

Aplikasi Pengenalan Tata Cara Sholat Fardhu (Studi Kasus SDN 1 Pecoh Raya)

Annisa Lestari

MIN 10 Bandar Lampung, Kementerian Agama, Bandar Lampung, Indonesia

annisalestari2202@gmail.com

Abstrak: Siswa SD kelas 3, 4, dan 5 SDN 1 Pecoh Raya dalam menerima materi tentang cara pengenalan shalat fardhu di kelas masih belum maksimal, karena guru yang mengajar di bidang agama masih menggunakan media papan tulis. Secara tampilan (interface) belum begitu populer dikalangan siswa SD, sehingga memotivasi siswa dalam memahami pelajaran tata cara sholat fardhu. Metode pembelajaran pengenalan shalat fardhu di SDN 1 Pecoh Raya saat ini sudah menggunakan praktik secara langsung yang tepat dan efisien, namun penggunaan teknologi perlu di terapkan karena generasi muda yang sudah sangat mengenal teknologi menjadi sebuah permasalahan tersendiri. Hal tersebut kemudian menyebabkan beberapa siswa belum tertarik dan akhirnya tidak dapat membaca doa fardhu. Fokus utama dalam penelitian ini adalah membuat aplikasi tata cara pengenalan shalat fardhu agar siswa dapat menerima materi yang diberikan dari sudut pandang teknologi dan memiliki tujuan agar dapat memudahkan para guru agama dalam menyajikan materi tentang cara pengenalan shalat fardhu. Setelah Pengembangan Aplikasi dilakukan, aplikasi kemudian di ujikan Kepada para guru yang akan mengajarkan sholat fardhu, hasil validasi dari aplikasi yang telah dikembangkan menghasilkan nilai validasi sebesar 74% yang memiliki nilai cukup baik, sehingga penerapan aplikasi sholat fardhu ini cukup baik untuk diterapkan oleh para guru di dalam kelas ataupun diluar dari pembelajaran dalam kelas.

Kata Kunci: Aplikasi; Pelajaran; Pengembangan; Pengenalan; Teknologi;

Abstract: Elementary school students in grades 3, 4 and 5 at SDN 1 Pecoh Raya are still not optimal in receiving material on how to introduce fardhu prayers in class, because teachers who teach in the field of religion still use blackboard media. In terms of appearance (interface) it is not very popular among elementary school students, so it motivates students to understand the lessons on fardhu prayer procedures. The learning method for introducing fardhu prayers at SDN 1 Pecoh Raya currently uses direct practice which is appropriate and efficient, but the use of technology needs to be implemented because the younger generation is already very familiar with technology which is a problem in itself. This then causes some students to not be interested and ultimately unable to read the fardhu prayers. The main focus of this research is to create an application for introducing fardhu prayers so that students can receive the material provided from a technological perspective and with the aim of making it easier for religious teachers to present material on how to introduce fardhu prayers. After the application development was carried out, the application was then tested on teachers who would teach fardhu prayers. The validation results of the application that had been developed produced a validation score of 74% which was quite good, so the implementation of the fardhu prayer application was good enough to be implemented by teachers. in the classroom or outside of classroom learning.

Keywords: Application; Lesson; Development; Introduction; Technology;

1. PENDAHULUAN

Siswa SD kelas 3, 4, dan 5 di SDN 1 Pecoh Raya dalam menerima materi tentang pengenalan cara sholat fardhu di dalam kelas sudah menggunakan cara yang tepat dan efisien yaitu Menggunakan Metode praktek yang dirasa pantas untuk mengajarkan secara langsung Kepada para peserta didik, namun cara tersebut masih belum menyentuh minat belajar para peserta didik, karena gen Z yang sangat terbiasa dengan teknologi merasa bahwa Pembelajaran praktek langsung kurang menarik sehingga pendidik harus mampus memperhatikan instrument Pendidikan yang akan diberikan [1]. Para Pendidik di SDN 1 Pecoh Raya yang mengajar di bidang agama saat ini menggunakan media papan tulis dan media proyektor untuk menerangkan teori yang ingin disajikan tentang Pembelajaran sholat fardhu. Secara tampilan (*interface*) tidak begitu disukai para siswa SD, sehingga menurunkan semangat belajar para siswa dalam memahami pelajaran tentang cara sholat fardhu [2], [3].

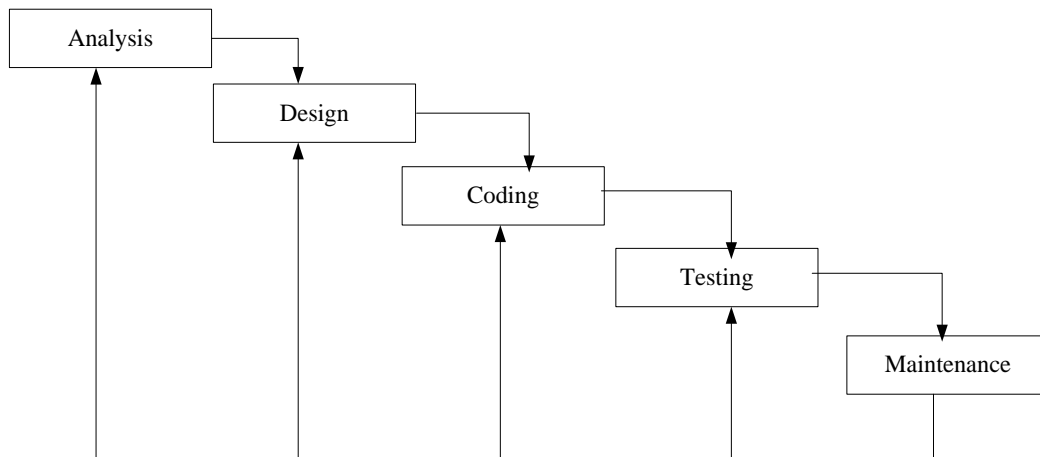
Pembelajaran sholat fardhu ini merupakan Pembelajaran yang sangat penting karena merupakan kewajiban yang dilakukan umat muslim setiap hari sebanyak lima waktu dalam sehari sebagai wujud rasa syukur dan keimanan kita kepada Allah SWT. Saat melaksanakan Sholat, seluruh aspek kesehatan (lahir, mental dan pikir) bersinergi secara harmonis [4], [5]. Motivasi menegakkan Sholat bersumber pada kesadaran diri (aspek mental, spritual dan pikir) untuk menghamba kepada Allah SWT sebagai Sang Khalik. Kemudian dilanjutkan dengan rukun atau tata gerakan Sholat itu sendiri [6].

Sholat Fardhu artinya setiap muslim yang sudah baligh dan berakal dituntut menunaikannya, seperti Sholat wajib lima waktu sehari semalam. Sholat lima waktu yaitu Sholat Subuh, Zhuhur, Ashar, Magrib, Isya. Sholat lima waktu berdasarkan sabda dan praktek Rasulullah SAW sebagai berikut: Sholat Subuh ,waktunya mulai terbit fajar sampai terbit matahari, dan dikerjakan sebanyak dua rakat; Sholat Zhuhur, waktunya setelah matahari turun dari pertengahan langit sampai matahari dalam pertengahan jalan atau matahari mulai tergelincir ke barat sampai bayang-bayang sesuai panjang bendanya, dan dikerjakan sebanyak empat rakat; Sholat Ashar, waktunya mulai bayang-bayang sesuatu sepanjangnya sampai terbenam matahari dan dikerjakan sebanyak empat rakat; Sholat Maghrib, waktunya mulai matahari terbenam sampai setelah warna merah (*syafaq*) di langit hilang, dan dikerjakan sebanyak tiga rakat; Sholat Isya, waktunya semenjak hilangnya pantulan sinar matahari (*syafaq*) sampai terbit fajar dan dikerjakan sebanyak empat rakat [7], [8].

Pentingnya Pembelajaran tentang sholat fardhu dan kesulitan yang dialami oleh para peserta didik, membuat para pendidik harus Menggunakan cara ataupun implmentasi baru terkait Pembelajaran yang akan diterima oleh para peserta didik. Salah satu cara yaitu dengan Menggunakan Aplikasi. Aplikasi merupakan salah satu cara pendekatan Kepada generasi milenial yang dapat digunakan, karena Gen Z sangat akrab dengan penggunaan aplikasi [9], [10]. Untuk itu metode pembelajaran pengenalan cara Sholat fardhu di SDN 1 Pecoh Raya harus di ujikan menggunakan pemanfaatan aplikasi, sehingga para pendidik yang mengajar dibidang agama dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih baru dengan tujuan agar para peserta didik dapat menghafal bacaan Sholat fardhu dengan cara yang unik dan familiar sehingga dapat menambah semangat belajar siswa terhadap bidang yang dibahas, selain itu pemahaman terhadap suatu materi akan lebih mudah untuk dimengerti dan dipahami oleh para generasi milenia.

2. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan ini menggunakan sistem model air terjun atau waterfall. Model ini didasarkan pada siklus konvensional dalam bidang rekayasa lainnya dan menggunakan pendekatan sekuensial yang sistematis[11]–[13]. Langkah yang dilakukan dalam Menggunakan metode pengembangan sistem menggunakan waterfall dapat dilihat pada gambar pada gambar 1:



Gambar 1. Pengembangan Sistem Model Waterfall

Pada Gambar 2.1 terdapat lima tahapan dalam pembangunan perancangan aplikasi pengenalan tata cara sholat fardhu ini, yaitu *Analysis*, *Design*, *Coding*, *Testing*, dan *Maintenance*. Langkah-langkah yang dilakukan adalah

2.1 Analysis

Pada langkah ini dilakukan observasi terhadap cara Pembelajaran yang diberikan di SDN 1 Pekon Raya, yang hasilnya dijadikan acuan sebagai permasalahan utama yang akan diselesaikan[14], [15]. Solusi yang diberikan adalah penggunaan aplikasi dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik.

2.2 Design

Pada langkah ini dibuatkan UML sebagai gambaran design dari aplikasi yang akan dibuat. Langkah pertama adalah membuat Use Case Aktor yang dapat dilihat pada dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Use Case Aktor

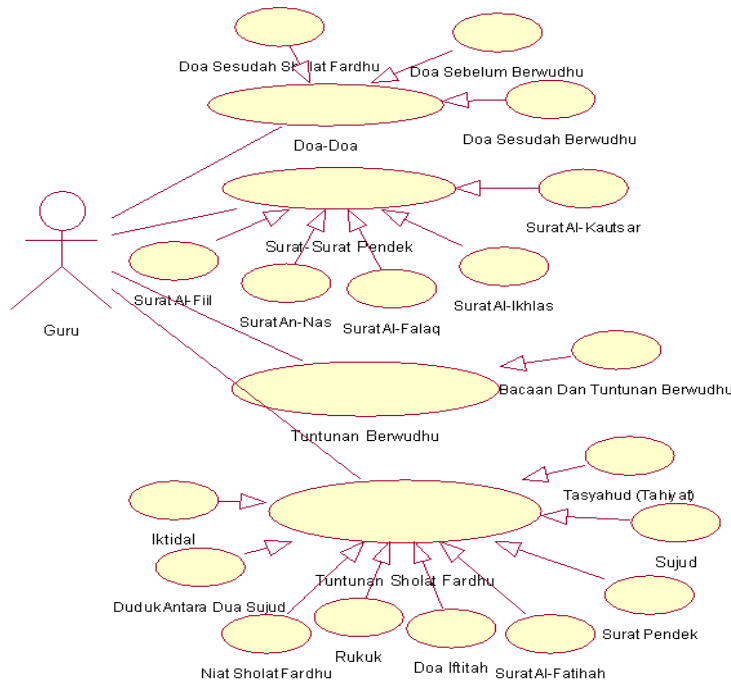
Aktor	Deskripsi
Guru	Menjalankan aplikasi pengenalan tata cara sholat fardhu

Pada Tabel 1 aktor yang akan Menggunakan aplikasi yang akan dikembangkan adalah User, user bertugas untuk menjalankan aplikasi untuk menerangkan Kepada para peserta didik. Dalam kasus ini, user bisa jadi orang tua murid, wali murid ataupun khususnya para pendidik. Kemudian ditentukan use case deskripsi yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Use Case Deskripsi

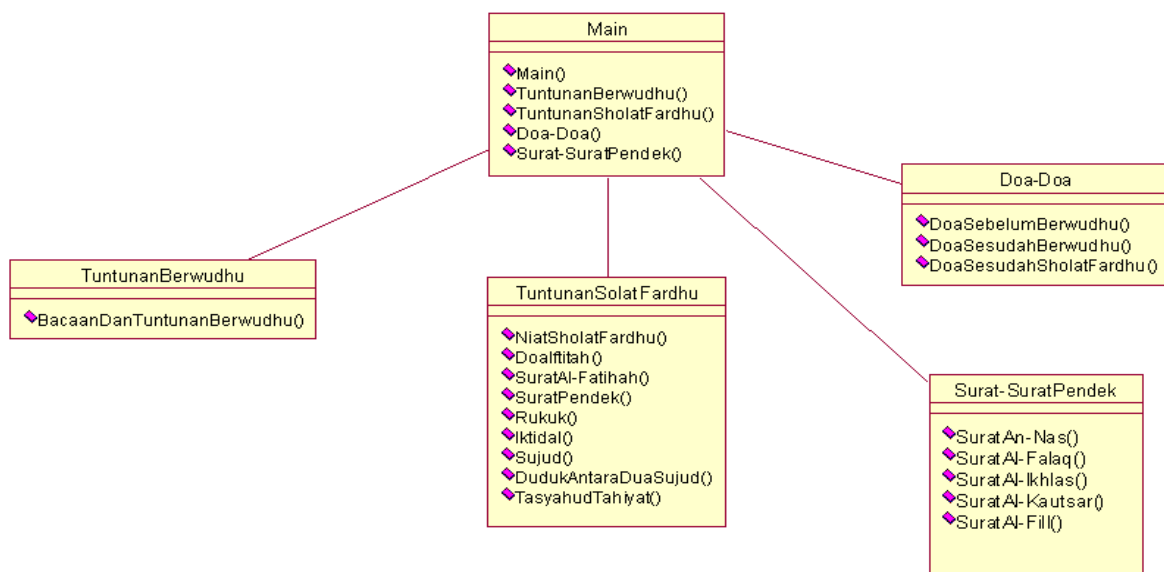
Use Case	Deskripsi
Doa-Doa	Fungsionalitas untuk melihat doa sebelum berwudhu, sesudah berwudhu, dan sesudah sholat fardhu.
Surat-Surat Pendek	Fungsionalitas untuk melihat bacaan surat-surat pendek.
Tuntunan Berwudhu	Fungsionalitas untuk melihat tata cara berwudhu
Tuntunan Sholat Fardhu	Fungsionalitas untuk melihat tata cara sholat fardhu

Pada Tabel 2, terdapat empat use case yang akan digunakan oleh Aktor. Yaitu Doa-doa, Surat-surat pendek, tuntunan berwudhu dan yang terakhir adalah tuntunan sholat fardhu. Setelah menentukan aktor dan use case langkah selanjutnya adalah menggambarkan use case Menggunakan diagram yang dapat dilihat pada Gambar 1.

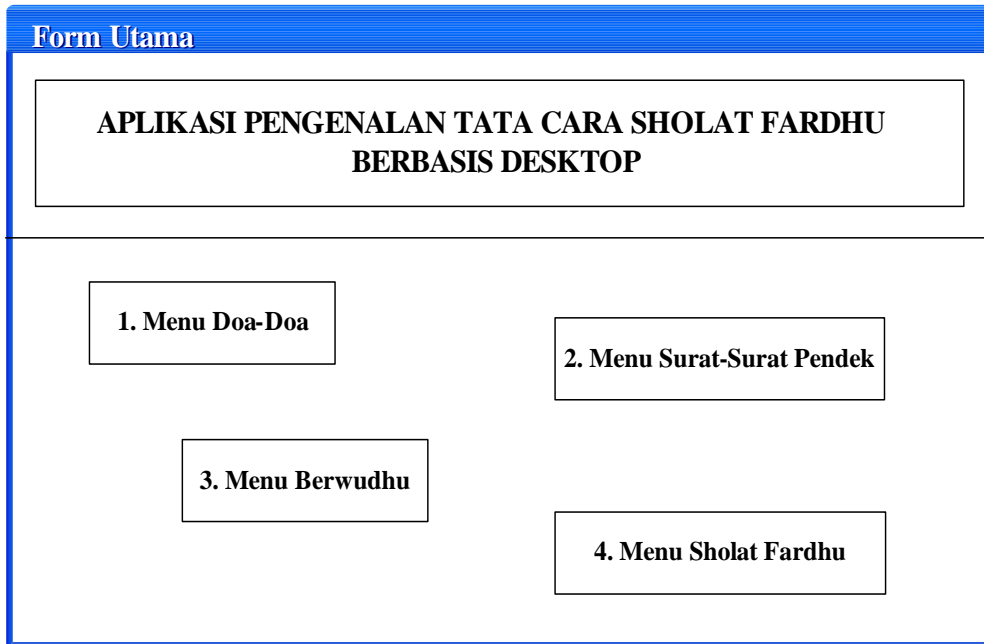


Gambar 2. Use Case Diagram Aplikasi pengenalan sholat fardhu.

Pada Gambar 2 Guru dapat membuka menu Doa-doa yang didalamnya terdapat tiga buah doa yaitu doa sesudah sholat fardhu, doa sebelum berwudhu dan doa sesudah berwudhu, kemudian Guru dapat membuka menu Surat-surat pendek yang didalamnya terdapat lima surat yaitu Surat Al-Kautsar, Surat Al-Falaq, Surat Al-Fil, Surat Al-Ikhlash dan Surat An-Nas. Untuk menu tuntunan berwudhu terdapat bacaan dan tuntunan berwudhu. Untuk menu Tuntunan sholat fardhu terdapat bacaan-bacaan terkait sholat fardhu yaitu, niat sholat fardhu, bacaan iktidal, bacaan surat Al-Fatihah, surat pendek, bacaan rukuk, bacaan doa iftitah, bacaan sujud, bacaan duduk antara dua sujud, dan bacaan tasyahud (Tahyat). Setelah menggambarkan use case diagram selanjutnya adalah membuat class diagram yang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 3. Class Diagram Aplikasi pengenalan sholat fardhu.



Gambar 5. Rancangan tatap muka menu utama.

Pada Gambar 5 dapat dilihat bahwa terdapat empat tombol yang nantinya akan membawa ke tiap-tiap menu yang ada di aplikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Coding

Pada tahapan ini, design yang sebelumnya telah dibuat kemudian dikembangkan dengan Menggunakan bahasa pemrograman java, code program tersebut juga di sajikan dengan tatap muka pengguna yang juga disesuaikan dengan desain yang sebelumnya telah dibuat pada tahapan *Design*. Berikut adalah beberapa contoh tampilan yang telah dibuat:



Gambar 6. Interface Menu Utama

Pada Gambar 6, terdapat lima tombol yang dapat ditekan oleh pengguna, yaitu tombol menu Doa, tombol menu surat-surat, tombol Berwudhu, tombol menu sholat fardhu dan tambahan satu lagi adalah tombol untuk menutup aplikasi. Salah satu contoh lain dari interface yang telah dibuat adalah Menu Sholat Fardhu yang dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Menu Sholat Fardhu

Pada Gambar 7, terdapat tombol untuk melihat detail-detail dari bacaan dan gerakan Sholat Fardhu, terdapat sepuluh tombol yang dapat digunakan oleh pengguna, Sembilan diantaranya adalah tombol untuk melihat detail dari bacaan dan gerakan dan satu tombol disebelah kiri atas yang berguna untuk kembali ke menu sebelumnya. Untuk melihat contoh salah satu detail dari menu sholat fardhu dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Gerakan dan Bacaan Rukuk

3.2 Testing

Setelah tahapan *coding* selesai dikerjakan dan menghasilkan aplikasi yang dapat dijalankan oleh para Guru, langkah selanjutnya adalah Testing yang merupakan pengujian dari aplikasi yang ada dan akan di ujikan terhadap para pengguna yang mana dalam penelitian ini adalah para pendidik/guru. Pengujian Aplikasi Pengenalan Cara Sholat Fardhu ini menggunakan metode *black box*. Pengujian *black box* ini berfokus pada persyaratan fungsional dari aplikasi yang dibuat. Untuk melihat detail dari Pengujian black box yang dilakukan pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengujian pada Aplikasi Pengenalan Sholat Fardhu

Kasus	Skenario	Diharapkan	Hasil
Tampilan Menu Utama	Memilih Menu-Menu Pengenalan Sholat Fardhu	Akan menampilkan menu yang akan dipilih.	Berhasil
Menu Doa-Doa	Akan menampilkan bacaan dan suara doa sebelum berwudhu, sesudah berwudhu, dan sesudah sholat fardhu.	Ketika icon Menu Doa-Doa di klik, maka aplikasi akan menampilkan doa sebelum berwudhu, sesudah berwudhu, dan sesudah sholat fardhu.	Berhasil
Menu Surat-Surat Pendek	Akan menampilkan bacaan dan suara surat al-fiil, al-kautsar, al-ikhlas, al-falaq, dan an-naas.	Ketika Icon Menu Surat-Surat Pendek di klik, maka aplikasi akan menampilkan bacaan dan suara surat al-fiil, al-kautsar, al-ikhlas, al-falaq, dan an-naas.	Berhasil
Menu Tuntunan Berwudhu	Akan menampilkan tata cara berwudhu	Ketika icon Menu Tuntunan Berwudhu di klik, maka aplikasi akan menampilkan tata cara berwudhu	Berhasil
Menu Tuntunan Sholat Fardhu	Akan menampilkan bacaan dan suara niat sholat fardhu, doa iftitah, surat al-fatihah, surat pendek, rukuk, iktidal, sujud, duduk antara dua sujud, dan tasyahud tahiyat.	Ketika icon Menu Tuntunan Sholat Fardhu di klik, maka aplikasi akan menampilkan bacaan dan suara niat sholat fardhu, doa iftitah, surat al-fatihah, surat pendek, rukuk, iktidal, sujud, duduk antara dua sujud, dan tasyahud tahiyat.	Berhasil

Pada Tabel 3, kita dapat melihat bahwa pengujian yang di lakukan menghasilkan keberhasilan ketika aplikasi dibuka dan dijalankan, kemudian selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap hasil aplikasi yang telah dikembangkan, validasi dilakukan dengan cara membagikan kuesioner sebagai survey dari aplikasi ada. Survey dilakukan terhadap 20 orang termasuk guru dan wali murid dengan memberikan lima pertanyaan terhadap aplikasi yang telah dikembangkan masing-masing pertanyaan memiliki tiga pilihan jawaban yaitu Kurang Baik (nilai 1), Baik (nilai 2) dan Sangat Baik (nilai 3). Hasil dari survey tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil

Nomor	Jawaban Reponden	Jumlah
1	2 2 3 2	11
2	2 2 3 2 2	11

3	3 2 3 3 2	13
4	2 2 3 2 3	12
5	2 3 2 3 2	12
6	3 2 2 3 2	12
7	2 2 3 1 2	10
8	2 2 3 2 2	11
9	2 1 1 2 3	9
10	2 2 2 2 3	11
11	3 2 2 2 2	11
12	2 3 3 2 2	12
13	2 3 2 2 3	12
14	3 2 2 2 2	11
15	3 2 2 3 2	12
16	2 2 2 2 2	10
17	2 2 2 3 3	12
18	2 2 2 2 2	10
19	2 2 2 2 2	10
20	2 2 3 2 2	11
Total		223

Dari tabel diatas didapat jumlah skor kriterium (apabila setiap item mendapat skor tertinggi) adalah = (skor tertinggi setiap pertanyaan = 3) * (jumlah pertanyaan = 5) * (jumlah responden = 20) berarti: $3 * 5 * 20 = 300$. Maka, jumlah skor hasil pengumpulan data = Dengan demikian, keakurasian Perancangan Aplikasi Pengenalan Tata Cara Sholat Fardhu Berbasis Desktop Pada SDN 1 Pecoh Raya menurut 20 responden yaitu :

$223 / 300 * 100\% = 74\%$ dari kriterium yang ditetapkan.

Apabila diinterpretasi nilai 74 % dengan Menggunakan 3 peringkat kepuasan, maka nilai dapat diinterpretasikan sebagai berikut, 0-33% = bukan kriteria, 33%-55% = Tidak Puas/Tidak Baik, 55%-77% = Puas/Baik dan 77%-100% = Sangat Puas/Sangat Baik.

Maka nilai dari 74% terletak pada daerah Puas dengan nilai 223 yaitu Baik.

4. KESIMPULAN

Penggunaan Aplikasi pengenalan sholat fardhu pada SDN 1 Pecoh Raya sudah dapat digunakan oleh para pendidik ataupun wali murid yang dapat dijadikan sebagai Pembelajaran tambahan dilihat dari Pembelajaran di dalam kelas. Aplikasi ini tidak digunakan untuk menggantikan Pembelajaran yang ada pada silabus ataupun kurikulum namun dapat digunakan sebagai Pembelajaran tambahan untuk menambah minat peserta didik dalam mempelajari Sholat Fardhu, hasil yang didapatkan membuktikan bahwa penggunaan aplikasi dapat berjalan dengan baik dengan nilai 223 dan pengguna dapat merasa puas dengan hasil 74%, namun dengan hasil baik tersebut aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan lagi agar dapat memenuhi kebutuhan dan minat para peserta didik agar dapat menciptakan Pembelajaran yang lebih baik untuk Pendidikan di Indonesia yang lebih baik lagi di masa yang akan datang.

5. REFERENCES

- [1] D. N. Rakhmah, "Memahami Generasi Pasca Millennial: Sebuah Tinjauan Praktik Pembelajaran Siswa," *Masy. Indones.*, vol. 46, no. 1, pp. 49–64, 2020.
- [2] I. Z. Ichan, A. K. Dewi, F. M. Hermawati, and E. Iriani, "Pembelajaran IPA dan lingkungan: analisis kebutuhan media pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi," *JIPVA (Jurnal Pendidik. IPA Veteran)*, vol. 2, no. 2, pp. 131–140, 2018.
- [3] D. Arina, E. S. Mujiwati, and I. Kurnia, "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar," *Prima Magistra J. Ilm. Kependidikan*, vol. 1, no. 2, pp. 168–175, 2020.

- [4] N. F. Utomo, M. Mutmainah, and I. P. Mamonto, "Pengembangan Media Puzzle pada Mata Pelajaran Fikih Materi Sholat Fardu di MTs Al-Inayah Manado," *J. Ilm. Iqra'*, vol. 16, no. 2, pp. 213–224, 2022.
- [5] F. N. Assayuti, K. Habib, R. S. Lubis, and Z. Zainabila, "Paradigma Konsep Imam Sholat Masyarakat Desa Karang Anyar Menurut Perspektif Al-Qur'an Dan Hadits," *Al Amin J. Kaji. Ilmu dan Budaya Islam*, vol. 4, no. 02, pp. 293–303, 2021.
- [6] M. Wratsongko, *Shalat jadi obat*. Elex Media Komputindo, 2010.
- [7] A. Sarwat, "Waktu Shalat," 2019.
- [8] A. Sarwat and M. A. Lc, *Ensiklopedia Fikih Indonesia 3: Shalat*. Gramedia pustaka utama, 2019.
- [9] V. D. A. Sari, "Z GENERATION TOWARDS THE USE OF SMARTPHONE APPLICATION FOR LISTENING ACTIVITIES IN BLENDED-LEARNING," *Res. Innov. Lang. Learn.*, vol. 2, no. 3, pp. 196–206, 2019.
- [10] N. Rasyidin and N. N. Setijadi, "Pengaruh Teknologi Komunikasi Terhadap Kesadaran Lingkungan Generasi Milenial Study Pada Kapal Pengangkut Coldplay," *J. Ilmu Komun. Dan Media Sos.*, vol. 3, no. 3, pp. 859–865, 2023.
- [11] S. H. Hadad, A. L. Kalua, F. Faridi, D. Y. Priyanggodo, and E. Alfonsius, *Analisis dan perancangan perangkat lunak*. Bandar Lampung: CV Keranjang Teknologi Media, 2023. [Online]. Available: <https://ebook.kertekmedia.com/detailebook.php?title=Buku-Teks:-Analisis-Dan-Perancangan-Perangkat-Lunak>
- [12] Y. N. Mukhandi, K. Suhada, and R. Gunawan, "Perancangan Aplikasi Penerimaan Calon Peserta Didik Baru Dengan Menggunakan Desain Thinking Pada SMK Perbankan Indonesia," *Pros. Semin. Nas. Inov. dan Adopsi Teknol.*, vol. 2, no. 1, pp. 170–181, 2022, doi: 10.35969/inotek.v2i1.248.
- [13] R. I. Hermanto and Malabay, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Event Di Kota Jakarta Berbasis Website," *J. IKRAITH-Informatika*, vol. 5, no. 9, pp. 43–53, 2021.
- [14] S. Setiawansyah, A. Surahman, A. T. Priandika, and S. Sintaro, *Penerapan Sistem Pendukung Keputusan pada Sistem Informasi*. Bandar Lampung: CV Keranjang Teknologi Media, 2023. [Online]. Available: <https://buku.techcartpress.com/detailebook?id=1/penerapan-sistem-pendukung-keputusan-pada-sistem-informasi/setiawansyah-ade-surahman-adhie-thyo-priandika-sanriomi-sintaro>
- [15] W. W. Kalengkongan, S. Sintaro, A. L. Kalua, C. A. J. Soewoeh, and E. Tenda, "Optimalisasi Sistem Informasi Melalui Penambahan Fitur Notifikasi Sebagai Upaya Peningkatan Jumlah Kenaikan Pangkat Pegawai," *J. Inf. Technol. Softw. Eng. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 52–59, 2023.