

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Shalat merupakan tiangnya agama dan ibadah yang utama dalam agama Islam. Jika shalat tidak dikerjakan maka hukumnya adalah dosa. Ketika shalat dilakukan sesuai Tata cara yang benar dan kita mampu menjaga dari hadas kecil dan hadas besar maka akan mendapatkan pahala yang besar. Shalat fardhu terdiri dari shalat shubuh,zuhur,ashar,maghrib dan isya yang bertotalkan 17 rakaat. Jadi, sebagai orangtua kita harus mampu mengajarkan shalat dari berbagai media pembelajaran dan sumber yang jelas. Baik itu media android, CD, Tutorial Youtube , Dll.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang mencakup kegiatan belajar dan mengajar. Kegiatan pembelajaran dilakukan berdasarkan rencana yang terorganisir secara sistematis yang mencakup tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang mencakup metode dan media pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan umpan balik pembelajaran. Dengan segala aktifitas yang kian padat menjadikan sebagian orang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Terkadang hal yang tidak menjadi prioritas namun suatu keharusan sehingga menjadi terlalaikan. Salah satunya menguasai dan menghafal rukun rukun shalat serta bacaan shalat fardhu dengan baik dan benar bisa terabaikan bahkan mungkin terlupakan, yang menjadi faktor penyebab ialah terbatasnya informasi atau waktu untuk belajar. Oleh karna itu Peneliti ingin

merancang sebuah aplikasi yang bertujuan untuk lebih mudah memahami dan menghafalkannya tentang rukun – rukun shalat serta bacaannya pada anak – anak ataupun siswa/i Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hidayah berbasis android.

Ketika Peneliti sedang mewawancarai seorang guru di kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hidayah, diperoleh berbagai masalah dalam pembelajaran fiqh di Madrasah Ibtidaiyah di kelas 2 tersebut antara lain :

1. Siswa kurang aktif bertanya

Setiap kali guru mengajar di kelas, kita bisa menghitung berapa siswa yang aktif bertanya dalam pembelajaran. Bahkan tidak jarang pula di jumpai dalam pembelajaran tidak ada siswa yang mau bertanya. Kadang dalam kondisi seperti itu, guru menjadi bingung.

2. Siswa tidak aktif menjawab pertanyaan

Terkadang pula dalam pembelajaran, seorang guru juga harus memberikan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan tersebut bisa berupa pertanyaan terbuka yang memungkinkan siswa memberikan berbagai alternatif jawaban dan pertanyaan tertutup yang menginginkan jawaban berupa fakta.

3. Siswa sering mengalami masalah fokus dalam pembelajaran

Masalah yang dialami siswa berikutnya dalam kegiatan belajar adalah kurangnya fokus atau perhatian siswa dalam pembelajaran. Hal ini bisa disebabkan karena guru yang kurang menarik dalam menyajikan materi, media yang digunakan kurang bermakna dan kadang tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk menggunakannya.

4. Siswa sering mengalami masalah rendahnya semangat belajar

Rendahny semangat belajar merupakan masalah dari dalam dirinya siswa. Namun semua itu bisa ditumbuhkan dari luar. Guru bisa menggunakan metode yang lebih menarik lagi dalam setiap kegiatan pembelajaran[1].

Perancangan aplikasi rukun – rukun solat fardhu berbasis android ditujukan untuk anak- anak yang mau belajar shalat untuk usia dini. Aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak yang mau belajar lewat aplikasi dikarenakan aplikasi sangat mudah untuk dipahami. Bahkan , anak tidak suka terlalu monoton. Biasanya anak lebih suka dengan pembelajaran yang ada gambar karena anak bisa dan mampu untuk mencontoh apa yang diperlihatkan pada suatu aplikasi yang ada animasinya. Setiap anak itu beda - beda dalam pola pembelajarannya. Ada yang dicontohkan pakai gambar ada yang langsung mengerti dan ada yang tidak. Ada juga yang tanpa dicontoh hanya dijelaskan dalam perkataan ada yang paham dan ada yang tidak. Aplikasi ini sangat bermanfaat sekali untuk anak-anak karena mempermudah anak untuk belajar shalat. Aplikasi ini merujuk kepada siswa/siswi untuk pembelajaran mandiri yaitu dirumah. Ketika guru sudah memberikan materi tentang shalat, jika anak kurang mengerti tentang materi yang didapatkan, anak langsung melihat aplikasi rukun-rukun shalat. Metode dalam pembelajaran adalah dengan media aplikasi yang berbentuk animasi.

Dalam studi ini merancang sebuah aplikasi mobile menjadi sorotan utama bagi penelitian. Integrasi teknologi informasi kedalam pendidikan salah satunya dalam bentuk pembelajaran berbasis android. Penerapannya menggunakan bahasa

java android yang dapat beroperasi di smartphone dengan sistem java android tersebut. Dengan alasan tersebut, merancang Sebuah **“PERANCANGAN APLIKASI RUKUN – RUKUN SHALAT FARDHU UNTUK PEMBELAJARAN FIQH PADA KELAS 2 DI MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL HIDAYAH KOTA JAMBI BERBASIS ANDROID”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana mendesain Aplikasi Pembelajaran Rukun – Rukun Solat Fardhu Berbasis Android ?
2. Bagaimana mendesain aplikasi rukun shalat fardhu yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa maupun siswi Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hidayah tersebut ?
3. Bagaimana memberi pengetahuan kepada siswa Madrasah Ibtidaiyah yang masih kurang mengerti tentang rukun- rukun solat sebagai sarana belajar mandiri ?

1.3 BATASAN MASALAH

Pada penelitian ini batasan masalah yang diangkat sebagai berikut :

1. Aplikasi ini ditujukan untuk peserta didik kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hidayah Kota Jambi dan peserta didik lainnya.
2. Aplikasi ini berupa materi rukun- rukun shalat serta bacaan shalat fardhu khususnya untuk peserta didik kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hidayah Kota Jambi dan peserta didik lainnya.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk menghasilkan aplikasi rukun-rukun shalat fardhu pada Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hidayah yang mampu menarik minat belajar dan mudah di pahami oleh siswa/i kelas 2 tersebut.
2. Untuk menghasilkan aplikasi yang didalamnya ada gambar yang menarik dan animasi agar siswa/i Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hidayah suka dan senang mempelajari aplikasi rukun – rukun shalat tersebut.
3. Untuk menghasilkan aplikasi yang sangat bermanfaat, karena Manfaat Aplikasi ini adalah untuk memberi pengetahuan yang baru bagi siswa/i tentang tuntunan shalat berupa aplikasi yang terdiri dari berupa niat – niat shalat, rukun – rukun shalat, dan bacaan rukun shalat serta animasi yang menarik untuk sebagai sarana belajar mandiri anak.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah :

1. Sebagai bahan media pembelajaran serta materi yang bermanfaat untuk Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hidayah Kota Jambi.
2. Sebagai bahan bacaan atau referensi untuk menambah ilmu pengetahuan khususnya di mata pelajaran fiqh pada rukun – rukun shalat di kalangan Madrasah Ibtidaiyah.
3. Mempermudah siswa/i dalam memahami rukun – rukun shalat fardhu.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari 6 bab, yang terdiri dari sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara umum tentang mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang dasar – dasar teori oleh para ahli yang berkaitan dengan penelitian yang di lakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tahapan – tahapan yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode – metode yang digunakan serta alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan bagaimana sistem dibuat, serta permodelan sistem yang digunakan dalam merancang sistem tersebut yang mana berisikan analisa sistem yang sedang berjalan.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisikan tentang hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang dibangun, pengujian atas aplikasi yang telah dibangun, serta hasil yang dicapai dari pembangunan aplikasi tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan – kesimpulan penulisan dari penelitian yang dilakukan serta juga berisi saran – saran untuk pengembangan dari aplikasi lebih lanjut.

