

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Untuk sebuah media pembelajaran di masa sekarang sangatlah banyak yang unik dan menarik. Media pembelajaran yang menggunakan teknologi sering di minati oleh kebanyakan masyarakat. Teknologi yang bisa di buat sebagai media pembelajaran salah satunya adalah *handphone / gadget*, yang pada awalnya *handphone / gadget* digunakan sebagai alat berkomunikasi namun sekarang *handphone / gadget* sudah bisa difungsikan melebihi fungsi dasarnya, berbagai macam fitur-fitur sudah di rasakan di berbagai *handphone / gadget* seperti kamera, video, pengelola data, dokumentasi dan lain sebagainya. Hal ini tidak lepas dari penggunaan sistem operasi pada *handphone*. Layaknya komputer, *handphone* dan *gadget* saat ini dapat diinstal dengan berbagai macam program atau aplikasi yang diinginkan.

Salah satu sistem operasi yang sangat unggul saat ini adalah *android*, sistem operasi yang berbasis *android* mempunyai kelebihan dibidang pengembangan aplikasi, dengan sistem *open source* sistem operasi *android* dapat dibuat oleh siapa saja dengan gratis. Hingga saat ini *android* mampu berkembang lebih pesat dari pesaingnya dari segi sistem maupun aplikasinya.

Sebagai seorang muslim shalat merupakan hal penting dalam agama. Namun kebanyakan orang muslim masih belum mengetahui bagaimana cara menjalankan shalat secara baik dan benar , terutama bagi kalangan mu'allaf (baru masuk islam) dan anak kecil yang baru memahami shalat dan bahkan orang yang sudah dewasa masih belum bisa melakukan shalat secara baik dan benar.

Dari kebanyakan orang muslim masih belum mengetahui syariat mana yang diikuti dalam agamanya, terutama dalam ilmu *fiqh*. Karena ketidak-tahuan tersebut terkadang diantara sesama muslim saling menyalahkan dalam syariat ilmu *fiqh*. Bahkan sampai memvonis sesat jika ada perbedaan dalam melaksanakan ibadah yang dianjurkan oleh syari'at islam.

Dengan aplikasi pembelajaran ini yaitu dengan adanya tampilan menarik, serta fitur-fitur lainnya tentunya menjadi media pembelajaran yang menyenangkan untuk anak-anak sehingga anak-anak dapat dengan mudah mengingat dan mendapat informasi dengan cara yang berbeda

dalam mengenalannya tentang shalat yang di ajarkan syaria't serta aplikasi ini memberi pemahaman yang lebih dalam tentang shalat dari pembelajaran tata cara shalat menurut empat imam madzhab. Aplikasi Tuntunan Shalat ini difokuskan kebeberapa hal yang berhubungan dengan shalat, diantaranya mengenai gerakan shalat, bacaan shalat dan syarat-syarat shalat, rukun-rukun shalat, serta sunnah-sunnah yang terdapat dalam shalat.

1.2. Rumusan Masalah

Latar belakang bisa di ambil rumusan masalah dari aplikasi ini adalah Bagaimana aplikasi ini bisa di jadikan media pembelajaran tentang shalat dengang menggunakan media teknologi yang berbasis sistem operasi *android* ?

1.3. Batasan Masalah

Berangkat dari uraian latar belakang, maka dapat dijadikan landasan untuk menentukan batasan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan. Adapun batasan tersebut sebagai berikut :

1. Aplikasi ini sebagai media pembelajaran tentang shalat yang berbasis *android*.
2. Aplikasi ini menginformasikan berdasarkan shalat dari empat imam madzhab yaitu Imam Syafi'i , Imam Malik, Imam Hambali dan Imam Hanafi.
3. Aplikasi ini hanya mencantumkan syarat-syarat shalat , rukun-rukun shalat , sunnah-sunnah shalat dari masing-masing empat imam madzhab menurut pustaka “ ABD.QADIR AR-RABAWI *FIQH SHALAT EMPAT IMAM MADZHAB*”.

1.4. Tujuan

Tujuan dari aplikasi tentang shalat ini adalah membuat media pembelajaran bagi orang muslim untuk melakukan shalat dengan baik dan benar sesuai syariat islam. Dan bukan untuk menimbulkan perbedaan tata cara shalat umat islam.

1.5. Manfaat

Manfaat dari aplikasi ini ada dua aspek yaitu bagi kami pembuat aplikasi dan bagi pengguna (*user*) aplikasi :

- 1) Manfaat bagi pembuat , aplikasi ini dapat memperdalam pengetahuan dan banyak memperoleh pembelajaran, pengalaman dan wawasan dalam membuat aplikasi shalat yang berbasis *android*.
- 2) Manfaat bagi pengguna tidak lain adalah untuk mempermudah dalam mempelajari tentang shalat.

1.6. Metodologi Perancangan

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

- a. Observasi
Meninjau tata cara shalat masyarakat muslim di sekitar.
- b. Pengkajian ilmu *fiqh*
Mengumpulkan beberapa referensi dari berbagai kitab *fiqh* islam.
- c. Mendesain aplikasi
Merancang aplikasi yang akan di buat dengan melakukan desain tampilan sistem, serta memberi fitur-fitur yang menarik pada sistem.
- d. Implementasi
Pembuatan aplikasi tuntunan shalat fardhu empat imam madzhab berbasis *android*.
- e. Evaluasi
Mengevaluasi hasil aplikasi yang sudah di buat
- f. Penyusunan Laporan Tugas Akhir

(Halaman ini sengaja di kosongkan)