

Aplikasi Catatan Ibadah Harian untuk Anak Usia Dini Berbasis Android

E. Wijayanti¹, H. Hidayati² dan Meimaharani R.³

^{1,2,3}Jurusan Informatika, Fakultas TEKNIK, Universitas Universitas Muria Kudus
Jl. Lingkar Utara UMK, Gondangmanis, Bae, Kudus - 59327 Jawa Tengah - Indonesia
E-mail : esti.wijayanti@umk.ac.id¹, hanik.hidayati@umk.ac.id², rizky.sari@umk.ac.id³

Abstract—Mobile devices not only functions as an electronic medium that is only for communicating, but mobile devices are also very useful for education. The rapid number of mobile device users is increasing, it also encourages the use of mobile devices for various lines of life. Mobile device users are not only adults but also reach children. Not only experiencing a dysfunction of priorities for time in play and socializing and learning, the impact also propagates into children's spiritual lives, can be seen from children who also begin to be lazy to worship and choose to spend their time facing mobile device screens. What is curious, this certainly causes many negative impacts on children's psychological development and inhibits early childhood growth and results in children becoming distant from God and dulling children's spirituality. In this study, it will try to provide solutions and a more modern approach to direct children's worship activities and also children's daily activities. This application is made on the basis of Android. application, we expect children to pay more attention to daily worship time, so as to dismiss the negative effect, namely the dysfunction of time priorities, especially in children's daily worship activities. The hope of early child can be punctual in worship with great pleasure using smartphones.

Abstrak—Perangkat mobile tidak hanya berfungsi sebagai media elektronik yang hanya untuk berkomunikasi, melainkan perangkat mobile juga sangat bermanfaat bagi pendidikan. Pesatnya pengguna perangkat mobile yang kian bertambah, hal tersebut juga mendorong penggunaan perangkat mobile untuk berbagai lini kehidupan. Pengguna perangkat mobile tidak hanya dari kalangan dewasa tetapi juga merambah sampai ke anak-anak. Tidak hanya mengalami disfungsi prioritas terhadap waktu dalam bermain dan bersosialisasi serta belajar, dampaknya juga merambat ke kehidupan spiritual anak, dapat dilihat dari anak-anak yang juga mulai malas beribadah dan memilih menghabiskan waktu mereka menghadapi layar perangkat mobile yang membuat penasaran, hal ini tentu menimbulkan banyak dampak negatif bagi perkembangan psikologis anak dan menghambat pertumbuhan anak usia dini dan mengakibatkan anak-anak menjadi jauh dari Tuhan serta menumpulkan spiritualitas anak. Pada penelitian ini, akan mencoba memberikan solusi serta pendekatan yang lebih modern untuk mengarahkan aktivitas ibadah anak dan juga kegiatan sehari-hari anak. Aplikasi ini dibuat dengan basis Android. Dengan aplikasi ini kami harapkan anak menjadi lebih memperhatikan waktu ibadah harian, sehingga dapat menepis efek negatif yaitu disfungsi prioritas waktu terutama dalam kegiatan ibadah harian anak. Harapan anak dapat tepat waktu dalam beribadah dengan sangat menyenangkan dengan menggunakan smartphone.

Kata Kunci—Android, Catatan, Ibadah.

I. PENDAHULUAN

pada zaman sekarang ini perangkat mobile tidak hanya berfungsi sebagai media elektronik saja, melainkan perangkat mobile juga sangat bermanfaat bagi pendidikan. Pesatnya pengguna perangkat mobile yang kian bertambah, hal tersebut juga mendorong penggunaan perangkat mobile untuk berbagai lini kehidupan. Pengguna perangkat mobile tidak hanya dari kalangan dewasa tetapi juga merambah ke anak-anak. Namun dengan maraknya penggunaan perangkat mobile dalam berbagai lini kalangan dan aktivitas ini juga menimbulkan banyak penyimpangan dan dampak negatif apalagi di kalangan anak-anak muda. Salah satu dampak negatif yang dapat dilihat dengan jelas adalah anak-anak menghabiskan waktu mereka untuk bermain perangkat mobile secara berlebihan dibandingkan dengan bermain diluar bersama teman-temannya dan rata-rata anak-anak menggunakan smartphone untuk bermain game. Tidak hanya mengalami disfungsi prioritas terhadap waktu dalam bermain dan bersosialisasi serta belajar, dampaknya juga merambat ke kehidupan spiritual anak, dapat dilihat dari anak-anak yang juga mulai malas beribadah dan memilih menghabiskan waktu mereka menghadapi layar perangkat mobile, hal ini tentu menimbulkan banyak dampak negatif bagi perkembangan psikologis anak dan menghambat pertumbuhan anak usia

dini dan mengakibatkan anak-anak menjadi jauh dari Tuhan serta menumpulkan spiritualitas anak.

Pemanfaatan teknologi yang ada sekarang dapat digunakan oleh sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan lebih berkembang pesat, anak lebih bersemangat dalam menuntut ilmu dengan memanfaatkan teknologi yang memudahkan anak dalam memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pembelajaran [8]. Dengan adanya aplikasi pendukung pembelajaran. Pentingnya pemanfaatan tersebut dapat digunakan seperti mencatat ibadah harian kepada anak agar terus termotivasi untuk disiplin dalam menjalankan ibadah.

Tujuan penelitian ini, untuk mengetahui pendekatan yang lebih modern yang dapat mengarahkan aktivitas ibadah anak dan juga kegiatan sehari-hari anak melalui aplikasi berbasis android. Dengan aplikasi berbasis android ini kami harapkan mampu memberikan solusi agar anak menjadi lebih memperhatikan waktu ibadah harian, sehingga dapat menepis efek negatif yaitu disfungsi prioritas waktu terutama dalam kegiatan ibadah harian anak. Luaran yang diharapkan anak usia dini dapat tepat waktu dalam beribadah dengan sangat menyenangkan dengan menggunakan smartphone.

Pada penelitian ini, kami mencoba memberikan solusi serta pendekatan yang lebih modern untuk mengarahkan aktivitas ibadah anak dan juga kegiatan sehari-hari anak.

Aplikasi ini dibuat dengan basis Android menggunakan android studio, Aplikasi kami akan menunjukkan daftar kegiatan siswa terutama dengan waktu ibadah sehari-hari sebagai highlight utamanya serta penambahan keterangan kegiatan pada hari-hari tertentu agar tidak bertabrakan dengan kegiatan harian anak sehingga anak masih dapat menunaikan ibadah dengan baik. Dengan aplikasi ini kami harapkan anak menjadi lebih memperhatikan waktu sehingga dapat menepis efek negatif yaitu disfungsi prioritas waktu terutama dalam kegiatan ibadah anak. Untuk studi kasus kami mengambil referensi dari website Pondok Pesantren Nurul Falah Airmesu Timur sebagai patokan jadwal yang akan kami tetapkan untuk anak, aplikasi ini juga dapat digunakan pihak yang bersangkutan untuk dijadikan aplikasi penjadwalan. Aplikasi ibadah harian anak memiliki tujuan utama untuk memberi arahan waktu untuk anak sehingga anak tidak terbuai dengan manfaat dari perangkat mobile dan lalai terhadap kegiatan lain terutama dalam beribadah. Diharapkan dengan dikembangkannya aplikasi ini dapat memulihkan perspektif waktu anak yang sempat rusak akibat dari penggunaan perangkat mobile yang berlebihan

II. METODE PENELITIAN

Model menggunakan model fonika *learning* menjadi dasar roadmap penelitian yang akan digunakan sebagai media aktifitas ibadah harian yang dikembangkan dalam aplikasi ini antara lain; notifikasi pengingat jadwal shalat, notifikasi pengingat jadwal ngaji, perekam aktifitas ibadah yang dilakukan anak yang berbasis android.

Pada penelitian pemula ini menerapkan metode Demonstrasi learning, berikut tahapannya:

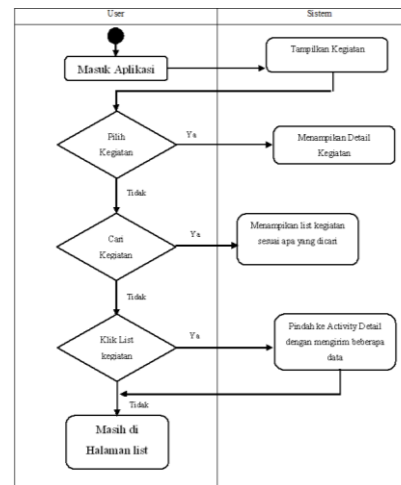
a. Tahap persiapan

- Pada tahap persiapan ada beberapa yang harus dilakukan
- 1. Rumuskan tujuan yang harus dicapai oleh anak setelah proses demonstrasi berakhir. Yaitu bagaimana mengatur jadwal ibadah yang sesuai syariat agama.
- 2. Persiapkan garis besar langkah-langkah demonstrasi yang dilakukan, yaitu mencatat ibadah
- 3. Lakukan uji coba demonstrasi, yaitu mengerjakan ibadah harian.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1. Langkah pembukaan, sebelum demonstrasi di lakukan ada beberapa hal yang harus di perhatikan di antaranya:
 - a) Mengatur jadwal sesuai aturan agama anak
 - b) Kemukakan tujuan apa yang harus dicapai oleh anak
 - c) Kemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan oleh anak.

Tahapan sistem yang akan dikembangkan dapat dilihat pada gambar 1 yaitu flowchat Metode Demonstrasi Learning Untuk Mencatat Ibadah Harian Anak Usia Dini Berbasis Android.

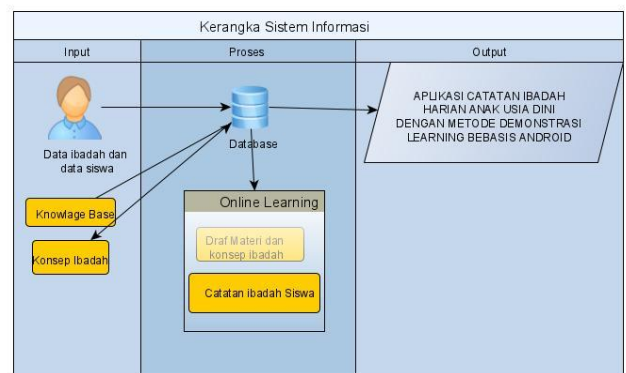


Gambar. 1. Flowchart aplikasi catatan ibadah

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Kerangka sistem informasi merupakan gambaran sistem yang terdapat inputan, proses dan output. Pada sistem ini inputan berupa data catatan ibadah siswa, prosesnya merupakan manipulasi database yang akan ditampilkan pada view sistem, dan output sendiri merupakan aplikasi catatan ibadah harian siswa dengan metode demonstrasi learning berbasis android. Gambar kerangka sistem informasi dapat dilihat pada gambar 2.

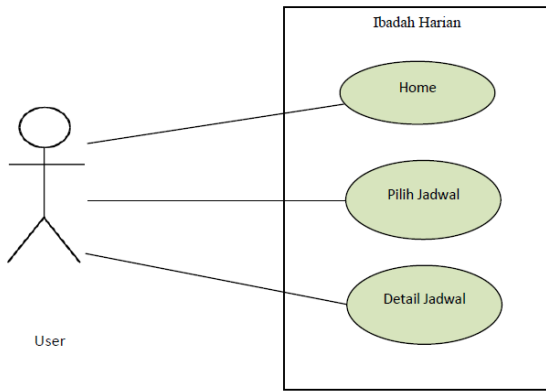


Gambar. 2. Kerangka sistem informasi aplikasi catatan ibadah

Usecase Diagram

- 1. Home
 - Home berisi daftar kegiatan yang akan dijalani anak/ siswa pesantren
- 2. Pilih Kegiatan
 - Setelah memilih kegiatan maka akan terbuka halaman baru yang berisi detail kegiatan search bar untuk mencari kegiatan yang ada di list.
- 3. Detail Tanaman
 - Halaman kegiatan berisi nama kegiatan tanggal dan ketereangan dari kergiatan yang telah dipilih

sebelumnya. Gambar *Usecase* diagram dapat di lihat pada gambar 3.



Gambar. 3. Usecase diagram aplikasi catatan ibadah

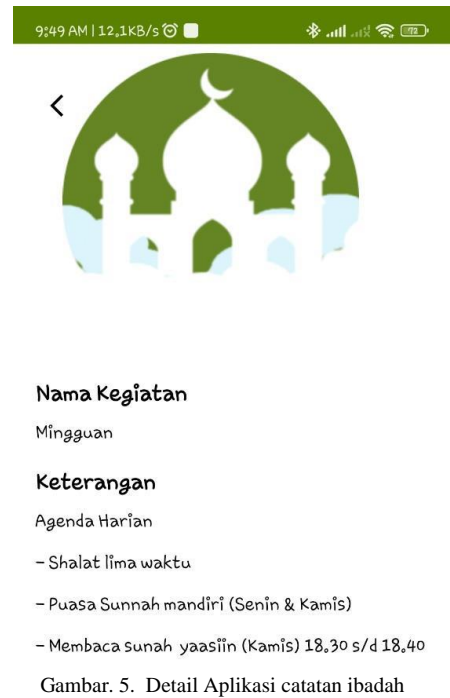
B. PEMBAHASAN

Aplikasi android yang digunakan siswa dapat tercatat setiap minggu, hal ini dapat memudahkan anak untuk mengingat sudah beribadah atau belum, dan sebagai monitor orang tua untuk melihat anak sudah melakukan ibadah secara tertib dan real time. Aplikasi ibadah harian siswa dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar. 3. Aplikasi Catatan Ibadah

Detail aplikasi ibadah harian siswa ada menu mingguan yang mana menu ini memberikan informasi agenda sholat 5 waktu dan puasa sunah yaitu puasa senin kamis, serta membaca surat atau alquran. Detail dari menu mingguan ini dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar. 5. Detail Aplikasi catatan ibadah

IV. KESIMPULAN

Apliasi ini lebih modern untuk mengarahkan aktivitas ibadah anak dan juga kegiatan sehari-hari anak. Aplikasi ini dibuat dengan basis Android. Dengan harapan anak menjadi lebih memperhatikan waktu ibadah harian, sehingga dapat menepis efek negatif yaitu disfungsi prioritas waktu terutama dalam kegiatan ibadah harian anak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dogru and Tukaya. 2008. Promotion Student's Learning in Generatic With the Learning Cycle. International Journal of Experimental Education, page 259-280.
- [2] Kulsum U., Hindarto N., 2011, Penerapan Model Learning Cycle pada sub pokok bahasan Kalor untuk Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Siswa kelas VII SMP, Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, Page 128-133.
- [3] Jacobsson A., Asa Ek, Roland Akselsson, 2012, Learning from incidents e A method for assessing the effectiveness of the learning cycle, Journal of Loss Prevention in the Process Industries), page 561-570.
- [4] Lauren J. Ralph, Erin King, Elise Belusa, Diana Greene Foster, Claire D. Brindis, and M. Antonia Biggs, 2017, The Impact of a Parental Notification Requirement on Illinois Minors' Access to and Decision-Making Around Abortion, Journal of Adolescent Health.
- [5] Sangpikul A., 2017, Implementing academic service learning and the PDCA cycle in a marketing course:

- Contributions to three beneficiaries, *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*.
- [6] R. Benson and C. Brack, 2010, *Online Learning and Assessment in Higher Education, UK and the USA*
 - [7] Wang Y., Millet B., James L. Smith, 2016, *Designing wearable vibrotactile notifications for information communication, Internasional. Jurnal Human-Computer Studies*, 24-34.
 - [8] Wijayanti E., Riadi A.A., 2018, *Penerapan Algoritma Learning Cycle Untuk Evaluasi Hasil Belajar Siswa Dengan Parental Notification, Jurnal UPGRIS*.
 - [9] Wijayanti E., Latubessy A., 2019, *Teknologi Android untuk Monitoring Hasil Belajar Anak Menggunakan Metode Problem Solving, Jurnal UPGRIS*.
 - [10] Wijayanti E., Hidayati H., Meimaharani R., 2023, *Model Pembelajaran Interaktif Islami Di Mi "Sinau" Berbasis Android, Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi* 4 (1), 199-205,