

PERMAINAN EDUKASI ILMU FIQHIBADAH WUDHU DAN SALAT BERBASIS ANDROID

Khoirul Anam¹, Alfannisa Annurrullah Fajrin²

¹Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putera Batam

²Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putera Batam

e-mail: pb160210066@upbatam.ac.id

ABSTRACT

Learning is a human activity that has been carried out from birth to the world until closing age. One of them is studying the science of ablution and prayer, prayer is an obligation of every Muslim who will be accounted for in the hereafter. Valid among them is determined by ablution. In the world of education is very influential on the world of children in terms of knowledge and behavior, learning that is fun and makes children want to know more is needed, in modern times with technological sophistication there is no limit in learning ablution and prayer wherever and whenever, especially in school, wrong only through the Android-based smartphone media in the form of game applications. Learning in schools using only the medium of books and blackboards makes students bored quickly, bored and limited time. The purpose of this research is to make an Android-based game application that contains ablution and prayer material displayed attractively and interactively as well as userfriendly as an additional medium for learning ablution and prayer at Madrasah level schools to further attract students' learning interest. Game applications are made with Unity software with C Sharp programming language.

Keywords: ablution, prayer, c sharp, unity, android.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan manusia yang telah dilakukan dari lahir ke dunia hingga tutup usia. Manusia mulai belajar untuk mengenal dan mengetahui lingkungan sekitarnya. Hal yang istimewa dari manusia adalah mempunyai akal pikiran. Sehingga rasa ingin tahu dan ingin belajar tentang apa saja dan bisa membedakan antara perbuatan yang baik dan buruk serta

bisa mengambil keputusan dari keduanya. Hal yang penting dalam kehidupan adalah bagaimana manusia sebagai makhluk, belajar untuk memenuhi kewajiban terhadap Tuhannya dan bertanggung jawab atas apa yang telah di titipkan. Kewajiban manusia sebagai makhluk yang utama beribadah kepada Allah SWT. yang

dalam pelaksanaannya sudah di atur dalam syariat Agama pada ilmu fiqih.

Fiqih menurut bahasa berarti faham atau tahu. Menurut istilah, fiqih berarti ilmu yang menerangkan tentang hukum-hukum syar'i yang berkenaan dengan amal perbuatan manusia yang diperoleh dari Al-Qur'an dan Al-Hadist sedangkan ibadah merupakan suatu kewajiban bagi umat manusia terhadap Tuhannya dan dengan ibadah manusia akan mendapat ketenangan dan kebahagiaan di dunia dan di akhirat nanti. Diantaranya kewajiban manusia yaitu mendirikan salat. Dalam belajar salat tidaklah cukup tanpa terlebih dahulu mempelajari hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum salat dilakukan yaitu wudhu.

Di zaman sekarang ini yang semuanya serba digital membuat tidak ada lagi batasan untuk memanfaatkan teknologi terutama dalam bidang pendidikan. Secara tidak langsung pemanfaatan aplikasi berbasis android dalam proses belajar sangatlah membantu dan memiliki pengaruh besar dalam dunia pendidikan (Sugiyanto & Purwanto, 2017). Siswa-siswi yang awalnya hanya menggunakan android untuk bermain bisa dimanfaatkan sebagai sarana belajar sehingga dapat membantu dalam meningkatkan pengetahuan tentang suatu ilmu terutama wudhu dan salat.

Pada proses pembelajaran tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) tentang wudhu dan salat di sekolah sangatlah terbatas dari segi waktu, siswa dan siswi maksimal hanya 2 (dua) jam dalam seminggu yang efektifnya semakin sering diulang maka semakin paham dan lancar, dalam proses belajar pada siswa dan siswi monoton yang hanya terpaku

dengan buku dan papan tulis yang membuat cepat bosan dan jenuh. sedangkan dari segi tempat, terbatasnya tempat belajar yang hanya dilakukan disekolah jika dirumah siswa dan siswi lebih memilih untuk bermain game dari sebuah aplikasi.

Selain itu, terbatasnya waktu dan tempat guru untuk menyampaikan materi wudhu dan salat yang hanya dilakukan di sekolah saja. Sehingga perlu adanya suatu aplikasi yang menarik minat siswa dan siswi untuk belajar melalui suatu aplikasi yang berbentuk permainan yang membahas tentang wudhu dan salat.

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan sebelumnya sehingga penelitian ini di lakukan dengan judul **"PERMAINAN EDUKASI ILMU FIQIH IBADAH WUDHU DAN SALAT BERBASIS ANDROID"**.

1.1 Perumusan Masalah

Sebagaimana yang telah dijelaskan di latar belakang sesuai dengan permasalahan, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat siswa dan siswi tingkat Madrasah Ibtidaiyah lebih berminat untuk mempelajari wudhu dan salat?
2. Bagaimana cara membantu dan mempermudah guru dalam proses mengajar sehingga siswa dan siswi lebih antusias dan semangat dalam mempelajari materi wudhu dan salat?
3. Bagaimana cara membuat aplikasi permainan edukasi berbasis android untuk mempelajari wudhu dan salat serta membantu siswa dan siswi dalam proses belajar?

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian sebagai berikut

1. Meningkatkan minat belajar siswa –siswi Madrasah Ibtidaiyah tentang wudhu dan sholat melalui aplikasi yang menarik, intraktif dan lebih lengkap.
2. Membantu dan mempermudah guru dalam proses mengajar supaya siswa–siswi lebih antusias dan semangat dalam mempelajari wudhu dan salat.
3. Menghasilkan aplikasi wudhu dan salat berbasis android dan Membantu siswa–siswi khususnya di Madrasah Ibtidaiyah dalam pembelajaran wudhu dan salat.

KAJIAN TEORI

2.1 Rekayasa Perangkat Lunak

Perangkat lunak merupakan suatu program komputer yang terasosiasi dan terdokumentasi. Sistem perangkat lunak mempunyai arti kumpulan komponen yang mempunyai keterkaitan untuk kebutuhan *Customer* (Rosa & Shalahuddin, 2015)

Adapun karakter perangkat lunak sebagai berikut:

1. Perangkat lunak bukan diproduksi secara pabrikan melainkan dengan rekayasa (*software engineering*).
2. Kecacatan pada perangkat lunak dapat di pebaharui sehingga tidak pernah usang (*wear out*).
3. Perangkat lunak cenderung ada perbaikan sesuai penambahan kebutuhan.

Rekayasa perangkat lunak adalah pembentukan dengan konsep rekayasa untuk membuat suatu perangkat yang dapat dipercaya, bernilai ekonomi yang

berorientasi terhadap pelanggan atau pengguna. (Rosa & Shalahuddin, 2015)

2.2 Android

Android digunakan pada perangkat *mobile* seperti pada *smartphone* dan *tablet*. Android banyak diminati karena adanya kemudahan dalam menggunakannya dan tampilan yang begitu menarik. Android memberikan peluang terhadap para pengembang dalam membuat aplikasi. Android dibuat atas kernel linux yang kerangka palikasinta terdiri dari Dalvik Virtual Machine untuk menjalankan file .dex dan aplikasinya ditulis dalam bahasa java yang menggunakan android SDK dikompilasi menjadi .dex (Dalvix Executable) dan menjadi .apk (Android Package) untuk instalasi. (Agustina & Wahyudi, 2015)

2.3 Permainan Edukasi

Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan media maupun tanpa media untuk kesenangan yang dapat memberikan informasi dan mengembangkan imajinasi pada anak. Permainan yang menggunakan media dapat memberikan pada anak suatu imajinasi, dapat mempraktikkan dan mendapatkan pembelajaran dari berbagai konsep yang digunakan. (Nama et al., 2019)

Edukasi adalah proses yang dilakukan seseorang untuk menemukan jati dirinya dengan cara mengamati dan mempelajari yang kemudian akan melahirkan tindakan dan perilaku. (Dian Wahyu Putra, A. Prasita Nugroho, 2014). Permainan edukasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan media atau tanpa media untuk kesenangan dan berimajinasi

dalam mempelajari atau mengamati sesuatu yang kemudian akan melahirkan pengetahuan, tindakan dan perilaku.

2.4 Variabel

Variabel merupakan suatu totalitas gejala atau objek pengamatan yang akan diteliti (Dantes, 2012). Dari uraian diatas variabel adalah sifat atau atribut maupun nilai dari objek atau orang yang ditetapkan oleh peneliti untuk kepentingan dipelajari dan ditarik kesimpulannya. (Dr.Sudaryono, 2014).

2.4.1 Wudhu

Wudhu merupakan kegiatan yang harus dilakukan sebelum salat. Wudhu adalah aktivitas bersuci dengan air yang suci mensucikan yang berhubungan dengan empat anggota tubuh seperti muka, kedua tangan, kepala, dan kedua kaki.(Aziz & Wahhab, 2013)

Adapun fardhu wudhu yaitu niat, membasuh wajah, membasuh kedua tangan beserta kedua siku, mengusap kepala, membasuh kedua kaki beserta mata kaki, tertib, danberkesinambungan. Jika fardhu – fardhu wudhu tersebut salah satu tidak dilakukan maka tidak sah menurut syariat islam, niat wudhu dilakukan didalam hati dan membaca.

2.4.2 Salat

Salat menurut terminologi syara' merupakan sekumpulan ucapan dan perbuatan yang diawali dengan takbir dan diakhiri dengan salam(Aziz & Wahhab, 2013). Syarat wajib salat harus beragama islam, berakal, suci dari haid dan nifas, sampainya dakwah, mampu melaksanakan dan baligh sedangkan syarat sah salat suci dari hadats, suci pakaian, tempat dan badan dari najis,

sudah masuk waktu salat, menutup aurat, dan menghadap kiblat.

Adapun rukun salat yaitu, Niat merupakan ketetapan hati untuk melakukan salat yang dibarengi dengan perbuatan. Niat letaknya didalam hati, Takbiratul ihram adalah takbir yang pertama yang dilakukan ketika memulai salat, berdiri dalam melakukan salat berdiri bagi yang mampu, membaca surat Al- Fatihah, Ruku'dengan cara membungkukkan punggung dan kepala dalam salat, l'tidal adalah bangun dari posisi ruku', sujud dilakukan dengan cara menempelkan dahi atau hidung ketempat sujud,duduk diantara dua sujud, thuma'ninah dalam ruku', duduk akhir, tasyahud akhir, salam dan tertib rukun –rukunnya (Aziz & Wahhab, 2013).

1. Waktu salat dan niat

Salat subuh terdiri dari 2 rakaat waktunya dimulai dari terbit fajar kedua hingga terbit matahari pada pelaksanaan rakaat pertama setelah sujud kedua langsung berdiri setelah rakaat kedua kemudian salam .

Salat zhuhur terdiri dari 4 rakaat waktu setelah tergelincirnya matahari dari tengah hari, hingga posisi bayangan sama panjang dengan tinggi badan, pelaksanaan rakaat pertama dan ketiga setelah sujud kedua langsung berdiri, rakaat kedua duduk tasyahud awal, rakaat keempat salam.

Salat ashar terdiri dari 4 rakaat waktu pelaksanaan habisnya waktu zhuhur (bayang badan sedikit lebih panjang) hingga terbenam matahari , pada pelaksanaan rakaat pertama dan ketiga setelah sujud kedua langsung berdiri, rakaat kedua duduk tasyahud awal, rakaat keempat salam.

Salat maghrib terdiri dari 3 rakaat waktu pelaksanaan dimulai terbenamnya matahari hingga terbenamnya syafaq (hilangnya cahaya di ufuk), pada pelaksanaan rakaat pertama setelah sujud kedua langsung berdiri, rakaat ke dua tasyahud awal, rakaat ketiga salam.

Salat isya terdiri dari 4 rakaat, waktu pelaksanaan sesudah terbenamnya syafaq (habisnya waktu maghrib) hingga terbitnya fajar kedua, pada proses pelaksanaan rakaat pertama dan ketiga setelah sujud kedua langsung berdiri, rakaat kedua duduk tasyahud awal, rakaat keempat salam.

2. Gerakan salat

Gerakan salat sebagai berikut:

- a. Berdiri tegak menghadap kiblat berniat dalam hati serta membaca niat.
- b. Takbiratul ikhram
- c. Meletakkan tangan dan membaca doa iftitah
- d. Membaca surat alfatihah
- e. Membaca surat pendek
- f. Rukuk
- g. I'tidal
- h. Sujud
- i. Duduk diantara dua sujud
- j. Duduk tasyahud awal
- k. Duduk tasyahud akhir
- l. Salam

2.5 Unity

Unity merupakan *game engine* yang dibangun karena kepedulian terhadap indie *developer* yang tidak mampu membeli *game engine* yang terbilang mahal. Ada 3 lisensi pada unity yaitu personal, plus dan pro. Tab utama pada unity ada 9 (Sembilan) yaitu *Project, Console, Animation, Hierarchy, Scene, Game, Animator, Services* dan *Inspector*.

Unity menggunakan bahasa C# dan terdiri dari banyak logika script seperti banyak nya class yang dirancang secara spesifik khusus untuk membuat game (Reodevan, 2018).

2.6. Adobe Photoshop CC

Photoshop CC merupakan photoshop versi terbaru dari versi *creative suite* menjadi *creative cloud*, dengan keahlian sebagai program pemrosesan foto digital yang semakin profesional dengan menambahkan fitur baru dan peningkatan fitur yang ada dengan perubahan yang cukup baik. Salah satu fitur yang sangat membantu adalah penyediaan penyimpanan online oleh adobe, dengan kapasitas 20GB untuk penyimpanan online sehingga dengan fitur ini dapat memproses file dimana saja dan dapat berbagi dengan pengguna lain (Madcoms, 2017)

2.7. Bahasa Pemrograman C Sharp (C#)

C Sharp merupakan bahasa pemrograman komputer yang menggunakan *library* kelas yang ada pada .NET Framework dengan kelebihan dapat digunakan oleh bahasa – bahasa lain yang support .NET seperti visual C++ (VC) dan Visual Basic (VB), berbeda dengan bahasa C, C++ maupun java yang masing – masing memiliki kelas sendiri-sendiri (Budi, 2015).

2.7 Unified Modeling Language

UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks–teks pendukung yang berfungsi untuk melakukan pemodelan. UML sering digunakan pada metodologi yang berorientasi objek. Pada bulan september 1997 UML diakomodasikan

oleh *Object Management Group* (OMG) dengan UML terbarunya UML 2.3 yang terdiri dari 4 (empat) macam spesifikasi yaitu *Diagram Interchange Specification*, UML *infrastruktur*, dan *Object Constraint Language* (OCL) (Rosa & Shalahuddin, 2015, p. 118).

Pemodelan sebuah perangkat lunak sangat di perlukan untuk memahami sistem yang di buat agar lebih terencana. UML diperkenalkan oleh Sally Shlaer dan Stephen Meelor pada tahun 1988 untuk yang pertama kalinya, di ikuti oleh Peter Coad dan Edward Yourdon pada tahun 1991, dan pada tahun yang sama juga diperkenalkan oleh James R.Rumbaugh, serta Grady Booch. Dapat ditarik kesimpulan bahwa UML adalah gabungan dari metode CRC (*Classes, Responsibilities, and collaborators*) dan Booch OMT (*Object Modeling Technique*), kesimpulan menurut pemikiran dari Ivar Jacobson dan beberapa orang lainnya.

2.8 Kerangka Pemikiran

Pertama kali yang dilakukan menghubungkan materi wudhu dan salat ke dalam sistem kemudian diproses ketahapan perancangan yang hasilnya yang akan di tampilkan pada layar kemudian menjadi suatu aplikasi berbasis android yang siap digunakan.



Gambar 19. kerangka Pemikiran
Sumber: Data Penelitian (2019)

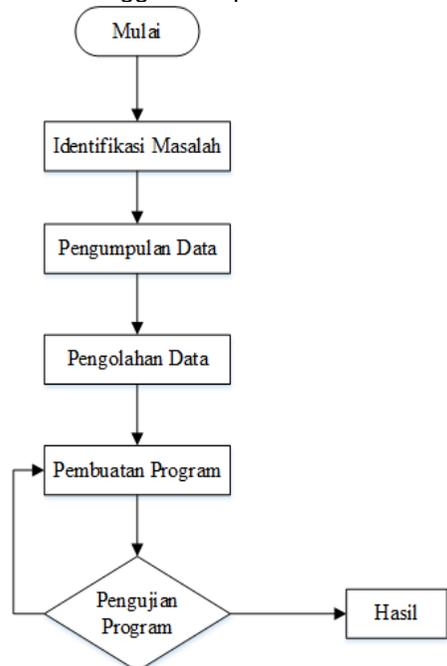
Penjelasan dari kerangka pemikiran diatas adalah

1. Tahap awal input materi wudhu dan sholat yang termasuk didalamnya syarat dan rukunnya.
2. Tahap proses dirancang menggunakan bahasa C Sharp dan Menggunakan Unity untuk pembentukan aplikasi permainan edukasi.
3. Output berupa aplikasi permainan edukasi ilmu fiqh ibadah wudhu dan salat berbasis android.

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah gambaran penelitian secara umum yang dimulai dari start hingga hasil penelitian.



Gambar 20. Desain Penelitian
Sumber: Data Penelitian (2019)]

Berikut keterangan dari desain penelitian yang telah dicantumkan diatas.

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan suatu cara dalam menemukan masalah yang di ulas pada penelitian ini, yaitu bagaimana cara meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari wudhu dan salat melalui aplikasi permainan edukasi berbasis android yang memberikan kemudahan terhadap peserta didik dalam memahami tata cara wudhu dan salat.

2. Pengumpulan Data

Pada tahapan ini penulis melakukan pengumpulan data dengan dua cara yaitu

- a. Mengadakan wawancara dengan narasumber salah satu guru agama kelas 2 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Batam. Wawancara dilakukan dengan tema yang berkaitan dengan pembahasan pada penelitian ini.
- b. Melakukan studi literatur pada buku panduan belajar agama di kelas dua, ilmu fiqih ibadah, meneladani shalat dan wudhu nabi SAW. Unity dan pemrograman C# (C Sharp) yang diambil dari 10 tahun terakhir, beserta jurnal android dan jurnal tentang meningkatkan minat belajar menggunakan aplikasi android diambil dari 5 tahun terakhir.

3. Pengolahan Data

Setelah melakukan pengumpulan data kemudian pengolahan data dilakukan dari hasil wawancara yang berupa data mentah kemudian dirancang dengan algoritma perancangan lalu diolah menggunakan software Unity dengan bahasa C# untuk membuat perintah di dalam Unity lalu di *build*

langsung dari software Unity ke versi android yang menghasilkan aplikasi yang siap digunakan.

4. Pembuatan Program

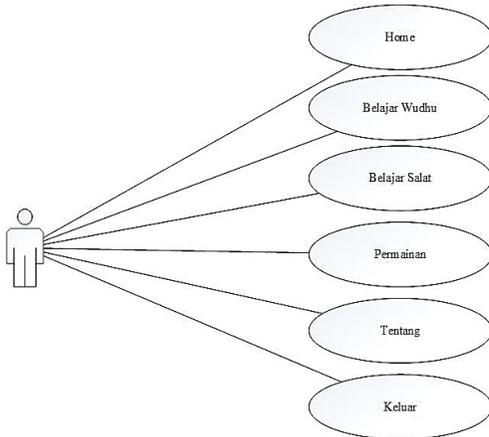
Pembuatan program dilakukan menggunakan *software* unity dengan bahasa C# yang berisi materi wudhu dan salat beserta gerakan–gerakannya beserta permainan tentang pegujian pemahaman materi.

5. Pengujian Program

Pengujian program dilakukan dengan dua tahapan, tahapan yang pertama dilakukan tes menjalankan aplikasi yang sudah dibuat apakah ada gangguan. Kemudian tahapan kedua pengujian ke tempat penelitian, jika dalam proses pengujian ditemukan ada ketidak cocokan terhadap alur aplikasi yang telah dibuat atau terjadi error yang menyebabkan gangguan pada performa aplikasi maka akan dilakukan penambahan atau perbaikan program dan melakukan pengujian aplikasi kembali.

3.2 Use Case Diagram

Use case diagram pemodelan untuk perilaku yang mendeskripsikan suatu interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Ada dua hal yang utama pada *use case* yaitu aktor yang merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat dan *use case* merupakan fungsionalitas sebagai unit – unit yang saling bertukar pesan antar aktor atau unit.



Gambar 21. Use case diagram
Sumber: Data Penelitian (2019)

3.3 Algoritma Perancangan

Algoritma perancangan merupakan suatu alur yang telah ditetapkan untuk memperoleh suatu jawaban dari masalah dengan batasan tertentu sesuai dengan tahapan dan waktu yang telah dibuat.

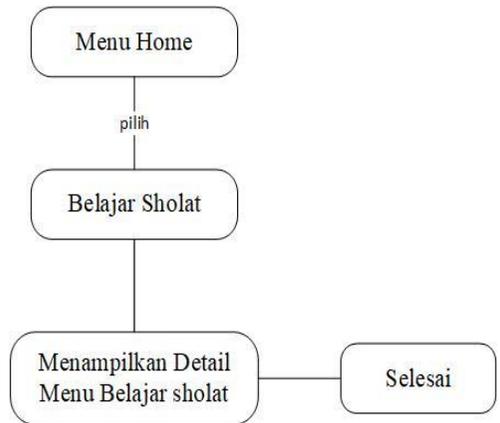
1. Algoritma perancangan aplikasi menu belajar wudhu



Gambar 22. Algoritma Perancangan Belajar Wudhu
Sumber: Data Penelitian (2019)

Algoritma perancangan aplikasi permainan edukasi pada bagian belajar wudhu dimulai dari menu home kemudian pilih belajar wudhu lalu akan tampil detail atau isi dari belajar wudhu, pada belajar wudhu terdapat materi syarat wudhu, rukun wudhu, sunnah wudhu, hal – hal yang membatalkan wudhu, niat wudhu dan gerakan wudhu, ada tombol kembali ke halaman sebelumnya dan tombol ke halaman selanjutnya. Setelah di akhir pembelajaran ada tombol keluar untuk kembali ke menu home.

2. Algoritma perancangan aplikasi menu belajar sala

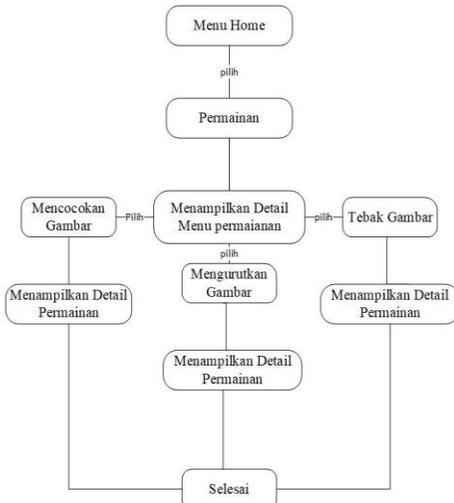


Gambar 23 Algoritma Perancangan Menu Belajar Salat
Sumber: Data Penelitian (2019)

Algoritma perancangan aplikasi permainan edukasi pada menu belajar salat dimulai dari menu home kemudian pilih belajar salat, lalu akan tampil detail dari materi salat diantaranya syarat – syarat wajib salat, syarat – syarat sah salat, rukun salat, waktu salat beserta niat dan gerakan salat, terdapat tombol

kembali ke halaman sebelumnya dan tombol ke halaman setelahnya.

3. Algoritma perancangan aplikasi menu permainan.



Gambar 24. Algoritma Perancangan Aplikasi Permainan
Sumber: Data Penelitian (2019)

Algoritma perancangan aplikasi permainan edukasi pada menu permainan dimulai dari menu home lalu pilih menu permainan kemudian pada sistem muncul tiga pilihan menu, tebak gambar, mencocokkan gambar dan mengurutkan gambar. Pilih salah satu permainan yang di inginkan lalu akan tampil detail dari permainan yang dipilih jika sudah selesai maka akan tampil skor dari hasil permainan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian sebagai berikut:

1. Tampilan Awal



Gambar 25. Tampilan Home
Sumber: Data Penelitian (2019)

Tampilan awal merupakan menu home yang terdiri dari 6 *button*, 3 *button* diantaranya sebagai buton utama dan 3 *button* yang lain sebagai *button* pendukung. *Button* utama yaitu belajar wudhu yang berisikan tentang materi wudhu, *button* belajar salat yang berisikan materi tentang salat, sedangkan *button* permainan berisi 3 macam permainan yang akan menguji pemahaman terhadap materi wudhu dan salat.

Button pendukung berada di bagian atas dimulai dari yang bagian kanan pada *button* x digunakan untuk keluar dari aplikasi, *button* gambar speaker untuk membunyikan atau mendiadakan musik pada aplikasi sedangkan *button* yang diujung kiri berisi keterangan aplikasi.

2. Tampilan Menu belajar Wudhu



Gambar 26. Tampilan menu Belajar Wudhu

Sumber: Data Penelitian (2019)

Menu belajar wudhu berisi tentang syarat wudhu, rukun wudhu, sunnah wudhu, hal – hal yang membatalkan wudhu, niat wudhu, gerakan wudhu, dan doa sesudah wudhu dengan beberapa *button* pilihan yang tersedia, jika diklik akan tampil ke materi yang dipilih. *Button* arah kekanan jika di klik akan tampil ke halaman selanjutnya dan *button* ke kiri akan kembali ke halaman sebelumnya, gambar ditengah *button* kearah kiri dan kanan menandakan halaman, *button* gambar rumah jika diklik akan kembali ke menu home sedangkan *button* speaker untuk memutar ulang suara yang ada pada halaman yang ditampilkan.

3. Tampilan Menu Belajar Salat



Gambar 27. Tampilan Menu belajar salat

Sumber: Data Penelitian (2019)

Pada menu belajar salat materi yang ada berupa syarat wajib salat, syarat sah salat, rukun salat, waktu salat dan niat serta gerakan salat. Terdapat *button* materi yang digunakan untuk ke materi yang dituju, setelah ditekan akan muncul ke materi yang di inginkan. Terdapat *button* yang berbentuk rumah jika ditekan akan kembali ke menu home. Sedangkan *button* arah kiri akan kembali ke halaman sebelumnya sedangkan *button* arah kanan akan pergi ke halaman setelahnya. Setelah di akhir halaman akan muncul tombol x di ujung atas bagian kanan fungsinya untuk keluar dari materi dan akan kembali ke menu *home*.

4. Tampilan Menu Permainan



Gambar 28. Tampilan Menu Permainan
Sumber: Data Penelitian (2019)

Gambar menu permainan terdiri dari 3 jenis permainan seperti yang tertera di gambar 1, tebak permainan, mencocokkan gambar dan mengurutkan permainan pada ujung kiri atas terdapat tombol yang berfungsi untuk kembali ke menu home. Gambar 2 merupakan tampilan permainan tebak gambar terdapat 8 soal pada setiap soal terdiri dari 3 pilihan gambar, jika jawaban benar maka skor bertambah 100 jika salah skor akan tetap, *button* arah jika diklik akan kembali pilihan menu permainan.

Gambar nomor 3 tampilan permainan mencocokkan gambar, total soal ada 8 pada setiap soal ada 3 pilihan gambar jawaban, cara menjawabnya menghubungkan tombol merah pada bagian soal dan pada pilihan jawaban. Jika benar skor akan bertambah 100 jika salah maka skor tetap. *Button* arah di bagian atas jika diklik akan kembali ke pilihan permainan.

Gambar nomor 4 tampilan permainan mengurutkan gambar terdiri dari 2 soal. Pada setiap soal terdapat soal dan pilihan gambar yang harus diurutkan dengan menukar gambar dengan cara mengklik gambar. Jika benar maka skornya akan bernilai 100. Pada gambar nomor 5 tampilan skor yang telah didapat pada setiap permainannya, terdapat skor tertinggi dan skor hasil permainan, ada 3 *button* pilihan *button* kembali ke *home*, kembali ke menu permainan dan kembali ke awal permainan.

5. Tampilan Menu Keterangan



Gambar 29. Menu Keterangan
Sumber: Data Penelitian (2019)

Button keterangan berada di pojok kiri bagian atas jika diklik akan muncul tampilan informasi, jika ingin menutup klik *button* x maka akan kembali ke menu *home*.

6. Tampilan Menu Keluar



Gambar 30. Menu Keluar
 Sumber: Data Penelitian (2019)

Menu keluar pada menu *home* ditandai dengan *button x*, jika diklik akan muncul *pop up* meyakinkan untuk keluar dari aplikasi jika ditekan tandda ceklis maka akan keluar dari aplikasi sedangkan jika diklik *button x* maka keluar dari aplikasi.

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah

1. Perkembangan zaman yang diikuti dengan berkembangnya dunia teknologi dibidang aplikasi android sangat berpengaruh terhadap dunia anak, terutama pada siswa dan siswi dengan kecanggihan dan kemudahan dalam memperoleh informasi dimana pun dan kapanpun serta dalam penggunaan yang mudah dapat menarik minat siswa dan siswi dalam menggunakannya. Keadaan ini dimanfaatkan oleh peneliti untuk membuat aplikasi permainan edukasi ilmu fiqh ibadah wudhu dan salat berbasis android.

2. Aplikasi android Permainan edukasi ilmu fiqh ibadah wudhu dan salat mendapatkan respon yang baik dari guru pengajar untuk menarik minat siswa dan siswi dalam mempelajari materi dibandingkan dengan media buku.

5.2 Saran

Pada penelitian selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan aplikasi ini dengan penambahan fitur yang lebih menarik berupa penambahan animasi, suara, video dan karakter gambar dengan kulaitas yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, C., & Wahyudi, T. (2015). A-Glucosidase Inhibitory Activity of Alginate Hydrolytes Produced By Acid. *Journal of Chinese Institute of Food Science and Technology*, 15(5), 1–8. <https://doi.org/10.16429/j.1009-7848.2015.05.005>
- Aziz, A., & Wahhab, A. (2013). *Fiqh Ibadah Thaharah, Shalat, Zakat, Puasa, dan Haji*. AMZAH.
- Budi, R. (2015). *Mudah Belajar Pemograman C#(pemograman C# Dan Visual C#)*. Bandung informatika.
- Dian Wahyu Putra, A. Prasita Nugroho, E. W. P. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Untuk Notifikasi Jadwal. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 47–55. <https://doi.org/10.1234/JTIK.V5I2.9>

3

- Fathoni, A. H. dan M. K. (2017). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Madcoms. (2017). *Kupas Tuntas Adobe Photoshop CC*. Penerbit Andi.
- Nama, G. F., Pamungkas, A. D., Septama, H. D., Informatika, T., Lampung, U., Elektro, T., & Lampung, U. (2019). *Rancang bangun aplikasi game edukasi koleksi permainan aksara lampung (koper apung) berbasis android menggunakan design and development of educatinal game “ koleksi permainan aksara lampung (koper apung)” based on android using scrum*. 6(4). <https://doi.org/10.25126/jtiik.201961096>
- Reodevan, R. (2018). *UNUTY TUTORIAL GAME ENGINE*. informatika Bandung.
- Rosa, A. ., & Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek* (3rd ed.). Informatika Bandung.
- Sugiyanto, S., & Purwanto, L. A. (2017). *Aplikasi Tata Cara Wudhu dan Tayamum Berbasis Mobile di Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Purwokerto (Mobile-based Application on Procedures of Wudhu and Tayamum in Elementary School of Universitas Muhammadiyah Purwokerto)*. V, 23–29.