

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka (*review of related literature*) merupakan ringkasan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan dan berhubungan dengan penelitian yang sekarang akan dilakukan. Berikut ini beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian tentang Media *Game* Edukasi berbasis Android untuk Pembelajaran Ilmu fiqih dalam agama islam pada Madrasah Ibtidaiyah Bandar Lampung.

Tabel 2. 1 Tabel Literatur

No. Literatur	Penulis	Tahun	Judul
Literatur 1	Nanang Rokman Saleh, Muhammad Syaikhon, Machmud	2022	Efektivitas pembelajaran daring dalam pembelajaran fikih di kelas III min 1 pasuruan.
Literatur 2	Rega Arpiansah, Yusra Fernando, Jafar Fakhrurozi	2021	Game Edukasi VR Pengenalan dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode MDLC untuk Anak Usia Dini
Literatur 3	Aulia Nurpratiwi, Achmad Junaedi Sitika, Debibik Nabilatul Fauzi	2020	Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran fiqih di MA Daarul Qur'an kecamatan klari karawang
Literatur 4	Agam Arta dan Devi Afriyantari Puspa Putri	2020	<i>Game</i> Edukasi Pembelajaran Sejarah Berdirinya Indonesia untuk Sekolah Dasar

Literatur 5	Ida Widaningrum, Hardi Prasetyo, Indah Puji Astuti	2020	Game Edukasi <i>Math & Trash</i> Berbasis <i>Android</i> dengan Menggunakan Scirra Construct 2 dan Adobe Phonegap
-------------	--	------	--

2.1.1 Literatur 1

Pada penelitian yang dilakukan oleh Saleh, dkk pada tahun 2022 yang berjudul efektivitas pembelajaran daring dalam pembelajaran fikih di kelas III Min 1 pasuruan, penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif Teknik analisis dekriptif kualitatif, jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitaif, menurut Sutopo penelitian kuantitaif yaitu penelitian yang mengarah pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam baik kondisi maupun proses, sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber primer berupa data pokok sekolah, sedangkan data sekunder berypa hasil dari kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi di Miun 1 pasuruan, Menurut Moleong (2001: 157) sumber data utama dalam penelitian kuantitaif ialah kata-kata, dan Tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain, (Moleongm Lexy, 2014)

Hasil dari penelitian menggunakan kuantitaif, jenis penelitian yang mengarah pada deskripsian dari sebuah sumber data berupa premier.

2.1.2 Literatur 2

Pada penelitian tahun 2018 yang dilakukan oleh Rachmat Tri Sakti yang berjudul Game Edukasi Pengenalan Tumbuhan Hijau untuk Sekolah Dasar. Pada penelitian ini menggunakan metode metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dan pengujian menggunakan metode pengujian *blackbox*. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah siswa – siswi memahami materi pelajaran yang menarik dan interaktif tentang Pengenalan Tumbuhan Hijau. Hal tersebut dikarnakan banyak anak sekolah dasar zaman sekarang kurang minat dalam belajar karena dalam pengajarannya yang masih menggunakan media cetak, yang terkadang mengakibatkan proses belajar mengajar kurang interaktif dan kurang menyenangkan. Berdasarkan permasalahan di atas penulis memberikan solusi berupa game edukasi tentang Ilmu Pengetahuan Alam yaitu, materi pokok

tumbuhan hijau. Hasil pengujian game ini pada siswa-siswi dan guru terhadap aplikasi ini dapat disimpulkan bahwa presentase rata-rata sebanyak 94,62% responden setuju dengan game edukasi ini menarik, mudah dipahami serta dapat membantu dalam proses belajar mengajar (Sakti, 2018).

Hasil dari penelitian tersebut adalah sebuah aplikasi berupa game edukasi pengetahuan alam.

2.1.3 Literatur 3

Pada penelitian pada tahun 2022 yang dilakukan oleh Aulia Nurpratiwi yang berjudul Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran fikih di MA Daarul Qur'an kecamatan klari karawang, pada metode penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam kontes social secara alamiah dengan mendatkan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dan fenomena yang di teliti (Herdiansyah, 2012) , aplikasi quizizz merupakan salah satu media pembelajaran memiliki beberapa tahapan seperti perencanaan, pelaksanaan, evaluasi.

Hasil dari penelitian tersebut adalah sebuah game edukasi quizizz metode yang di pakai metode kualitatif dan metode deskriptif pada pelajaran ilmu fikih.

2.1.4 Literatur 4

Penelitian ini dibuat pada tahun 2021 dengan judul Penerapan *Game Development Life Cycle* untuk *Video Game* dengan Model *Role Playing Game* yang dilakukan oleh Mustofa, Jordy Lasmana Putra dan Chandra Kesuma. Permasalahan dalam penelitian ini adalah pengembangan *video game* belum begitu populer di Indonesia terutama tentang *life Cycle* pada proses pengembangan *video game* dan terlebih lagi *video game* juga memiliki berbagai macam *genre* dan *role-play* yang berbeda-beda, sehingga tidak semua model *Game Development Life Cycle* (GDLC) masuk ke dalam kategori *game* tertentu, terutama yang bergenre *Roled Playing Game* (RPG) yang memiliki *role-play* game-nya sendiri. Penelitian ini juga sebelumnya bertujuan untuk menguji apakah *Game Develompment Life Cylce* dapat digunakan pada pengembangan *video game* jenis RPG yang sebelumnya menggunakan metode *System Developmet Life Cycle* (SDLC) dilakukan oleh Rido Ramadan dan Yani Widyani. Penelitian sekarang menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang disusun dalam enam tahapan yaitu Tahapan

Initiation, Tahapan Pre-Production, Tahapan Production, Tahapan Testing, Tahapan Beta, dan Tahapan Release. Metode pengujian dilakukan dengan metode pengujian *black box* untuk memastikan bahwa *game* dapat berjalan sesuai dengan rencana pengembangan *video game*. Hasilnya adalah penerapan model GDLC ini dapat diterapkan dan dijalankan dengan sangat baik di *video game* RPG tanpa ada masalah (Putra & Kesuma, 2021).

Hasil dari penelitian dengan menerapkan *game development life cycle*, *game* edukasi ini dikembangkan menggunakan *video game*, yang memiliki beberapa macam genre dan *role-play*.

2.1.5 Literatur 5

Pada penelitian tahun 2018 yang dilakukan oleh Rachmat Tri Sakti yang berjudul *Game Edukasi Pengenalan Tumbuhan Hijau untuk Sekolah Dasar*. Pada penelitian ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dan pengujian menggunakan metode pengujian *blackbox*. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah siswa – siswi memahami materi pelajaran yang menarik dan interaktif tentang Pengenalan Tumbuhan Hijau. Hal tersebut dikarenakan banyak anak sekolah dasar zaman sekarang kurang minat dalam belajar karena dalam pengajarannya yang masih menggunakan media cetak, yang terkadang mengakibatkan proses belajar mengajar kurang interaktif dan kurang menyenangkan. Berdasarkan permasalahan di atas penulis memberikan solusi berupa *game* edukasi tentang Ilmu Pengetahuan Alam yaitu, materi pokok tumbuhan hijau. Hasil pengujian *game* ini pada siswa-siswi dan guru terhadap aplikasi ini dapat disimpulkan bahwa presentase rata-rata sebanyak 94,62% responden setuju dengan *game* edukasi ini menarik, mudah dipahami serta dapat membantu dalam proses belajar mengajar (Sakti, 2018).

Hasil dari penelitian tersebut adalah sebuah aplikasi berupa *game* edukasi

Berdasarkan studi literatur yang ada penulis mengambil kesimpulan yaitu terdapat perbedaan pada beberapa peneliti yaitu :

- a. Metode yang di pakai, pada penelitian ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle*.
- b. Jenis *game* edukasi yang dihasilkan, pada penelitian ini menghasilkan *game* edukasi dengan genre *quiz*

2.2 Game

Menurut Cark, 2006 game adalah kegiatan yang melibatkan sebuah permainan, yang berupaya mencapai tujuan dengan Batasan yang di Kelola oleh konteks tertentu, Menurut (sSadiman, 2010) game adalah kompetisi antara para pemain yang berinteraksi satu dengan yang lain dengan menggunakan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Dalam sebuah permainan harus ada kompetisi agar pemain bersemangat untuk terus bermain, kompetisi tersebut dapat terwujud menang dan kalah. Pemain harus bisa menemukan strategi atau cara untuk memecahkan sebuah masalah. Menurut (Neumann and Morgenstern 1953), Game adalah permainan yang terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari beberapa orang atau kelompok dengan menggunakan strategi untuk memaksimalkan sebuah kemenangan sendiri ataupun kenimalkan kemenangan lawan.

2.3 Game Edukasi

Game Berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan, Menurut (costiyan, 2013), game adalah sebetuk karya seni di mana peserta, yang di sebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan, game saat ini banyak jenis-nya yang telah dikembangkan salah satu nya adalah Game Edukasi salah satu media yang digunakan untuk memberikan edukasi,, meningkatkan pengetahuan penggunaan melalui cara unik dan menarik. Jenis permainan ini biasanya tujukan untuk anak-anak atau usia dini. Salah satu keuntungan utama game edukasi adalah visualisasi masalah kehidupan nyata dan sehari-hari.

Game Edukasi juga sebagai sarana Pendidikan dapat di mendorong siswa untuk belajar dengan bermain. Game edukasi dapat meningkatkan perhatian konsentrasi dan pembelajaran, permainan yag di rancang untuk mempermudah daya piker termasuk meningkatkan konsentrasi dan dapat memecahkan masalah (Handriyantini, 2009).

2.4 Ilmu Fikih

Fikih dalam Bahasa Arab, Pekataan *Fiqh* yang ditulis fikih atau kadang-kadang *Fekih* setelah diindonesiakan, artinya paham atau pengertian. Kalau di hubungkan

dengan ilmu, dalam hubungan ini dapat di rumuskan dan di benarkan (dengan kata lain), ilmu fikih adalah ilmu yang bertugas menentukan dan menguraikan norma-norma hukum dasar yang terdapat dalam Al – Quran dan ketentuan umum yang terdapat dalam Sunnah Nabi yang terekam dalam kitab-kitab hadist.

Al-Ghazali berpendapat bahwa secara literal, fikih(*fiqh*) bermakna al’ilm wa al-fahm ilmu dan pemahaman. Sedangkan menurut Taqiyyuddin al_nabhani, secara literal, fikih bermakna pemahaman (al-fahm). Sementara secara istilah, para ulama mendefinisikan fikih sebagai berikut : Fikih adalah pengetahuan hukum syariat yang bersifat parktis (‘*alamiyyah*) yang digali dari dalil-dalil yang bersifat rinci (Tafshili), sebagian kaidah Ushul Fikih “ *Ma la yatimmul al wajib illa bihi fahuwa wajib*” (suatu kewajiban tidak menjadi sempurna tanpa adanya hal lain yang menjadi pendukung, maka hal lain tersebut menjadi wajib). Ada beberapa kaidah Ushul Fikih dalam Agama islam beserta hukum-hukum yang berlaku sebagai berikut.

a. Khitan

Khitan menurut Bahasa adalah memotong sedangkan menurut istilah khitan adalah membuka atau memotong kulit (quluf) yang menutupi ujung kemaluan laki-laki dengan tujuan agar bersih dari kotoran dan suci dari najis. Islam telah mengajarkan kepada umatnya untuk menjaga kebersihan baik kebersihan lahir maupun batin salah satunya dengan khitan. Sedangkan air seni itu najis maka wudhu menjadi syarat shalat juga tidak sah. Karena itu Nabi Muhammad SAW mengajarkan kepada umatnya untuk berkhitan dan menjaga kebersihan.

Nabi Muhammad Saw Bersabda:

النظافة جزء من الإيمان

Artinya :

“ Kebersihan itu Sebagian dari iman “

Dalam sejarah singkatnya khitan asalah syarat agama Islam yang bepangkal dari *millah*(ajaran agama) nabi Ibrahim as, khitan yang dilakukan nabi Ibrahim as saat berumur delapan puluh tahun dengan

menggunakan kapak dan nabi adam as serta Siti Hawa telah dikhitan Ketika diciptakan oleh Allah Swt.

1. Hukum Khitan

Hukum berkhitan dalam islam bagi laki-laki secara fikih adalah wajib dan bagi perempuan merupakan sunnah karena suatu kemuliaan. Dengan berkhitan orang tersebut berarti mengikuti sunnah Rasulullah saw. Orang islam yang tidak mau mengikuti sunnah Rasulullah saw berarti membenci Rasulullah saw dan orang yang membenci Rasulullah bukam termasuk umatnya.

2. Waktu dan Pelaksanaan Khitan

- a. Waktu wajib khitan adalah pada saat baligh. Karena pada saat itulah wajib melaksanakan shalat. Tanpa ada khitan shalat tidak sempurna sebab suci yang merupakan shalat sah.
- b. Adapun waktu sunnah adalah sebelum baligh. Sedangkan waktu ikhtiar (pilihan yang baik untuk dilaksanakan) adalah hari ketujuh setelah lahir, atau 40 hari setelah kelahiran dan juga dianjurkan pada umur 7 tahun .

3. Hikmah Khitan

Setiap apa yang diperintahkan oleh Allah SWT, pasti akan mempunyai maksud mulia begitu juga dengan khitan, di antara manfaat khitan adalah.

- a. Menjaga kebersihan dari kesucian badan
- b. Merupakan tanda kesempurnaan seorang muslim
- c. Menjadikan kemaluan lebih bersih dan mudah membersihkannya
- d. Sebagai ciri pengikut Nabi Muhammad saw dan pelestarian syariat nabi Ibrahim as.
- e. Mencegah timbulnya berbagai macam penyakit.

b. Kurban

Kurban disebutnya dengan udhiyah yang artinya binatang ternak yang di sebelih pada hari raya *nahr* (kurban). Kurban secara Bahasa beraal dari Bahasa Arab “qaraba” yang artinya “dekat”. Sedangkan secara istilah, kurban adalah

beribadah kepada Allah Swt dengan cara menyembelih hewan tertentu pada hari raya haji dan hari-hari Tasyriq tanggal 11,12, dan 13 Dzulhijah yang diniatkan semata-mata untuk mendekatkan diri kepada Allah Swt.

Ibadah qurban dilaksanakan pada hari-hari tertentu tasyriq karena Allah swt, untuk menghidupkan syariat nabi Ibrahim as yang kemudian disyariatkan pula pada nabi Muhammad saw. Nabi Muhammad saw Telah bersabda.

“ Tiada suatu amalah yang dilakukan oleh manusia pada hari raya yang lebih dicintai Allah SWT selain dari pada menyembelih hewan kurban. Sesungguhnya hewan kurban itu pada hari kiamat kelak akan datang beserta dengan tanduk-tanduknya, bulu-bulunya dan kuku-kukunya, dan sesungguhnya sebelum darah kurban itu menyentuh tanah, ia (pahalanya) telah diterima di sisi Allah. Maka beruntunglah kamu semua dengan (pahala) kurban itu “ (HR. Tirmizi, Ibnu Majah dan Hakim.

a. Hukum kurban

Melaksanakan kurban hukumnya sunnah *muakkad* atau sunah yang sangat dianjurkan dan mendekati wajib bagi mereka yang memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

1. Islam
2. Baligh dan berakal
3. Merdeka (bukan budak atau hamba sahaya)
4. Mampu untuk berkurban

Allah Swt Berfirman :

إِنَّا أَعْطَيْنَاكَ الْكَوْثَرَ

Sesungguhnya kami telah memberikan kepadamu nikmat yang banyak.

فَصَلِّ لِرَبِّكَ وَأَنْحَرْ

Maka dirikanlah solat karena tuhanmu dan berkurbanlah.

إِنَّ شَانِئَكَ هُوَ الْأَبْتَرُ

Sesungguhnya orang-orang yang membencimu adalah (dialah) yang terputus. (QS.Al-Kautsar : 1-3).

Juga diterangkan dalam Al-quran surah An-Nahl ayat 123:

تَمَّ أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ أَنْ اتَّبِعْ مِلَّةَ إِبْرَاهِيمَ حَنِيفًا وَمَا كَانَ مِنَ الْمُشْرِكِينَ

Artinya :

“ Ikutilah agama Ibrahim yang lurus, dan dia bukanlah termasuk orang musyrik “ (Q.S. An-Nahl : 123).

Nabi Muhammad Saw bersabda :

“ Dari Abu Hurairah ra berkata, Rasulullah saw bersabda : Siapa saja yang mempunyai kemampuan untuk berkorban dan ia tidak mau berkorban maka janganlah ia mendekati tempat shalat kami. (HR. Ahmad dan Ibnu Majah).

Ukuran mampu berkorban hakikatnya sama dengan kemampuan seseorang hamba mengeluarkan sedekah yakni mempunyai kelebihan harta setelah terpenuhi semua kebutuhan pokok sandang, pangan dan papan serta kebutuhan penyempurnaan yang umum bagi seseorang.

Pada hadist lain Nabi Muhammad sw bersabda:

“ aku disuruh menyembelih kurban, tetapi bukan merupakan suatu kewajiban. (HR.ad-Daruguthni)”

Hukum kurban bisa berubah menjadi wajib sebab berikut ini :

1. Jika seseorang bernadzar untuk berkorban.
 2. Jika ia telah mengatakan Ketika membeli (memiliki) hewan tersebut “ *Ini adalah hewan udhiyyah*” (kurban) atau dengan perkataan yang bermaksa sama.
- b. Waktu penyembelian kurban

Kurban dilaksanakan pada waktu tertentu, pada bulan Dzulhijah yaitu tanggal 10, 11, 12, 13. Pelaksanaan dimulai dengan shalat Idul Adha tanggal 10 dan berakhir pada tanggal 13 sebelum matahari terbenam.

Nabi Saw bersabda :

“ siapa saja yang menyembelih kurban sebelum shalat idul Adha, maka sesungguhnya ia menyembelih untuk dirinya sendiri dan siapa saja yang menyembelih kurban sesudah shalat idul Adha dan dua khutbah maka sesungguhnya telah terpenihilah ibadahnya dan ia telah menjalankan tradisi orang-orang islam. (HR. Bukhari).

1. Tempat pelaksanaan kurban

Tempat yang paling utama untuk berkurban adalah di dekat tempat shalat idul adha. Namun diperbolehkan menyembelih di rumah atau tempat disediakan. Sahabat Abdullah Bin Umar r.a menyembelih kurban di *manhar* yaitu penjagalan atau rumah pemotongan hewan.

2. Hewan yang diperoleh dikurbankan

a. Jenis hewan

Hewan yang boleh dijadikan kurban adalah unta, sapi, dan kambing atau domba. Selain dari hewan tersebut misalnya ayam, itik dan ikan tidak boleh di jadikan kurban.

b. Kondisi hewan

Hewan yang dikurbankan disyaratkan dalam keadaan sehat, tidak sakit, tidak boleh cacat, seperti pincang, buta, atau korengan dan harus gemuk.

c. Haji

Secara Bahasa haji berarti pergi menuju tempat yang dianggungkan. Sedangkan secara istilah haji berarti sengaja mengunjungi Ka'bah di kota Makkah untuk melaksanakan ibadah haji dengan syarat tertentu.

Kewajiban melaksanakan ibadah haji terdapat dalam surat Ali Imran ayat 97 :

فِيهِ آيَاتٌ بَيِّنَاتٌ مَّقَامُ إِبْرَاهِيمَ ۖ وَمَنْ دَخَلَهُ كَانَ آمِنًا ۗ وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حُجُّ الْبَيْتِ مَنِ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا ۚ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ

Artinya :

“ Disana terdapat tanda-tanda yang jelas,(diantaranya) maqam Ibrahim. Barang siapa memasukinya (Baitullah) amanlah dia. Dan (dianantara) kewajiban manusia terhadap Allah adalah melaksanakan ibadah haji ke Baitullah, yaitu bagi orang-orang yang mampu mengadakan perjalanan ke sana. Barang siapa mengingkari (kewajiban) haji, maka ketahuilah bahwa Allah Mahakaya (tidak memerlukan sesuatu) dari seluruh alam.” (Q.S Ali Imran : 97).

Haji wajib dikerjakan dengan segera bagi umat yang cukup syarat dan mampu untuk menunaikan ibadah haji tetapi jika tidak melakukannya maka berdosa sebagai mana sabda Rasulullah saw :

“ Dari Ibnu Abbas, Rasulullah saw bersabda : hendaknya kami bersegera mengerjakan haji, sesungguhnya seseorang tidak akan menyadari (mengetahui) sesuatu halangan yang akan merintanginya ”(HR. Ahmad).

1. Hukum melaksanakan ibadah Haji

Hukum asal ibadah haji adalah wajib namun dalam keadaan tertentu dapat berubah menjadi sunnah, makruh bahkan haram.dalam kaidah fikih ditegaskan bahwa hukum berlaku sesuai dengan illat-nya (alasannya). “Al-hukmu yaduru ma’a “Illatihi” (hukum berlaku sesuai alasannya) yaitu:

- a. Wajib bagi yang mampu untuk menjalankannya, demikian jika ia bernazar (berjanji).
- b. Sunnah, apabila dapat mengerjakan ibadah haji untuk kedua kalinya atau seterusnya.
- c. Makruh, apabila sudah pernah melaksanakan sementara masyarakat disekelilingnya masih hidup serta kekurangan dan butuh bantuan keberlangsungan hidup.

- d. Haram, jika pergi haji dengan maksud membuat kerusakan dan keonaran di tanah suci Makkah.

2. Syarat Wajib Haji

Ibadah haji wajib bagi muslim setelah memenuhi lima syarat sebagai berikut :

- a. Islam, haji tidak wajib bagi orang selain muslim
- b. Aki, tidak wajib bagi orang gila
- c. Baligh (dewasa), tidak wajib bagi anak-anak
- d. Merdeka, bukan budak atau hamba sahaya
- e. Istitha'ah (mampu), orang yang belum atau tidak mampu tidak wajib menunaikan ibadah haji.

Adapun pengertian Istitha'ah (mampu) adalah :

- a. Mampu dari sisi jasmani dan rohani
- b. Mempunyai bekal yang cukup untuk pulang pergi ke Makkah dan keluarga yang ditinggalkan
- c. Ada kendaraan, baik milik sendiri atau menyewa
- d. Aman dalam perjalanan, jika terjadi perang atau hal yang membahayakan jiwa maka tidak wajib haji
- e. Bagi perempuan harus mahramnya atau Bersama perempuan lain yang dipercayainya.

d. Bersuci dari Haid

Haid menurut Bahasa artinya aliran atau sesuatu yang mengalir. Sedangkan menurut istilah adalah darah yang keluar dari Rahim perempuan pada waktu-waktu tertentu. Jadi darah haid bukan darah penyakit (istihadha) atau darah yang keluar setelah melahirkan melainkan darah yang keluar secara rutin setiap bulan dengan waktu tertentu. Darah haid disebut juga adalah darah kotor.

Firman Allah Swt dalam al-Quran surah Al-Baqarah ayat 222 yang isinya adalah

“ Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang haid.

Katakanlah, ‘itu adalah suatu yang kotor’. Karena itu jauhilah istri pada waktu haid; dan jangan kamu dekati mereka sebelum suci. Apabila mereka

telah suci, campurilah mereka sesuai dengan (ketentuan) yang diperintahkan Allah kepadamu, sesungguhnya, Allah menyukai orang yang tobat dan menyukai orang yang menyucikan diri” (QS. Al-Baqarah[2]:222)

1. Waktu keluarnya Haid

Masa waktu keluar haid minimal sehari semalam dan maksimal lima belas hari lima belas malam, namun pada umumnya secara normal masa waktu keluarnya darah haid enam atau tujuh hari. Sedangkan ciri-ciri adalah berwarna merah kehitam-hitaman dan apabila keluar lebih dari lima belas hari lima belas malam, maka darah tersebut adalah istihadhah (darah penyakit) dan arus segera di periksa.

2. Hal-hal yang dilarang bagi perempuan Haid

a. Melaksanakan Shalat

Wanita yang sedang haid, dilarang mengerjakan shalat wajib atau shalat sunnah. Sesuai dengan sabda Nabi Muhammad saw:

“ apabila dating haid, maka tinggalkanlah shalat”
(HR.Bukhari)

b. Puasa

Wanita yang sedang haid dilarang melaksanakan puasa wajib maupun puasa sunnah. Tetapi apabila telah suci dari haid maka diperintahkan mengqadha puasa wajibnya.

Sebagaimana sabda Rasulullah saw.

“Nabi saw berkata kepada beberapa perempuan, “Bukankan perempuan Ketika haid itu tidak shalat dan tidak puasa?”
Jawab mereka, “ Ya benar” kata Rasulullah bersabda: “Itulah kekurangan agama perempuan”. (HR.Bukhari)

c. Thawaf

Perempuan yang sedang haid dilarang melaksanakan thawaf Ketika menunaikan ibadah haji dan umrah.

Rasulullah saw bersabda kepada Aisyah Ketika sedang berihram dalam keadaan haidh;

“ Jika kamu haid maka kerjakan ibadah sebagaimana yang dikerjakan orang yang berhaji kecuali thawaf di Baitullah sehingga kamu suci. (HR.Bukhari).

- d. Menyentuh mushaf dan membaca Al-quran.

Allah swt berfirman dalam surat Al_Waqi'ah ayat 79:

Artinya :

Tidak ada yang menyentuhnya selain hamba-hamba yang disucikan (QS.Al-Waqi'ah: 79).

Selain dilarang menyentuh Al-quran, perempuan haid juga tidak diperbolehkan membaca Al-quran baik dengan kaya kata maupun dengan isyarat.

- e. I'tikaf di Madjid

Bagi perempuan haid juga orang junub dilarang masuk masjid atau melakukan I'tikaf (berduam diri di dalam masjid untuk beribadah).

- f. Jima'

Pasangan suami istri haram melakukan hubungan suami istri(jima') istri haid. Suami harus menunggu sampai istri Kembali suci.

Artinya :

“Dan jangan kamu dekati mereka sebelum mereka suci. (Q.S. Al-Baqarah/2:222)

- g. Bercerai

Suami tidak boleh menceraikan istrinya saat sedang haid, suami harus menahan dulu talaknya sampai istrinya selesai haid.

3. Hukum dan Tata Cara bersuci setelah Haid

Hukum bersuci atau mandi setelah haid wajib sesuai dengan perintah agama. Tanda bahwa seorang perempuan telah suci dari haid apabila sudah tidak ada darah yang mengalir, sudah tidak ada bekas bercak darah, wajib bagi setiap perempuan untuk

mandi-mandi wajib untuk menghilangkan hadas besar, sebagaimana sabda Nabi Muhammad saw:

Rasulullah saw berkata kepada Fatimah binti Abu Hubaisy:” Apabila datang haid itu, hendaklah engkau tinggalkan shalat dan apabila habis haid, hendaklah engkau mandi kemudian shalat.(HR.Bukhari).

e. Umrah

Secara Bahasa umrah berarti berkunjung. Ada juga yang mengartikan umrah adalah menyengaja datang ketemoat yang selaly dikunjungi.

Dikatakan demikian karena umrah boleh dilakukan kapan saja. Sedangkan arti umrah secara istilah atau menuer syarat yaitu bermaksud mengunjungi Baitullah (Ka’bah) untuk beribadah dengan tata cara tertentu. Tata cara tertentu yang dimaksud adalah adanya rangkaian ibadah mulai dari ihram, thawaf, sa’I dan memotong rambut (tahallull). Umrah disebut juga dengan haji kecil.

Perintah umrah tertuang dalam al-quran surah Al-Baqarah ayat 196:

Artinya:

Dan sempurnakanlah ibadah haji dan ‘umrah karena Allah. (QS. Al-Baqarah/2:196).

1. Hukum Umrah

Hukum asa ibadah umrah yang merupakan rangkaian ibadah haji adalah wajib, akan tetapi umrah yang bukan merupakan rukun haji hukumnya sunnah.

Sesuai firman allah dalam surah Al-baqarah ayat 158:

Artinya :

Sesungguhnya Shafa dan Marwah merupakan Sebagian syi’ar (agama) Allah. Maka barang siapa beribadah haji ke Baitullah atau Ber-‘umrah, tidak ada dosa baginya mengajarkan sa’I antara keduanya. Dan barang siapa dengan kerelaan hatinya mengerjakan kebajikan, maka Allah Maha Mensyukuri, Maka Mengetahui. (QS. Al-Baqarah/2:158)

2. Syarat dan Rukun Umrah

1. Syarat wajib umrah
 - a. Islam
 - b. Aqil (tidak wajib bagi orang gila)
 - c. Baligh/dewasa (tidak wajib bagi anak-anak)
 - d. Merdeka (bukan budak/hamba sahaya)
 - e. Istitha'ah
2. Rukun Umrah
 - a. Ihram dengan niat umrah
 - b. Thawaf
 - c. Sai
 - d. Tahallul
 - e. Tertib
3. Larangan dan Tata Cara Umrah
 1. Larangan dalam umrah

Larangan-larangan dalam umrah sama dengan larangan dalam ibadah haji.
 2. Tata cara umrah dan waktunya

Umrah dapat dilaksanakan kapan saja tidak terikat tanggal dan bulan sebagaimana ibadah haji.

Adapun tata cara sebagai berikut :

 - a. Berihram dengan niat umrah pada miqatnya, miqatnya sama dengan miqat haji. Orang Indonesia umumnya dimulai dari Ji'ranah atau Tan'im
 - b. Melaksanakan thawaf yaitu mengelilingi Ka'bah 7 kali putaran.
 - c. Melaksanakan sai dari bukit shafa dan Marwah 7 kali
 - d. Tahallul yaitu mencukur rambut minimal 3 helai.

2.5 Construct 2

Construct adalah sebuah tool berbasis HTML5 untuk menciptakan sebuah permainan. Dengan tools Construct 2 memungkinkan siapa saja yang membuat game tanpa memiliki pengalaman programan, dalam sebuah game menggunakan Construct hal yang mudah, dikarenakan pengguna cukup drag dan drop object,

menambahkan sifat ke objek tersebut dan membuat objek itu menjadi berfungsi dengan menggunakan event-event yang tersedia di Construct. Pengguna tidak perlu mengingat kode atau bahasa pemrograman yang sulit di mengerti hanya untuk membuat game. Pengguna hanya perlu memilih event yang tersedia dari Construct tersebut (Pernama, 2015:114).



Gambar 2. 1 Logo Construct

Mengenal Interface Construct 2 untuk menjalankan program construct 2, penjelasannya sebagai berikut :

a. Quick Acces Toolbar

Quick Acces Toolbar adalah toolbar pada construct 2 yang terdapat menu bar yang membentuk sebuah ribbon tab yang tombol di dalamnya berisi perintah yaitu *file menu*, *home tab*, *view tab*, *events* dan *upgrade*

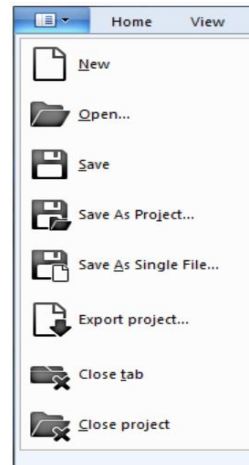


Gambar 2. 2 Quick Acces Toolbar

Keterangan pada gambar di atas adalah :

1. Menu file

File menu dapat di akses dengan mengklik tombol biru yang berada I sisi sudut kiri atas tabs. Seperti gambar berikut :

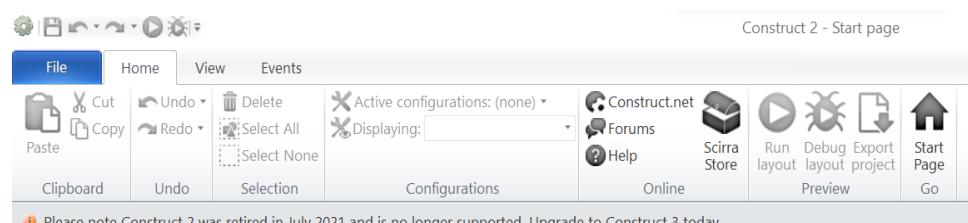


Gambar 2. 3 Menu File

Keterangan pada gambar di atas adalah :

- New untuk membuat proyek baru yang di dalam nya ada dialok pembuka “ Creat new Project”.
- Open untuk membuka sebuah project disimpan yang berada di disk computer tersebut.
- Save untuk menyimpan sebuah proyek bar uke dalam disk computer anda.
- Save project untuk menyimpan sebuah project dan assetnya yang sedang berjalan di suatu folder
- Export Project melakukan export game yang sudah selesai pada platform yang di inginkan.
- Close tab merupakan penutup tab yang sedang di buka.
- Close Project untuk menutup project yang sedang di buka.

b. Home Tabs



Gambar 2. 4 Home Tabs

Keterangan pada gambar di atas adalah :

- a. Scirra store merupakan sebuah library yang dibutuhkan dalam memproses pembuatan permainan dan langsung menuju pada halaman web scirra.com.
- b. Run layout berfungsi untuk menjalankan project permainan yang sedang di buat.
- c. Debug layout berfungsi untuk melihat bagaimana kinerja project anda pada pc.
- d. Export project untuk melakukan export game yang sudah selesai dikerjakan pada platform yang di inginkan web, mobile dan desktop.

2.6 Inkscape

Inkscape adalah sebuah software atau perangkat lunak yang digunakan untuk mengedit atau memanipulasi gambar pada vector yang bersifat garis atau perangkat lunak open source (Garis) dibawah lisensi GNU GPL. Inkscape juga merupakan multibahasan dalam antarmuka oengguna dan skrip yang sering diabaikan oleh Sebagian editor grafis vector yang sulit dilakukan.



Gambar 2. 5 Logo Inkscape

Tampilan Inkscape tidak jauh beda dengan aplikasi close source seperti CorelDraw. Ada beberapa toolbar yang akan di pakai sebagai berikut :

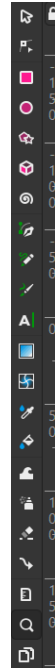
1. Menu Bar

Menu barberisikan menu-menu untuk mengelola dokumen secara umum, seperti file, edit dan sebagainya

Gambar 2. 6 Menu Bar

2. Tools untuk membuat object

Tolols ini berisikan menu-menu untuk membuat sebuah object, tertentu seperti, persegi Panjang, dan bisa menggambar 3D.



Gambar 2.7 Tools pembuatan objek

3. Lembar kerja

Lembar kerja biasanya digunakan untuk membuat sebuah projek yang sedang dibuat



Gambar 2.8 Lembar Kerja

4. Commands Bar

Commands bar berisi ikon-ikon yang merupakan shortcut untuk perintah-perintah pokok seperti print, open, save dan sebagainya.



Gambar 2. 9 *Commands Bar*

2.7 Android

Android adalah system operasi seluler yang dikembangkan oleh Android, Inc., menggunakan perangkat mobile berbasis Linux yang mencakup system operasi, middleware dan aplikasi (Ir. Yuniar supardi 2017:1). Android adalah system operasi berbasis Linux yang digunakan untuk telepon seluler(mobile) seperti telepon pintar (smartphone) dan computer table(PDA) (Yosef Murya 2014:3).



Gambar 2. 10 Logo Android

Ada beberapa versi android yaitu sebagai berikut :

- a. Android 1.0 Alpha

Versi Android salah satu ini telah melengkapi fitur yang didukung akses web browser, streaming youtube, pemutar media, google map, serta sinkronisasi pada aplikasi google .

b. Android 5.0 Lollipop

Versi yang akan dikembangkan android ini tak hanya menjadi sistem operasi pada perangkat smartphone, namun bisa beroperasi pada perangkat mobile.

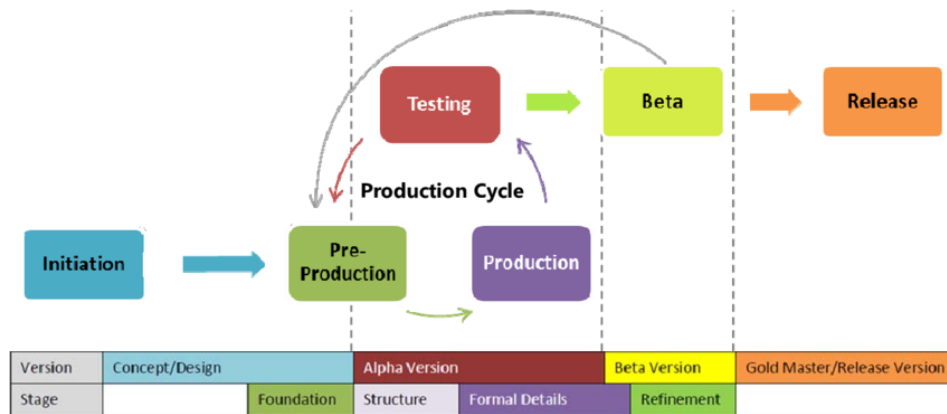
c. Android Marshmallow

Versi ini memiliki fitur tambahan sensor sidik jari untuk mengakses sebuah smartphone.

Dan versi yang akan di pakai oleh peneliti akan menggunakan Android 12 One UI 4.1. perpaduan sistem operasi Android dengan One UI 4.1. sistem operasi tersebut di dukung dengan Chipset Exynos 850.

2.8 Game Development Live Cycle (GDLC)

Game Development Live Cycle (GDLC) merupakan metode yang digunakan dalam mengembangkan sebuah game. Namun, selama praktek pembangunan permainan yang sebenarnya, hanya dengan, mengadopsi siklus hidup pengembangan perangkat lunak (SDLC) tidak cukup, sebagai pengembangan menghadapi beberapa tantangan selama siklus hidupnya. Untuk mengatasi pengembang menghadapi beberapa game menggunakan jenis tertentu pendekatan yang disebut permainan siklus hidup pengembangan (GDLC) untuk mengarahkan sebuah pengembangan game (Mufida et al. 2021). Metode Game Development Life Cycle (GDLC) memiliki beberapa tahapan yaitu initiation, pre-production, production, testing, release, fase/tahapan dari GDLC dapat dilihat pada gambar 2.4 berikut ini :



Gambar 2. 11 Fase GDLC

Sumber: (Mufida et el. 2021)

a. Tahap *Initiation*

Tahap ini merupakan proses identifikasi permasalahan utama dan penulis melakukan studi literatur terhadap beberapa jurnal penelitian yang sudah ada.

b. Tahap *Pre-production*

Pada tahap ini penulis melakukan identifikasi permasalahan utama dan penulis melakukan studi literatur terhadap beberapa jurnal penelitian yang sudah ada.

c. Tahap *Production*

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan aplikasi dan menghasilkan implementasi dari game edukasi yang telah dirancang.

d. Tahap *Testing*

Pada tahap ini penulis melakukan *testing*/penguji apakah terdapat error yang terjadi pada saat aplikasi dijalankan.

e. Tahap *Release*

Tahap Release adalah tahapan yang terakhir yaitu dengan tidak adanya error saat aplikasi dijalankan dan melakukan perilisan.

2.9 Metode Pengujian

ISO/IEC 25010 merupakan pedoman yang digunakan untuk melakukan evaluasi perangkat lunak yang dikeluarkan oleh *Canadian Standards Association* pada tahun 2011. ISO/IEC 2510 yaitu model baru dari ISO/IEC 250n yang

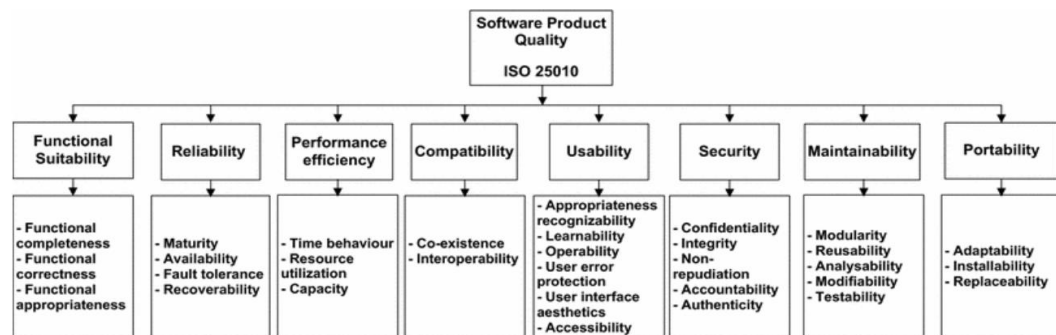
merupakan pengembangan dari versi ISO/IEC 9126. Saat ini ISO/IEC 25010 telah menerapkan untuk menilai kualitas system informasi akademik, system informasi pemerintah dan Lembaga swasta, *game, mobile application, dan decision support system*. Hasil penilaian kualitas untuk semua produk perangkat lunak dan system computer. Fitur dan sub-fitur menyediakan terminology yang konsisten untuk mendefinisikan mengukur, dan mengevaluasi kualitas system dan perangkat lunak. Pada ISO/IEC 25010 terdapat 2 model yang digunakan untuk mengukur system, yaitu *Quality in use model* dan *software product quality model* (Mulyawan et al., 2021)

a. *Quality in use model*

Quality in use model adalah model untuk menilai sejauh mana perangkat lunak yang dapat digunakan oleh pengguna tertentu dalam memenuhi kebutuhan bisnis yang spesifik dalam konteks penggunaan tertentu.

b. *Software product quality model*

Software product quality model merupakan model yang hanya dapat diterapkan pada produk perangkat lunak, karena Sebagian besar sub karakteristik terkait dengan perangkat lunak dan system.



Gambar 2. 12 Gambar ISO 25010

Berikut beberapa aspek pengujian ISO 25010 yang akan diuji pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Functionality Suitability* (fungsionalitas) merupakan karakteristik system yang menyediakan fungsi, sesuai yang ada pada keadaan dan kondisi yang akan di tetapkan sesuai kebutuhan user. *Functionality Suitability* memiliki subkarakteristik sebagai berikut :

- a. *Fungsional Completeness* yaitu sejauh ini fungsi perangkat yang mencakup semua tugas tolak ukur dari suatu fitur atau fungsi yang dapat bekerja tanpa ada kendala.
 - b. *Fungsional Correctness* yaitu dimana system akan memerikan hasil dengan tingkat presisi yang di perlukan, dan tolak ukur yang berfungsi mendapatkan layanan sesuai dengan kebutuhannya.
 - c. *Fungsional appropriateness* yaitu sejauh mana fungsi memfasilitasi pemenuhan tugas dan tujuan yang ditentukan dari tolak ukur dari suatu fitur atau fungsi yang dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan tujuannya.
2. *Usability* (Kebergunaan) Merupakan karakter sebuah system yang dapat digunakan oleh pengguna yang diakan ditetapkan untuk mencapai tujuan tertentu, dan dapat bertujuan untuk menarik bagi para user, *Usability* memiliki subkarakteristik sebagai berikut :
- a. *Appropriateness Recognizability*, yaitu dimana pengguna dapat mengenali apakah suatu system sesuai dengan yang dibutuhkan oleh mereka.
 - b. *Learnability*, merupakan system yang dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan belajar system secara efektif dan efisien.
 - c. *Operability*, yaitu system yang memiliki attribute sehingga mudah dioperasikan.
 - d. *User Error Protection*, merupakan system pelindung pengguna terhadap kesalahan.
 - e. *User Interface Aesthetic*, merupakan tingkat user interface memungkinkan interaksi yang menyenangkan dan memuaskan bagi penguunanya.
 - f. *Accessibility*, merupakan system yang dapat digunakan oleh orang-orang dengan karakteristik jangkauan terluas dengan kemampuan dan tujuan tertentu.

3. *Portability* (Portabilitas) merupakan ukuran keefektifan dan efisiensi yang mana sebuah produk dapat dikirimkan suatu hardware, software, yang dapat berjalan dengan baik diberbagai versi android. *Portability* memiliki subkarakteristik sebagai berikut :
 - a. *Adaptability*, merupakan system yang efektif dan efisien, systemnya juga dapat beradaptasi pada perangkat keras.
 - b. *Intsallability*, merupakan tingkat efektivitas dan efisiesi yang dapat di-install dan di-uninstall satu suatu produk yang berhasil dipasang.
 - c. *Replaceability*, merupakan tingkat dimana system dapat digantikan oleh perangkat lunak lain yang di tentukan untuk tujuan yang sama .

2.10 Skala Likert

Skala likert merupakan skala penelitian yang dipaksai untuk mengukur pendapat dari responden. Angket dengan skala likert ini biasanya terdapat pernyataan dan beberapa pilihan jawaban. Pilihan jawaban ang didapat dari responden akan dihitung dengan skor. Skala likert memiliki 2 instrument pertanyaan yang dapat digunakan dalam memberikan sebuah pertanyaan yang akan di berikan ke responden yaitu pertanyaan positif dan negative (Retnawati 2015), yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pertanyaan positif
 - a) Skor 5 untuk sangat (Setuju/Baik)
 - b) Skor 4 untuk (Setuju/Baik)
 - c) Skor 3 untuk (Netral/Cukup)
 - d) Skor 2 untuk Tidak (Setuju/Baik)
 - e) Skor 1 untuk Sangat Tidak (Setuju/Baik)
- b. Pertanyaan Negative
 - a) Skor 5 untuk sangat (Setuju/Baik)
 - b) Skor 4 untuk (Setuju/Baik)
 - c) Skor 3 untuk (Netral/Cukup)
 - d) Skor 2 untuk (Setuju/Baik)
 - e) Skor 1 untuk Sangat (Setuju/Baik)

Total skor didapat dari masing-masing kategori penilaian tersebut dan akan dihitung dengan ruus untuk mendapat persentase untuk sebuah pertanyaan yang diberikan. Berikut adalah indicator hasil persentase :

- a. Untuk persentase 0% - 19,99% maka keterangannya sangat tidak (Setuju/Baik)
- b. Untuk persentase 20% - 39,99% Maka keterangannya tidak (Setuju/Baik)
- c. Untuk persentase 40% - 59,99% maka keterangannya (Cukup/Netral)
- d. Untuk persentase 60% - 79,99% maka keterangannya (Setuju/Netral)
- e. Untuk persentase 80% - 100% maka keterangannya sangat tidak (Setuju/Baik)

2.11 Flowchart

Flowchart adalah alat pemetaan sederhana yang menunjukkan urutan Tindakan dalam sebuah proses bentuk yang mudah di baca dan dikomunikasikan. penggambaran secara grafik dari Langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. Flowchart membantu analisis dalam memecahkan suatu masalah kedalam segmen yang lebih kecil. Flowchart memiliki bentuk diagram grafik yang menyatakan alisan proses dengan menggunakan anotasi bidang geometri seperti lingkaran, persegi, persegi empat, wajik, oval dan sebagainya untuk merepresntasikan Langkah-langkah beserta urutan yang dapat menghubungkan masing-masing symbol dapat mencari langkah mana saja yang bisa kita perbaiki (improve). Menurut Tauge (2005) . Untuk mengembangkan pemahaman tentang bagaimana proses dilakukan.

- a. Untuk mempelajari perbaikan proses.
- b. Untuk berkomunikasi dengan orang lain bagaimana proses dilakukan.
- c. Untuk keperluan komunikasi yang lebih baik di antara orang-orang yang terlibat dalam proses yang sama.
- d. Untuk mendokumentasikan proses.
- e. Untuk merencanakan sebuah kegiatan.

Dalam jenisnya *flowchart* dapat dikategorikan dalam beberapa jenis menurut fungsi dan prosesnya serta tingkat kepentingan *user*. *Flowchart* terbagi atas 5 jenis yaitu:

- a. *Flowchart* Sistem

Flowchart sistem merupakan bagan yang menunjukkan sebuah alur kerja atau apa yang sedang dikerjarkan di dalam sistem secara keseluruhan dan menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem.

b. *Flowchart Paperwork*

Flowchart paperwork menelusuri alur dari data yang akan ditulis melalui sistem. Kegunaan utamanya adalah untuk menelusuri alur form dan laporan sistem dari satu bagian ke bagian lain baik bagaimana alur form dan laporan diproses, dicatat dan disimpan.

c. *Flowchart Skematik*

Flowchart skematik mirip dengan *flowchart* sistem yang menggambarkan suatu sistem atau prosedur. Bukan hanya menggunakan symbol-symbol *flowchart* standar saja, tetapi menggunakan gambaran computer, peripheral, form-form atau peralatan.

d. *Flowchart Program*

Flowchart program dihasilkan dari *flowchart system*. *Flowchart program* merupakan keterangan yang lebih rinci tentang bagaimana setiap Langkah program atau prosedur sesungguhnya dilaksanakan.



e. *Flowchart Proses*



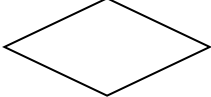
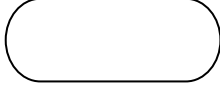



Flowchart proses merupakan Teknik penggambaran rekayasa industrial yang memecah dan menganalisis Langkah-langkah selanjutnya dalam suatu prosedur atau sistem.

Simbol-simbol *flowchart* yang biasanya dipakai adalah simbol-simbol *flowchart* standar yang dikeluarkan oleh ANSI dan ISO. Berikut adalah simbol-simbol *flowchart*:

Sumber : (Akhsanu Ridlo, 2017)

Tabel 2. 2 Tabel Simbol *Flowchart*

Simbol	Nama	Arti
	Proses	Mempresentasikan sebuah operasi
	Input/Output	Merepresentasikan input, output data yang diproses atau informasi.

	Penghubung	Keluar atau masuk dari bagian lain <i>flowchart</i> khususnya halaman yang sama
	Anak Panah	Merepresentasikan alur kerja
	Keputusan	Keputusan dalam sebuah program
	<i>Terminal Points</i>	Awal/Akhir <i>flowchart</i>
	<i>Predefined Process</i>	Rincian operasi berada ditempat lain
	<i>Punched Card</i>	Input/Output yang menggunakan kartu berlubang
	Dokumen	Input/Output dalam format yang dicetak