

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini media pembelajaran mengenai tata cara berwudu banyak ditemui dimana mana, seperti buku dan cd interaktif. Namun masing-masing media pembelajaran seperti itu masih ada kekurangan, contohnya seperti dibutuhkannya alat pemutar sebagai media interaksi, maka dari itu muncul sebuah aplikasi pembelajaran dengan teknologi mobile yang dapat dipakai tanpa batasan ruang dan waktu [1]. *Mobile learning (M-learning)* merupakan sebuah model pembelajaran yang mengadopsi perkembangan teknologi seluler dan perangkat handphone yang dimanfaatkan sebagai sebuah media pembelajaran. *M-learning* merupakan model pembelajaran alternatif yang memiliki karakteristik tidak tergantung ruang dan waktu [2].

Salah satu ilmu yang harus dimiliki oleh anak-anak yaitu tata cara berwudu yang baik dan benar, karena melaksanakan wudu hukumnya wajib sebagai bentuk mensucikan diri sebelum melaksanakan shalat. Allah SWT berfirman "Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu hendak mengerjakan shalat, maka basuhlah mukamu dan tanganmu sampai dengan siku, dan sapulah kepalamu dan (basuh) kakimu sampai dengan kedua mata kaki," (Al-Maidah: 6) [3].

Wudu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah menyucikan diri (sebelum salat) dengan membasuh muka, tangan, kepala, dan kaki [4]. Seringkali tata cara berwudu tidak dipahami dengan baik dan benar karena proses penyampaian materi berupa buku yang kurang menarik dan interaktif. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vector atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Penelitian telah menunjukkan bahwa orang mengingat 20% apa yang mereka lihat, 40% dari apa yang mereka lihat dan dengar, namun sekitar 75% dari apa yang mereka lihat dan dengar dan lakukan secara bersamaan. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan

multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (user) [5].

Di Indonesia kasus konfirmasi pertama Covid-19 pada tanggal 2 Maret 2020. Kebijakan pemerintahan untuk memberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sebagai upayaantisipasi penyebaran pandemi Covid-19 ternyata berdampak besar bagi kehidupan masyarakat umum, dan salah satu yang paling berdampak adalah bidang pendidikan. Proses pembelajaran yang semula dilakukan dengan tatap muka kemudian karena adanya pandemi Covid-19 maka seluruh lembaga pendidikan formal ditutup. Pandemi Covid-19 membuat proses pembelajaran yang seharusnya dilakukan secara tatap muka kemudian beralih menjadi Pembelajaran Jarak Jauh atau daring. Bukan hanya proses pembelajaran di pendidikan formal yang terkena dampak pandemi Covid-19 tapi pendidikan nonformal pun mengalami dampak dari pandemi ini, salah satunya adalah Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ). TPQ merupakan jenis pendidikan keagamaan Islam nonformal yang bertujuan agar peserta didik mampu mengaji, menghafal dan belajar tata cara berwudu dan shalat yang baik dan benar [6].

Survei telah dilakukan pada tanggal 8 juni 2022, ada sebanyak 30 responden yang sudah pernah menginstal dan menggunakan aplikasi Marbel Gim Belajar Wudu, berdasarkan pengalaman pengguna didapatkan beberapa kekurangan dari aplikasi wudu yang sudah ada yaitu kurang user friendly karena pada menu utama tidak ada keterangan mengenai pilihan yang ditampilkan sehingga membuat pengguna bingung, tidak ada karakter perempuan, memakai font latin, tidak ada audio, tidak ada catatan pada gerakan yang rukun dan sunnah, tampilannya kurang menarik, kurangnya penjelasan batasan cuci tangan dan kaki, dan tidak ada tombol keluar.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan dari hasil survei yang penulis lakukan, maka penulis ingin memberikan dampak positif melalui sebuah penelitian dengan judul "PERANCANGAN USER INTERFACE UNTUK APLIKASI PANDUAN WUDU SEBAGAI MEDIA MENGAJARKAN WUDU UNTUK ANAK-ANAK".

1.2 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang dapat dirumuskan pada penelitian ini yaitu: Bagaimana merancang user interface aplikasi panduan wudu yang ramah digunakan untuk pengguna (user friendly)?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap perancangan desain user interface.
2. Penelitian hanya membahas segi user interface dari aplikasi panduan wudu.
3. Pengguna aplikasi ini ditujukan untuk anak dari usia 6-12 tahun.
4. Penelitian ini menggunakan software Adobe XD.
5. Perancangan aplikasi ini berisi tentang materi wudu dan tayamum yaitu manfaat wudu, tata cara berwudu, penjelasan tayamum dan tata cara bertayamum.
6. Perancangan user interface berbasis Android.
7. Metode perancangan user centered design.
8. Penelitian ini menggunakan aplikasi Marbel Gim Belajar Wudu sebagai referensi bahan penelitian.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang user interface aplikasi panduan wudu sebagai media mengajarkan wudu yang interaktif dan efektif sehingga mudah dipahami dan lebih menarik bagi anak-anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah membantu proses belajar menjadi lebih menarik dan fleksibilitas waktu belajar sesuai keinginan pengguna, serta sebagai alat bantu untuk mengenalkan kepada pengguna cara berwudu yang baik dan benar.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi penjelasan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi alur dari penelitian serta proses perancangan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi hasil dari pengujian serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan yang didapat setelah melakukan penelitian serta saran untuk penelitian selanjutnya.

