

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sholat merupakan rukun islam yang kedua yaitu asas atau tiang agama dan mengamalkannya merupakan ketundukan dan kepatuhan seseorang muslim kepada Allah S.W.T. dan pelaksanaannya adalah dalam bentuk perkataan atau tindakan yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam sesuai dengan aturan syara' Birastuti and Yasin, (2019). Sholat fardhu terdiri dari isya, subuh, asar, dan maghrib. Ibadah sholat fardhu ini hukumnya wajib bagi umat islam, apabila dilakukan akan mendapatkan pahala dari Allah SWT, dan apabila seseorang meninggalkannya dengan sengaja akan mendapatkan dosa.

Pendidikan Islam adalah jenis pendidikan yang pendirian dan penyelenggaraannya didorong oleh keinginan dan semangat cita-cita untuk mengejawantahkan nilai-nilai Islam, baik yang bercermin dalam nama lembaganya maupun dalam kegiatan-kegiatan yang diselenggarakannya Permana and Ahyani, (2020).

Pendidikan tidak hanya diberikan secara langsung di kelas, tetapi juga dapat menggunakan teknologi terutama dalam pendidikan anak usia dini. Terdapat banyak platform dan teknologi pembelajaran yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan mereka dalam pendidikan. Mereka juga dapat menggunakan sumber belajar berbasis teknologi digital khusus dengan pengawasan orang tua. Sudah banyak yang melakukan penelitian tentang edukasi dengan menggunakan aplikasi Android untuk mengasah daya pikir dan logika yang dapat

memperkenalkan pembelajaran agar lebih menarik untuk diterima dan dipahami, terutama oleh anak-anak yang masih dalam usia dini.

Masalah yang dihadapi adalah karena tidak adanya media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk membantu mempermudah siswa untuk bisa menghafal dan bisa mengerti dalam mempelajari tata cara sholat fardhu dan sholat sunnah. Pengajaran di sekolah masih menggunakan media cetak seperti tata cara sholat fardhu dan sholat sunnah menggunakan media gambar atau tulisan di papan tulis, sehingga siswa menjadi cepat bosan dalam belajar.

Media pembelajaran adalah alat bantu atau proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang digunakan untuk memusatkan pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim pesan (guru) ke penerima pesan (siswa), sehingga merangsang siswa untuk berpikir dalam memperhatikan proses pembelajaran agar proses belajar dapat terjadi Audia, *et al.*, (2019).

Android merupakan sebuah operating system berbasis linux yang dipakai oleh perangkat seluler seperti *Smartphone* dan tablet Galih, *et al.*, (2019). Maka dapat diartikan bahwa pengertian android adalah suatu sistem operasi pada *Smartphone* atau tablet yang memiliki banyak fitur untuk mempermudah kehidupan manusia dan sampai saat ini berkembang semakin canggih.

Berdasarkan dari permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif tuntunan sholat fardhu dan sholat sunnah berbasis Android yang dapat menampilkan gambar, suara, dan disertai dengan game edukasi yang diharapkan dapat membantu anak usia dini

dalam memperoleh pengetahuan pendidikan, terutama untuk anak usia dini yang beragama islam supaya lebih mudah memahami bacaan serta gerakan sholat fardhu dan sholat sunnah. Oleh karena itu, penulis akan membuat aplikasi android dengan menggunakan bahasa pemrograman visual dengan menggunakan App inventor maka penulis mencoba membuat aplikasi yang mudah diakses dengan judul **"Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Tuntunan Sholat Fardhu dan Sholat Sunnah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android."** Sebagai salah satu yang dapat membantu mengatasi permasalahan diatas yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan studi kasus di TK R.A Miftahul 'Ulum Desa Penagan Ratu. Dengan menerapkan metode MDLC (*Multimedia Developmnet Life Cycle*).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana cara membuat aplikasi media pembelajaran interaktif tuntunan sholat fardhu dan sholat sunnah berbasis Android yang dapat menampilkan gambar, suara dan disertai dengan game edukasi?

1.3 Batasan Masalah

Penulis memberikan batasan yaitu untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang apa yang penulis sampaikan dan agar tidak menyimpang dari permasalahan yang telah diangkat, maka permasalahan yang dibatasi adalah sebagai berikut:

1. Sholat fardhu yang dibahas yaitu sholat lima waktu yang didalamnya terdapat gambar gerakan sholat dan bacaan sholat yang akan disampaikan melalui suara.

2. Sholat sunnah yang dibahas hanya sholat sunnah rawatib, sholat sunnah tahajud, sholat sunnah dhuha, sholat sunnah istikharah, dan sholat sunnah tahiyatul masjid yang didalamnya hanya membahas pengenalan sholat sunnah dan tata cara sholatnya.
3. Terdapat game edukasi yang berisi tentang materi dari sholat fardhu dan sholat sunnah.
4. Pembuatan aplikasi dibuat dengan menggunakan bantuan App Inventor dengan pemrograman bahasa visual.
5. Aplikasi ini hanya bisa digunakan pada perangkat *Smartphone Android*.

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini penelitian yang dilakukan tentang pembelajaran game interaktif bertujuan untuk membuat aplikasi media pembelajaran interaktif tuntunan sholat fardhu dan sholat sunnah berbasis Android yang dapat menampilkan gambar, suara dan disertai dengan game edukasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini adalah:

1. Dengan adanya *game* edukasi tuntunan sholat merupakan salah satu sarana belajar dan bermain yang bermanfaat, menghibur, menarik, dan edukatif sehingga dapat membantu pengguna dalam memahami tuntunan sholat dengan cepat.
2. Dapat membantu pengguna dalam proses belajar secara mandiri dalam media pembelajaran