	
19.	Tampilan ilustrasi yang disajikan					√
20.	Ketepatan penempatan ilustrasi					√
21.	Keseimbangan proporsi ilustrasi				√	
22.	Kesesuaian gambar yang mendukung materi					√
23.	Pengaturan layout			√		
24.	Komposisi warna			√		
25.	Keserasian pemilihan warna				√	
Jumlah skor		55				
Persentase		78,57%				
Kategori		Layak				

Tabel 4. 7 Hasil Validasi oleh Ahli Media

Berdasarkan tabel di atas, penilaian Do'a Deck: Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam oleh ahli Media ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak dalam media pembelajaran memperoleh skor sebesar 48 dengan presentase 87,27% dan komunikasi visual memperoleh skor total sebesar 55 dengan persentase 78,57%. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut berada dalam kategori **“Sangat Layak”** untuk diujicobakan sebagai media pembelajaran, karena telah memenuhi kriteria kelayakan dari sisi isi dan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk anak-anak.

Do'a Deck: Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dinyatakan sangat layak pada aspek rekayasa perangkat lunak dalam media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari penilaian sangat baik pada enam indikator, yaitu indikator nomor 2, 3, 4, 6, 7, dan 9. Indikator kedua, *reliabilitas*, menilai kehandalan aplikasi saat digunakan tanpa mengalami gangguan teknis. Indikator ketiga, *maintainability*, menunjukkan bahwa aplikasi mudah dipelihara atau diperbarui sesuai kebutuhan. Indikator keempat, *usability*, menilai bahwa tampilan dan navigasi dalam aplikasi mudah dipahami oleh pengguna, khususnya anak-anak. Indikator keenam, yaitu efisiensi dalam pengembangan, menunjukkan bahwa aplikasi dikembangkan dengan struktur yang baik dan efisien. Indikator ketujuh, kejelasan petunjuk penggunaan media, menilai sejauh mana petunjuk dalam aplikasi mudah diikuti. Sedangkan indikator kesembilan, *reusability*, menunjukkan bahwa aplikasi memiliki potensi untuk digunakan kembali di masa mendatang atau dikembangkan lebih lanjut. Seluruh indikator ini memperlihatkan bahwa aplikasi telah memenuhi standar kualitas teknis media pembelajaran sebagaimana dijelaskan oleh Romi Satria Wahono..⁴³

Indikator yang memperoleh penilaian baik meliputi indikator 1, 5, dan 11. Indikator pertama, yaitu ketepatan memilih media, menunjukkan bahwa aplikasi sudah sesuai dengan tujuan dan karakteristik pembelajaran anak-anak. Indikator kelima, keefektifan dalam penggunaan, mengacu pada

⁴³ Romi Satria Wahono, *Aspek* (2006).

kemudahan akses dan fungsionalitas fitur yang mendukung proses belajar. Sedangkan indikator kesebelas, kemenarikan desain, menilai tampilan visual aplikasi yang menarik dan sesuai dengan dunia anak, sehingga dapat meningkatkan minat belajar.

Do'a Deck: Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dinyatakan layak pada aspek komunikasi visual. Hal ini terlihat dari penilaian sangat baik pada tiga indikator, yaitu indikator 19, 20, dan 22. Indikator kesembilan belas menilai tampilan ilustrasi yang disajikan dalam aplikasi, yang dinilai menarik dan sesuai dengan dunia anak-anak. Indikator kedua puluh menunjukkan ketepatan penempatan ilustrasi, di mana gambar ditempatkan secara proporsional dan tidak mengganggu fokus belajar. Sedangkan indikator kedua puluh dua menilai kesesuaian gambar yang mendukung materi, artinya ilustrasi yang digunakan mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap isi doa yang disampaikan.

Indikator yang memperoleh penilaian baik pada aspek komunikasi visual meliputi indikator nomor 12, 13, 15, 18, 21, dan 25. Indikator dua belas, komunikatif, menunjukkan bahwa aplikasi menggunakan bahasa yang baik, benar, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Indikator tiga belas, kreatif dan inovatif, menilai bahwa tampilan aplikasi tergolong baru, menarik, dan memiliki ciri khas tersendiri. Indikator lima belas, pemilihan jenis font, mendapatkan penilaian baik karena penggunaan font Poppins yang bersih dan mudah dibaca. Indikator delapan belas menilai keterbacaan

teks, yang didukung oleh kombinasi warna navy, oranye, dan putih yang kontras dan nyaman di mata. Indikator dua puluh satu, keseimbangan proporsi ilustrasi, menunjukkan bahwa gambar tidak berlebihan dan proporsional dalam mendukung isi materi. Terakhir, indikator dua puluh lima, keserasian warna, memperlihatkan bahwa pemilihan warna dan ilustrasi muslim yang digunakan sudah sesuai dan menarik untuk anak-anak.

Saran perbaikan media oleh ahli materi sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian fitur: hilangkan fitur “Hapus Iklan” muncul meski iklan tidak pernah tampil, yang bisa membingungkan pengguna.
- 2) Aksesibilitas dan keterbacaan: Kontras warna teks yang kurang optimal, tidak adanya transliterasi untuk teks Arab, serta posisi dan ukuran logo yang belum maksimal.
- 3) Navigasi dan kontrol pengguna: Kehadiran tombol "Back" yang tidak relevan, serta tidak jelasnya letak tombol "Logout".
- 4) Feedback dan motivasi: Halaman rekomendasi belum menjelaskan dengan jelas dasar penilaian skor atau bintang yang diberikan.

2. Hasil Revisi Produk dari Ahli Materi dan Media

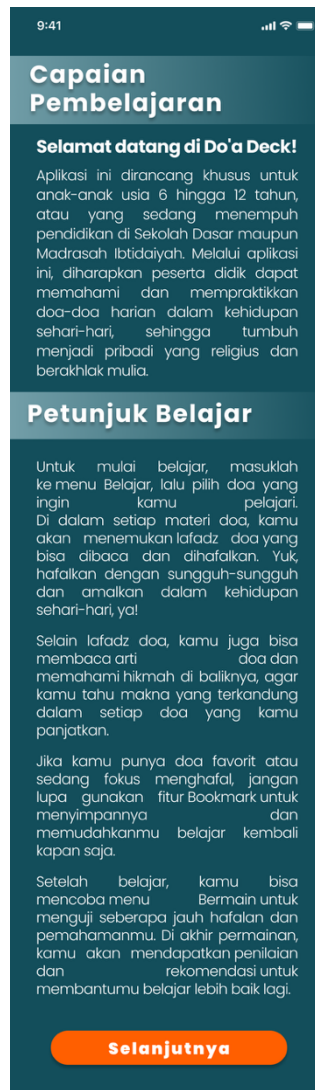
Revisi aplikasi dilakukan berdasarkan hasil komentar, saran, dan masukan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Proses ini merupakan bagian penting dari tahapan pengembangan, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas baik dari segi isi maupun tampilan aplikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak-anak. Seluruh

masukan dianalisis secara cermat dan dijadikan acuan dalam proses perbaikan, sehingga aplikasi Do'a Deck dapat memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran yang efektif, komunikatif, dan menarik untuk digunakan oleh anak-anak.

a. Revisi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media dari aspek pembelajaran oleh ahli materi, diperoleh beberapa saran perbaikan yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas aplikasi. Seluruh masukan dari ahli materi dijadikan acuan dalam proses revisi media, sehingga pengembangan aplikasi Do'a Deck dapat berjalan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Revisi ini dilakukan guna memastikan bahwa aplikasi benar-benar layak digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam yang ramah anak dan edukatif. Berikut hasil revisi media sesuai dengan saran dari ahli materi:

- 1) Penambahan informasi CP (Capaian Pembelajaran), petunjuk belajar, dan user ideal

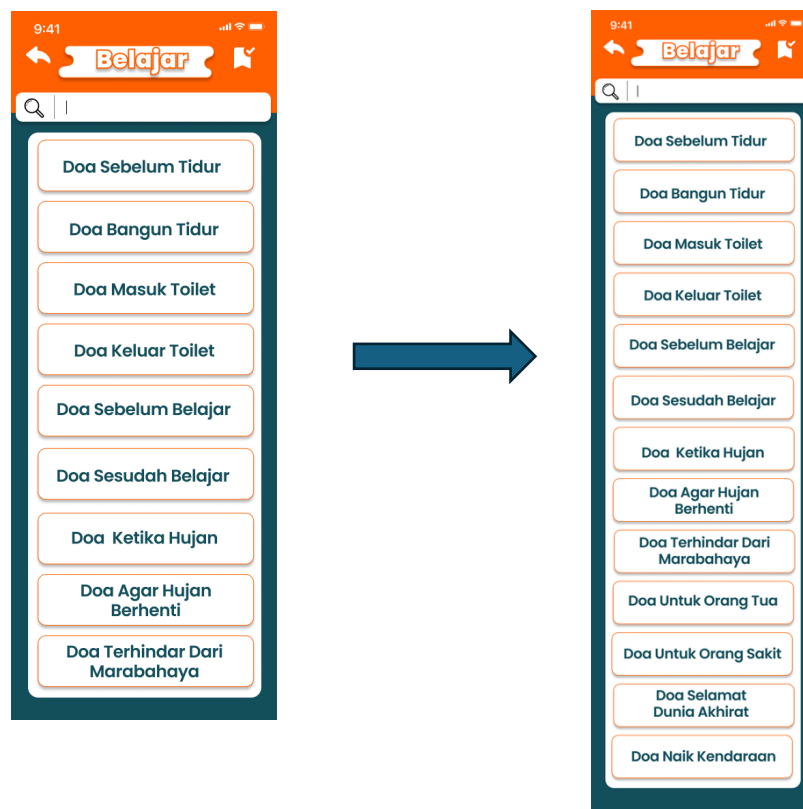


Gambar 4. 15 Revisi Screen Capaian Pembelajaran

Penambahan informasi berupa CP (Capaian Pembelajaran), petunjuk belajar, dan user ideal dilakukan untuk menyempurnakan tampilan dan fungsi aplikasi Do'a Deck sebagai media pembelajaran. Capaian Pembelajaran ditambahkan agar pengguna, khususnya guru atau orang

tua, dapat memahami tujuan utama dari materi yang disajikan dalam aplikasi. Petunjuk belajar disusun secara sistematis untuk memandu anak dalam menggunakan aplikasi dengan lebih mudah dan terarah. Sementara itu, informasi mengenai user ideal dicantumkan agar pengguna mengetahui sasaran utama aplikasi, yaitu anak-anak usia sekolah dasar. Penambahan ini bertujuan untuk memperkuat sisi pedagogis aplikasi sekaligus mendukung efektivitas pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pengguna.

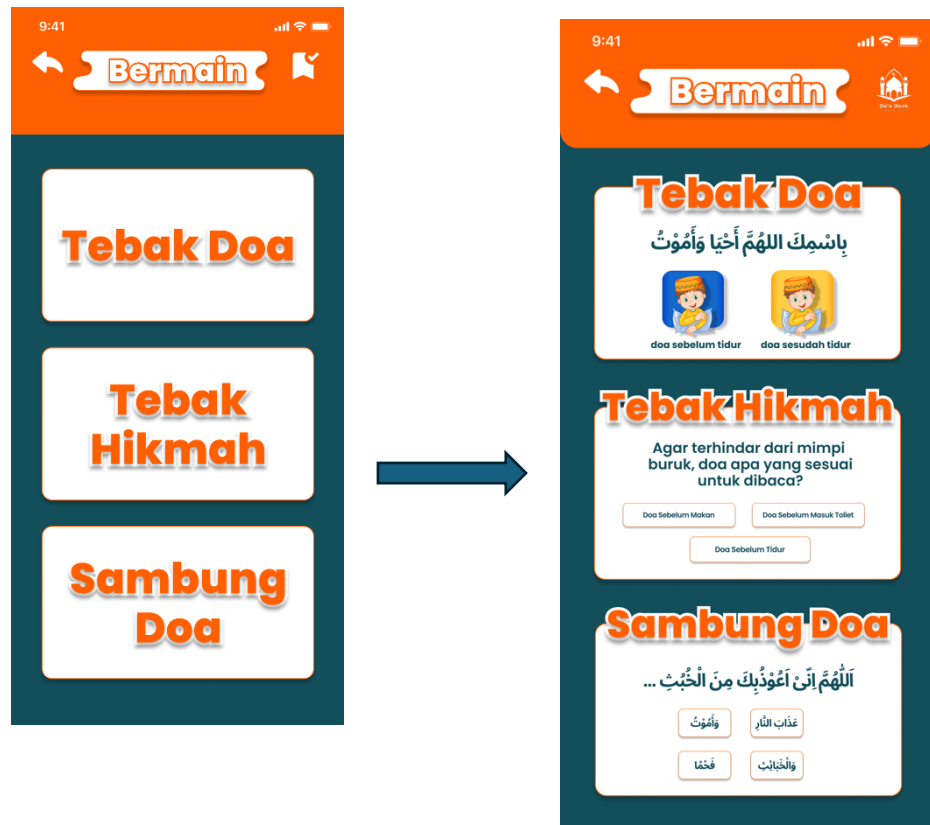
- 2) Melengkapi konten doa dengan; doa untuk kedua orang tua, doa selamat dunia akhirat, doa untuk orang sakit, dan doa naik kendaraan.



Gambar 4. 16 Revisi Screen Belajar

Konten doa dalam aplikasi Do'a Deck dilengkapi dengan beberapa materi tambahan, yaitu doa untuk kedua orang tua, doa selamat dunia akhirat, doa untuk orang sakit, dan doa naik kendaraan. Penambahan ini dilakukan untuk memperkaya materi pembelajaran dan memberikan variasi doa harian yang relevan dengan kehidupan anak-anak.

3) Melengkapi game di menu bermain



Gambar 4. 17 Revisi Screen Bermain

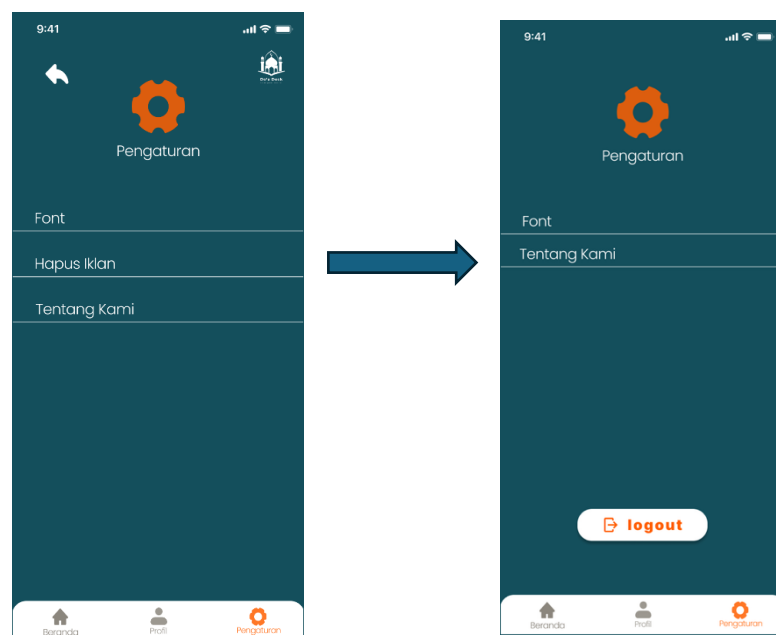
Game pada menu Bermain dilengkapi dengan penambahan beberapa soal baru untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi doa yang telah dipelajari. Soal-soal ini disusun secara variatif dan interaktif

agar proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan sekaligus menantang bagi anak-anak.

a. Revisi Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media dari aspek rekayasa perangkat lunak dalam media pembelajaran dan aspek komunikasi visual oleh ahli media, diperoleh sejumlah saran perbaikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas teknis dan tampilan aplikasi. Saran-saran tersebut kemudian dijadikan acuan dalam proses revisi media agar aplikasi Do'a Deck dapat lebih optimal digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, fungsional, dan ramah anak. Berikut hasil revisi media sesuai dengan saran dari ahli media:

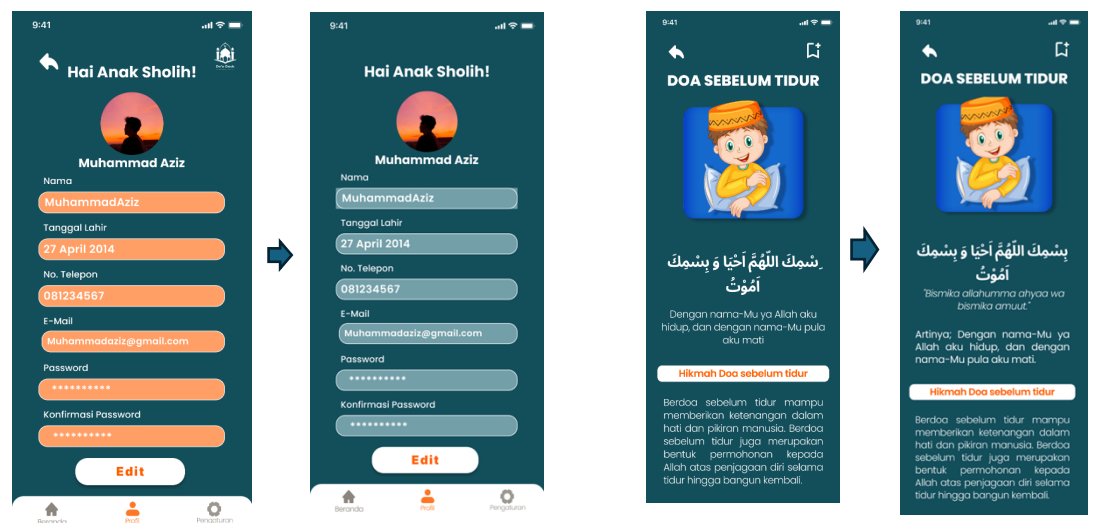
- 1) Kesesuaian fitur: hilangkan fitur “Hapus Iklan” muncul meski iklan tidak pernah tampil, yang bisa membingungkan pengguna.



Gambar 4. 18 Revisi Screen Setting

Fitur “Hapus Iklan” dihilangkan dari aplikasi karena dinilai kurang relevan dan berpotensi membingungkan pengguna, terutama karena iklan tidak pernah ditampilkan sejak awal. Keberadaan fitur tersebut dianggap tidak memberikan fungsi yang jelas, sehingga penghapusannya bertujuan untuk menyederhanakan antarmuka aplikasi dan meningkatkan kenyamanan pengguna, khususnya anak-anak.

- 2) Aksesibilitas dan keterbacaan: Kontras warna teks yang kurang optimal, tidak adanya transliterasi untuk teks Arab, serta posisi dan ukuran logo yang belum maksimal.

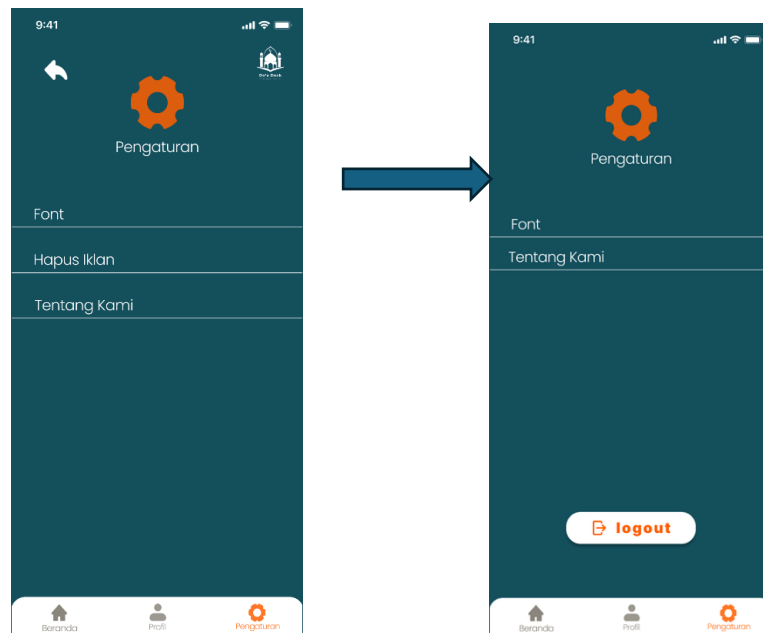


Gambar 4. 19 Revisi Screen Kontras dan tambah teks latin

Perbaikan pada aspek aksesibilitas dan keterbacaan dilakukan untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam mengakses materi. Optimalisasi kontras warna teks membantu anak-anak membaca dengan lebih jelas, penambahan transliterasi Arab

memudahkan mereka dalam melafalkan doa dengan benar, serta penyesuaian posisi dan ukuran logo memberikan tampilan yang lebih rapi dan tidak mengganggu fokus pembelajaran.

- 3) Navigasi dan kontrol pengguna: Kehadiran tombol "Back" yang tidak relevan, serta tidak jelasnya letak tombol "Logout".



Gambar 4. 20 Revisi Screen Logout

Perbaikan pada aspek navigasi dan kontrol pengguna dilakukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menjelajahi aplikasi. Tombol "Back" yang sebelumnya tidak relevan dihilangkan untuk menghindari kebingungan, sedangkan letak tombol "Logout" diperjelas agar pengguna dapat keluar dari aplikasi dengan mudah dan tanpa kebingungan. Langkah ini bertujuan untuk menciptakan alur penggunaan yang lebih sederhana dan ramah anak.

- 4) Feedback dan motivasi: Halaman rekomendasi belum menjelaskan dengan jelas dasar penilaian skor atau bintang yang diberikan.



Gambar 4. 21 Revisi Screen Rekomendasi

Penambahan informasi penilaian skor dituangkan dalam bentuk sistem bintang yang mencerminkan pencapaian siswa setelah menyelesaikan asesmen pembelajaran melalui game di fitur Bermain. Tiga kategori pencapaian telah ditetapkan, yakni:

- Nakis (Bintang Satu) untuk skor 59 ke bawah
- Jayyid (Bintang Dua) untuk skor antara 60 hingga 79
- Mumtaz (Bintang Tiga) untuk skor antara 80 hingga 100

Fitur Rekomendasi memberikan saran belajar yang disesuaikan dengan kategori pencapaian masing-masing siswa, sehingga semakin tinggi skor yang diperoleh, maka rekomendasi yang diberikan pun semakin tepat guna mendukung perkembangan dan peningkatan kemampuan belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan aplikasi Do'a Deck, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan dilakukan menggunakan model Successive Approximation Model (SAM1) yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu Analysis, Design, dan Development. Model ini dipilih karena dinilai sesuai untuk proyek pengembangan berskala kecil dan memungkinkan proses yang lebih cepat serta fleksibel. Pada tahap Analysis, dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran anak-anak, karakteristik pengguna, serta materi Pendidikan Agama Islam, khususnya doa-doa harian. Hasil analisis menunjukkan bahwa anak-anak usia 6–12 tahun lebih tertarik pada media digital yang interaktif dibandingkan media konvensional, sehingga aplikasi mobile menjadi alternatif yang sesuai dan efektif. Pada tahap Design, peneliti merancang konsep antarmuka dan struktur aplikasi secara menyeluruh, meliputi pemilihan warna, font, ikon, serta fitur utama seperti Belajar Doa, Bermain, Bookmark, dan Pencapaian. Seluruh elemen visual dan navigasi disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak-anak. Tahap Development dilakukan dengan menyusun prototipe aplikasi menggunakan Figma dan menghasilkan wireflow interaktif sebagai bentuk finalisasi desain. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek pembelajaran mendapatkan skor 76% dari ahli materi, yang tergolong dalam kategori “Layak”, sedangkan dari sisi media, aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh skor 87,27% dan aspek komunikasi visual memperoleh skor 78,57%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, aplikasi Do’a Deck dinyatakan layak untuk diujicobakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam pembelajaran doa-doa harian, karena mampu menyajikan materi dengan cara yang menyenangkan, interaktif, serta sesuai dengan perkembangan kognitif dan kebutuhan belajar anak usia sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, terdapat saran sebagai berikut:

1. Pelaksanaan penelitian pengembangan aplikasi Do’a Deck: Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian untuk Anak-Anak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam baru sampai pada tahap pengembangan (development) saja. Oleh karena itu, diharapkan adanya penelitian lanjutan yang dapat melanjutkan ke tahap implementasi (*implementation*). Agar dapat diketahui efektivitas aplikasi ini dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap doa-doa harian dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Produk serupa yaitu aplikasi pembelajaran berbasis *mobile apps* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan cakupan materi yang lebih luas dan mendalam, seperti menambahkan jenis doa-doa atau memperluas materi fiqih lainnya. Selain itu, pengembangan fitur tambahan seperti audio pelafalan doa oleh anak, fitur rekam suara, dan fitur notifikasi pengingat dapat menjadi inovasi untuk meningkatkan interaktivitas, personalisasi pembelajaran, dan jangkauan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Batrisya, M. nasyrul ulum. nurul azizatul. rasita, 'Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Fiqih)', *Pendidikan Agama Islam*, 2022
- BPS (Badan Pusat Statistik), *Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Modul Sosial Budaya Pendidikan(SMBP)*, 2024
- Burhan, Betthree Anggia, and Umar Al Faruq, 'Perancangan UI / UX Design Website Perpustakaan SMPI ASA Bekasi Menggunakan Metode Design Thinking', 6.1 (2024), 15–23
- Do'a Harian, *SD AL-ISLAM YOGYAKARTA, Risalah Diniyah*, 2023
- Fadilah, Ninik Uswatun, 'MEDIA PEMBELAJARAN: Definisi, Manfaat Dan Jenisnya Dalam Pembelajaran', *Kementerian Agama RI*, 13.Ii (2020), 166–73
- Hafsah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Chemistry Cartoon (Chemtoon) Berbasis Android Pada Materi Kimia Dalam Kehidupan Sehari-Hari', 2020
- Hal, Vol No, Meita Dwi Solviana, Anisa Oktina, Sari Pratama, and Fiska Puspita Sari, 'Dari Konvensional Ke Digital : Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Website Untuk Optimalisasi Inventarisasi Alat Dan Bahan Praktikum Laboratorium Biologi Dwi Solviana M , Irwandani , Oktina Sari Pratama A , Puspita Sari F : Dari Konvensional Ke Digital ', 7.2 (2024), 694–700
- Hamandia, Zhila Jannati. Muhammad Randicha, 'Konsep Doa Dalam Perspektif Islam', *Jurnal Komunikasi Islam Dan Kehumasan*, 6.1 (2022), 36–48
- Himawan, Hidayatulah, *Interface USER EXPERIENCE (YOGYAKARTA: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran, 2020)*
- Karima, Nisa Cahaya, Salsabil Hasna Ashilah, Alifia Sekar Kinasih, Putri Haura Taufiq, and Latipah Hasnah, 'Pentingnya Penanaman Nilai Agama Dan Moral Terhadap Anak Usia Dini', *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 17.2 (2022), 273–92 <<https://doi.org/10.24090/yinyang.v17i2.6482>>
- kriesna kharisma purwanto, M.Pd, *Tahap-Tahap Perkembangan Manusia* (sekarang jawa timur: Universitas Billfath, 2020)
- Listiana, Nora, Arie Jaenul, and Febria Anjara, 'Aplikasi Doa-Doa Islam Untuk Pelajar Berbasis Android', *PANRITA: Journal of Science, Technology, and Arts*, 1.2 (2022), 31–40
- Muli, Martin Stevanus, 'PERANCANGAN DESAIN LAYOUT WIREFRAMING WEBSITE KASAKATA DI PT . INOVASI TANPA BATAS SURABAYA', *Universitas Dinamika*, 2021
- Nabila, Putri Ayu, Universitas Islam, Negeri Sjech, M Djamil Djambek, and Linda Yarni, 'Analisis Perkembangan Akhir Masa Anak-Anak', 3.3 (2023),

- Nailatur Rohmah, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MEPEYE KIDS BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN DOA HARIAN PADA SISWA TAHFIDZ FOR KIDS QUR'ANAN 'AROBIIYYA REJOMULYO NGASINAN KEDIR', *PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI*, 75.17 (2021), 399–405
- Nurhasanah, Alifia, and Apriade Voutama, 'PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI E-LEARNING MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS : FAKULTAS ILMU KOMPUTER)', 12.3 (2024)
- Okpatrioka Okpatrioka, 'Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan', *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1.1 (2023), 86–100
<<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>>
- Peduli, Laju, 'Mengapa Anak Lebih Memilih Game Daripada Membaca Buku? Meneliti Faktor Penyebab Dan Dampaknya', *Laju Peduli*, 2024
- 'Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti', *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 9 (2022), 70–72
<<https://doi.org/10.30595/pssh.v9i.655>>
- Pendidikan, D A N Unsur-unsur, 'Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan', 2.1 (2022), 1–8
- Problematika, Analisis, and Otonomi Pendidikan, 'Kariman , Volume 06 , Nomor 01 , Juni 2018 | 99 Amiruddin', 06.20, 99–108
- Purwono, Joni, Dkk., 'Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan.', *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran.*, 2.2 (2019), 127–44
- Putri, Dwi, Dina Saharani, Hilda Rahmayani, and Pipi Anggreini Putri, 'Pentingnya Pendidikan Karakter Terhadap Pembentukan Moral Anak Sekolah Dasar', 2.2 (2024)
- Rachmawati, Rulina, 'Pengenalan Metode Systematic Literature Review (SLR)', 2024, 1–30 <<https://elsa.brin.go.id/akun>>
- Rahayu, Riana, and Bachtiar Sjaiful Bachri, 'Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Keaksaraan', 6.4 (2022), 3399–3409
<<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>>
- Rahmanda, N.P, 'Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Di Kelas IV Pada Keterampilan Menulis Di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan.', *Skripsi*, 2024, 21–22 <[http://eprints.umsb.ac.id/2540/1/file Skripsi Natasya Putri R.pdf](http://eprints.umsb.ac.id/2540/1/file/Skripsi%20Natasya%20Putri%20R.pdf)>
- Ridho, Mohammad Rosyid, *PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS PADA MATERI PERSAMAAN DAN PERTIDAKSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL KELAS VII (YOGYAKARTA: FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA, 2024)*
- Romisatriawahono, 'Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran',

- Romisatriawahono.Net*, 2006
 <<https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>>
- Rusito, S.Kom., M.Kom Sumaryanto, S.Kom., M.Kom, *BUKU AJAR USER EXPERIENC (UX) DESING* (purbalingga: eureka media aksra)
- Santoso, Joko, ‘Ketertarikan Game Online Daripada Minat Membaca Bagi Anak’, *Journal Of Elementary School Education (Jouese)*, 2.2 (2022), 105–10
 <<https://doi.org/10.52657/jouese.v2i2.1771>>
- Sari, Mawar, Dwi Nandita Elvira, Natasya Aprilia, Salsabil Felicia Dwi R, and Nadia Aurelita M, ‘MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK PELAJARAN BAHASA INDONESIA’, 18 (2024), 205–18
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020
- Utomo, Febri Budi, Forkas Tiroy Santos Butar-Butar, and Ai Solihah, ‘Perancangan Aplikasi Pengenalan Cerita Dan Doa Nabi Berbasis Android’, *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 2.03 (2021), 397–404 <<https://doi.org/10.30998/jrami.v2i03.1383>>
- Wahid, Abdul Hamid, Muhammad Mushfi El Iq Bali, Sofiatul Maimuna, ‘Problematika Pembelajaran Fiqih Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh’, *Edureligia*, 05.01 (2021), 17
 <<https://www.ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/view/1545>>
- Widiantoro, Sharfina Adelia, ‘Pengembangan Aplikasi Android Berbasis Model Problem Based Learning Pada Materi Elastisitas’, XII (2024), 249–54
 <<https://doi.org/10.21009/03.1201.pf36>>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Instrumen Penilaian Kelayakan Media

VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Doa Deck: Pengembangan Aplikasi Mobile Doa-Doa Harian Untuk Anak-Anak Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Materi : Doa Doa harian anak
Peneliti : Muhammad Aziz Iman Nurmajid
Ahli Materi : Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I
Instansi : FIAI/PAI/Universitas Islam Indonesia

Petunjuk Pengisian:

Lembar validitas ini bertujuan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi terkait kelayakan media pembelajaran Do'a deck yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan menjadi masukan yang sangat berharga dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini agar lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan pengguna.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Dengan keterangan skala sebagai berikut:

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang

1 = sangat kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validitas ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi

No.	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					X ^{*)}
2.	Kemudahan materi untuk dipahami				✓	
3.	Kejelasan uraian materi				✓	
4.	Kejelasan petunjuk belajar					X ^{*)}
5.	Tingkat kesulitan soal sesuai materi				✓	X ^{*)}
6.	Aktualitas materi yang disajikan			✓		
7.	Kejelasan uraian soal					✓
8.	Kedalaman soal dalam game sesuai materi				✓	
9.	Kecukupan jumlah soal			✓		
10.	Kelengkapan cakupan soal				✓	
11.	Variasi game				✓	
12.	Keruntutan alur aplikasi			✓		
13.	Interaktivitas siswa dengan media				✓	
14.	Penumbuhan motivasi belajar				✓	
15.	Bahasa soal yang mudah dipahami					✓
16.	Kepraktisa pembelajaran				✓	
17.	Kebenaran soal secara teori dan konsep				✓	
18.	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan				✓	
19.	Ketepatan kunci jawaban dengan soal				✓	X ^{*)}
20.	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi					✓

Catatan :

Mayor 1 dan 4 tidak bisa dinilai, karena tidak mencakup cp dan petunjuk belajar.

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Tidak mencantumkan Capaian pembelajaran.	- Perlu ditambahkan menu tentang Capaian pembelajaran dan penguji belajar.
2.	Tidak ada penguji belajar	- Perlu ada informasi tentang siapa user yang ideal menggunakan aplikasi ini.
3.	Tidak ada "Siapa" informasi tentang siapa yang ideal, membuat aplikasi ini.	

4. masih terdapat kesalahan pada desain Do'a

C. Komentar atau Saran Umum

- Konten Do'a bisa dilengkapi dg Do'a2 yang lebih dekat dengan user: Do'a untuk orang tua, Do'a selamat dunia akhirat, Do'a ~~untuk~~ untuk mag sarit, Do'a naik kendaraan
- pada bagian bermain Do'a diberikan dg materi Do'a yang diajarkan.

D. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon untuk melingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 26 Juni 2025.

Ahli Materi

Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I

VALIDASI AHLI MEDIA

Judul : Doa Deck: Pengembangan Aplikasi Mobile Doa-Doa
Penelitian : Harian Untuk Anak-Anak Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Materi : Doa Doa harian anak
Peneliti : Muhammad Aziz Iman Nurmajid
Ahli Media : langgeng Nur Santoso, S.Sn
Instansi : FIAI/PAI/Universitas Islam Indonesia

Petunjuk Pengisian:

Lembar validitas ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media mengenai kelayakan media pembelajaran Do'a Deck yang sedang dikembangkan. Masukan berupa kritik, saran, penilaian, serta komentar dari Bapak/Ibu akan menjadi acuan yang sangat berharga dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Dengan keterangan skala sebagai berikut:

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang

1 = sangat kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validitas ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media

No.	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak Dalam Media Pembelajaran						
1.	Ketepatan memilih media				√	
2.	Reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian)					√
3.	Maintanable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)					√
4.	Usabilitas (mudah digunakan)					√
5.	Keefektifan dalam penggunaan				√	
6.	Keefisienan dalam pengembangan					√
7.	Kejelasan petunjuk penggunaan media					√
8.	Variasi permainan			√		
9.	Reusabilitas (dapat digunakan kembali)					√
10.	Kerapian desain			√		
11.	Kemenarikan desain				√	
Aspek Komunikasi Visual						
12.	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)				√	
13.	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, dan unik)				√	
14.	Sederhana			√		
15.	Pemilihan jenis Font				√	
16.	Ukuran Font yang digunakan			√		
17.	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)			√		
18.	Keterbacaan teks				√	
19.	Tampilan ilustrasi yang disajikan					√
20.	Ketepatan penempatan ilustrasi					√
21.	Keseimbangan proporsi ilustrasi				√	

22.	Kesesuaian gambar yang mendukung materi					√
23.	Pengaturan layout			√		
24.	Komposisi warna			√		
25.	Keserasian pemilihan warna				√	

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Penilaian di Halaman “Rekomendasi” Kurang Jelas di halaman “Home Page”	Tambahkan penjelasan singkat mengenai bagaimana skor atau jumlah bintang dihitung (misalnya: berdasarkan jumlah doa yang dibaca, waktu belajar, konsistensi harian, dsb.). Ini membantu anak dan orang tua memahami progres dan merasa lebih termotivasi secara jelas dan terarah.
2.	Tidak Ada Transliterasi untuk Teks Arab	Tambahkan transliterasi latin di bawah teks Arab agar anak-anak dan orang tua yang belum bisa membaca huruf Arab tetap bisa mengikuti dan melafalkan doa dengan benar. Ini juga memudahkan proses belajar bertahap sebelum bisa membaca Arab.
3.	Penempatan dan Ukuran Logo Kurang Optimal	Sesuaikan ukuran logo agar tetap proporsional dan tidak mendominasi atau terlalu kecil. Pastikan logo mendukung identitas aplikasi tanpa mengganggu elemen utama lainnya.
4.	Keberadaan Tombol "Back"	Hilangkan tombol "Back" jika

	Tidak Relevan di Halaman Utama Menu	pengguna sudah berada di halaman utama seperti “Profil” atau “Pengaturan”. Ini mencegah kebingungan dan menjaga pengalaman navigasi tetap logis.
5.	Kontras Rendah antara Teks Putih dan Latar Orange pada halaman “Profile”.	Gunakan warna teks yang lebih gelap (misal: #333 atau #000) di atas latar oranye, atau ubah warna latar agar teks putih tetap terbaca dengan baik. Pastikan rasio kontras memenuhi standar aksesibilitas.
6.	Fitur “Hapus Iklan” Tidak Sesuai Konteks.	Fitur ini sebaiknya disembunyikan atau dihapus karena tidak ada iklan yang tampil di aplikasi. Menampilkan opsi ini tanpa konteks dapat membingungkan pengguna dan menurunkan kepercayaan terhadap fitur lain.
7.	Kurangnya Informasi Manfaat Fitur Premium.	Jelaskan dengan jelas apa saja manfaat fitur premium (misalnya: akses ke semua doa, audio eksklusif, tanpa iklan, dll.). Gunakan bahasa yang singkat, visual yang menarik, dan perbandingan antara versi gratis dan premium agar pengguna memahami nilai tambahnya.

8	Tombol Logout Tidak Terlihat atau Tidak Tersedia	Pastikan tombol logout mudah ditemukan, idealnya di halaman “Profil” atau “Pengaturan”. Gunakan label yang jelas (“Keluar” atau “Logout”) dengan ikon pendukung. Jika saat ini tidak tersedia, tambahkan fitur ini untuk memberi kontrol penuh pada pengguna, terutama saat digunakan oleh beberapa anak atau akun.
---	--	---

C. Komentar atau Saran Umum

Aplikasi *Do’a Deck* adalah inisiatif yang sangat positif untuk membantu anak-anak belajar doa-doa harian dengan cara yang lebih menarik dan mudah diakses. Desain visual yang ramah anak dan tujuan edukatifnya patut diapresiasi.

Namun, ada beberapa area yang bisa ditingkatkan untuk memperkuat pengalaman pengguna, di antaranya:

- Kesesuaian fitur: Fitur seperti “Hapus Iklan” muncul meski iklan tidak pernah tampil, yang bisa membingungkan pengguna.
- Informasi fitur premium: Belum dijelaskan dengan cukup jelas manfaat dari versi berbayar.
- Aksesibilitas dan keterbacaan: Kontras warna teks yang kurang optimal, tidak adanya transliterasi untuk teks Arab, serta posisi dan ukuran logo yang belum maksimal.
- Navigasi dan kontrol pengguna: Kehadiran tombol "Back" yang tidak relevan, serta tidak jelasnya letak tombol "Logout".
- Feedback dan motivasi: Halaman rekomendasi belum menjelaskan dasar penilaian atau Bintang yang diberikan.

Dengan perbaikan di area visual, navigasi, dan penyampaian informasi, *Do'a Deck* berpotensi menjadi aplikasi edukasi islami yang tidak hanya menyenangkan, tapi juga inklusif untuk anak-anak dan pendampingnya. Kami berharap aplikasi ini terus berkembang dan menjadi referensi utama dalam pembelajaran doa bagi keluarga Indonesia.

D. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon untuk melingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. **Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran**
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, Selasa, 8 Juli

2025

Ahli Media

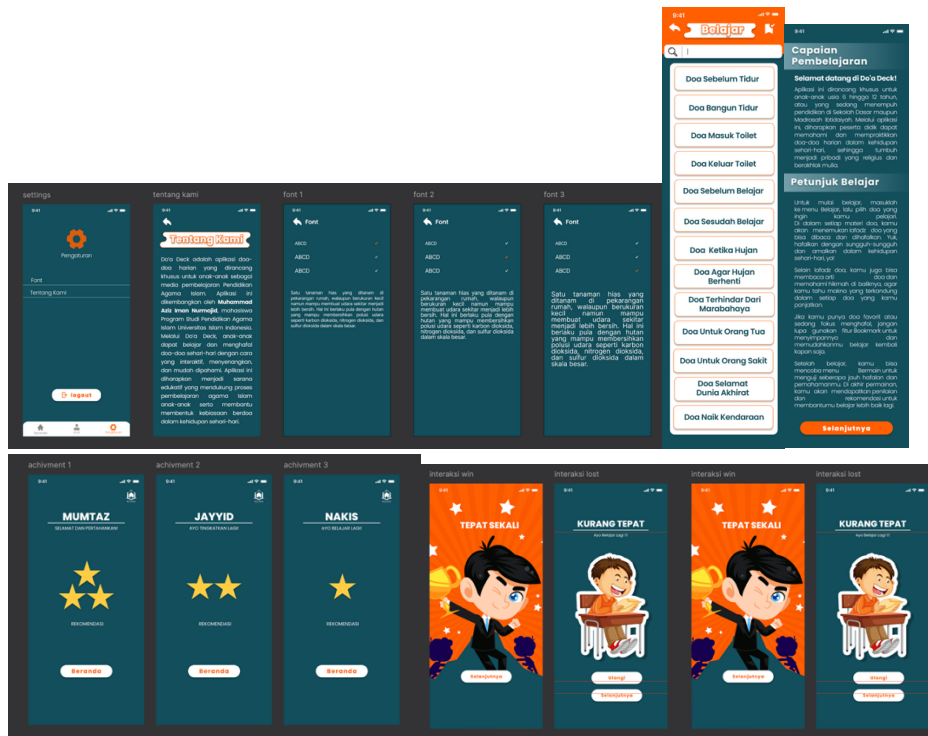
langgeng Nur Santoso,

S.Sn

Lampiran 2 UI Aplikasi Do'a Deck







Lampiran 3 Dokumentasi

