

RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SHOLAT FARDHU BERBASIS FLASH

Moh Jasri¹, Mochammad Faid²

*^{1,2}Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Nurul Jadid
Karang anyar Paiton Probolinggo
Email :jasri@sttnj.ac.id*

Abstrak. Belajar shalat harus ditanamkan kepada anak-anak sejak usia dini. Shalat adalah senjata orang mukmin, tiang agama, nur di langit dan di bumi. Shalat dapat mencegah perbuatan keji dan mungkar. Pada kegiatan pembelajaran shalat wajib di Musholla dan madrasah-madrasah masih menerapkan sistem ceramah dan menggunakan buku panduan sehingga membuat murid jenuh dalam proses pembelajarannya karena sifatnya yang monoton. Penggunaan media sebagai pendamping dalam proses pembelajaran semakin hari semakin dibutuhkan. Penggunaan media pembelajaran dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran shalat wajib. Untuk itulah dikembangkan sebuah aplikasi media pembelajaran yang terkomputerisasi. Penyampaian pembelajaran dengan aplikasi yang terkomputerisasi dapat membantu proses pembelajaran agar tidak monoton karena disertai dengan animasi dan audio. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan- mencakup kajian terhadap penelitian sejenis dan studi terhadap literatur yang mendukung, proses observasi (pengamatan) terhadap proses kegiatan pembelajaran shalat Wajib. Dan metode pengembangan sistemnya memakai model waterfall. Hasil dari penelitian ini adalah berupa software media pembelajaran Tuntunan Sholat Wajib berbasis Flash.

Kata Kunci : Animasi, Media Pembelajaran, Shalat Wajib.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Menjalankan sholat lima waktu adalah kewajiban yang harus dijalankan bagi ummat muslim didunia karena sholat adalah termasuk rukun islam, akan tetapi masih banyak ummat muslim belum mengetahui bagaimana cara menjalankan sholat secara baik dan benar sesuai dengan tuntunan yang ada, terutama bagi kalangan mu'alaf orang yang baru masuk islam dan anak-anak dalam usia 7 hingga 10 tahun [1].

Untuk mempermudah bagi anak-anak yang ingin belajar tentang tuntunan shalat tanpa buku yang bisa membuat orang malas. Sehingga untuk menumbuhkan minat anak-anak untuk memahami tata cara melakukan sholat yang baik dan benar serta diharapkan bisa membantu orang tua dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan beberapa elemen multimedia, seperti gambar dan suara. Sehingga untuk memudahkan dalam belajar maka dibangun suatu aplikasi media pembelajaran tuntunan sholat yang berbasis flash sehingga membantu masyarakat dalam mengajarkan kepada putera-puterinya dalam belajar tuntunan sholat.

Dalam pembuatan media pembelajaran tuntunan sholat menggunakan model waterfall model dalam pembuatan aplikasinya [2].

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian diatas maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut : “Bagaimana Merancang Aplikasi Media Pembelajaran Sholat Wajib Berbasis Flash yang interaktif”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Sholat Wajib Berbasis Flash yang interaktif bagi penggunanya.

1.4 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Sholat Wajib Berbasis” penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Observasi
Observasi rancang bangun dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran tuntunan shalat di mushalla dan madrasah-madrasah.
- b. Interview
Proses tanya jawab dengan beberapa anak dan orang tua serta para ustadz-ustad dimusholla dan dimadrasah-madrasah.
- c. Studi Literatur
Merupakan metode proses pengumpulan data dengan cara melakukan studi kepustakaan melalui membaca dari buku dan data-data teoritis yang berkaitan dalam Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Sholat Wajib Berbasis Flash.

1.5 Tinjauan Pustaka

Pada sub ini membahas tentang Penelitian terkait dan teori-teori yang berkaitan tentang media pembelajaran Sholat Wahib berbasis flash.

1.5.1. Penelitian Terkait

Nurdiana (2015) melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Sholat Berbasis Multimedia Menggunakan Metode *Computer Assisted Intruction*”. Penelitian membahas tata cara belajar sholat pada anak yang dapat membantu anak-anak lebih memahami cara-cara sholat yang baik. Adapun hasil yang dicapai dari penelitian ini yaitu menghasilkan *software* yang dapat membantu anak – anak belajar tata cara sholat dengan media komputer [3].

Rikky Wisnu Nugraha, 2014 *Aplikasi Pengingat Shalat Dan Arah Kiblat Menggunakan GPS Berbasis Android*, JURNAL LPKIA [4].

1.5.2. Landasan Teori

A. Pengertian Sholat

Shalat (bahasa Arab: صلاة), Ibadah Wajib bagi ummat yang beragamaIslam. Menurut syariat Islam, praktik shalat harus sesuai dengan petunjuk tata caranya [5]. Beberapa definisi dari shalat yang dikemukakan beberapa tokoh diantaranya [6]. :

1. Shalat adalah suatu sistem suatu ibadah yang tersusun dari beberapa perkataan dan laku perbuatan dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam.
2. Shalat adalah jalinan (hubungan) yang kuat antara langit dan bumi, antara Allah dan hamba-Nya.

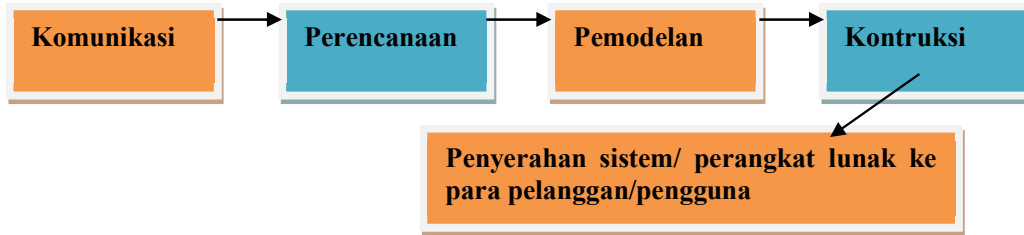
B. Rukun Sholat

Pada saat melaksanakan shalat perlu diperhatikan rukun –rukun shalat dan rukun tersebut harus dilaksanakan secara tertib, tuma'ninah dan berurutan, berikut ini adalah rukun – rukun shalat : [7]

1. Berdiri bagi yang mampu
2. Takbiratul ihram
3. Membaca surat Al Fatihah pada tiap rakaat
4. Rukuk dan tuma'ninah
5. Iktidal setelah rukuk dan tuma'ninah
6. Sujud dua kali dan tuma'ninah
7. Duduk antara dua sujud dan tuma'ninah
8. Duduk dan membaca tasyahud akhir
9. Membaca salawat nabi pada tasyahud akhir
10. Membaca salam
11. Tertib melakukan rukun secara berurutan

C. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan pengembangan sistem adalah metode *waterfall*, metode ini merupakan proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah seperti air terjun (Roger S. Pressman, 2010 : 45). Secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut :



Gambar1 Waterfall Model

Komunikasi : permulaan proyek teknik untuk mendapatkan spesifikasi kebutuhan pengguna.

Perencanaan : membuat prakiraan prakiraan penjadwalan pelacakan

Pemodelan : analisis perancangan

Kontruksi : Penulisan kode kode program pengujian

Penyerahan sistem/ perangkat lunak ke para pelanggan/pengguna : pengiriman dukungan terhadap pengguna umpan balik.

D. Adobe Flash CS3 Professional

Flash merupakan salah satu program animasi 2D vektor yang sangat handal. Flash yang dulunya milik macromedia, kini telah bergabung dengan adobe hingga melahirkan versi terbaru yaitu Adabe Flash CS3 Professional yang dapat membuat berbagai aplikasi animasi 2D mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, game, compani profile, presentasi, video clip, movie, web animasi dan aplikasi lainnya sesuai kebutuhan [8].

2. Pembahasan

2.1 Hasil Analisis

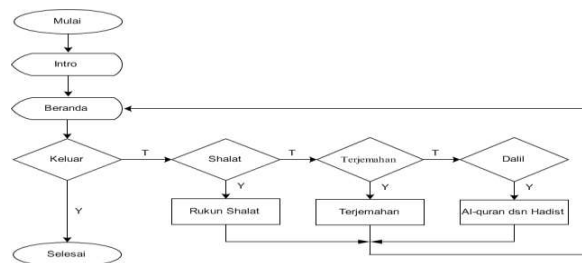
Setelah melakukan Observasi ke Musholla-mushola dan Madrasah-madrasah bahwa dalam proses pembelajaran shalat wajib masih dilakukan secara manual (belum terkomputerisasi). Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan dengan menggunakan buku sebagai dasar acuan pembelajaran shalat wajib.

Dengan menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran shalat wajib mengakibatkan para murid masih banyak yang tidak memperhatikan pembelajaran karena proses pembelajarannya yang monoton dan jugakekurangan lain dalam tata cara belajar shalat lewat buku adalah murid dibebani untuk membaca bacaan sholat dan tatacaranya sehingga membuat murid kurang memahaminya.

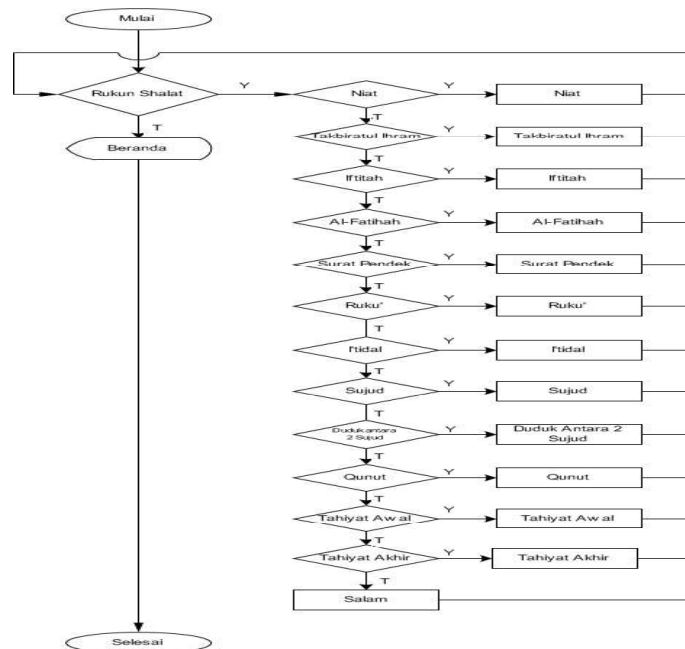
Maka dengan menggunakan metode pembelajaran tersebut kurang efektif sehingga dalam penelitian ini dibuatkan sebuah aplikasi media pembelajaran sholat wajib menggunakan flash.

2.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk memberikan gambaran kepada *user*. Perancangan sistem ini merupakan pengidentifikasian komponen - komponen dari sistem yang akan di desain secara rinci. Dan tahapan-tahapan dari perancangan sistem ini adalah tahap penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau perencanaan dengan menggunakan *flowchart*. Adapun *flowchart* alur sistem tampak pada Gambar 2 dan Gambar 3 seperti dibawah ini :



Gambar 2 Waterfall Model



Gambar 3 Waterfall Model



Gambar 4 Form Menu Dari Aplikasi Sholat

3. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah di hasilkan Aplikasi Media Pembelajaran Tuntunan Shalat Wajib Berbasis Flash.
2. Aplikasi media pembelajaran tuntunan shalat Wajib berbasisFlash telah sesuai dengan rumusan masalah dan sesuai dengan sistem yang diinginkan.

DaftarPustaka

- [1]. Drs. MOH RIFA'I *Risalah Tutunan Shalat Lengkap* (CV. TOHA PUTRA Semarang)
- [2]. Janner Simarmata, 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Andi, Yogyakarta.
- [3]. Nurdiana. 2015. *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Sholat Berbasis MultimediaMenggunakan*
- [4]. *Metode Computer Assisted Intruction*. Jurnal Informasi dan Teknologi Ilmiah (INTI) Volume V: 102 – 107.

- [5]. Rikky Wisnu Nugraha.2014. *Aplikasi Peningat Shalat Dan Arah Kiblat Menggunakan GPS Berbasis Android*. JURNAL LPKIA.
- [6]. Razak, DRS K.H. Nasruddin. *Dienul Islam*. PT. Alma'arif, Bandung.
- [7]. Al-Khuli, Hilmi. 2012. *Menyingkap Rahasia Gerakan Gerakan Sholat*. DIVA press, Jogjakarta.
- [8]. Syarifudin. 2007. *Pendoman Shalat Lengkap untuk Laki-laki*. Mediatama Press. Tangerang
- [9]. Enrich the skills you need,2008, Panduan Lengkap Adobe Flash CS3 Professional,Andi, Yogyakarta