

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi sangat pesat khususnya teknologi *smartphone* yang menggunakan *operating system* android, dimana seseorang dapat melakukan banyak hal menggunakan teknologi tersebut, seperti untuk kebutuhan hiburan, komunikasi antarmuka jarak jauh, pencarian informasi dan lain sebagainya. Pesatnya perkembangan teknologi, dapat dimanfaatkan sebagai media dalam membantu pemahaman pembelajaran praktek shalat yang lebih praktis. [1]

Shalat sebagai tiang agama islam merupakan ibadah yang penting bagi kaum muslimin dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dalam pelaksanaannya masih membutuhkan bantuan atau panduan dalam menjalankan ibadah tersebut. Untuk penyampaian informasi ini dapat juga memanfaatkan kemajuan teknologi yang saat ini diminati oleh semua kalangan, bahkan anak usia dini untuk membantu memudahkan anak-anak memperoleh informasi mengenai gerakan shalat dan bacaannya. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di desa Prupuk selatan RT 02 RW 03, pada umumnya para orang tua mendapatkan informasi melalui buku-buku, brosur atau sejenisnya dalam memberikan pengajaran pada anak yang masih usia dini antara lain anak usia 5 (lima) tahun sampai 7 (tujuh) tahun mengenai gerakan dan bacaan shalat. Hal tersebut masih dianggap konvensional dan kurang praktis dalam penggunaannya. Selain itu dewasa ini anak-anak tertarik untuk menghabiskan waktu bermain dengan *Smartphone* dibandingkan dengan belajar agama khususnya praktik shalat. Maka dari itu, peneliti akan memanfaatkan teknologi tersebut sebagai media pembelajaran tuntunan shalat guna meningkatkan minat anak-anak dalam belajar praktik gerakan dan bacaan shalat wajib.

Teknologi yang digunakan adalah aplikasi edukasi 3D Gerakan dan Bacaan Shalat Wajib berbasis Android. Android mempunyai kelebihan di bidang pengembangan aplikasi dengan sistem *open source* program android dapat dibuat oleh siapa saja dengan gratis. Dengan didukungnya oleh perkembangan

sistem operasi pada *mobile* khususnya android, masalah yang dihadapi para orang tua dapat teratasi. Orang tua tidak perlu repot-repot membuka buku sebagai panduan belajar untuk anak-anak, cukup dengan membuka *smartphone* yang ada digenggaman tangan orang tua dapat memberikan bimbingan belajar dirumah dan meningkatkan minat pembelajaran tuntunan shalat bagi anaknya. [2] Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengangkat permasalahan ini dengan judul penelitian yaitu “Aplikasi Edukasi 3D Gerakan dan Bacaan Shalat Wajib Berbasis Android”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu bagaimana membuat sebuah aplikasi untuk mempermudah para orang tua mengajarkan anak-anaknya (usia 5-7 tahun) tentang gerakan dan bacaan shalat wajib dengan menggunakan aplikasi edukasi.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukanya penelitian ini adalah untuk menghasilkan aplikasi 3D gerakan dan bacaan shalat wajib untuk anak (usia 5-7 tahun).

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah meningkatkan minat anak-anak (usia 5-7 tahun) untuk mempelajari tata cara gerakan dan bacaan shalat wajib karena aplikasi dilengkapi dengan animasi 3D beserta audio bacaan shalat wajib yang interaktif.

1.5. Ruang Lingkup

Batasan masalah yang akan di bahas dalam perancangan ini adalah:

1. Aplikasi ini ditujukan untuk anak usia 5 (lima) tahun sampai 7 (tujuh) tahun (TK sampai dengan SD kelas 1).
2. Animasi 3D Gerakan shalat yang dijadikan dalam aplikasi ini adalah shalat fardhu (wajib), antara lain: subuh, dzuhur, ashar, maghrib dan

isyah' serta audio beberapa surat-surat pendek dalam Al-qur'an, seperti: QS. Al-Kautsar dan QS. Al-Ikhlash.

3. Aplikasi ini menggunakan *platform* Android.
4. Rukun-rukun shalat bermazhab Imam Syafi'i dan merujuk pada buku "Risalah Tuntunan Shalat Lengkap" oleh Drs. Moh. Rifa'i [3]

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Skripsi ini terdiri dari lima Bab dengan pokok bahasan tiap bab, sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini terdapat beberapa bagian yang akan dibahas dalam skripsi yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini penulis membahas tentang Penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini dan landasan teori.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi metode yang digunakan yaitu metode *waterfall* dalam perancangan aplikasi.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini penulis membahas tentang hasil dari penelitian yang dilakukan serta pengujian dari aplikasi yang telah dibuat.

Bab V Penutup

Pada bab lima ini berisikan tentang simpulan dan saran yang diperoleh selama dalam proses pengerjaan skripsi.