BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Teknologi yang mengalami kemajuan yang begitu pesat, terutama di dunia mobile teknologi seperti sekarang ini dengan adanya aplikasi-aplikasi yang terdapat pada *smartphone* setiap orang dimudahkan dalam kegiatannya, Teknologi Informasi (TI), atau dalam bahasa inggris dikenal dengan istilah *Information Technologi (IT)* adalah istilah umum yang menjelaskan teknologi apapun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, meng-

komunikasikan dan menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, gambar, dan video. Contoh dari teknologi informasi bukan hanya komputer pribadi, tetapi juga telepon, TV, radio, dan peranti genggam modern lainnya (misalnya ponsel).

Kemajuan teknologi inipun berdampak pada pola tingkah laku manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari, manusia cenderung tidak lepas dari teknologi dalam melakukan pekerjaannya. Hal ini bisa berakibat positif maupun negatif, positifnya adalah manusia dapat melakukan apa saja dimanapun dan kapanpun dia berada. Namun negatifnya manusia menjadi cenderung mengabaikan lingkungan sekitarnya hal ini dapat berdampak buruk apalagi pada anak-anak. Anak-anak menjadi lebih sering bermain dengan gadgetnya daripada bermain dengan teman-temannya, ditambah dengan orang tua yang kurang memperhatikan anaknya maka

anak tersebut dapat terganggu perkembangannya padahal sudah menjadi tugas orang tua untuk mengenalkan linkungan dan mengajarkan nilai-nilai perilaku dasar dan agama kepada anaknya. Namun faktanya anak-anak zaman sekarang menjadi lebih sulit dan kurang tertarik pada pendidikan dasar agama seperti shalat dan kewajiban lainnya.

Shalat sebagaimana yang kita ketahui merupakan tiang agama di dalam agama islam, seperti yang dinyatakan oleh Rasulullah SAW dalam hadistnya: "Pokok dari perkara ini adalah Islam, Tiangnya adalah shalat dan puncaknya adalah jihad Fi sabillilah." (HR. Ahmad 5/231, At-Tirmidzi no. 2616 dan Ibnu Majah no. 3979 yang dishahihkan Asy-Syaikh Al-Albani dalam shahih At-Tirmidzi dan shahih Ibnu Majah). Secara bahasa shalat berarti doa dengan kebaikan. Adapun makna shalat dalam syariat adalah peribadatan kepada Allah SWT dengan ucapan dan perbuatan yang telah diketahui diawali dengan takbir dan diakhiri dengan salam, disertai dengan syarat-syarat yang khusus dan dengan niat. Shalat lima waktu adalah shalat Fardhu (shalat wajib) yang dilaksanakan lima kali sehari hukum shalat ini adalah fardhu 'Ain, yakni wajib dilaksanakan oleh setiap muslim yang telah menginjak usia dewasa (pubertas), kecuali berhalangan oleh karena sebab tertentu.

Menegakkan shalat merupakan rukun Islam yang kedua. Selain itu shalat juga merupakan ruh agama dalam Islam, sehingga nabi Muhammad SAW bersabda : " Shalat adalah tiang agama barang siapa menegakkan shalat berarti telah menegakkan agama Islam dan barang siapa yang meninggalkannya berarti telah menghancurkan agama".

Namun masalah yang terjadi adalah kesadaran untuk melaksanakan shalat wajib bagi kaum Muslimin masih sangat rendah sehingga banyak kita melihat yang mengaku bahwa dirinya Islam namun enggan melakukan shalat. Secara preventif Rasullulah memerintahkan kepada orang tua agar mendidik putra/putrinya shalat sejak berumur 7 tahun dan harus bersikap tegas terhadap anaknya yang sudah berumur 10 tahun jika belum mau melaksanakan shalat wajib 5 waktu. Hal ini dimaksudkan agar jangan sampai anak yang sudah memasuki umur akil balig belum mampu dan mau melaksanakan shalat wajib 5 waktu, karena baginya telah bertanggung jawab penuh atas amalan dirinya sendiri. Guru sebagai orang tua di sekolah juga berkewajiban mendidik para siswa dan siswinya untuk mengajarkan tata cara shalat sejak umur tujuh tahun hal ini telah diakomodasi dalam kurikulum KTSP tahun 2006 dimana shalat diajarkan sejak kelas II sampai kelas IV SD. Setelah kelas V secara formal tidak lagi diajarkan.

Pembuatan aplikasi belajar dan berlatih gerakan shalat berbasis *mobile android* merupakan perancangan yang akan diterapkan pada sebuah *smartphone* android yang dimana akan memudahkan pada pengguna usia dini (SD khususnya yang beragama muslim), dengan bimbingan dari guru dan orang tua siswa / siswi. Oleh karena itu, sebuah perancangan aplikasi tersebut diharapkan dapat digunakan dan dapat memudahkan dalam mengakses ilmu tentang gerakkan shalat dengan bimbingan dari guru dan orang tua siswa dan siswi dikarenakan sangat pentingnya pendidikan tentang shalat sejak usia dini

Berdasarkan latar belakang dan data diatas saya selaku penulis akan mencoba menerapkan judul ***"Aplikasi Belajar Dan Berlatih Gerakan Shalat Berbasis***

Mobile Android". Alangkah lebih baik bila aplikasi ini diimplementasikan kepada Guru dan orang tua siswa / siswi sebagai alat bantu ajar. maka dari hal ini penulis akan melakukan penelitian dan pengujian aplikasi di SDN PABAKI 3 yang terletak di jalan Pabaki no. 33 Bandung.

1.2. Identifikasi Dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang muncul adalah :

1. Sangat pentingnya pengenalan shalat fardu pada usia dini, dimulai dengan gerakkan – gerakkan tata cara shalat yang baik dan benar.
2. Rendahnya kesadaran orang tua untuk membimbing putra/putrinya mengajarkan tata cara shalat dengan kesibukan sehari-harinya.
3. Anak-anak pada zaman sekarang lebih tertarik bermain dengan smartphone dibandingkan dengan dunia luar.

1.2.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan uraian diatas ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi belajar dan berlatih gerakan shalat berbasis *mobile.*
2. Bagaimana pengujian aplikasi belajar dan berlatih gerakan shalat yang telah di buat.
3. Bagaimana implementasi aplikasi belajar dan berlatih gerakan shalat yang diusulkan sehingga dapat memudahkan saat mempelajari tata cara shalat wajib menurut hukum Islam.

4. Bagaimana cara agar pengguna mobile android dapat dengan mudah mendapat informasi-informasi tentang tata cara gerakan shalat yang terperinci.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu siswa / siswi sekolah dasar khususnya dan kita pada umumnya dalam mempelajari tata cara gerakan shalat.
2. Untuk mengimplementasikan kemampuan di bidang IT dan komputer.
3. Membuat sebuah aplikasi yang bermanfaat bagi pendidikan di Indonesia.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan Penelitian sebagai berikut :

1. Untuk merancang aplikasi belajar dan berlatih gerakan shalat berbasis mobile.
2. Untuk melakukan pengujian aplikasi belajar dan berlatih gerakan shalat yang telah di buat.
3. Untuk melakukan implementasi aplikasi belajar dan berlatih gerakan shalat yang diusulkan sehingga dapat memudahkan saat mempelajari tata cara gerakan shalat wajib menurut hukum Islam.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini tentu akan sangat berguna baik bagi penulis ataupun bagi pengguna aplikasi smart phone dan juga akan menambah ilmu serta pengetahuan bagi penulis khususnya. Berikut kegunaan Praktis dan Akademis dari penelitian tersebut.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Untuk memudahkan pengguna aplikasi dalam mempelajari tata cara bersuci dan gerakan shalat wajib dalam hukum Islam.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Hasil penelitian tersebut diharapkan :

a) Untuk kemajuan ilmu pengetahuan mengenai teknologi dan informasi diharapkan dapat menambah ilmu dalam pengembangan teknologi informasi yang berkembang pesat pada saat ini.
b) Untuk peneliti akan menambah ilmu serta pengetahuan, khususnya di bidang teknologi mobile.
c) Untuk bahan referensi serta acuan bagi peneliti lain yang berminat melakukan penelitian mengenai objek yang sama.

1.5. Batasan Masalah

1. Aplikasi Belajar dan Berlatih gerakan shalat ini hanya meliputi tata cara berwudhu, shalat fardu 5 waktu, dan, serta evaluasi saat mengerjakan shalat.

2. Aplikasi ini hanya memuat informasi mengenai tata cara bersuci, tata cara shalat saat mengerjakan shalat.
3. Aplikasi ini hanya memuat tata cara shalat fardu, tidak mencakup dengan shalat sunat.
4. Aplikasi ini dapat memuat photo untuk bahan evaluasi belajar dan berlatih gerakan shalat.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SDN Pabaki 3 Jalan Pabaki No. 33 Bandung

Tabel 1.1. Jadwal Kegiatan Waktu Penelitian

Tabel 1.1

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No	Uraian Kegiatan	Bulan				
		Maret 2015	April 2015	Mei 2015	Juni 2015	Juli 2015
1	**Identifikasi Kebutuhan User**					
	Analisis permasalahan					
	Studi kelayakan					
2	**Membangun Prototype Awal**					
3	**Membangun Prototype**					
	Desain arsitektur perangkat lunak					
	Desain interface					
4	**Meningkatkan Prototype**					
	Pembuatan program					
5	**Prototype Selesai**					
	Uji coba program					