

**APLIKASI PEMBELAJARAN SHALAT MENURUT AS-SUNNAH
BERBASIS ANDROID DENGAN METODE QUANTUM LEARNING**Ramli^{1*}, Dody Hidayat² & Joko Suprianto³^{1,2,3} Dosen Tetap Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan

Jl. H.M. Joni No. 70-C Medan, Telp.Fax. (061) 7366804 - 7349455

*E-mail:ramli.brt@gmail.com

ABSTRACT

Prayer is one of worship obligatory for every muslim, started from children to adults are required to be able to pray properly. However, sometimes children are often forgotten or confused in reading and prayer movement. Therefore, the authors build a learning application along with the five daily prayers prayer position drawing, reading prayers, reading the meaning of prayer and equipped with sound for each reading, and there is a collection of daily prayers and ablutions ordinances. Applications built prayer is android-based application that can be accessed using a mobile phone that is user friendly with an attractive appearance so as to increase the interest of children and adolescents in the study according to the As-Sunnah prayer. This application created using Eclipse software with the Java programming language using Quantum Learning methods.

Keywords : Prayer, Prayer Applications, Learning Prayer, Java, Android

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi saat ini khususnya teknologi telepon seluler, kita dikejutkan oleh bermunculannya *Smartphone*/telepon seluler pintar. *Smartphone* adalah telepon seluler yang memiliki kemampuan komputasi yang lebih baik dari telepon seluler yang belakangan ini ada, serta memiliki fitur-fitur yang lebih canggih, seperti *Internet*, MP3 *Player*, jejaring sosial, permainan, dan fasilitas elektronik lainnya.

Salah satu sistem operasi yang saat ini sedang diminati oleh para pengembang adalah *Android*. *Android* merupakan sistem operasi berbasis Linux. Salah satu alasan *Android* sangat diminati oleh para pengembang, karena *Android* merupakan sistem operasi yang menyediakan *platform* yang terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasinya sendiri atau biasa kita sebut *OpenSource*.

Agama Islam adalah agama yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW melalui Malaikat Jibril. Ajaran agama Islam senantiasa disandarkan pada 2 sumber utama yaitu Al Qur'an dan Al Hadits. Selain itu dalam ajaran agama Islam pun terdapat Rukun Islam. Salah satu tema yang dapat diangkat untuk dijadikan sebuah aplikasi *Android*, yaitu Belajar Shalat. Kata shalat secara bahasa berarti doa. Adapun secara istilah, shalat adalah ibadah yang terdiri dari beberapa perkataan dan perbuatan yang dilakukan dengan syarat tertentu, mulai dari takbir dan diakhiri dengan salam. Shalat merupakan tiangnya agama, agama tidak dapat tegak jika tidak shalat.

Menurut bahasa shalat artinya adalah berdoa, sedangkan menurut istilah shalat adalah suatu perbuatan serta perkataan yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam sesuai dengan persyaratan yang ada. Menurut Moh.Yusuf Haji Ismail (Panduan Lengkap Shalat Sunnah 2005 : 3) Shalat Sunnah adalah shalat yang dilakukan muslim dengan kerelaan hatinya, baik shalat sunnah itu

dikerjakan pada waktu malam ataupun siang. Tujuan shalat adalah untuk mencegah perbuatan keji dan munkar. Untuk melakukan shalat ada syarat-syarat yang harus dipenuhi

As-Sunnah menurut istilah syari'at ialah segala sesuatu yang bersumber dari Nabi Shallallahu 'alaihi wa sallam dalam bentuk qaul (ucapan), fi'il (perbuatan), taqir (penetapan), sifat tubuh serta akhlak yang dimaksudkan dengannya sebagai tasriy' atau (pensyari'atan) bagi umat islam. As-Sunnah menurut istilah ulama ushul fiqih ialah segala sesuatu yang bersumber dari Nabi selain dari Al-Qur'an, baik perbuatan, perkataan, taqir (penetapan) yang baik untuk menjadi dalil bagi hukum syar'i.

As-Sunnah menurut istilah ahli fiqih (fuqaha') ialah segala sesuatu yang sudah tetap dari Nabi Shallallahu 'alaihi wa sallam dan hukumnya tidak fardhu dan tidak wajib, yakni hukumnya sunnah. As-Sunnah menurut ulama Salaf adalah petunjuk yang dilaksanakan oleh Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa sallam dan para sahabatnya, baik tentang ilmu, i'tiqad (keyakinan), perkataan maupun perbuatannya (Yasid bin Abdul Qadir Jawas : 2012).

Quantum learning ialah kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. Oleh karena itu, penulis mencoba membangun suatu aplikasi yang diberi judul **"Aplikasi Pembelajaran Shalat Menurut As-sunnah Berbasis Android Dengan Metode Quantum Learning"**.

Dengan harapan dapat membantu siapa saja yang masih belajar shalat dengan memanfaatkan telepon seluler dengan sistem operasi *Android*. Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam tulisan ini adalah:

1. Bagaimana merancang sistem pembelajaran shalat dengan Metode Quantum Learning untuk membantu siapa saja yang ingin belajar shalat menurut As-Sunnah.
2. Bagaimana membuat suatu aplikasi berbasis *android* yang menarik sehingga dapat lebih meningkatkan minat anak-anak dan remaja dalam belajar shalat menurut As-Sunnah.
3. Bagaimana memanfaatkan fasilitas yang ada pada *android* sebagai sarana untuk menampilkan aplikasi shalat menurut As-Sunnah ini secara total, sehingga menjadi benar-benar menarik.

Pembahasan dalam tulisan ini meliputi:

1. Aplikasi pembelajaran shalat lima waktu disertai dengan gambar posisi shalat, bacaan shalat, arti bacaan shalat dan suara bacaan shalat yang dibuat menggunakan *Eclipse* dengan bahasa pemrograman Java.
2. Fasilitas aplikasi yang memudahkan pemakai, seperti menu-menu yang dibuat dan dilengkapi dengan button untuk penjelasan lebih lengkap serta animasinya sesuai dengan pilihan pemakai.
3. Memberikan informasi yang bermanfaat tentang pembelajaran Shalat, mulai dari awal, persiapan, pelaksanaan hingga kegiatan yang dilakukan.

Dengan adanya tulisan ini diharapkan dapat:

1. Memberikan kemudahan bagi siapa saja yang masih belajar shalat dan masih sering lupa atau tertukar dalam bacaan shalat.
2. Membangun suatu aplikasi pembelajaran shalat yang menarik sehingga dapat lebih meningkatkan minat untuk shalat.
3. Memanfaatkan fasilitas yang ada pada *android* sebagai sarana pendukung untuk pembuatan sistem pembelajaran shalat.
4. Memudahkan para individu dalam mencari informasi tentang perangkat perangkat komputer khususnya tentang aplikasi shalat dengan *android* yang bersifat *user friendly*.

METODE PENELITIAN

Rancangan Kegiatan

Untuk memperoleh data serta informasi yang dibutuhkan dalam penulisan ini maka disusunlah metodologi penelitian yang digunakan yaitu: Studi pustaka, Analisa Sistem, Perancangan Sistem, Pengkodean Program serta Pengujian dan Evaluasi.

Uraian langkah-langkah yang dilakukan:

1. Studi pustaka
Dengan mengumpulkan data-data dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, majalah, *internet*, dan sumber-sumber lainnya.
2. Analisa Sistem
Melakukan analisa terhadap permasalahan yang ada dan menentukan solusi untuk menyelesaikannya sesuai dengan metode yang digunakan.
3. Perancangan *Sistem*
Membuat perancangan (*design*) sistem yang terdiri perancangan antarmuka, perancangan struktur menu dan petunjuk Umum Pengoprasian.
4. Pengkodean Program
Agar dapat diolah oleh komputer, tahap yang dilakukan selanjutnya adalah melakukan proses pengkodean (*coding*) untuk mendapatkan aplikasi yang diperlukan .
5. Pengujian dan Evaluasi
Merupakan langkah yang digunakan untuk menguji, melihat perilaku sistem, hingga melakukan validasi dan menganalisis hasil akhir (*output*) yang diperoleh dari sistem yang dirancang serta melakukan evaluasi ketepatan maupun kecepatan terhadap kinerja sistem untuk membuat kesimpulan dari topik yang dikaji.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Laboratorium Komputer Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan Jl. H.M. Joni No. 70-C Medan. Penelitian dilaksanakan selama enam (6) bulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

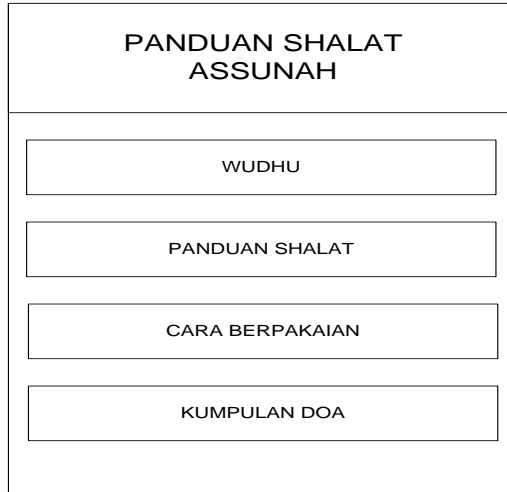
Analisa Sistem

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem yang utuh menjadi bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan yang ada. Masalah yang ada pada penelitian ini adalah mengenai kesulitan untuk meluangkan waktu dan tempat untuk mempelajari tentang shalat yang sesuai dengan sunnah dan do'a-doanya, maka dari itu dengan perkembangan teknologi yang semakin maju dapat dijadikan media solusi yang dapat menjawab semua kesulitan tersebut, dimana dengan dibangunnya Aplikasi Panduan Shalat Assunnah Berbasis Android ini dapat menjadi salah satu media alternatif yang praktis dan dapat digunakan oleh siapapun, dimanapun dan kapanpun.

Perancangan Antarmuka

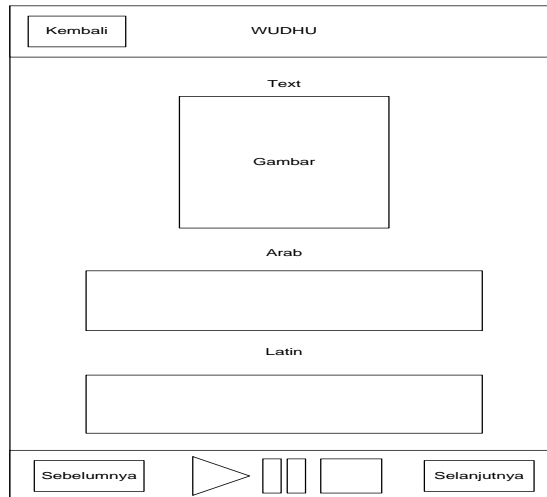
Aplikasi pembelajaran Shalat menurut As-sunnah menggunakan perancangan antarmuka sebagai berikut:

1. Perancangan Antarmuka Menu Utama
Berikut adalah tampilannya :



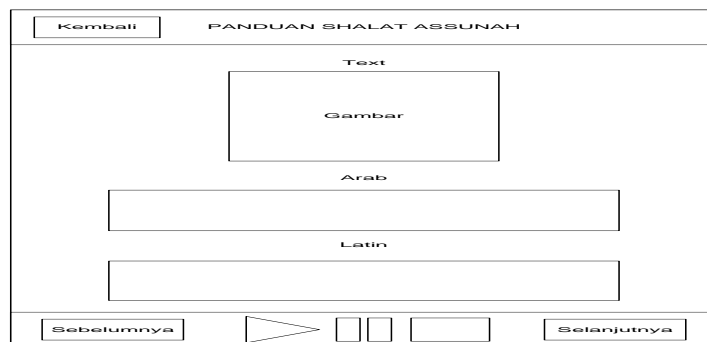
Gambar 1 Perancangan antarmuka menu utama

2. Perancangan Antarmuka Panduan Wudhu
Berikut adalah tampilannya :



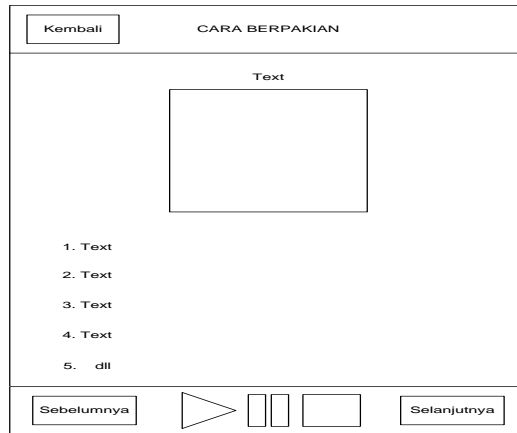
Gambar 2 Perancangan Antarmuka Panduan Wudhu

3. Perancangan Antarmuka Panduan Shalat
Berikut adalah tampilannya :



Gambar 3 Perancangan Antarmuka Panuan Shalat

4. Perancangan Antarmuka Cara Berpakaian
 Berikut adalah tampilannya :



Gambar 4 Perancangan Antarmuka Cara Berpakaian

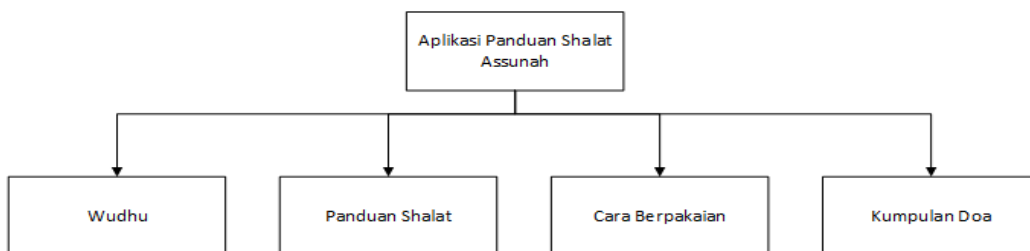
5. Perancangan Antarmuka Kumpulan Do'a
 Berikut adalah tampilannya :

| KUMPULAN DOA | |
|--------------|------------------------------------|
| Image | Doa mohon ampun untuk orang tua |
| Image | Doa agar tergolong orang beriman |
| Image | Doa apabila ada hujan turun |
| Image | Doa masuk mesjid |
| Image | Doa keluar mesjid |
| Image | Doa masuk rumah |
| Image | Doa keluar rumah |
| Image | Doa masuk WC |
| Image | Doa keluar WC |
| Image | Doa memakai pakaian |
| Image | Doa melepaskan pakaian |
| Image | Doa melihat orang tertimpa musibah |
| Image | Doa sebelum makan |
| Image | Doa sesudah makan |
| Image | Doa sebelum tidur |
| Image | Doa sesudah tidur |

Gambar 5 Perancangan Antarmuka Kumpulan Do'a

Perancangan Struktur Menu

Perancangan struktur menu pada aplikasi pembelajaran Shalat menurut As-sunnah adalah sebagai berikut:



Gambar 6 Proses Perancangan Struktur Menu

Petunjuk Umum Pengoprasian

Adapun petunjuk umum dalam pengoprasian Aplikasi Panduan Shalat Assunah adalah sebagai berikut:

1. Splash

Splash adalah tampilan yang pertama tampil dalam memulai aplikasi Panduan Shalat Assunah.



Gambar 7 Splash

2. Menu Utama

Menu utama akan tampil secara otomatis setelah *splash* dengan durasi 5 detik. Dalam menu terdapat 4 tombol *button* yaitu adalah :

- a. Wudhu
- b. Panduan Shalat
- c. Cara Pakaian
- d. Kumpulan Doa



Gambar 8 Menu

3. Menu Wudhu

Pada *menu* Wudhu terdapat beberapa panduan untuk melakukan wudhu, beserta doa dalam huruf arab dan latin.



Gambar 9 Wudhu

4. Menu Shalat

Pada Panduan Shalat terdapat informasi mengenai panduan untuk melakukan shalat, disertai dengan doa dengan huruf arab dan latin.



Gambar 10 Shalat

5. Menu Cara Berpakaian

Ketika tombol *Cara Pakaian* di pilih maka pengguna akan diarahkan ke sebuah layar baru yaitu *form menu Cara Berpakaian*. Pada tahap ini akan tampil informasi mengenai cara berpakaian menurut Sunnah Rasul.



Gambar 11 Cara Berpakaian

6. Menu Kumpulan Doa

Menu ini menampilkan kumpulan-kumpulan doa Islam dimana pada masing-masing doa akan ditampilkan doa dalam huruf arab, latin dan juga arti doa.



Gambar 12 Kumpulan Doa



Gambar 13 Kumpulan Doa

Pada gambar 13 diatas menjelaskan informasi saat salah satu doa pada menu Kumpulan Doa dipilih maka sebuah layar baru akan tampil disertai dengan doa dalam bahasa arab, latin, Doa juga dapat didengarkan dengan menekan tombol play yang ada pada bagian bawah tampilan.

KESIMPULAN

Aplikasi Pembelajaran Shalat As-sunah ini dirancang dengan tampilan *user interface* yang mudah dipahami sehingga pengguna akan mudah mengerti untuk menggunakannya. Aplikasi Pembelajaran Shalat As-sunah ini menggunakan gambar-gambar 2 dimensi (2D) atau kartun sehingga akan menarik minat anak-anak dan remaja untuk belajar shalat. Aplikasi Pembelajaran Shalat As-sunah ini menggunakan bahasa pemrograman Java dengan target *platform mobile minimal android 2.3 (Gingerbread)* serta XML (*Extensible Markup Language*) yang merupakan aplikasi yang digunakan pada perangkat selular yang mengimplementasikan teknologi Java.

Tampilan pada Pembelajaran Shalat As-sunah ini masih sangat sederhana, diharapkan dalam pengembangannya dapat memperindah tampilan dengan menggunakan gambar animasi (*flash*) agar lebih menarik. Hingga saat ini Android terus mengalami perkembangan, hal ini seiring dengan peningkatan kemampuan pada perangkat Android. Maka diharapkan aplikasi ini dapat *upgrade* mengikuti versi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Elvrilla, Septri. 2011. *Jurnal Augmented Reality Panduan Belajar Sholat Berdasarkan Buku Teks Belajar Sholat Menggunakan Android*. Depok : Universitas Gunadarma.
- Hasan, Moh. 2012. *Panduan Sholat Lengkap (Wajib & Sunnah)*. Yogyakarta : Mutiara Media.
- Mistari, Rangga Asmara, Rizky Yuniar Hakkun. 2010. *Jurnal Aplikasi Belajar Membaca dan Mengucapkan Huruf Hijaiyah dengan Tajwid Berbasis Android*. Surabaya : Institut Teknologi Sepuluh November.
- Nur, Fatahuddin, Abdul Rokhim B.A. 1988. *Tuntunan Sholat Lengkap*. Surabaya : Indah Surabaya.
- Rouf, Moh. 2012. *Panduan Mudah Belajar Sholat untuk Anak*. Jakarta : Trans Media.
- Safaat, H, Nazruddin. 2011. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smart Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika.
- Safaat, H, Nazruddin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smart Phone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika.
- Awaliah Musgamy, 2017, "Quantum Learning Sebagai Proses Pembelajaran Bahasa Arab Aktif, Inovatif, Kreatif dan Menyenangkan", Jurnal Al-Daulah, Volume 6 No. 1