

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LatarBelakang**

Pendidikan agama memiliki peran penting dalam membentuk karakter, moral, dan spiritualitas anak-anak. Salah satu aspek yang sangat relevan dalam pendidikan agama Islam adalah pengenalan doa sehari-hari. Doa sehari-hari merupakan bagian integral dari ibadah dalam agama Islam yang diajarkan kepada anak-anak sejak dini untuk memperkuat hubungan mereka dengan Tuhan, membangun kesadaran spiritual, serta mempelajari nilai-nilai keagamaan. (Wulandari et al., 2020)

RA Wali Songo Sumberrejo sebagai lembaga pendidikan Islam memiliki komitmen untuk memberikan pendidikan agama yang komprehensif bagi anak-anak. Namun, metode pengajaran doa sehari-hari yang saat ini digunakan di RA Wali Songo Sumberrejo masih mengandalkan metode konvensional yang terbatas pada pengajaran lisan dan gerakan yang mana masi banyak ditemukan anak yang tidak bisa memahami metode pengajaran tersebut. Metode pembelajaran ini seringkali kurang menarik bagi anak-anak dan kurang efektif dalam meningkatkan minat serta pemahaman mereka terhadap doa sehari-hari.

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis android telah menjadi tren dalam pendidikan, termasuk pendidikan agama. Media pembelajaran berbasis android menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang tinggi, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi anak-anak.

Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran

doa sehari-hari berbasis android di RA Wali Songo Sumberrejo menjadi penting. Media pembelajaran ini dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk meningkatkan minat, pemahaman, dan penghafalan doa sehari-hari anak-anak di RA. Dengan menggunakan aplikasi android, anak-anak dapat mempelajari doa sehari-hari melalui konten multimedia, animasi, permainan edukatif, serta fitur interaktif lainnya. Hal ini diharapkan dapat memperkuat nilai-nilai keagamaan mereka sejak usia dini dan membantu mereka memahami serta mengamalkan doa sehari-hari dalam kehidupan sehari-hari.

Maka dalam hal ini proses pembelajaran sebaiknya tidak hanya dilakukan dilingkungan sekolah namun juga dilingkungan rumah. Karena proses belajar akan jauh lebih fleksibel dan mempunyai kecukupan waktu yang maksimal.

Maka guru sebagai pengajar disekolah juga berharap bahwa orang tua juga dapat mengambil peran dalam proses belajar dilingkungan rumah. seperti yang termaktub dalam karakteristik kurikulum 2013 paud tentang pemberdayaan peran orang tua dalam proses pembelajaran. Namun tidak semua orang tua mampu untuk mengajarkan sesuai dengan kurikulum yang direncanakan. dengan berkembangnya era digital, hampir semua kalangan masyarakat mempunyai akses internet dan smartphone yang kini digunakan oleh semua kelompok usia, dari orang tua sampai anak-anak. Tak lagi hanya menjadi media hiburan, namun juga menjadi media belajar dan bekerja.

Sehingga disini peneliti membuat aplikasi yang dirancang khusus sebagai salah satu media pembelajaran yang fleksibel dan menarik seputar pengetahuan dasar pengenalan doa sehari hari yang disesuaikan dengan kurikulum yang diberlaku di RA Wali Songo yaitu K13. Dalam hal ini sendiri nantinya anak akan dimudahkan dengan gambar- gambar menarik dan audio bacaan yang bisa diulang-ulang untuk memudahkan proses mengingat.

Berdasarkan latar belakang ,wawancara dan observasi yang menjelaskan bahwa pentingnya media belajar doa sehari-hari untuk anak usia 4-5 maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul rancang bangun aplikasi media pembelajaran doa sehari hari anak usia dini kelompok A di RA Wali Songo Rejoso .

## **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana merancang bangun aplikasi doa sehari-hari yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak-anak di RA Wali Songo?
2. Bagaimana agar siswa dapat menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran di luar lingkungan sekolah?
3. Bagaimana hasil akhir dari pengujian media pembelajaran tersebut?

## **1.3 Tujuan penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. merancang bangun aplikasi doa sehari-hari yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak-anak di RA Wali Songo.
2. Siswa dapat menggunakan aplikasi tersebut sebagai media belajar di luar lingkungan sekolah.
3. Agar dapat mengetahui hasil akhir dari pengujian media pembelajaran tersebut.

## **1.4 Manfaat penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran dalam upaya memenuhi kebutuhan dasar anak tentang pengenalan doa sehari-hari
2. Dapat menjadi suatu sarana dalam media pembelajaran

- yang memberikan proses belajar menjadi lebih menarik.
3. Mempermudah orang tua dalam membimbing anak saat belajar dirumah dengan tetap menyesuaikan kurikulum yang ada.

### **1.5 Batasan masalah**

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang penelitian di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Pengguna anak usia dini kelompok a usia 4 – 5 tahun di ra wali songo
2. ini dibuat dengan menggunakan unity 3d
3. android sdk versi 7.0 (nouget) ke atas.
4. Penelitian dilakukan di ra wali songo sumberrejo
5. Game edukasi yang dirancang mencakup tema pembelajaran ra