

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi saat ini berada pada puncak perkembangannya, pada tahun 2012 lalu sebanyak 90% media interaksi telah berbasis kepada layar yang ada pada smartphone, tablet dan pc (Google & IPSOS, 2012). Akibatnya hal ini berdampak kepada perubahan kebiasaan pada bidang-bidang lain yang terkait seperti dunia pendidikan.

Dunia pendidikan saat ini menuntut pengajar untuk lebih interaktif dan inovatif juga pelajar untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, hal ini sejalan dengan peningkatan pesat sebanyak 40% penggunaan gadget pada dunia pendidikan sejak tahun 2013 lalu, sehingga pada 2015 tercatat sebanyak 85% gadget menjadi pilihan untuk mendukung pembelajaran (McGraw-Hill Education, 2015). Ini berarti setiap pengajar saat ini harus mempersiapkan diri untuk memperbaharui cara mengajarnya dan pelajar untuk turut aktif dalam proses pembelajaran.

Pada Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (3) menyebutkan bahwa: "Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang". Sehingga kita dapat melihat bahwa peningkatan keimanan dan ketakwaan

serta akhlak mulia memegang peranan penting dalam rangka membawa masyarakat kearah yang lebih baik. Sehingga dibutuhkan efektivitas dan efisiensi dalam pendidikan iman, takwa serta akhlak yang berakar kepada pendidikan agama. Dalam kasus ini integrasi teknologi terhadap pendidikan agama merupakan hal yang sangat potensial bagi keberhasilan misi pemerintah dalam peningkatan kualitas bangsa.

Agama Islam merupakan Agama yang menduduki posisi pertama dalam jumlah pemeluknya di Indonesia. Tercatat sebanyak 207.176.162 Penduduk di Indonesia beragama Islam sehingga 87,18% penduduk Indonesia adalah Muslim. (Badan Pusat Statistik, 2010). Sebagai seorang muslim, hal paling pertama yang harus didahulukan dalam perbaikan kualitas iman, takwa dan akhlak adalah pendidikan terhadap ibadah yang paling utama setelah dua kalimat syahadat yaitu sholat. Sebagai tiang agama, shalat harus di kerjakan dengan baik dan benar. Maka dari itu penting bagi kita sebagai umat muslim untuk belajar mengenai shalat yang sesuai dengan apa yang telah ditetapkan dan dipadu integrasi teknologi yang berupa media pembelajaran sehingga melalui pondasi dasar ini nantinya akan tercapai peningkatan kualitas pada iman, takwa dan akhlak (Fadzilatunnisa & Tresnawati, 2015).

Aplikasi pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi yang melibatkan perangkat bergerak seperti ponsel berbasis android (Hendra & Ramadhany, 2015). Android merupakan platform perangkat lunak untuk peranti bergerak (mobile device) yang didukung oleh Google OS. Android menggunakan versi modifikasi dari kernel Linux yang mampu didistribusikan secara

terbuka (open source). Hal ini memungkinkan bagi para pengembang untuk mengatur, memodifikasi, dan membuat aplikasi sendiri (Kusuma Yapie & Mulyani, 2013).

Dalam hal ini penulis menemukan bahwa saat ini media pembelajaran mengenai tata cara sholat sangat banyak ditemui, namun penulis menemukan bahwa media pembelajaran yang telah ada masih memiliki kekurangan-kekurangan. Media pembelajaran tersebut antara lain:

1. Tuntunan sholat lengkap + audio oleh the WALI studio.
2. Panduan Sholat Fardhu dan Sunnah oleh IstanStudio.
3. Tuntunan Sholat Lengkap Dzikir dan Doa Terbaru oleh Nidavi Studio.

Dalam survey yang telah penulis lakukan terhadap 100 responden yang terdiri dari 42 orang laki-laki dan 58 perempuan yang berada pada rentang usia mulai dari 14 sampai dengan 34 tahun, ditemukan bahwa tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang telah ada sangat rendah. Dalam survey, ditemukan bahwa sebanyak 91% responden mengharapkan aplikasi bukan hanya sekedar hasil scan dari sebuah buku cetak dikarenakan kualitas teks dan gambar yang dihasilkan dari hasil scan sangat minim, Sebanyak 61% responden merasa ilustrasi yang disajikan oleh aplikasi yang telah ada tidak menarik dan 95% responden menginginkan aplikasi dengan ilustrasi 3D interaktif. Disamping itu sebanyak 96% responden merasa terganggu oleh iklan pada aplikasi dan sebanyak 95% responden mengharapkan iklan pada

aplikasi ditiadakan. Pada sisi tuntunan shalat, didapati sebanyak 74% responden tidak menemukan adanya landasan atau dalil dari aplikasi yang telah ada.

Dengan mengikuti perkembangan teknologi mobile, hal ini memungkinkan dikembangkannya sebuah aplikasi pembelajaran tata cara shalat yang praktis. Dengan begitu media pembelajaran bisa lebih dikembangkan lagi. Ditambah dengan adanya dukungan sistem multimedia yang merupakan media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi (Hompou, Yamin, & Sagala, 2016) dan dengan multimedia interaktif yang merupakan multimedia dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki maka pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan inovatif.

Berdasarkan paparan dan permasalahan yang telah penulis susun diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Cara Sholat 3D Interaktif Berbasis Android**".

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang aplikasi media pembelajaran tata cara shalat 3D interaktif berbasis android?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari pembahasan yang meluas pada penelitian ini, maka penulis memberikan pembatasan masalah yaitu :

1. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini menggunakan unity.
2. Terdapat unsur multimedia yang berupa gambar, audio, teks dan animasi.
3. Hanya mendemonstrasikan tata cara sholat wajib secara umum beserta rukun-rukunnya
4. Hanya bisa digunakan pada android versi 4.1 (Jelly Bean) dan yang lebih baru.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisa aplikasi yang telah ada untuk kemudian menemukan apa saja kelebihan dan kekurangannya
2. Merancang aplikasi media pembelajaran tata cara sholat 3D interaktif berbasis android.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah pengguna mempelajari tata cara sholat yang benar
2. Mempermudah pengajar untuk memaparkan materi seputar tata cara sholat
3. Mengetahui tata cara sholat yang benar berdasarkan dari Al-Qur'an dan Al-Hadits yang shahih.
4. Merancang aplikasi tata cara sholat yang lebih lengkap.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan penelitian ini dibuat dalam sistematika yang sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang benar dan dibagi dalam bab-bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis membahas serta mengurai beberapa definisi yang digunakan dalam perancangan aplikasi media pembelajaran tata cara sholat 3D interaktif berbasis android yang meliputi

pengertian Perancangan, Sholat, Android, Multimedia dan sebagainya.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai metode atau teknik pengumpulan data dan pengembangan sistem yang dilakukan oleh penulis selama melakukan penelitian.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang gambaran dari perancangan aplikasi media pembelajaran tata cara sholat 3D interaktif berbasis android.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini menguraikan tentang implementasi dari rancangan menjadi perangkat lunak dan tahapan pengujian yang dilakukan pada setiap bagian perangkat lunak yang dikembangkan.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.