

APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF TUNTUNAN TATA CARA SHALAT WAJIB

Iwan Rijayana, S.Kom, M.M, M.Kom¹, Ferry Andreas, S.T²

^{1,2} Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Widyatama Bandung:
Jl. Cikutra 204 A Bandung
iwan.rijayana@widyatama.ac.id

Abstrak

Sumber keilmuan untuk tahapan shalat sampai saat ini masih didominasi oleh buku, meskipun dengan adanya internet kita bisa mendapatkan informasi shalat, tetapi sesungguhnya informasi tersebut bersumber dari materi-materi yang ada pada buku yang pada dasarnya juga bersifat monoton. Kekurangan lain dalam tata cara belajar shalat lewat buku adalah anak dibebani cara baca doa dan menyesuaikan dengan gerakan shalat tersebut, kadang-kadang anak tidak mengetahui apakah gerakan shalatnya sesuai dengan doanya. Selain itu bila orang tua atau guru juga yang mengajarkan, kadang-kadang anak tidak bisa memperhatikan dengan seksama bagaimana tahapan shalat dan pembacaan doanya. Tidak terlepas kemungkinan juga orang tua atau guru salah memberikan informasi mengenai tata cara shalat, hal ini tidak terlepas dari orang tua dan guru hanyalah seorang manusia biasa yang tidak lepas dari kesalahan.

Aplikasi Pembelajaran Interaktif Tuntunan Tata Cara Wajib dapat membantu anak untuk dapat belajar shalat sejak dini dengan perasaan senang dan gembira, melalui penyampaian pembelajaran dengan perangkat *multimedia* berupa teks, *visual*, animasi dan *audio*.

Kata Kunci : Shalat wajib, Tuntunan, Aplikasi, Interaktif

I. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Sistem informasi kini telah menyentuh hampir semua aspek kehidupan, bahkan dalam hal pengajaran dan khususnya dalam bidang keagamaan yaitu tata cara shalat yang diajarkan oleh Rasulullah SAW. Shalat merupakan rukun Islam yang kedua dan wajib dilaksanakan oleh setiap orang Muslim. Maka dari itu pembelajaran shalat sejak dini sangatlah penting, minimal mengenal tata cara shalat wajib secara umum. Maka daripada itu dibutuhkan suatu aplikasi khusus untuk menunjang proses pembelajaran tentang shalat sehingga pembelajaran shalat lebih efektif dibandingkan teknik pembelajaran yang biasanya.[1]

Shalat bagi anak-anak sangat penting karena sebagai sarana untuk mengadakan hubungan kepada Allah SWT, dan tempat pengaduan hamba kepada Sang Pencipta, karenanya agar terjaga dari naungan Allah maka dirikanlah shalat dengan hati khusus dan ikhlas serta mengharap ridlo Allah.[2]

Shalat juga sebagai ukuran amal perbuatan dan pada hari kiamat yang paling pertama dinilai adalah shalat, karena jika shalat baik maka diterimalah amalan yang lain, demikian sebaliknya.[2]

Untuk dapat menguasai suatu tahapan shalat materi yang ada pada buku, terlebih dahulu kita harus dapat membacanya dengan benar. Hal ini dimaksudkan agar pemahaman terhadap materi tidak menyimpang dari definisi ataupun makna yang sesungguhnya.

Dengan latar belakang permasalahan diatas maka aplikasi Pembelajaran Interaktif Tuntunan Tata Cara Shalat Wajib sangat dibutuhkan untuk pembelajaran untuk anak-anak dari umur 7-10 tahun dan juga dapat dipakai oleh remaja sampai dewasa

1.2. Identifikasi Masalah

1. Pembacaan lewat buku menyebabkan anak-anak tidak bisa berkonsentrasi penuh pada pembelajaran.

2. Pembacaan lewat buku yang mengharuskan membuka halaman demi halaman, hal ini dapat menyebabkan ada pembelajaran yang terlewat.
3. Tidak adanya fungsi interaktif dengan pembelajaran lewat buku.
4. Orang tua atau guru yang sebagai manusia biasa yang tidak terlepas dari kesalahan, maka bukan hal yang tidak mungkin akan memberikan informasi yang salah dan pada dasarnya juga orang tua atau guru TK mengambil informasi melalui buku.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Membuat aplikasi interaktif yang cukup membantu dalam hal pengajaran khususnya pengajaran tata cara shalat wajib
2. Membuat suatu bahan ajar tata cara shalat yang interaktif dengan menggunakan teks *multimedia*
3. Sebagai tambahan informasi dalam alat bantu terhadap sistem pengajaran pada umumnya dan pengembangan dalam hal pemrograman *multimedia* pada khususnya.

1.4. Metodologi Penelitian

- 1 Metode studi literatur, yaitu mempelajari beberapa literatur yang mendukung penyelesaian penelitian.
2. Metode studi perangkat lunak, yaitu mempelajari dan membandingkan beberapa perangkat lunak aplikasi interaktif yang akan digunakan untuk mendukung landasan teori juga analisis dan perancangan .
3. Riset perpustakaan, dilakukan dengan cara membaca buku-buku sumber yang menunjang serta membantu untuk penulisan Penelitian.
4. Mengunjungi situs-situs di internet untuk mencari informasi dan data-data yang dibutuhkan penulis.
5. Berdiskusi dengan orang tua dan guru TK, dalam hal tata ajar shalat pada anak-anak.

2 PEMBAHASAN

2.1. Analisis Sistem

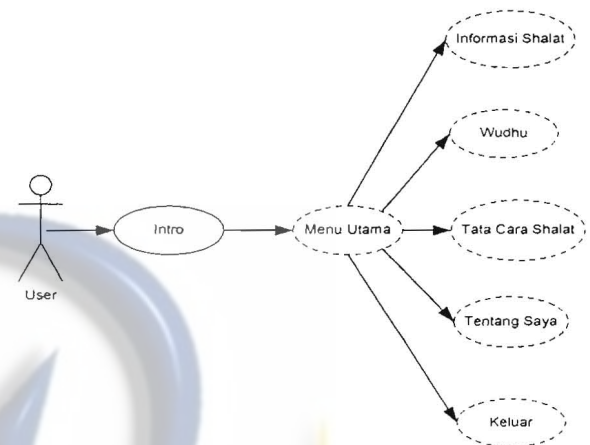
Berdasarkan identifikasi masalah dapat disimpulkan bahwa untuk menanggulangnya diperlukan :

1. Dibangunnya aplikasi pembelajaran tentang tata cara shalat berbasis *multimedia* untuk mempermudah dalam pembelajaran tata cara shalat.
2. Membangun pembelajaran interaktif yang cukup menarik dalam pembelajaran tata cara shalat.

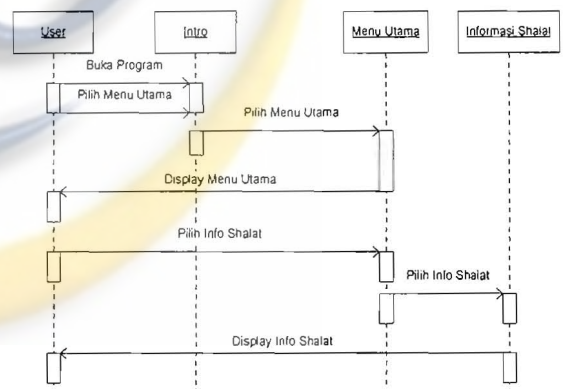
3. Memudahkan dalam menyampaikan pembelajaran tata cara shalat
4. Dibangunnya aplikasi pembelajaran tata cara shalat yang interaktif dan cukup membantu dengan menggunakan aplikasi pembelajaran tata cara shalat berbasis *multimedia*.

2.2. Perancangan Sistem [3]

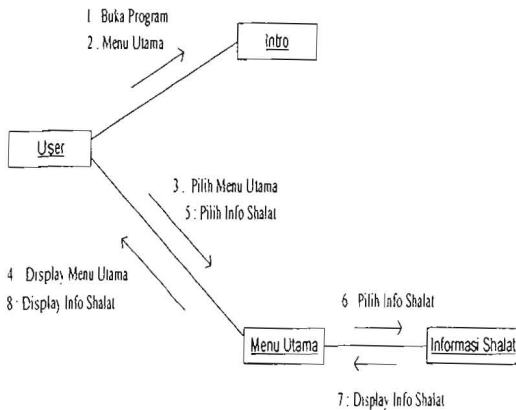
Use Case Diagram



Sequence Diagram



Collaboration Diagram

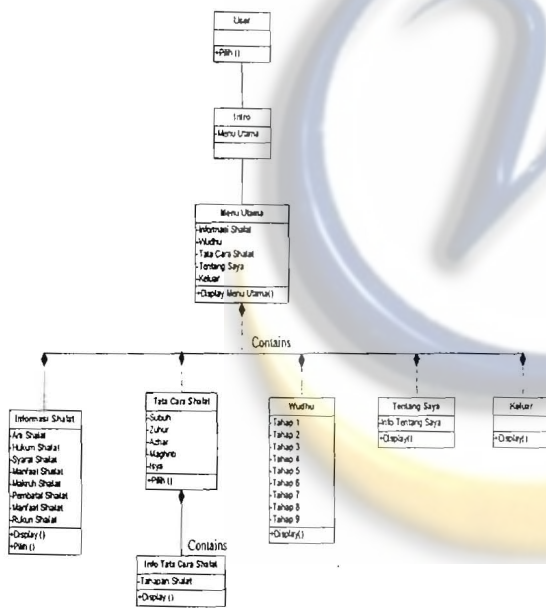


- Processor Intel Processor Core 2 Duo E4500
- harddisk minimum 20GB
- RAM 2GB
- Monitor 15'
- DVD ROM Combo
- Speaker Active Stereo
- Printer HP Deskjet 3900 Series

2.3.1.2. Lingkungan Perangkat Lunak (Software)
 Spesifikasi perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada saat implementasi adalah :

- Sistem Operasi : Windows XP
- Program Aplikasi : Macromedia Flash 8
- Aplikasi desain grafis : Corel draw dan Photoshop
- Aplikasi Suara : Adobe audition

Class Diagram

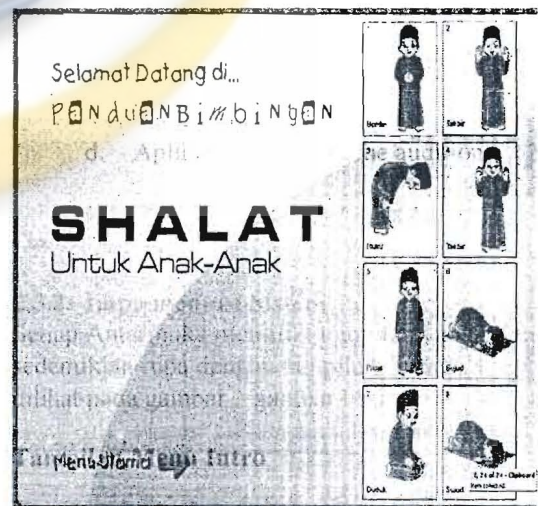


2.3.2. Implementasi Sistem

Setiap Antarmuka memiliki tampilan yang dirancang sedemikian rupa dengan tampilan *Interface* dapat dilihat pada gambar – gambar berikut:

Tampilan Menu Intro

Intro akan keluar pada saat program aplikasi panduan bimbingan Shalat untuk anak-anak dijalankan.



2.3. Implementasi Sistem

2.3.1. Lingkungan Implementasi

Untuk mengimplementasikan aplikasi yang dibangun ini, lingkungan implementasi meliputi dua bagian, yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), spesifikasi lebih detailnya sebagai berikut :

2.3.1.1. Lingkungan Perangkat Keras (Hardware)

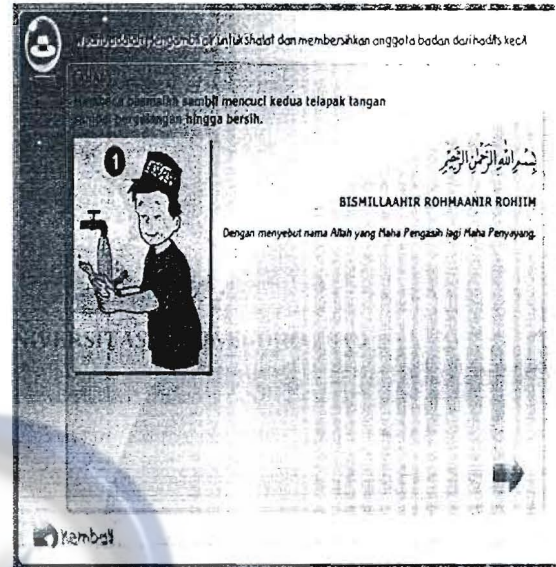
Spesifikasi perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan pada saat implementasi adalah :

Tampilan Menu Utama

Menu utama akan tampil pada saat tombol menu utama di intro diklik.



Tampilan Tata Cara Wudlu



Tampilan Tata Cara Shalat Subuh s/d Isya

Informasi tata cara shalat subuh s/d Isya [2] akan ditampilkan pada saat tombol tata cara shalat subuh s/d Isya di menu utama di klik.



3. Kesimpulan dan Saran

3.1. Kesimpulan

1. Aplikasi Pembelajaran Interaktif Tuntunan Tata Cara Shalat Wajib ini telah cukup membantu dalam tata cara shalat wajib.
2. Aplikasi Pembelajaran Interaktif Tuntunan Tata Cara Shalat Wajib ini telah dibuat suatu tata cara shalat secara interaktif yang dibuat berbasis multimedia.
3. Aplikasi Pembelajaran Interaktif Tuntunan Tata Cara Shalat Wajib ini bisa membantu menambah informasi terhadap sistem pengajaran pada umumnya dan pengembangan dalam hal pemrograman multimedia pada khususnya.

3.2. Saran

Berkaitan dengan adanya keterbatasan yang ada pada aplikasi interaktif yang dibuat, maka saran yang diberikan sebagai berikut:

1. Aplikasi dapat dibuat lebih *user friendly*, sehingga tidak lagi dibutuhkan bimbingan orang tua untuk mengoperasikan aplikasi interaktif.
2. Aplikasi ini hanya memberikan info tata cara gerakan shalat berupa gambar. Akan lebih baik lagi apabila dikembangkan dengan menggunakan animasi.
3. Lebih baik bila dalam aplikasi juga ditambahkan pilihan lagu yang bisa dimainkan.

Referensi

- [1]. Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- [2] Assayuthi, Imam Bashori. 1998. *Bimbingan Ibadah Mz, Ust. Labib. Ayo Belajar Shalat Surabaya* : Putra Jaya Surabaya *Shalat Lengkap*. Surabaya : Mitra Ummat.
- [3]. Munawar, Pemodelan Visual dengan UML. Graha Ilmu. Yogyakarta. 2005.
- [4] St.Norman Kristanto, Windows 98 conecting to the world, MIKRODATA Media Penggemar Komputer, Volume 3 seri I3, ISSN 0852-954X.
- [5] Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta :Penerbit Graha Ilmu.
- [6]. http://www.itdictionary.com/interactive_app.htm.
- [7]. <http://www.infolinux.web.id/sections.php.html>.
- [8]. <http://id.shvoong.com/tags/shalat/>
- [9]. <http://www.Asianbrain.com//>

