



Published online on the page : <https://journal.makwafoundation.org/index.php/intellect>

Intellect :
Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation

[ISSN (Online) 2962-9233]



Perancangan Aplikasi Pembelajaran Tata Cara Sholat Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Praktik Ibadah Siswa

Efmi Maiyana^{1}, Wahyu Hidayat², Sadar Martua Haholongan Sir³*

¹*Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Boekittinggi, Bukittinggi, Indonesia*

^{2,3}*Universitas Islam Negeri Syech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Bukittinggi, Indonesia*

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 8 Desember 2025

Revisi : 12 Desember 2025

Diterima : 14 Desember 2025

Diterbitkan: 14 Desember 2025

Kata Kunci

Aplikasi Pembelajaran Mobile, Mobile Programming, Android Studio

Correspondence

E-mail: efmi_maiyana@yahoo.com*

A B S T R A K

Pertumbuhan teknologi dalam bidang Pendidikan memberikan peluang untuk meningkatkan pembelajaran ajaran islam, khususnya dalam pembelajaran bacaan dan praktik sholat. Pada MTsN 1 Bukittinggi mengalami permasalahan yaitu rasa bosan yang timbul bagi siswa karena masih menggunakan media pembelajaran slide presentasi dengan metode ceramah sehingga peneliti ingin merancang sebuah aplikasi media pembelajaran tata cara sholat. Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi pembelajaran tata cara salat berbasis Android sebagai media untuk meningkatkan keterampilan praktik ibadah siswa. Pengembangan aplikasi dilakukan dengan metode *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Perancangan aplikasi terdiri dari dua tahapan yaitu perancangan secara logika menggunakan UML yang meliputi *use case* diagram, *sequence* diagram dan *activity* diagram, kemudian perancangan secara fisik dimana aplikasi dikembangkan menggunakan Android Studio dan dilengkapi fitur materi salat, panduan gerakan, audio bacaan, serta evaluasi. Hasil uji *black box* media menunjukkan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik. Aplikasi media pembelajaran yang telah dirancang menghadirkan fitur dan menu - menu pendukung yang dapat memberikan kepraktisan dalam menggunakan aplikasi media pembelajaran tata cara sholat seperti menu do'a, Al - Qur'an dan penentuan arah kiblat.

Abstract

Technological advances in education provide opportunities to improve Islamic teaching, particularly in learning to read and practice prayer. MTsN 1 Bukittinggi experienced a problem, namely boredom among students due to the continued use of presentation slides and lecture-based teaching methods. Therefore, the researcher wanted to design a learning media application for prayer procedures. This study aims to design an Android-based application for learning prayer procedures as a medium to improve students' worship skills. The application was developed using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes needs analysis, design, development, implementation, and evaluation. The application design consisted of two stages, namely logical design using UML, which included use case diagrams, sequence diagrams, and activity diagrams, followed by physical design, where the application was developed using Android Studio and equipped with features such as prayer material, movement guides, audio recitations, and evaluations. The results of the black box media test showed that the application functioned properly. The designed learning media application provides features and supporting menus that offer practicality in using the learning media application for prayer procedures, such as the prayer menu, the Qur'an, and the determination of the qibla direction.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah mendorong munculnya berbagai inovasi pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses oleh peserta didik [1]. Kemajuan teknologi memberikan kemudahan bagi banyak sektor diantaranya pendidikan [2]. Transformasi digital ini tidak hanya terjadi pada mata pelajaran umum, tetapi juga merambah bidang Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai upaya memperkuat kualitas pembelajaran berbasis teknologi [3]. Pemanfaatan perangkat *mobile*, khususnya sistem operasi Android, menjadi semakin relevan karena sebagian besar siswa telah memiliki dan terbiasa menggunakan *semartphone* dalam aktivitas sehari-hari, termasuk sebagai sarana pendukung proses belajar [4]. Kondisi ini membuka peluang besar untuk mengembangkan media pembelajaran yang adaptif, menarik, dan sesuai kebutuhan belajar generasi digital [5].

Dalam konteks pembelajaran Fikih, materi tata cara salat merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa [6]. Penguasaan salat tidak cukup melalui pemahaman teori, tetapi juga mencakup keterampilan mempraktikkan gerakan dan melafalkan bacaan dengan benar [7]. Namun, proses pembelajaran konvensional di kelas sering kali menghadapi kendala seperti keterbatasan waktu praktik, kurangnya pengulangan materi secara mandiri, dan masih dominannya metode ceramah satu arah [8]. Hal ini menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami urutan gerakan, bacaan, serta praktik ibadah secara utuh.

Sementara itu, beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran agama. Penelitian yang dilakukan oleh Rika dkk pada tahun 2022 menunjukkan bahwa fitur audio-visual dalam aplikasi salat dapat meningkatkan pemahaman bacaan ibadah [9]. Studi oleh siti dan siwi pada tahun 2025 membuktikan bahwa aplikasi simulasi gerakan salat mampu meningkatkan keterampilan praktik siswa secara signifikan [10]. Penelitian lainnya oleh ramanda dkk pada tahun 2025 menegaskan bahwa media digital interaktif mendorong kemandirian belajar siswa dalam memahami materi Fikih [11]. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih menitikberatkan pada salah satu aspek, seperti bacaan atau teori, dan belum mengintegrasikan seluruh komponen penting ibadah salat dalam satu *platform* yang terpadu [12]. Metri fikih khususnya tata cara sholat merupakan materi yang sangat penting dipelajari dilingkungan sekolah [13].

Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat kesenjangan (gap) dalam pengembangan media pembelajaran yang benar-benar komprehensif, mencakup visualisasi gerakan, audio bacaan, materi ringkas, serta evaluasi berbasis kuis dalam satu aplikasi yang mudah digunakan siswa. Cela inilah yang menjadi dasar perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih terintegrasi dan berfokus pada peningkatan keterampilan praktik ibadah, bukan sekadar pemahaman konsep.

Oleh sebab itu permasalahan ini juga dialami siswa di MTsN 1 Bukittinggi dimana dibutuhkan sebuah aplikasi mobile tentang materi pembelajaran fikih khususnya praktik ibadah, hal ini disebabkan siswa masih menggunakan metode ceramah dan slide presentasi sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran sehingga dengan adanya aplikasi media pembelajaran berbasis mobile atau android ini dapat memberikan pemahaman dan keleluasaan dalam belajar karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Oleh sebab itu peneliti ingin merancang sebuah aplikasi pembelajaran tata cara salat berbasis Android berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan praktik ibadah siswa. Yang mana penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi pembelajaran tata cara salat berbasis Android digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mempraktikkan gerakan serta bacaan salat dengan benar.

Oleh karena itu, kebaruan ilmiah (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan aplikasi pembelajaran tata cara salat berbasis Android yang menggabungkan materi edukatif, panduan gerakan berbasis visual, audio bacaan yang sesuai kaidah, serta evaluasi interaktif. Aplikasi ini didesain secara khusus untuk meningkatkan keterampilan praktik ibadah siswa melalui pengalaman belajar yang mandiri, berulang, dan mudah diakses kapan saja.

Aplikasi media pembelajaran tata cara sholat akan dibangun menggunakan Android Studio. Android Studio digunakan sebagai wadah pengembangan aplikasi pencatatan asesmen siswa berbasis Android karena menawarkan kemudahan serta efisiensi dalam proses pembuatan aplikasi. Sebagai IDE resmi yang dikembangkan Google, Android Studio memiliki integrasi yang optimal dengan Android SDK, sehingga pengembang dapat mengakses dan memanfaatkan berbagai fitur Android secara lebih praktis dan lancar [14]. Selain itu, Android Studio menyediakan fasilitas debugging yang sangat lengkap, sehingga memudahkan pengembang mendeteksi serta memperbaiki kesalahan teknis dalam aplikasi dengan lebih efisien [15]. Android Studio juga dilengkapi emulator bawaan yang memungkinkan pengembang menguji aplikasi pada berbagai tipe perangkat tanpa harus menyiapkan perangkat fisik [16]. Fitur ini memberikan keleluasaan dalam memastikan aplikasi tetap stabil di beragam perangkat, mengingat guru menggunakan jenis perangkat yang berbeda-beda [17].

Android Studio pun menyediakan berbagai alat untuk merancang antarmuka UI/UX secara visual [18]. Melalui *Layout Editor* dan *ConstraintLayout*, pengembang dapat membuat tampilan aplikasi yang sederhana, terstruktur, dan mudah dipahami, sehingga mempermudah guru dalam menggunakan aplikasi [19]. Penulis juga menerapkan pendekatan UCD (*User Centered Design*) agar aplikasi benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna akhir [20]. Kemudahan penggunaan menjadi aspek penting karena aplikasi ini akan dipakai oleh guru yang tidak selalu memiliki kemampuan teknis mendalam. Selain itu, pembaruan rutin dari Android Studio memastikan dukungan terhadap fitur Android terbaru, sehingga aplikasi dapat terus berkembang mengikuti kemajuan teknologi.

2. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau (R&D) *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut [21]. Dalam penelitian media ini, peneliti menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan *analyze*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluate*. Model ADDIE adalah model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran [22].

Prosedur penelitian akan mengikuti tahapan model ADDIE, yang meliputi:

1. *Analysis*

Pada tahap ini akan dilakukan analisis kebutuhan siswa, analisis kompetensi dalam pembelajaran ibadah, serta identifikasi masalah terkait media pembelajaran yang ada. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi awal dan studi literatur mengenai media pembelajaran digital.

2. *Design*

Tahap ini meliputi tahapan perancangan secara logika yang meliputi perancangan *use case diagram*, *sequence diagram* dan *activity diagram* terkait kebutuhan materi tata cara sholat yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi. Prosedur penulisan materi akan mengacu pada buku fikih yang relevan tanpa menjelaskan langkah-langkah baku yang sudah umum digunakan.

3. Development

Pada tahap ini aplikasi akan dikembangkan menggunakan Android Studio, disertai pengujian internal terhadap fungsi tombol, navigasi, audio, dan tampilan. Peralatan utama seperti komputer pengembangan dan perangkat uji (*smartphone* Android) akan digunakan sesuai spesifikasi minimum.

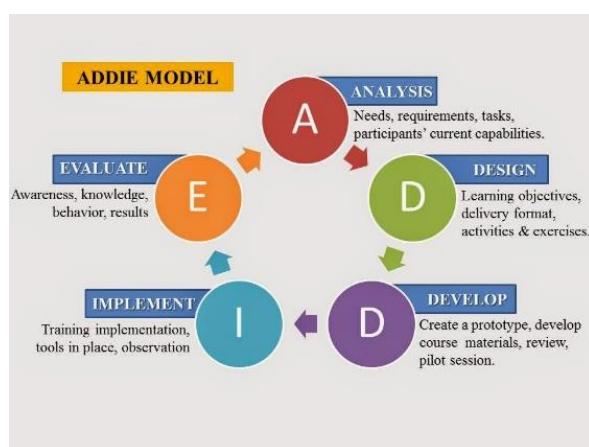
4. Implementation

Aplikasi yang telah dikembangkan akan diujicobakan kepada siswa kelas VII MTs Negeri 1 Bukittinggi. Prosedur implementasi dilakukan dalam bentuk uji coba terbatas untuk memperoleh tanggapan siswa terkait kemudahan penggunaan dan manfaat aplikasi.

5. Evaluation

Evaluasi dilakukan pada dua tingkat, yaitu evaluasi formatif selama proses pengembangan dan evaluasi sumatif setelah aplikasi diuji coba. Data hasil evaluasi akan dianalisis untuk melihat efektivitas aplikasi dalam meningkatkan keterampilan praktik ibadah siswa.

Berikut ini gambaran tahapan model pengembangan yang akan dilakukan menggunakan metode pengembangan ADDIE:



Gambar 1. Tahapan Metode Pengembangan ADDIE

2.1. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh melalui:

1. Observasi terhadap proses pembelajaran tata cara salat di MTs Negeri 1 Bukittinggi untuk mengidentifikasi kebutuhan media;
2. Wawancara dengan guru PAI mengenai kebutuhan materi, capaian pembelajaran, serta kondisi siswa;

2.2. Peralatan Penelitian

Peralatan utama yang digunakan dalam pengembangan dan pengujian aplikasi meliputi:

1. Laptop dengan spesifikasi minimal prosesor Intel i5 dan RAM 8 GB;
2. Android Studio sebagai perangkat utama pengembangan aplikasi;
3. *Smartphone* Android (minimal Android 8.0) untuk uji coba aplikasi;
4. Perangkat lunak desain grafis (Adobe Illustrator/Canva) untuk pembuatan ilustrasi gerakan salat.

2.3. Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian berikut menggambarkan alur sistematis dalam perancangan aplikasi pembelajaran tata cara sholat berbasis Android. Alur ini menunjukkan tahapan penelitian mulai dari identifikasi masalah, analisis kebutuhan, studi literatur, perancangan dan pengembangan aplikasi, hingga evaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan praktik ibadah siswa.



Gambar 2. Kerangka Penelitian

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

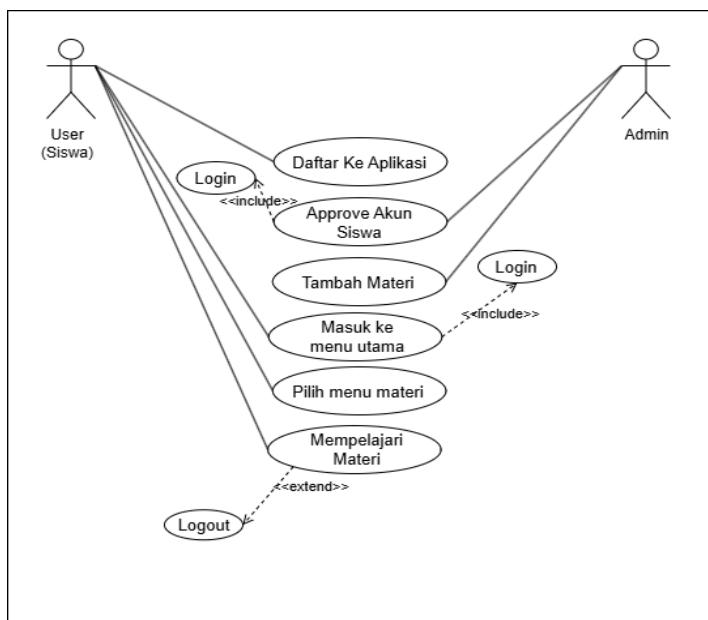
Adapun hasil dari penelitian yang telah dilakukan yaitu dimulai dari tahap *analyze* dimana pada tahapan ini yaitu menganalisis kebutuhan siswa, analisis kompetensi dalam pembelajaran ibadah, serta identifikasi masalah terkait media pembelajaran yang ada. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi awal dan studi literatur mengenai media pembelajaran digital. Sehingga dari hasil observasi yang telah dilakukan dalam pembelajaran fikih khususnya materi sholat masih dilakukan menggunakan metode ceramah dan menggunakan slide presentasi oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga menimbulkan kebosanan siswa dalam proses pembelajaran sehingga peneliti memerlukan untuk merancang aplikasi media pembelajaran berbasis mobile atau android ini dapat memberikan pemahaman dan keleluasaan dalam belajar karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Setelah selesai melakukan analisis terhadap kebutuhan pembelajaran terhadap aplikasi yang akan dibangun selanjutnya yaitu tahapan desain atau *Design*. Tahapan ini merupakan tahap perancangan desain dari aplikasi yang akan dirancang, dimana perancangannya menggunakan perancangan secara logika menggunakan UML dengan perancangan secara logika digunakan untuk merancang desain aplikasi yang akan dirancang menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) untuk memvisualisasikan setiap objek yang ada dalam sistem, yang meliputi *use case* diagram, *Sequance* diagram dan *activity* diagram. Kemudian perancangan secara fisik merupakan tahapan dari *implementation* yaitu mengkodekan hasil desain dari perancangan secara logika kedalam android studio. Berikut ini akan hasil dari tahapan perancangan sistem secara logika dan fisik yang telah dilakukan:

3.1.1. Use Case Diagram

Use Case diagram adalah berisi gambaran bagaimana seseorang akan menggunakan atau memanfaat sistem tersebut dan terdapat *actor* yaitu seseorang atau *user* sebagai pengguna [23]. Dalam perancangan aplikasi media pembelajaran ini akan digunakan untuk menggambarkan bagaimana aktivitas seorang siswa dalam menggunakan aplikasi. Dalam aplikasi yang akan dirancang terdapat

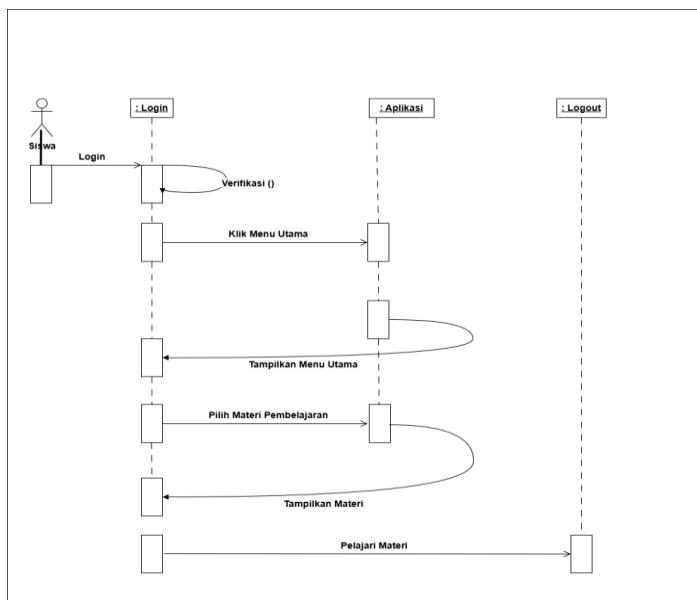
dua *actor* yaitu siswa yang akan menggunakan aplikasi media pembelajaran tersebut dan admin yang akan melakukan *approve* atau persetujuan akun siswa yang mendaftar dan menambahkan materi kedalam aplikasi. Berikut ini gambar dari *use case* yang telah dirancang:



Gambar 3. Use Case Diagram

3.1.2. Sequence Diagram

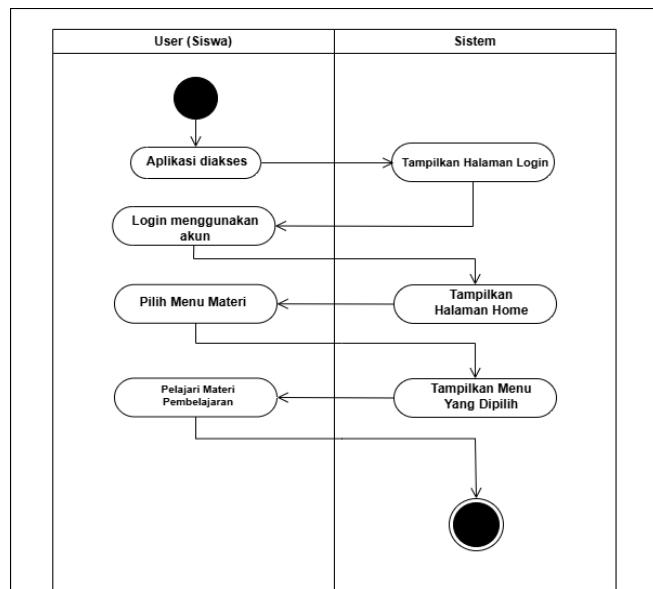
Sequance diagram ini digunakan untuk menggambarkan tahapan – tahapan yang tahapan interaksi objek terhadap sistem yang akan dirancang [24]. Berikut ini merupakan gambar dari *sequance* diagram pada aplikasi yang akan dirancang:



Gambar 4. Sequance Diagram

3.1.3. Activity Diagram

Activity diagram merupakan diagram yang berisi aktivitas yang mungkin terjadi dalam sebuah sistem [25]. Diagram ini akan menggambarkan aktivitas yang akan terjadi dalam aplikasi media pembelajaran yang akan dibangun, berikut ini tampilan dari *activity* diagram yang telah dirancang:



Gambar 5. Activity Diagram

Setelah selesai merancang desain logika menggunakan UML selanjutnya yaitu tahapan *Development*, dimana pada tahapan ini dilakukan pengembangan dari hasil perancangan menggunakan UML yang telah dilakukan pada tahap *design*. Pada tahap ini seluruh desain akan dikodekan kedalam Android Studio sebagai *text editor* untuk merancang aplikasi media pembelajaran yang akan dirancang. Adapun hasil dari tahapan *development* yaitu sebagai berikut:

3.1.4. Tampilan Halaman Login

Halaman *login* dirancang sebagai gerbang keamanan pertama aplikasi. Tampilan ini mengusung konsep minimalis untuk meminimalisir kebingungan pengguna awal. Di sini, pengguna diminta memasukkan kredensial berupa *email* atau *username* beserta **password**. Sistem juga menyediakan opsi pendaftaran bagi pengguna baru dan fitur pemulihhan akun. Secara visual, elemen tombol "Masuk" dibuat menonjol untuk memperjelas *Call to Action* (CTA), memastikan pengguna dapat mengakses fitur utama dengan cepat dan aman.

Berikut ini tampilan dari halaman login dari aplikasi yang telah dirancang:



Gambar 6. Tampilan Halaman Login

3.1.5. Tampilan Menu Utama (*Dashboard*)

Setelah berhasil masuk, pengguna diarahkan ke *Dashboard* yang berfungsi sebagai pusat navigasi. Tata letak halaman ini menggunakan model Grid Menu untuk menyajikan empat fitur inti: Tata Cara Sholat, Bacaan Sholat, Niat Sholat Wajib, dan Tentang Aplikasi. Penggunaan ikon yang representatif dan teks yang jelas bertujuan memudahkan pengguna dalam mengidentifikasi fitur yang mereka butuhkan dalam sekilas pandang. Selain itu, terdapat informasi waktu sholat dan sapaan personal di bagian *header* untuk memberikan sentuhan personalisasi pada aplikasi.

Berikut ini tampilan halaman menu utama atau *dashboard* dari aplikasi yang telah dirancang:



Gambar 7. Tampilan Halaman Utama (*Dashboard*)

3.1.6. Tampilan Menu Materi Gerakan Sholat (*Visual Step-by-Step*)

Ini adalah tampilan inti dari aplikasi, di mana materi pembelajaran disajikan. Implementasi halaman ini menggunakan pendekatan *wizard* atau langkah bertahap. Layar didominasi oleh ilustrasi visual gerakan sholat di bagian tengah untuk memberikan gambaran konkret kepada pengguna. Di bawah ilustrasi, tersedia teks bacaan (Arab, Latin, dan Terjemahan) untuk mengakomodasi berbagai tingkat kemampuan membaca pengguna. Fitur krusial lainnya adalah tombol pemutar audio yang terintegrasi, serta tombol navigasi "Sebelumnya" dan "Selanjutnya" yang ditempatkan secara ergonomis untuk memudahkan perpindahan antar gerakan.

Berikut ini tampilan halaman menu materi gerakan sholat dari aplikasi yang telah dirancang:



Gambar 8. Tampilan Menu Materi Sholat

Setelah aplikasi media pembelajaran berhasil dirancang selanjutnya aplikasi dilakukan tahapan *Implementation*, yaitu penerapan aplikasi yang telah dirancang untuk digunakan oleh siswa kelas VII MTsN 1 Bukittinggi. Kemudian juga dilakukan pengujian *black box testing* untuk memastikan aplikasi yang telah dirancang memiliki berfungsi sebagaimana mestinya. Dan hasil pengujian menyatakan semua item, menu dan tombol berfungsi dengan baik. Berikut in hasil dari pengujian menggunakan *Black Box Testing*:

Tabel 1. Hasil *Black Box Testing*

Pengujian Ke	Aspek	Hasil
1.	<i>Login</i>	Berhasil
2.	<i>Register</i>	Berhasil
3.	Akses <i>Dashboard</i>	Berhasil
4.	Akses Materi	Berhasil
5.	Akses Menu Do'a	Berhasil
6.	Akses Menu Al-Qur'an	Berhasil
7.	Akses Menu Kiblat	Berhasil

Setelah itu selesai pada tahapan implementasi selanjutnya akan melakukan tahapan *evaluation* yaitu tahapan untuk mengevaluasi aplikasi yang telah dirancang apakah terdapat kendala saat penggunaan aplikasi dan *maintenance* untuk menjaga aplikasi pembelajaran yang telah dirancang tetap berjalan sesuai dengan fungsi dengan baik.

3.2. Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan aplikasi media pembelajaran yang telah berhasil dirancang dan digunakan. Dari hasil penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya oleh Rika dkk pada tahun 2022 yang berjudul "Pengembangan Media Audio Visual Ashatal (Arahan Shalat Digital) Bagi Siswa Kelas II Sd" masih membahas materi seputar arahan sholat saja sedangkan aplikasi yang telah peneliti rancang memiliki fitur yang lebih lengkap dimana terdapat menu

kumpulan do'a, al - qur'an dan penetuan arah kiblat. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh siti dan siwi pada tahun 2025 yang berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Simulasi Praktik Salat untuk Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan Siswa dalam Pelaksanaan Rukun Islam pada kelas IV di MIS Ma'arif Ngargogondo" masih membahas materi seputar arahan sholat saja sedangkan aplikasi yang telah peneliti rancang memiliki fitur yang lebih lengkap dimana terdapat menu kumpulan do'a, al - qur'an dan penetuan arah kiblat.

Kemudian penelitian yang telah dilakukan oleh ramanda dkk pada tahun 2025 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Materi Fiqih Berbasis Google Sites" aplikasi yang dibangun masih berbasis web dan hanya membahas tentang materi fikih adab bermedia sosial dan belum pada materi sholat sedangkan aplikasi yang telah dirancang membahas tentang sholat secara khusus dan memberikan menu - menu pendukung untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi sholat. Aplikasi media pembelajaran yang telah dirancang memberikan sebuah kebaruan dari penelitian relevan sebelumnya dimana terdapat menu - menu tambahan untuk mempermudah siswa dalam melaksanakan ibadah seperti adanya menu do'a, Al - Qur'an dan menu arah kiblat.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan aplikasi media pembelajaran panduan sholat berbasis *mobile* ini telah berhasil dirancang. Permasalahan yang dialami seperti kebosanan siswa dalam proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan slide presentasi dapat diatasi dengan aplikasi media pembelajaran berbasis mobile yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja kemudian memiliki fitur - fitur visual dan menu - menu pendukung untuk materi sholat seperti menu kumpulan do'a, Al - Qur'an dan penetuan arah kiblat, yang mana memberikan kepraktisan dalam mempelajari materi sholat. Aplikasi media pembelajaran yang dirancang juga menggunakan pendekatan visualisasi gerakan secara bertahap (*step-by-step*) yang diintegrasikan dengan panduan audio dan teks transliterasi terbukti efektif dalam mempermudah pemahaman pengguna dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Tahapan penelitian SDLC dengan menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari tahapan *analyze, design, develop, implement, and evaluate* berhasil dilakukan dengan menghasilkan aplikasi media pembelajaran tata cara sholat berbasis android. Aplikasi media pembelajaran yang telah dirancang juga telah di uji menggunakan *black box testing* dengan hasil aplikasi yang telah dirancang memiliki fitur yang baik dan fungsionalitas yang baik untuk digunakan.

Daftar Pustaka

- [1] A. R. Puteri, W. N. Nasution, and M. I. P. Nasution, "Integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan: konsep, perkembangan, dan inovasi media pembelajaran," *J. Pendidik. Indones. Teor. Penelitian, dan Inov.*, vol. 5, no. 4, 2025.
- [2] D. Kurnia, S. M. H. Sir, and F. Azim, "Transformasi Digital Pelayanan Akademik pada Pondok Pesantren Riyadhus Sholihin Berbasis E-Akademik," *EduTeach J. Edukasi dan Teknol. Pembelajaran*, vol. 6, no. 01, pp. 11-25, 2025, doi: <https://doi.org/10.37859/eduteach.v6i01.8588>.
- [3] D. Afifi, A. Rahayu, and M. Z. Mutaqin, "INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM," *Dirasa Islam. J. Islam. Stud.*, vol. 4, no. 1, pp. 65-77, 2025.
- [4] S. Rahmah and M. F. Hadi, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 89-96, 2023.
- [5] Munir, *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [6] F. Ananda, R. M. Tanjung, and D. R. Celine, "Metode Demonstrasi Pada Materi Shalat Dalam Pelajaran Fikih Di Madrasah Ibtidaiyah," *Bunayya J. Pendidik. Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 1, pp. 25-35, 2025.
- [7] S. Washfiyah, "BEST PRACTICE BIMBINGAN BACAAN JAHR DAN LAYAR LCD TERHADAP KUALITAS SALAT FARDHU ANAK," *Teach. J. Inov. Karya Ilm. Guru*, vol. 5, no. 1, pp. 60-66, 2025.
- [8] A. N. Mukarramah, "PENERAPAN METODE KONVENSIONAL DAN INOVATIF PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI JENJANG SEKOLAH MENENGAH ATAS," *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 10, no. 04, pp. 231-240, 2024.
- [9] R. Luviana, D. Nuryani, S. A. Maulida, and A. N. Aeni, "Pengembangan Media Audio Visual Ashatal (Arahan Shalat Digital) Bagi Siswa Kelas Ii Sd," *Prim. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 11, no. 3, p. 692, 2022.

- [10] S. Wadingah and S. R. Sumanti, "Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Simulasi Praktik Salat untuk Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan Siswa dalam Pelaksanaan Rukun Islam pada kelas IV di MIS Ma'arif Ngargogondo," *J. Stud. Tindakan Edukatif*, vol. 1, no. 2, pp. 72–76, 2025.
- [11] Y. Ramanda, B. Baderiah, and F. Firman, "Pengembangan Media Pembelajaran Materi Fiqih Berbasis Google Sites," *J. Ris. dan Inov. Pembelajaran*, vol. 5, no. 3, pp. 1054–1072, 2025.
- [12] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.
- [13] C. N. Jannah, D. Wantu, and K. Indrawari, "Pembelajaran Fiqih Shalat untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah (Studi Kasus Siswa Kelas VII MTs Negeri 02 Kepahiang)," 2023, *Institut Agama Islam Negeri Curup*.
- [14] E. Maiyana, S. M. Haholongan Sir, and W. Aulia, "Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Pengelolaan Data Asessmen Siswa di Lingkungan Madrasah," *J. Pustaka Data (Pusat Akses Kaji. Database, Anal. Teknol. dan Arsit. Komputer)*, vol. 5, no. 2 SE-Artikel, pp. 374–381, Dec. 2025, doi: 10.55382/jurnalpustakadata.v5i2.1500.
- [15] A. Rahman and E. Maiyana, "Membangun Aplikasi Catatan Perjalanan Sederhana Menggunakan Android Studio," *J. Innov. Futur. Technol.*, vol. 7, no. 1, pp. 114–121, 2025.
- [16] S. Periyayagi, A. Manikandan, M. Muthukrishnan, and M. Ramakrishnan, "BDoor App-blood donation application using Android Studio," in *Journal of Physics: Conference Series*, IOP Publishing, 2021, p. 12018.
- [17] I. A. Prabowo, H. Wijayanto, B. W. Yudanto, and S. Nugroho, *Buku Ajar Pemrograman Mobile Berbasis Android*. 2020. [Online]. Available: https://eprints.sinus.ac.id/762/1/Buku_Ajar-Pemrograman_Android.pdf
- [18] B. A. Cardova and R. W. Astuti, "Sistem Informasi Sewa Rumah Kost Defira Berbasis Android: Android, Boarding House, Information Systems, Java, Leasing, MySQL," *J. Karya Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 19–25, 2021.
- [19] Y. Hendriyani and K. Suryani, "Pemrograman Android Teori & Aplikasi," 2020.
- [20] H. Sulastri, R. N. Shofa, A. U. Rahayu, and N. Hiron, "Implementation of User Center Design (UCD) in Achieving Design by Focusing on End Users in the Caribi Mobile Application," *J. Unmun*, pp. 207–218, 2023.
- [21] Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusant. J. Pendidikan, Bhs. dan Budaya*, vol. 1, no. 1, pp. 86–100, 2023, doi: 10.47861/jdan.v1i1.154.
- [22] P. R. Muryandari and B. Sujatmiko, "Implementasi Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Meningkatkan Keahlian Pemrograman Dasar di SMKN 1 Wonoasri," *IT-Edu J. Inf. Technol. Educ.*, vol. 10, no. 02, pp. 90–97, 2025.
- [23] D. Kurnia, S. M. H. Sir, and F. Azim, "Digitalisasi Pemesanan Produk Kerajinan Minangkabau Melalui Sistem Informasi Berbasis Web di UKM Putti Az-Zahra," *Intellect Indones. J. Learn. Technol. Innov.*, vol. 4, no. 1, pp. 52–66, 2025.
- [24] W. Aliman, "Perancangan Perangkat Lunak untuk Menggambar Diagram Berbasis Android," *Syntax Lit. ; J. Ilm. Indones.*, vol. 6, no. 6, p. 3091, Jun. 2021, doi: 10.36418/syntax-literate.v6i6.1404.
- [25] S. Pranoto, S. Sutiono, and D. Nasution, "Penerapan UML Dalam Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Dan Evaluasi Pembangunan Pada Bagian Administrasi Pembangunan Sekretariat Daerah Kota Tebing Tinggi," *Surpl. J. Ekon. dan Bisnis*, vol. 2, no. 2, pp. 384–401, 2024, doi: <https://doi.org/10.71456/sur>.