

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kata thaharah berasal dari bahasa Arab yang secara bahasa artinya kebersihan atau bersuci. Thaharah menurut syari'at Islam ialah suatu kegiatan bersuci atau menyucikan diri dari hadas maupun najis sehingga seseorang diperbolehkan untuk mengerjakan suatu ibadah yang dituntut harus dalam keadaan suci seperti shalat. Pada penelitian sebelumnya kebanyakan Thaharah menduduki masalah penting dalam Islam tanpa adanya thaharah ibadah kepada Allah swt tidak akan diterima. Sebab beberapa ibadah utama umat islam haruslah terlebih dulu thaharah dalam hal pakaian maupun tubuh, sia-sialah ibadah seseorang apabila tubuh dan pakaian yang kita kenakan tidak suci dari najis maupun hadas *“Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertaubat dan menyucikan diri.”* (QS. Al-Baqarah : 222). Sesuai dengan bunyi ayat tersebut thaharah mempunyai kedudukan yang sangat penting bagi kehidupan umat islam. Karena thaharah merupakan syarat sahnya shalat, dan shalat merupakan tiang agama. Tanpa thaharah yang benar, shalat seseorang tidak mungkin sempurna.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat terutama di bidang teknologi informasi sedikit banyak telah mempengaruhi segala bidang, oleh karena itu pada era globalisasi ini diharapkan kebutuhan sarana informasi yang cepat, praktis, dan mudah menjadi kebutuhan prioritas bagi masyarakat di era sekarang, sehingga pertumbuhan perangkat teknologi informasi pun semakin

berkembang pesat, terutama perangkat smartphone, dan yang saat ini sangat populer adalah smartphone yang menggunakan system operasi android, bahkan mencapai 1 miliar lebih pengguna, mengalahkan pengguna iOS yang hanya mencapai 700 juta pengguna, dan dalam data tersebut disebutkan pula Indonesia menduduki posisi 5 besar dengan pengguna aktif sebanyak 47 juta, atau sekitar 14% dari seluruh total pengguna ponsel, data yang di lansir oleh Dedi (dalam Heriyanto, 2014:online). Adapun selain karena banyak diminati, juga menggunakan system operasi berbasis *Open Source*.

Seperti aplikasi android yang digunakan sebagai media pembelajaran mengenal rambu-rambu lalu lintas oleh willy pratama tahun 2014, dengan berbasis android pengguna mudah untuk mempelajari tentang rambu-rambu lalu lintas. Oleh karena itu penulis membuat aplikasi pembelajaran fiqih khususnya mengenai thaharah dengan berbasis android. Android merupakan system operasi pada platform mobile yang dibangun menggunakan linux, android juga menyediakan tools yang memudahkan dalam eksplorasi software dan membuka peluang pengembangan aplikasi. Platform ini bersifat open source, sehingga developer dapat leluasa membangun dan memodifikasi aplikasi sesuai kebutuhan. Selain itu melihat situasi masyarakat yang masih awam dalam memahami ilmu thaharah, maka diperlukan sebuah media pembelajaran thaharah yang mudah difahami dan diakses secara luas oleh masyarakat.

Realita yang ada saat ini, media ilmu yang ada masih menggunakan media konvensional seperti buku-buku tebal yang kurang praktis, atau menggunakan aplikasi mobile namun materi thaharah kurang disertakan dengan keterangan gambar. Pada penelitian aplikasi sebelumnya Pembuatan aplikasi fiqih kitab thaharah berbasis android (Nashiruddin Ahmad Fawzy,2015) aplikasi hanya menampilkan materi-materi thaharah namun tidak disertakan panduan melakukan thaharah. Selanjutnya aplikasi dengan judul Fiqih Nabi berbasis web (Hasan Husen Assagaf,2012) aplikasi thaharah yang berbasis web ini sudah jarang digunakan selain penggunaannya yang harus membuka internet terlebih dulu juga dalam menampilkan materi hanya sedikit. Selain itu aplikasi Thaharah dalam islam berbasis web (Fahmi Rabbani,2015) web tersebut hanya berupa penjelasan thaharah beserta gambar.

Selain itu pada setiap penjelasan tata cara thaharah penulis menyertakan pula animasi tiga dimensi dengan menggunakan blender. Blender mempunyai fungsi yang sama seperti aplikasi tiga dimensi lainnya, blender merupakan perangkat lunak terbuka untuk membuat animasi dan permainan tiga dimensi. Animasi yang dihasilkan tidak kalah dengan animasi yang dibuat menggunakan perangkat lunak berbayar, hal ini dapat dilihat dari beberapa animasi, seperti *Big Bugs Bunny* yang telah dibuat dengan menggunakan blender. Seperti pada tugas akhir dengan judul “Virtualisasi Legenda Roro Jonggrang Menggunakan Blender” oleh Barnas Danu Adinata pada tahun 2010, tugas akhir tersebut membuat virtual reality berbentuk animasi yang mirip dengan

nyatanya yang dimanfaatkan dalam bidang pendidikan dengan berupa sebuah film animasi yang menceritakan tentang salah satu legenda di Indonesia. Selanjutnya seperti pada tugas akhir dengan judul “Aplikasi Game Route-Puzzle (Labirin) Secara 3D Menggunakan Blender” oleh Indra Cahya Utama pada tahun 2013, tugas akhir tersebut membuat game *route-puzzle (maze)* secara tiga dimensi dengan bertujuan memberikan hiburan permainan sederhana untuk para pengguna dan juga untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas. Hal ini tidak jauh berbeda dengan animasi yang akan dibuat oleh penulis, dengan menggunakan blender akan memudahkan pengguna mengerti langkah-langkah melakukan thaharah dengan baik dan benar.

Saat ini setidaknya ribuan kitab dan buku fiqih telah tersedia sebagai media pembelajaran, namun hanya sedikit orang yang meluangkan waktu untuk mempelajari kitab dan buku fiqih tersebut disela-sela kesibukannya. Aktivitas masyarakat yang semakin padat dan membutuhkan mobilitas tinggi menuntut kebutuhan akan media pembelajaran fiqih yaitu mengenai thaharah yang lebih praktis, dalam hal ini media pembelajaran yang dimaksud adalah berbasis android. Dari kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi berbasis android maka pada penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki masyarakat dalam melakukan thaharah yang belum sempurna mulai dari cara melakukan thaharah maupun hukum-hukum yang ada dalam thaharah, dengan menggunakan basic multimedia menggunakan android pengguna bisa lebih mudah

dalam mempelajari tentang thaharah, sehingga membuat thaharah lebih sempurna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka terdapat beberapa perumusan masalah, diantaranya :

1. Bagaimana merancang Aplikasi Media Pembelajaran Fiqih Mengenai Thaharah ?
2. Bagaimana mengimplementasikan pembelajaran thaharah yang menarik berbasis android serta video tiga dimensi yang di implementasikan dalam android ?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tidak terlalu meluas, maka dibuat pembatasan masalah. Adapun batasan dari penelitian sebagai berikut :

1. Materi yang dibahas hanya mencakup tentang ilmu fiqh khusus mengenai thaharah meliputi, bab hadas seperti pengertian hadas, hadas kecil, hadas besar, dan bab najis seperti, pengertian najis, benda-benda najis, macam-macam najis.
2. Aplikasi ini dikhususkan untuk pengguna berusia mulai dari 11 tahun keatas.
3. Materi thaharah hanya terfokus pada salah satu mazhab yaitu mazhab Imam Syafi'i.

4. Aplikasi media pembelajaran fiqh mengenai thaharah berbasis android mengambil rujukan buku yang berjudul “Fiqh Manhaj 1, kitab fiqh lengkap Imam asy-Syafi’i.” penerbit Darul Uswah, Yogyakarta:2012.
5. Perancangan aplikasi ini berjalan di operasi system berbasis android.
6. Aplikasi animasi tiga dimensi menggunakan aplikasi blender untuk video yang dijadikan sebagai panduan bersuci.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka tujuan dari penulis, penelitian ini adalah untuk mempermudah pengguna untuk belajar mengenai thaharah serta ikut serta melengkapi dan memperkaya aplikasi-aplikasi islami, sehingga dapat membantu umat islam dalam memperluas wawasan tentang ajaran islam.

Sedangkan manfaat yang akan dicapai adalah dengan berbasis android meningkatkan semangat pengguna untuk belajar thaharah, selain itu aplikasi yang simple dan praktis yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, sehingga diharapkan akan menarik minat masyarakat umum untuk membaca dan mempelajari ilmu agama.

1.5 Metodologi

Metodologi yang digunakan penulis adalah:

1. Metodologi Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data berdasarkan pengamatan secara langsung dan mencatat hal-hal

yang berhubungan dengan permasalahan secara lengkap dan sistematis.

2. Metodologi Kepustakaan

Metode ini merupakan metode pengumpulan data secara teroritis melalui beberapa referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas. Kepustakaan dilakukan dengan membaca buku dan literature yang terkait dengan permasalahan yang dibahas.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, dan metodologi.

BAB II DASAR TEORI

Landasan teori membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir yang secara garis besar berisi tentang thaharah, multimedia, dan animasi tiga dimensi.

BAB III RANCANGAN SISTEM

Dalam bagian ini diuraikan secara rinci rancangan aplikasi pembelajaran fiqih mengenai thahrah berbasis android.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan, serta saran untuk pengembangan system.