BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fiqih adalah ilmu untuk mengetahui hukum Allah baik yang Wajib *Sunnah*, *Mubah*, *Makruh* dan Haram yang digali dari dalil-dalil yang jelas (*tafshil*), Fiqih Islam sebagai hukum-hukum syari'at yang mengatur perbuatan dan perkataan Mukallaf memiliki keterikatan yang kuat dengan keimanan terhadap Allah dan rukun-rukun Aqidah Islam yang lain. Terutama Aqidah yang berkaitan dengan iman dengan hari akhir. Yang demikian itu dikarenakan keimanan kepada Allah-lah yang dapat menjadikan seorang Muslim berpegang teguh dengan hukum-hukum agama, dan terkendali untuk menerapkannya sebagai bentuk ketaatan dan kerelaan. Sedangkan Orang yang tidak beriman kepada Allah tidak merasa terikat dengan Shalat maupun Puasa dan tidak memperhatikan apakah perbuatannya termasuk yang Halal atau Haram. Maka berpegang teguh dengan hukum-hukum syari'at tidak lain merupakan bagian dari keimanan terhadap Dzat yang menurunkan dan mensyari'atkannya terhadap para hambaNya.

Setiap muslim umumnya pernah mempelajari tentang ilmu Agama sebagai bekal untuk mengerjakan kewajiban yang diperintahkan Allah SWT seperti Solat, Zakat, Puasa, Haji dan sebagainya, namun tidak sedikit dari muslim yang lupa tentang Ilmu Agama yang pernah dipelajari bahkan ada juga hukum2 Agama yang terlewat untuk dipelajari. Menurut ust.Mubarok Hasannudin kebanyakan generasi muslim di Kota Cirebon yang sering lupa tentang ilmu Fikih adalah generasi dengan kisaran umur 15

tahun - 20 tahun dikarenakan pergaulan dan peralihan fase remaja menuju dewasa dimana generasi dengan kisaran umur seperti di atas sedang ingin mencoba hal-hal baru yang belum pernah dicoba, dan sangat susah untuk diatur. Maka dari itu untuk mencegah bertambah banyaknya generasi yang melupakan ilmu Fikih, harus dicegah dari umur 12 tahun. Target penelitian dilakukan di Kota besar yaitu Bandung, untuk lebih membuktikan apakah fenomena ini terjadi hanya di Kota Cirebon saja atau terjadi juga di Kota besar seperti Bandung. Pencegahan yang dilakukan adalah dengan edukasi agama yang menarik seperti memadukan edukasi agama dan teknologi yaitu melalui aplikasi *smarthphone*.

Smartphone adalah ponsel pintar yang mempunyai kemampuan dengan pengunaan dan fungsi yang menyerupai komputer Bagi beberapa orang, ponsel cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi Dengan kata lain, ponsel cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon, pada tahun 2014 tercatat pengguna smartphone diindonesia sebanyak 61 juta orang, terbukti bahwa smartphone sudah menjadi salah satu kebutuhan penting dalam keseharian manusia. Berdasarkan banyaknya pengguna smartphone di Indonesia sebagian kecil penggunanya adalah anak-anak, di kota bandung sendiri hampir semua murid kelas 6 SD mempunyai gadget, seperti smartphone dan tab, walaupun kegunaanya hanya untuk bermain game. Peran orang tua sangat penting untuk mengawasi kegiatan anak bermain gadget, apakah game dan aplikasi yang dibuka dapat mendidik anak atau tidak, atau justru malah akan membuat anak malas belajar bahkan lupa waktu untuk beribadah, dari data pra penelitian tentang penguasaan anak pada materi Agama yaitu Fikih yang dilakukan di 5 SD di Kota Bandung, yaitu SD Cijagra,

SD Cijawura, SD Balonggede, SD Buah Batu dan SD Moh Toha . total ada 120 anak dari 5 SD dan rata-rata anak menjawab 15 soal dengan 7 jawaban yang salah, hal ini membuktikan bahwa pemahaman anak pada ilmu Fikih masihlah kurang. maka dari itu dibutuhkan peran Orang tua untuk membimbing anak memilih aplikasi yang bermanfaat.

Aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi, banyak developer-developer membuat aplikasi yang bermanfaat, salah satu contoh Aplikasi tentang Agama yaitu ‘Tanya kiyai’, ‘Ustad menjawab’, dan ‘Fiqih Islam’ dalam segi konten memang bermanfaat namun Bahasa yang sulit untuk dipahami oleh anak, dan desain yang kurang menarik membuat Aplikasi berikut tidak cocok untuk anak-anak.

Melihat data dan fenomena yang terjadi penulis tertarik untuk memberi wawasan kepada anak kelas 6 SD tentang pengetahuan Fiqih dasar islam melalui sebuah aplikasi smartphone dengan konten yang mudah dimengerti dan desain yang menarik.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis menyimpulkan inti permasalahan sebagai berikut :

1. Banyaknya anak-anak SD di Kota Bandung yang lupa tentang fikih dasar
2. Beratnya isi konten dan desain yang kurang menarik pada aplikasi tentang agama membuat aplikasi agama tidak dilirik dan edukasi yang akan disampaikan tidak tercapai.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang dihadapi dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut,

1. Bagaimana merancang Desain interface aplikasi sebagai media edukasi yang sesuai dan bisa menjadi daya tarik bagi anak kelas 6 SD.
2. Bagaimana menyusun konten aplikasi yang mudah dimengerti

1.3 Batasan masalah

Dalam penyusunan tugas akhir ini perlu adanya sebuah batasan masalah agar lebih fokus, terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan dapat tercapai dengan baik dengan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan 4W1H sebagai berikut:

1. *What* (Apa?)

   Perancangan aplikasi hukum fikih dasar islam sebagai media untuk mengedukasi anak-anak.

2. *Who* (Siapa?)

   Target *Audience* desain aplikasi ini untuk target pasar anak-anak sebagai target primer dan target sekunder ditujkan untuk orang tua yang berperan membimbing anak belajar Aplikasi Fikih Dasar Islam.

3. *Where* (Dimana?)

   Penelitian dilakukan di 5 SD di kota bandung yaitu:

   SD Cijagra, SD Buah Batu, SD Cijawura, SD, Balong Gede, SD Moh Toha

4. *When* (Kapan?)

   Penelitian dan perancangan aplikasi dimulai pada bulan februari sampai dengan juni 2015

5. *How* (Bagaimana?)

   Penelitian akan dilakukan dengan cara wawancara dengan ulama pondok pesantren buntet dan ahli pemograman aplikasi, observasi secara langsung sekolah dasar di kota bandung, dan membagikan angket pada anak kelas 6 SD beragama islam.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan diadakannya perancangan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut,:

1. Merancang aplikasi sebagai media edukasi bagi Anak kelas 6 SD di Kota Bandung
2. Memberi pengetahuan kepada anak kelas 6 SD mengenai hukum-hukum dasar islam

1.5 Cara pengumpulan data

Dalam perancangan Tugas Akhir ini, guna memperoleh data yang dibutuhkan, penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

a) Metode Observasi

   Studi lapangan atau observasi adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis. Data-data yang diperoleh dalam observasi itu dicatat dalam suatu catatan observasi. Kegiatan pencatatan dalam hal ini adalah

merupakan bagian datipada kegiatan pengamatan (Nurkancana dan Sumartana, 1986: 46)

Studi lapangan yang penulis lakukan adalah dimana penulis melakukan pengamatan secara langsung seberapa besar pengetahuan masyarakat terhadap hukum dasar islam.

b) Metode Wawancara

Seperti yang diungkapkan Esterberg (2002) pada buku Metode Penelitian Kombinasi (2011, 316) “wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu”. Penulis menggunakan metode pengumpulan data ini untuk mengumpulkan data tentang pemahaman anak terhadap Ilmu Fikih dasar.

c) Studi Pustaka

Kajian pustaka adalah pengkajian kembali literatur-literatur yang terkait (*review of related literature*). Sesuai dengan arti tersebut kajian pustaka berfungsi sebagai pengkajian kembali (*review*) pustaka (laporan penelitian dan sebagainya) tentang masalah yang berkaitan, tidak selalu tepat identik dengan bidang permasalahan yang dihadapi, tetapi termasuk pula yang seiring dan berkaitan (Pedoman Penulisan Tesis UIN Sunan Kalijaga, 2008:2).

d) Kuesioner

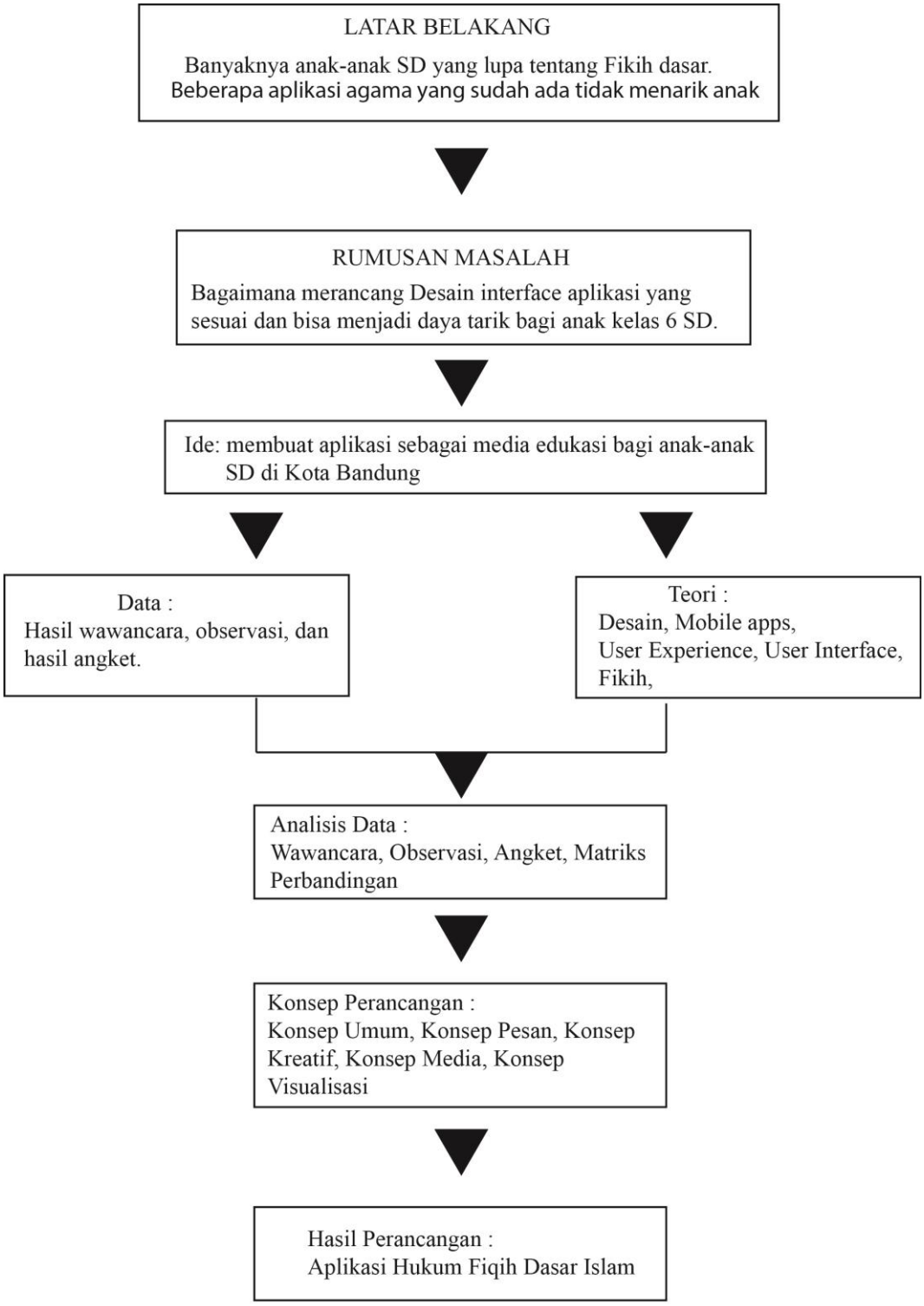
Berisikan pertanyaan seputar pengetahuan dan pandangan masyarakat mengenai adanya aplikasi hukum fikih dasar islam

1.6 Kerangka Perancangan

Dalam perancangan tugas akhir ini penulis melihat banyaknya anak- anak kelas 6 SD di Kota Bandung yang lupa tentang pelajaran fikih dasar yang sudah diajarkan dari kelas 1 SD, perkembangan teknologi juga mempengaruhi dan membuat anak - anak semakin lupa tentang Fikih dasar Islam.

Maka dari itu penulis ingin membuat sebuah aplikasi sebagai sarana edukasi melalui teknologi dan memudahkan orang tua sebagai target Sekunder untuk membimbing anak sebagai target Primer belajar tentang hukum fikih dasar islam dengan bahasa yang mudah dimengerti, banyak aplikasi yang serupa namun hanya berisikan konten untuk bertanya tanpa ada pembelajaran didalamnya, ada juga aplikasi hukum agama yang berisikan hukum-hukum yang susah dimengerti oleh anak-anak seperti terjemahan-terjemahan kitab kuning, ilmu faraid dan lain-lain, kebanyakan aplikasi agama juga kurangnya elemen visual pada desain interface aplikasi yang membuat aplikasi semakin tidak menarik, maka dari itu penulis ingin membuat sebuah aplikasi dengan desain yang menarik yang membuat anak-anak ingin mempelajari hukum-hukum islam.

Berikut kerangka perancangan tugas akhir ini.



Gambar1. 1 Kerangka Penelitian

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

1.7 Pembabakan

- BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, kerangka penelitian serta pembabakan dari perancangan Tugas Akhir ini.

- BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian studi pustaka, dan menjelaskan dasar pemikiran dari teori – teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk merancang Tugas Akhir berupa aplikasi hukum fikih dasar islam, yakni perancangan konten visual dan isi yang efektif sebagai media informasi.

- BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada bab ini akan diuraikan hasil pencarian data secara terstruktur dan siap diuraikan, seperti respon masyarakat dan santri dengan adanya aplikasi hukum fikih dasar islam, dan melihat minat masyarakat untuk belajar agama.

- BAB IV KONSEP & HASIL PERANCANGAN

Berisikan keseluruhan konsep yang dilakukan dalam menjawab tujuan dari perancangan Tugas Akhir ini. Mulai dari sktesa, konsep pesan, konsep kreatif, konsep media hingga penerapan visualisai pada media.

- BAB V PENUTUP

Berupa kesimpulan akhir mengenai hasil dari perancangan dan analisis data yang telah dilakukan, serta ditampilkan pula saran-saran yang berkaitan dengan perancangan Tugas Akhir ini.