BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan mengenai ilmu agama bagi anak-anak sangat diperlukan, karena sebagai ilmu pengetahuan dan bekal untuk menghadapi kehidupan dimasa mendatang. Pada usia dini anak-anak muslim saat ini sudah diajarkan untuk mengenal agama Islam baik itu di sekolah maupun oleh orangtuanya, hal itu sangat penting karena untuk memberi pengetahuan dasar tentang agama Islam pada anak (Yunanda *et al.*, 2015). Salah satu kegiatan dasar agama islam yang di ajarkan adalah mengenalkan rukun islam.

Rukun Islam adalah tiang atau bagian yang pokok. Sesuatu tidak akan menjadi atau berdiri tegak, bila bagian-bagian yang pokok atau Rukunnya tidak cukup. Dari Abu Abdurrahman,Abdullah bin Umar bin Al-Khottob radiallahuanhuma, dia berkata: Saya mendengar Rasulullah SAW bersabda: “Islam dibangun diatas lima perkara; Bersaksi bahwa tiada AIlah yang berhak disembah selain Allah dan bahwa nabi Muhammad utusan Allah, menegagkan sholat, puasa, menunaikan zakat, dan melaksanakan haji”. (HR Turmuzi dan Muslim).

Pembelajaran rukun islam pada anak-anak saat ini dilakukan dengan cara menggunakan media buku, gambar poster atau mencontohkannya secara langsung dan berulang-ulang. Namun pada umumnya anak-anak kurang tertarik dengan pola belajar menggunakan media buku. Berdasarkan suvei yang dilakukan UNESCO, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal

minat membaca, minat baca masyarakat Indonesia baru 0,001 persen (Central Connecticut State Univesity, 2016).

Perkembangan teknologi komunikasi saat ini meningkat pesat, seperti halnya perangkat *smartphone* yang lebih menarik minat pengguna dibandingkan perangkat PC, karena lebih ringan untuk dibawa dan memungkinkan pengguna mengakses lebih jauh terhadap fitur yang ditawarkan sistem operasi android (Gandhewar and Sheikh, 2010).

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan merupakan *platform* terbuka *opensource* (Wahana Komputer, 2013). Di Indonesia sendiri sistem operasi *Android* sangat populer, banyak masyarakat yang menggunakannya. Menristekdikti menyebutkan angka pengguna smartphone di Indonesia kini mencapai sekitar 25% dari total penduduk atau sekitar 65 juta orang (Menristekdikti, 2017).

Dengan melihat uraian diatas, bahwasanya masih ada sebagian anak-anak yang masih kurang mengerti dan memahami dalam tuntunan menjalankan ibadah berdasarkan rukun Islam sesuai dengan yang diperintahkan Allah SWT, dikarenakan aktifitas dan rutinitas anak-anak yang begitu padat dan juga mobilitas yang semakin tinggi sehingga menyebabkan sebagian anak-anak tidak punya waktu banyak untuk mempelajari secara khusus panduan menjalankan ibadah yang baik dan benar. Oleh karena itu peneliti akan mencoba mengembangkan aplikasi *mobile* yang berbasiskan android dalam pembuatan aplikasi. Berdasarkan uraian di atas secara garis besar yang disajikan dalam bentuk laporan skripsi dengan judul **:"Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Rukun Islam Untuk**

Meningkatkan Pengetahuan Dan Daya Serap Belajar Siswa Sd Kelas 1 Berbasis Android".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan menjadi dasar penelitian yaitu:

1. Apakah media pembelajaran rukun islam dapat meningkatkan minat dan pengetahuan siswa dalam belajar rukun islam?
2. Bagaimana cara membuat media pembelajaran rukun islam menggunakan contruct 2? .
3. Bagaimana hasil pengujian kualitas aplikasi media pembelajaran rukun islam menggunakan metode ISO 9126? .

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Aplikasi ini hanya membahas tentang pengenalan rukun islam.
2. Aplikasi yang di bangun menggunakan *contruct 2.*
3. Isi media pembelajaran rukun islam berdasarkan materi kompetensi kelas 1 Sekolah Dasar (SD).
4. Aplikasi ini hanya sebatas untuk diaplikasikan pada *mobile* jenis *Android.*

1.4 Keaslian Penelitian

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang telah melakukan penelitian terkait dengan pembelajaran rukun islam diantaranya seperti yang dijelaskan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Daftar Penelitian Sebelumnya

No	Penulis	Judul	Hasil	Kekurangan
1	Abdur dan Kusnawi. (2012)	Perancangan Aplikasi Pengenalan Dan Pendalaman Rukun Islam Berbasis Android	Dengan aplikasi ini user dapat belajar Rukun Islam dari pengenalan hinggaPendalamannya.	Dalam aplikasi ini kualitas suaranya kurang maksimal, diharapkan suara yang dimasukkan lebih jelas dan bagus.
2	Ernawati (2010)	Media Pembelajaran Shalat Bagi Anak Berbasis Multimedia	Media pembelajaran sholat fardu lima waktu dan wudhu interaktif.	Aplikasi tidak dapat beroprasi pada perangkat mobile *android.* Desain animasi kurang menarik.
3	Fitriastuti, F.(2014)	Aplikasi Tuntunan Ibadah Berdasarkan Rukun Islam Dengan Menggunakan Android	Pembuatan Aplikasi Tuntunan Ibadah Berbasis Android ini bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mempelajari materi mengenai ibadah secara lengkap dan jelas	Desain animasi masih kurang menarik dan kurang interaktif. Pada tiap gambar pembelajaran tidak di lengkapi dengan suara narasi.

4	Kinasih dan prabowo (2013)	Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Sholat Fardhu Lima Waktu	Aplikasi *android* tuntunan shalat, dilengkapi gambar animasi, suara dan kompas petunjuk arah kiblat.	Aplikasi ini belum dilengkapi dengan tata cara bewudhu.
5	Prastya dkk (2016)	Penerapan Konsep Gamifikasi Pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an.	Aplikasi multimedia tata cara wudhu dan shalat berbasis android. Aplikasi dilengkapi gambar dan suara.	Desain animasi masih kurang menarik dan kurang interaktif. Pada tiap gambar pembelajaran tidak di lengkapi dengan suara narasi.

Dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan diatas belum ada yang membahas aplikasi pembelajaran rukun islam untuk anak sd kelas 1. Dengan demikian yang diusulkan dalam penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran rukun islam berbasis *android*, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk anak sd kelas1.

1.5 Tujuan Penelitian:

Tujuan penelitian ini adalah ingin mengetahaui apakah media pembelajaran rukun islam dapat meningkatkan pengetahuan dan daya serap siswa dalam belajar rukun islam.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapaun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam memperkenalkan atau mengajarkan rukun islam pada anak.
2. Diharapkan dapat meningkatkan kecerian dan ketertarikan serta siswa mampu untuk mengenal rukun islam dengan baik.
3. Menerapkan ilmu yang sudah penulis pelajari selama belajar dibangku kuliah Universitas Teknokrat Indonesia.
4. Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar jenjang strata satu (S1) di fakultas teknik dan ilmu komputer di Universitas Teknokrat Indonesia.
5. Membantu menyelesaikan permasalahan pada masyarakat, sebagai bentuk tanggung jawab untuk turut serta dalam pemanfaatan teknologi informasi khususnya aplikasi *mobile android*.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan ini tersusun dengan baik dan mudah untuk dimengerti, maka sistematika penulisan pada laporan ini terdiri dari lima bab. Dimana masing-masing bab tersebut berisi :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, keaslian penelitian, tujuan penulisan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang pengertian-pengertian yang berhubungan dengan aplikasi yang ingin dibangun yaitu pengertian aplikasi, media pembelajaran, rukun islam, android, *construct 2*, metode pengembangan sistem, ISO 9126.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang kerangka penelitian, objek penelitian, tahapan penelitian, dan perancangan sistem aplikasi

BAB IV : IMPLEMENTASI

Bab ini menguraikan tentang tahap implementasi, dan hasil pengujian

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan tentang Kesimpulan dan Saran yang diperoleh dari penulisan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN