YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya
e-ISSN : 2808-1854
p-ISSN : 2808-2346
Terindeks : Google Scholar, Moraref, Base, OneSearch.

APLIKASI MOBILE MEDIA PEMBELAJARAN RUKUN SHALAT FARDU MENURUT 4 IMAM MAZHAB

M. Irwan Padli Nasution[1], Raissa Amanda Putri[2], Rizki Ansyari Nasution[3]
[1]Universitas Negeri Medan, [2]Universitas Bina Nusantara,
[3]Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Rizkiansyarinst13@gmail.com

Abstract

Prayer is a means of communication between a servant and the creator. Prayer has pillars that must be fulfilled as a measure of whether the prayer is valid or not. The pillars of prayer are prayer movements that must be done and should not be abandoned. The pillars of prayer are also taught in the science of schools. Madhhab is an understanding or school of thought that comes from the ijtihad of a mujtahid about law in Islam which is excavated from the verses of the Qur'an and Hadith. Low knowledge of it will create a new theory that results in many errors and is not in accordance with the Qur'an and Hadith. This study aims to create a mobile application for learning the pillars of prayer fardhu according to 4 priests of the school to increase students' knowledge about the pillars of prayer based on the theory of 4 priests of the school and not cause differences of opinion in the community. The learning media uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) development model with 6 stages. This application was tested in black-box testing, the results of all aspects of this study were good.

Keywords: *Shalat, Rukun Shalat, Mazhab, Android*

Abstrak : Shalat merupakan alat komunikasi antara seorang hamba kepada sang pencipta. Shalat mempunyai rukun-rukun yang harus dipenuhi sebagai tolak ukur sah atau tidak shalatnya. Rukun shalat merupakan gerakkan shalat yang harus dilakukan dan tidak boleh ditinggalkan. Rukun shalat juga diajarkan dalam ilmu mazhab. Mazhab merupakan pemahaman atau aliran pemikiran yang berasal dari ijtihad seorang mujtahid tentang hukum dalam Islam yang digali dari ayat Al-Quran dan Hadist. Pengetahuan yang rendah tentang itu akan membuat teori baru yang mengakibatkan banyak kesalahan dan tidak sesuai dengan Al-Quran dan Hadist. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi mobile media pembelajaran rukun sholat fardhu menurut 4 imam mazhab untuk menambah pengetahuan siswa - siswi tentang rukun shalat berdasarkan teori 4 imam mazhab dan tidak menimbulkan perbedaan pendapat di masyarakat. Media pembelajaran menggunakan model pengembangan

MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dengan 6 tahapan. Aplikasi ini diujian black-box testing, hasilnya semua aspek dalam penelitian ini baik.

Kata Kunci: Shalat, Rukun Shalat, Mazhab, Android

PENDAHULUAN

Shalat adalah alat komunikasi antara seorang hamba kepada Khaliknya yang bertujuan untuk mendekatkan diri. Shalat merupakan rukun Islam kedua yang kedudukannya sebagai tiang agama sehingga umat Islam wajib mengerjakannya [1]. Pelaksanaan shalat dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam. Sama seperti ibadah yang lainnya, shalat mempunyai rukun- rukun yang harus dipenuhi sebagai tolak ukur sah atau tidaknya ibadah yang dilakukan. Rukun shalat dijabarkan dalam kitab fiqih gerakkan shalat yang tidak boleh di tinggalkan. Shalat adalah alat komunikasi antara seorang hamba kepada Khaliknya yang bertujuan untuk mendekatkan diri. Shalat merupakan rukun Islam kedua yang kedudukannya sebagai tiang agama sehingga umat Islam wajib mengerjakannya [1]. Pelaksanaan shalat dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam. Sama seperti ibadah yang lainnya, shalat mempunyai rukun-rukun yang harus dipenuhi sebagai tolak ukur sah atau tidaknya ibadah yang dilakukan. Rukun shalat dijabarkan dalam kitab fiqih gerakkan shalat yang tidak boleh di tinggalkan.

Metode belajar secara konvensional yang hanya mengandalkan buku sebagai tuntunan belajar masih diterapkan hingga sekarang mengakibatkan kurang optimalnya pembelajaran materi pendidikan tentang perbedaan rukun shalat menurut 4 *mazhab*. Belajar menggunakan media buku hanya menampilkan teks dan ilustrasi gerakan. Kondisi ini mengakibatkan pelajar mengalami kesulitan memahami pelaksanaan rukun shalat yang benar. Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada kegiatan belajar mengajar di lingkungan lembaga pendidikan saat ini sudah menjadi sebuah keharusan, karena berperan sebagai indikator keberhasilan suatu institusi pendidikan. Salah satu produk teknologi yang paling pesat perkembangannya adalah perangkat *mobile*.

METODE PENELITIAN

Cara kerja pada penelitian ini menerapkan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara serta studi pustaka :

a. Observasi

Observasi merupakan pengamatan secara langsung ke suatu tempat yang ingin diteliti untuk mendapatkan data ataupun informasi. Pada tahap ini peneliti akan melihat langsung Sekolah Dasar Madrasah Ibtidaiyah Negeri 12 Kota Medan jalan Pertiwi, Bantan, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara yang ingin menjadi objek penelitian agar dapat memperkuat data yang ingin diteliti.

b. Wawancara

Wawancara adalah komunikasi antara penanya dan responden untuk mendapatkan informasi. Pada tahap ini peneliti akan mewawancarai 1 guru yang mengajar mata pelajaran fiqih untuk mengetahui apa-apa saja data yang dibutuhkan pada aplikasi.

c. Studi Literatur

Pada tahap ini penelitian akan melakukan dan mecari data ataupun informasi melalui buku, penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan materi penelitian. Lokasi pengumpulan data dilakukan di Sekolah Dasar Madrasah Ibtidaiyah Negeri 12 Kota Medan Jalan Pertiwi, Bantan, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara.

Dalam penelitian penulis menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai metode pengembang sistem untuk membangun aplikasi tersebut. Metode ini digunakan karena setiap pengerjaannya memiliki proses tahapan yang berurutan dan teratur, apabila ingin melanjutkan ke tahapan berikutnya harus menyelesaikan sehingga akan menghasilkan suatu sistem yang baik, karena metode ini pengerjaanya dilakukan secara detail di setiap tahapanya.

Adapun tahapan pada Metode *Multimedia Develompment Life Cycle* (MDLC) yang digunakan pada penelitian ini, yaitu:

1. *Concept*

   Tahapan yang pertama yaitu konsep. Tahap konsep merupakan tahap awal pada metode MDLC. Tahap ini dimulai dengan menentukan tujuan pembuatan aplikasi serta menentukan pengguna aplikasi, yang mana tujuannya adalah untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenai rukun shalat fardu menurut 4 imam *mazhab*.

2. *Design*

   Tahapan ini dimulai dengan merancang materi, membuat *flowchart*, dan membuat *storyboard*. Hal tersebut bertujuan agar pembuatan media pembelajaran lebih terarah dan tertata.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan Materi)

   Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan ajar yang akan disajikan dalam media pembelajaran. Bahan tersebut berupa materi pembelajaran, gambar, audio, video, sebagai penunjang program multimedia tersebut.

4. *Assembly* (Pembuatan)

   Tahap dimana seluruh objek multimedia seperti teks, gambar, audio, video dan material lainnya yang telah dikumpulkan sebelumnya dibuat menjadi sebuah media pembelajaran yang tersusun dalam satu kesatuan yang utuh sesuai dengan *Storyboard* yang telah dirancang.

5. *Testing* (Pengujian)

   Pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi dan melihat apakah terdapat *error* atau kesalahan dalam media pembelajaran yang dibuat.

HASIL iDAN iPEMBAHASAN

Berikut adalah tahapan penyelesaian penelitian mempergunakan metode pengembangan sistem *Rapid Application Development* (RAD) yang diawali pada tahap *Requirements Planning*, Desain *Interface*, dan terakhir *Implementation* :

1. *Concept* (Konsep)

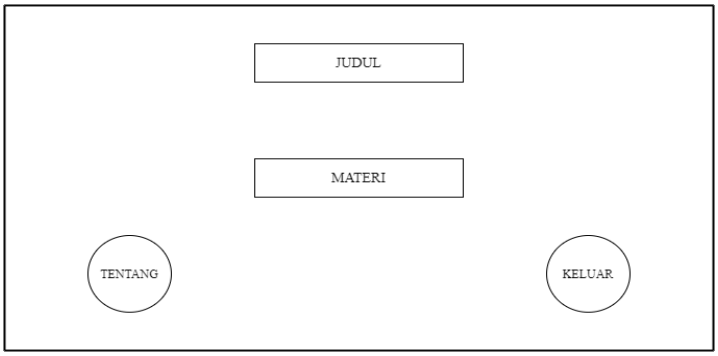
Aplikasi *mobile* media pembelajaran rukun shalat fardu menurut 4 imam *mazhab* merupakan sebuah aplikasi yang mengandung materi pembelajaran untuk segala usia. Materi yang disajikan dalam aplikasi ini berupa rukun shalat 4 Imam *mazhab* dan gerakkan shalat menurut 4 Imam *mazhab*.

Aplikasi ini merupakan aplikasi interaktif dengan tujuan sebagai media pendukung dan alternatif pembelajaran bernuansa sederhana namun tetap mewakilkan multimedia sebagai aplikasi pembelajaran yaitu perpaduan teks, gambar, suara dan video dalam penyampaian materinya.

2. *Desain* (Perancangan)

Pada tahap perancangan akan menampilkan gambaran rancangan antarmuka dari aplikasi yang akan dibangun dengan *storyboard*. *Storyboard* adalah aplikasi yang akan dirancang sehingga dapat memberikan gambaran umum tentang aplikasi yang sedang dibuat. Berikut ini adalah *storyboard* dari aplikasi *mobile* pembelajaran rukun shalat *fardu* menurut 4 imam *mazhab* :

a. *Storyboard* Halaman Utama

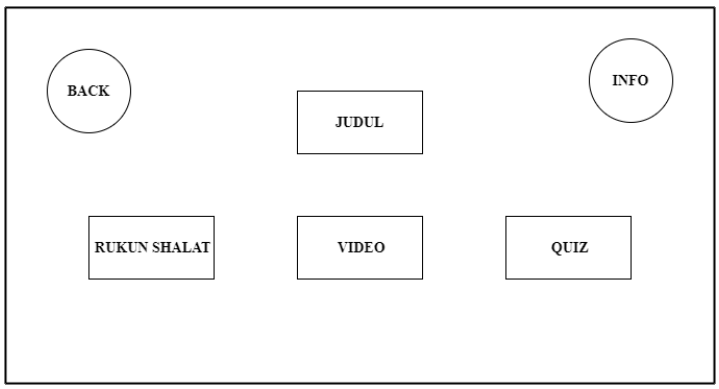


Gambar 1 Storyboard Halaman Utama

Halaman ini akan menampilkan halaman utama Halaman menu utama terdiri dari 3 tombol :

1) Materi : Menjalankan fungsi utama program yang berisikan materi pembahasan pada aplikasi ini.
2) Tentang : Menampilkan biodata singkat pengembangan aplikasi.
3) Keluar : Menutup aplikasi.

b. *Storyboard* Materi

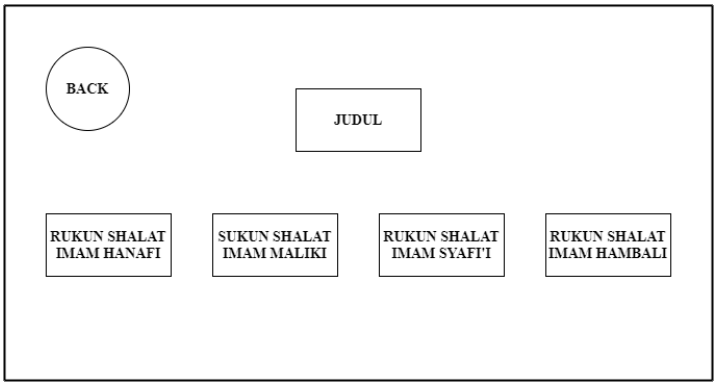


Gambar 2 Storyboard Materi

Halaman ini akan menampilkan halaman materi yang terdiri dari 5 tombol :

1) Rukun shalat : Menampilkan sub materi dari 4 mazhab.
2) Video : Menampilkan video shalat menurut 4 imam mazhab.
3) Keluar : Menutup aplikasi.
4) Info : Menampilkan informasi.

c. *Storyboard* Rukun Shalat

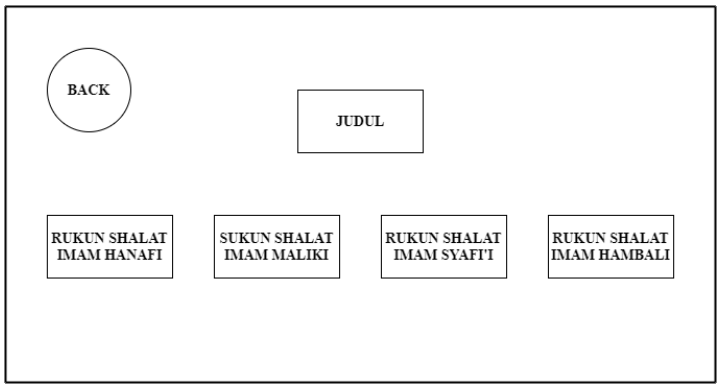


Gambar 3 Storyboard Rukun Shalat

Halaman rukun shalat terdiri dari 5 tombol :

1) Rukun shalat imam Hanafi: Menampilkan penjelasan materi rukun shalat menurut imam Hanafi.
2) Rukun shalat imam Maliki : Menampilkan penjelasan materi rukun shalat menurut imam Maliki.
3) Rukun shalat imam Syafi'I : Menampilkan penjelasan materi rukun shalat menurut imam Syafi'i.
4) Rukun shalat imam Hambali : Menampilkan penjelasan materi rukun shalat menurut imam Hambali.
5) Back : Menampilkan tampilan sebelumnya.

d. *Storyboard* Materi Rukun Shalat

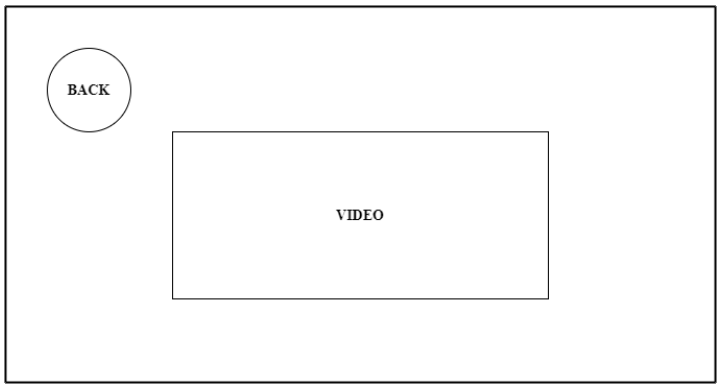


Gambar 4 Storyboard Materi Rukun Shalat

Halaman rukun shalat terdiri dari 5 tombol :

1) Rukun shalat imam Hanafi: Menampilkan penjelasan materi rukun shalat menurut imam Hanafi.
2) Rukun shalat imam Maliki : Menampilkan penjelasan materi rukun shalat menurut imam Maliki.
3) Rukun shalat imam Syafi'I : Menampilkan penjelasan materi rukun shalat menurut imam Syafi'i.
4) Rukun shalat imam Hambali : Menampilkan penjelasan materi rukun shalat menurut imam Hambali.
5) Back : Menampilkan tampilan sebelumnya.

e. *Storyboard* Video

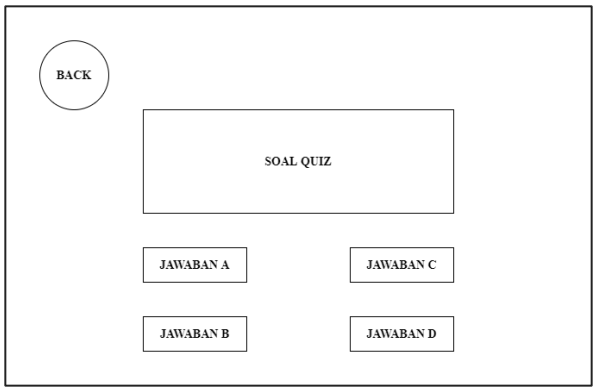


Gambar 5 Storyboard Video

Halaman rukun shalat terdiri dari 3 tombol :

1) Play untuk memulai video.
2) Pause untuk menjeda video.
3) Back untuk kembali ke halaman sebelumnya

f. Storyboard iQuiz

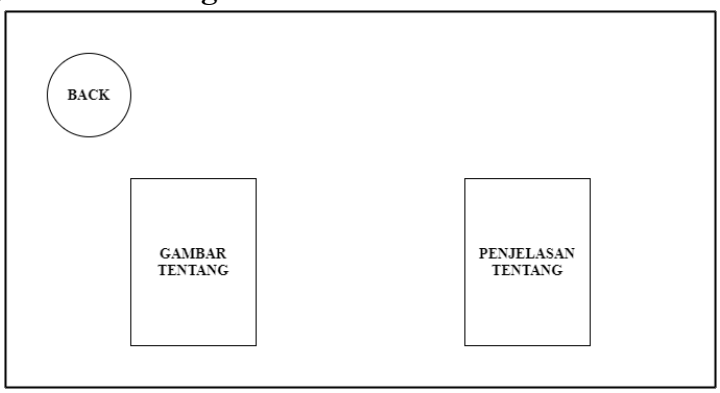


Gambar 6 Storyboard Quiz

Halaman rukun shalat terdiri dari 2 tombol :

1) Tombol Jawaban.
2) Back untuk kembali ke tampilan sebelumnya.

g. *Storyboard* Tentang



Gambar 7 Storyboard

Halaman tentang terdiri dari 1 tombol yaitu:

1) Back untuk kembali ke tampilan sebelumnya.

3. Implementasi

Implementasi adalah proses penerapan pada keadaan yang sebenarnya dengan menggunakan *software* dan *hardware*. Adapun hasil implementasi aplikasi media pembelajaran rukun shalat fardu menurut 4 imam *mazhab* sebagai berikut :

a. Menu iutama

Pada halaman menu utama terdapat 3 menu, yaitu materi, tentang, keluar.

(1) Tombol materi mengarah ke tampilan materi dari media pembelajaran. (2) Tombol tentang mengarah ke tampilan tentang. (4) Tombol keluar untuk menutup aplikasi.



Gambar 8 Menu Utama

b. Materi

Pada tampilan materi terdapat 3 menu yaitu rukun shalat, video, quiz.(1) Tombol rukun shalat akan mengarah ke tampilan submenu rukun shalat dari media pembelajaran. (2) Tombol video akan mengarah ke tampilan video. (3) Tombol quiz akan mengarah ke tampilan quiz.



Gambar 9 Materi

c. Submenu iRukun iShalat

Pada halaman submenu rukun shalat terdapat 4 menu, yaitu imam Hanafi, imam Maliki, imam Syafi'I, imam Hambali. (1) Tombol imam Hanafi akan mengarah ke tampilan materi rukun shalat imam Hanafi dari media pembelajaran. (2) Tombol imam Maliki akan mengarah ke tampilan materi rukun shalat imam Maliki dari media pembelajaran. (3) Tombol imam Syafi'i akan mengarah ke tampilan materi rukun shalat imam Syafi'i dari media pembelajaran. (4) Tombol imam Hambali akan mengarah ke tampilan materi rukun shalat imam Hambali dari media pembelajaran.



Gambar 10 Submenu Rukun Shalat

d. Materi iRukun iShalat

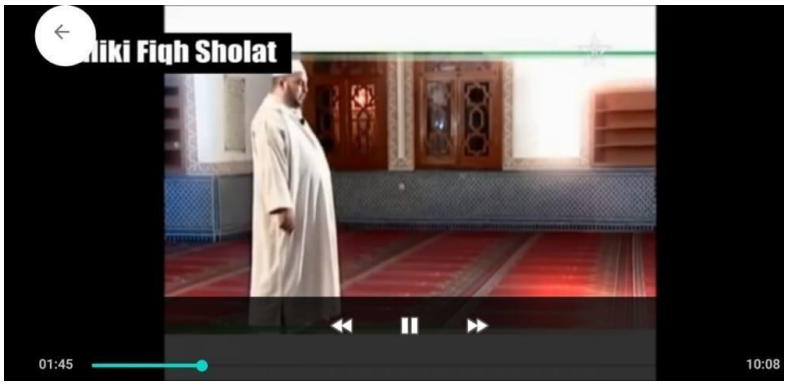
Pada halaman materi rukun shalat menjelaskan rukun shalat dari ke empat imam mazhab seperti: imam Hanafi, imam Maliki, imam Syafi'I, imam Hambali dari media pembelajaran



Gambar 11 Rukun Shalat

e. Video

Pada halaman video menampilakan video tata cara shalat dari ke empat imam mazhab seperti: imam Hanafi, imam Maliki, imam syafi'I, imam Hambali dari media pembelajaran



Gambar 12 Video

f. Quiz

Pada halaman quiz terdapat soal-soal dari materi rukun shalat dari aplikasi

mobile media pembelajaran rukun shalat fardu menurut 4 imam *mazhab*



Gambar 13 Quiz

g. Tentang

Pada tampilan tentang terdapat identitas pembuat aplikasi *mobile* media pembelajaran rukun shalat fardu menurut 4 imam *mazhab*



Gambar 14 Tentang

4. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan Materi)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Hasil yang didapatkan pada tahap pengumpulan bahan adalah sebagai berikut:

a. Bahan materi pembelajaran rukun shalat

b. Gambar yang berfungsi sebagai objek animasi pada media pembelajaran dan penjelasan pada bagian materi.

c. Audio yang berfungsi sebagai contoh dalam pengucapan pada tiap-tiap bacaan shalat dan sebagai penunjang materi dan audio music latar pada media pembelajaran.

5. *Assembly* (Pembuatan)

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

a. Perangkat Keras

1) Laptop Acer 4741

- Layar 14 Inci
- *Procesor* Intel ® *Core* ™ i3 CPU M350 @ 2,27 GHz
- RAM 4 GB
- *Harddisk* 500 GB

2) *Spesifikasi Smartphone* Samsung M20

- *Processor Snapdragon 636 Octa-Core*
- RAM 3 GB

b. Perangkat Lunak

1) Sistem Operasi Windows 10

2) *Adobe Photoshop* 6

3) *Android Studio* 4.0

6. *Testing* (Pengujian)

Tahap testing dilakukan setelah selesai tahap implementasi dengan menjalankan program dapat dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini, dilakukan pengujian menggunakan *blackbox testing*. Metode *blackbox* ini merupakan pengujian program dasar fungsi dari program. Dari pengujian terakhir yang dilakukan dapat diperoleh hasil pengujian. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Pengujian Program

No		Kegiatan Testing	Hasil Pengujian
1	Gambar	Pengujian pada gambar background aplikasi	OK
		Pengujian pada tombol aplikasi	OK
		Pengujian pada gambar pendukung aplikasi	OK
2	Tombol	Pengujian pada tombol materi	OK
		Pengujian pada tombol rukun shalat	OK
		Pengujian pada tombol submenu rukun shalat	OK
		Pengujian pada tombol net	OK
		Pengujian pada tombol back	OK
		Pengujian pada tombol video	OK
		Pengujian pada tombol quiz	OK
		Pengujian pada tombol info	OK
		Pengujian pada tombol tentang	OK
		Pengujian pada tombol keluar	OK
3	Suara	Pengujian pada suara bacaan shalat	OK
		Suara jawaban bener quiz	OK
		Suara jawaban salah quiz	OK

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang aplikasi *mobile* media pembelajaran rukun shalat fardu menurut 4 imam *mazhab* yang telah dikembangkan maka dapat diambil kesimpulan berikut:

1. Aplikasi *mobile* media pembelajaran rukun shalat fardu menurut 4 imam *mazhab* dapat dikembangkan dengan *android* berbasis *mobile* terdiri dari 3 menu yaitu menu materi, tentang, keluar, terdapat elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video yang sangat cocok untuk digunakan kepada anak sekolah dasar sehingga menarik minat belajar siswa/siswi.
2. Aplikasi *mobile* media pembelajaran rukun shalat fardu menurut 4 imam *mazhab* menggunakan metode *multimedia development life cycle* (MDLC) dibangun dengan 6 tahapan yaitu: (1) *concept* (2) *design* (3) *material collecting* (4) *assembly* (5) testing. Tahap perancangan menghasilkan *storyboard*. Pada tahap pengumpulan materi, peneliti mengumpulkan bahan-bahan materi yang berupa teks, gambar, audio dan sebagainya. Tahap pembuatan menghasilkan media pembelajaran sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang. Pada tahap pengujian, peneliti melakukan uji coba media dengan metode *blackbox testing*.

DAFTAR PUSTAKA

M. A. A. Rahmatullah, *Kitab Lengkap Shalat, Dzikir, Sholawat dan Doa Terpopuler Sepanjang Tahun*. Jogjakarta: Sabil, 2016.

R. . Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: ANDI, 2015.

M. I. P. Nasution, "Strategi PembelajaranEfektif Berbasis Mobile Learning Pada Sekolah Dasar," *J. Iqra*, vol. 10, no. 01, pp. 1–14, 2016.

Asyhari and H. Silvia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa

Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu," *J. Ilm. Pendidik. Fis. Al Biruni*, 2016.

B. Suryantara, *Perbaiki Shalatmu agar Allah Perbaiki Hidupmu*. Jakarta: KDT, 2019.

Sukiati, A. M. Syahputra, C. Bariah, and Ardiansyah, "Jurnal Al- Muqaranah Vol III Jan-Des 2015.PDf," *J. Al-Muqaranah Jur. Perbandingan Maz. Fak. Syariah Dan Ekon. Islam UIN Sumatera Utara*, vol. Volume III, pp. 1–111, 2015.