

APLIKASI PENGENALAN TATA CARA SHALAT PADA TK TUNAS RIMBA 2 BERBASIS MULTIMEDIA

Ekawati Yulsilviana¹⁾, Muhammad Wahid²⁾

^{1,2}Manajemen Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma

^{1,2,3}Jl. M. Yamin No.25, Samarinda, 75123

E-mail : ekawati_stmik@yahoo.com¹⁾, wahidsmd48@gmail.com²⁾

ABSTRAK

Dalam sebuah komputer atau perangkat *multimedia* lainnya terasa tidak lengkap bila tidak terdapat aplikasi pembelajaran. Pembuatan pembelajaran tersebut bisa dilakukan dengan berbagai macam cara. Dalam pembuatan aplikasi ini penulis membuat elemen-elemen yang di gunakan dalam Aplikasi Pembelajaran ini berupa karakter, *background* dan elemen lainnya dengan memanfaatkan tool yang ada pada *software SwishMax4* serta penyimpanan musik dan efek suara dengan meng-import ke *library* dimana dalam *library* penulis mengorganisasi elemen-elemen tersebut. Elemen yang telah disiapkan dan dibuat kemudian penulis susun dalam *scene*, *layer* dan *frame* sesuai dengan apa yang penulis rancang. Penulis memanfaatkan *actionscript* dan *motion* dalam mengatur elemen-elemen pada Aplikasi Pembelajaran ini agar pembelajaran tersebut menjadi lebih menarik untuk diaplikasikan kepada siswa. Hasil akhir dari penelitian ini adalah dihasilkan program aplikasi berbasis Multimedia yang dapat memberikan gambaran jelas mengenai Aplikasi Pengenalan Tata Cara Shalat Pada TK Tunas Rimba 2 yang dapat menampilkan informasi tentang gerakan shalat, dzikir, serta doa sesudah shalat.

Kata Kunci : *Multimedia, CorelDraw, SwishMax4, Pengenalan Tata Cara Shalat*

1. PENDAHULUAN

Observasi awal yang peneliti lakukan pada proses belajar mengajar di kelas pada TK Tunas Rimba 2 mendapati bahwa, dalam mengenalkan shalat guru masih menggunakan media buku, juga media berbentuk gambar-gambar yang ditempelkan pada tembok ruangan belajar anak-anak dan terlihat guru yang lebih sering menjadi modelling pada saat akan mengenalkan shalat kepada anak.

Selanjutnya informasi yang yang peneliti peroleh dari hasil wawancara dengan ibu Sa'diah sebagai kepala sekolah di TK Tunas Rimba 2 mendapati bahwa dalam mengenalkan shalat kepada anak didik yang baru memasuki sekolah untuk pertama kalinya mempunyai kesulitan tersendiri. Kesulitan yang dirasakan oleh guru adalah anak belum mengetahui seperti apa gerakan shalat dan bagaimana bacaan dalam shalat itu sendiri. Dan pada saat guru mengenalkan shalat atau mengajarkan shalat pada anak belum pernah menggunakan multimedia interaktif.

Berdasarkan dari temuan-temuan setelah dilakukannya observasi awal serta melakukan wawancara dengan kepala sekolah di TK Tunas Rimba 2, kemudian peneliti mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam mengenalkan shalat pada anak dengan merumuskan alternatif tindakan yang dapat memberikan kemudahan kepada guru yang dapat dilakukan pada proses belajar mengajar. Dalam hal

ini maka perlu dibuatlah suatu *Aplikasi Pengenalan Tata Cara Shalat Berbasis Multimedia* menggunakan *SWISHMAX4* dan *CorelDrawX7* untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi.

Dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan para pengajar dalam penyampaian melalui metode efektif, efisien, dan menarik, yang selama ini masih menggunakan media buku dan media berbentuk gambar-gambar yang ditempelkan pada tembok ruangan belajar sehingga anak-anak kurang cepat memahami dan merasa cepat jenuh. Sebaiknya siswa Taman Kanak-Kanak didampingi oleh guru-guru maupun masing-masing orang tua siswa. Dengan demikian anak-anak pada usia ini lebih dapat menyerap ilmu yang telah diajarkan dan menjadi memori yang menyenangkan sehingga mereka dapat mengingat terus-menerus.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Permasalahan difokuskan pada :

1. Tuntunan Shalat di fokuskan ke beberapa hal yang berhubungan dengan shalat, diantaranya gerakan shalat, bacaan shalat, dan dzikir sesudah shalat yang diperkenalkan di usia dini.
2. Dzikir Sesudah Shalat yang diiringi dengan suara.
3. Doa Kepada Kedua Orang Tua yang diiringi dengan suara.
4. Doa Kebaikan Dunia & Akhirat yang diiringi dengan suara.

5. Aplikasi hanya difokuskan untuk shalat wajib 5 (lima) waktu.
6. Pada menu permainan terdapat 10 babak permainan, skor akhir dan dilakukan pengacakan soal.
7. Aplikasi ini bergambar, berteks, dan bersuara.

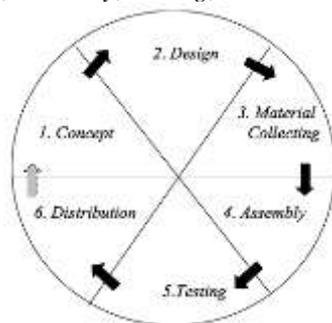
3. BAHAN DAN METODE

3.1 Bahan

1. Rayanda Asyar (2012), mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.
2. Shalat adalah ibadah yang terpenting dan utama dalam Islam. Dalam deretan rukun Islam Rasulullah SAW. menyebutnya sebagai yang kedua setelah mengucapkan dua kalimat syahadat (syahadatain). Rasulullah SAW. bersabda, “Islam dibangun atas lima pilar : Bersaksi bahwa tiada tuhan selain Allah dan Muhammad adalah utusan Allah, menegakkan shalat, membayar zakat, berhaji ke ka’bah baitullah dan puasa di bulan Ramadhan”. (HR. Bukhari, No.8 dan HR. Muslim No.16).
3. Menurut Vaughan (2011), Multimedia adalah kombinasi dari teks, gambar, grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital.

3.2 Tahapan Pengembangan Multimedia

Pengembangan multimedia dapat dilakukan dengan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* terdiri dari 6 tahapan, yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Multimedia

Tahapan Pengembangan Multimedia Meliputi :

1. *Concept* (Konsep)

“Aplikasi Pengenalan Tata Cara Shalat Berbasis Multimedia” Merumuskan dasar-dasar dari proyek multimedia yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat.
2. *Design* (Desain)

Tahap dimana pembuat atau pengembang proyek multimedia menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek multimedia tersebut akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara

lengkap dilakukan. Pada tahap ini akan harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari proyek yang akan dikerjakan.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file multimedia seperti audio, video, dan gambar yang akan dimasukkan dalam penyajian proyek multimedia tersebut.
4. *Assembly* (Pembuatan)

Waktunya proyek multimedia diproduksi. Materi-materi sefta file-file multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain. Pada proses ini sangat dibutuhkan kemampuan dari ahli agar mendapatkan hasil yang baik.
5. *Testing* (Uji Coba)

Setelah hasil dari proyek multimedia jadi, perlu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari proyek multimedia tersebut pada pembelajaran secara minor. Hal ini dimaksudkan agar apa yang telah dibuat sebelumnya memang tepat sebelum dapat diterapkan dalam pembelajaran secara massal.
6. *Distribution* (Distribusi/Menyebarkan Luaskan)

Tahap penggandaan dan penyebaran hasil kepada pengguna. Multimedia perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasannya, apakah melalui CD/DVD, download, ataupun media yang lain. *File* akan lebih baik bila ditempatkan dalam media penyimpanan yang memadai.

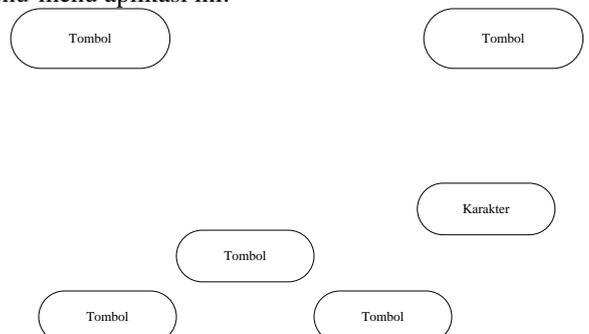
4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI

Flowchart atau diagram alir adalah suatu bagan diagram dengan simbol-simbol grafis yang menyatakan aliran algoritma secara detail dan prosedur sistem secara logika.

Alur *flowchart* awal adalah menu utama dan terdapat 3 pilihan menu yaitu menu mengenal tata cara shalat, dzikir dan doa sesudah shalat, dan permainan sebagai materi tambahan. Adapun Rancangan Aplikasi dan *flowchart* nya sebagai berikut :

1. Rancangan Halaman Menu

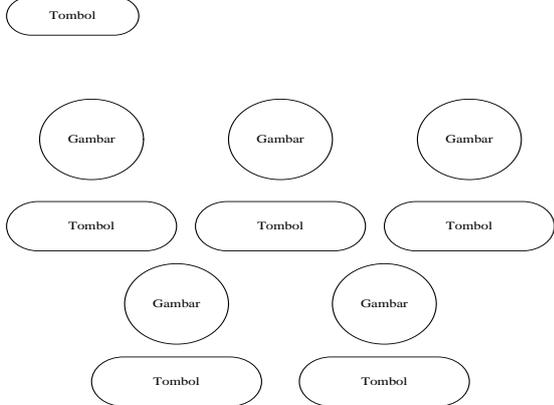
Merupakan Halaman utama yang menampilkan suatu menu-menu aplikasi ini.



Gambar 2. Rancangan Halaman Menu Utama

2. Rancangan Halaman Menu Shalat

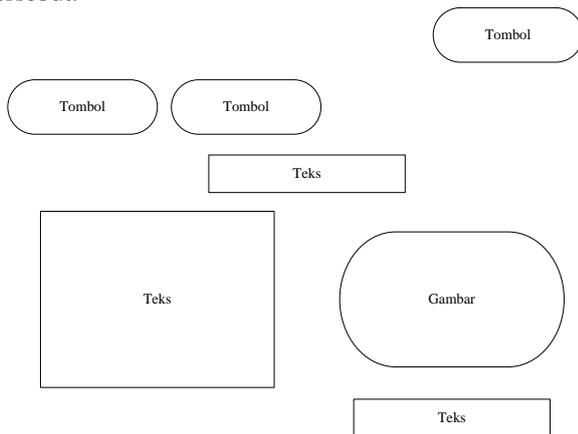
Dalam Halaman Menu Shalat Terdapat pilihan 5 waktu shalat diantaranya Subuh, Dzuhur, Ashar, Maghrib, Isya yang dapat di tekan akan ke halaman tampilan gerakan tata cara shalat, teks bacaan arab, dan latin dari setiap gerakan.



Gambar 3. Rancangan Halaman Menu Shalat

3. Rancangan Halaman Gerakan Shalat

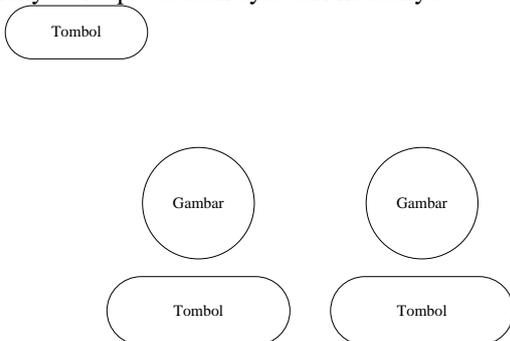
Dalam Halaman Gerakan Shalat menampilkan semua gerakan tata cara pada shalat yang diiringi dengan suara pembacaan ayat dari teks yang terdapat pada halaman tersebut.



Gambar 4. Rancangan Halaman Gerakan Shalat

4. Rancangan Halaman Menu Dzikir dan Doa Sesudah Shalat

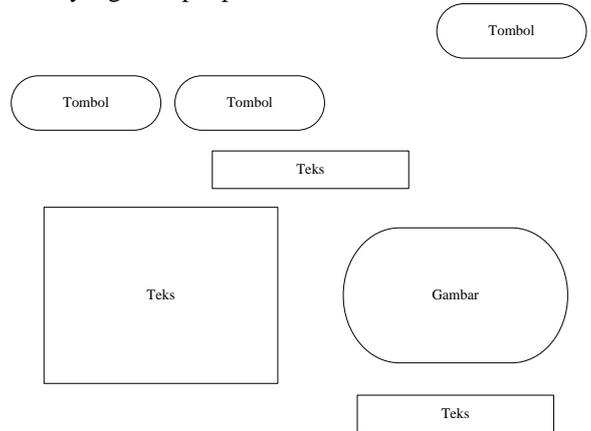
Dalam Halaman Menu Dzikir dan Doa Sesudah Shalat terdapat 2 pilihan tombol yang masing-masing diantaranya terdapat bacaan ayat dari keduanya.



Gambar 5. Rancangan Halaman Menu Dzikir dan Doa Sesudah Shalat

5. Rancangan Halaman Dzikir

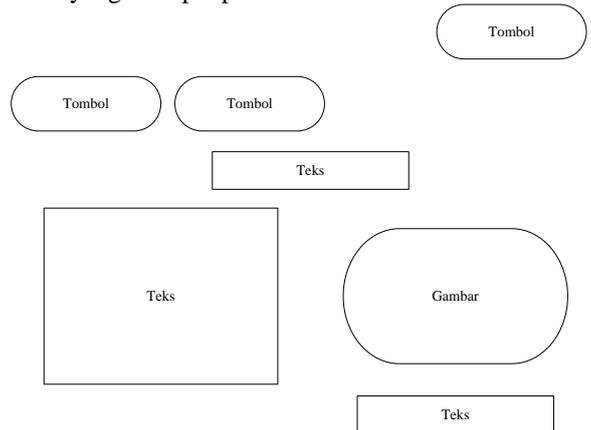
Dalam Halaman Dzikir menampilkan bacaan dzikir setelah shalat yang diiringi dengan suara pembacaan ayat dari teks yang terdapat pada halaman tersebut.



Gambar 6. Rancangan Halaman Dzikir

6. Rancangan Halaman Doa Sesudah Shalat

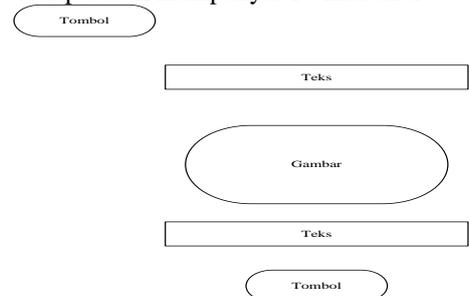
Dalam Halaman Doa Sesudah Shalat menampilkan bacaan doa kepada kedua orang tua, dan doa kebaikan dunia akhirat yang diiringi dengan suara pembacaan ayat dari teks yang terdapat pada halaman tersebut.



Gambar 7. Rancangan Halaman Doa Sesudah Shalat

7. Rancangan Halaman Menu Permainan

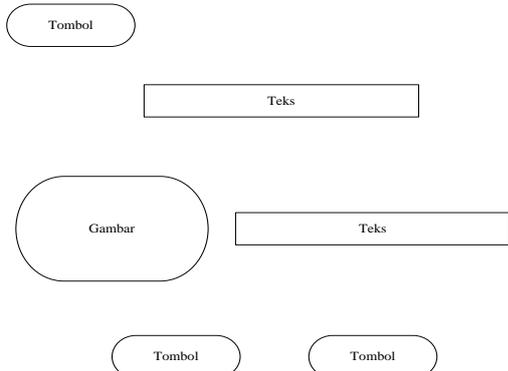
Dalam Halaman Menu Permainan tersedia 1-10 babak permainan yang harus di selesaikan oleh anak-anak. Pada masing-masing karakter ada tombol benar dan salah. Dan terdapat inputan nama pemain dan skor permainan tersebut. Setiap babak mempunyai 10 nilai skor.



Gambar 8. Rancangan Halaman Menu Permainan

8. Rancangan Halaman Permainan

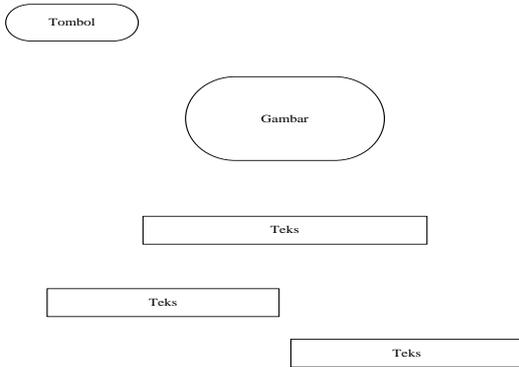
Dalam halaman permainan akan menampilkan 10 babak permainan yang harus di selesaikan. Setiap babak memiliki 10 skor, Jika berhasil menjawab 10 babak maka skor akan 100.



Gambar 9. Rancangan Halaman Permainan

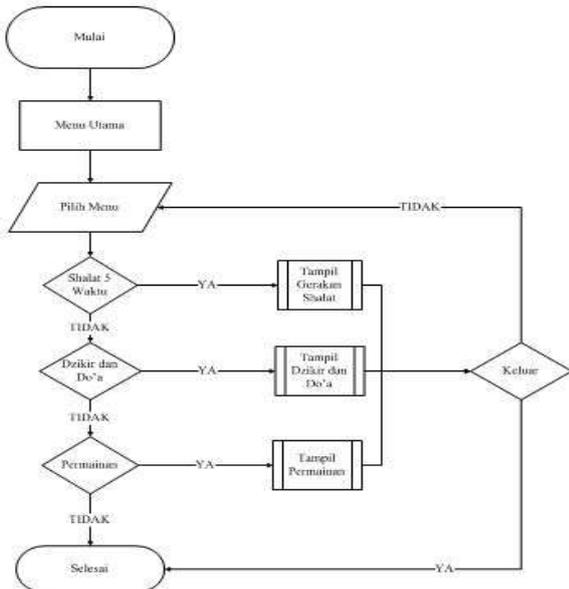
9. Rancangan Halaman Skor Permainan

Dalam Halaman Skor Permainan akan menampilkan nama pemain, skor pemain dan bintang yang di dapat pemain.



Gambar 10. Rancangan Halaman Skor Permainan

10. Flowchart Menu Utama

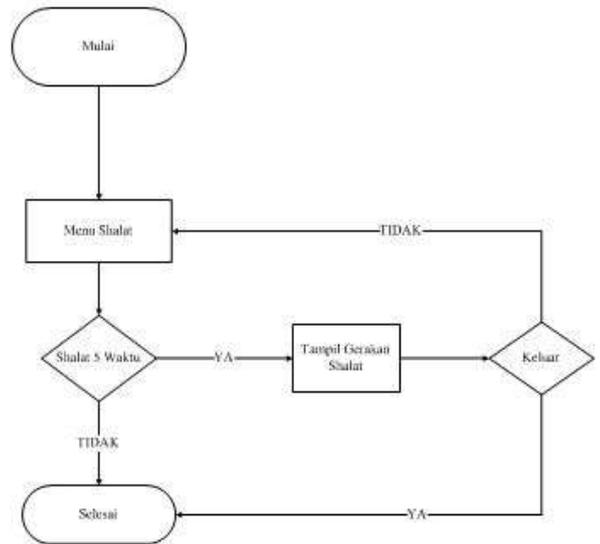


Gambar 11. Flowchart Menu Utama

Flowchart diatas menjelaskan alur dalam procedure menu utama, didalam menu tersebut terdapat menu Shalat 5 Waktu, Dzikir dan Doa, dan menu Permainan.

11. Flowchart Menu Shalat 5 Waktu

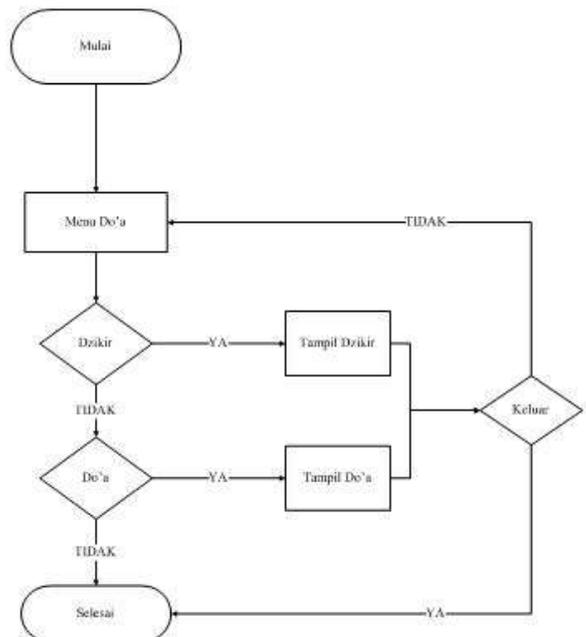
Flowchart diatas menjelaskan alur dalam procedure menu shalat 5 waktu, didalam menu tersebut terdapat tampilan gerakan shalat.



Gambar 12. Flowchart Menu Shalat 5 Waktu

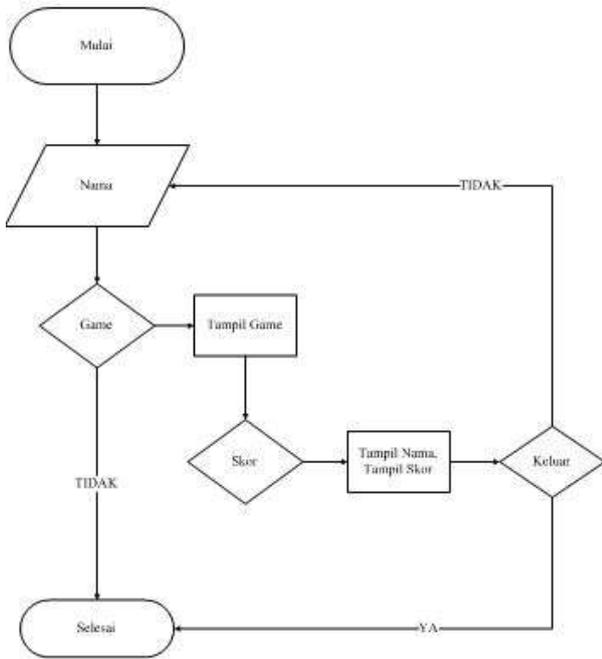
12. Flowchart Menu Dzikir dan Doa Sesudah Shalat

Flowchart diatas menjelaskan alur dalam procedure menu dzikir dan doa sesudah shalat, didalam menu tersebut terdapat tampilan bacaan dzikir dan bacaan doa sesudah shalat.



Gambar 13. Flowchart Menu Dzikir dan Doa Sesudah Shalat

13. Flowchart Menu Permainan



Gambar 14. Flowchart Menu Permainan

Flowchart diatas menjelaskan alur dalam procedure menu permainan, didalam menu tersebut terdapat tampilan permainan tebak gambar gerakan shalat, yang memiliki skor, tampilan akhir permainan akan menampilkan nama pemain dan juga skor yang diperoleh pemain.

5. IMPLEMENTASI

Hasil implementasi berdasarkan analisis dan perancangan adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Menu Utama



Gambar 15. Menu Utama

Pada Tampilan Menu Utama (lihat pada gambar 15) akan terdapat 5 pilihan.

Pembelajaran yang menampilkan menu gerakan tata cara shalat, menu dzikir dan doa sesudah shalat, tombol menyalakan/mematikan musik, tombol keluar, dan menu permainan. Pada scene akan terdengar musik.

2. Tampilan Menu Pilihan Shalat



Gambar 16. Tampilan Menu Pilihan Shalat

Pada Tampilan Menu Pilihan Shalat (lihat pada gambar 16) ini menampilkan pilihan shalat 5 waktu yaitu : Subuh, Dzhuhur, Ashar, Maghrib, dan Isya. Untuk kembali ke menu utama dapat klik menu home.

3. Tampilan Karakter Gerakan Shalat



Gambar 17. Tampilan Karakter Gerakan Shalat

Pada Tampilan Karakter Gerakan Shalat (lihat pada gambar 17) ini menampilkan sebuah gambar berupa gerakan tata cara shalat, teks arab dan latin dari tiap doa yang ditampilkan dan diiringi dengan suara, dan untuk kembali ke menu pilihan shalat dapat klik menu home.

4. Tampilan Menu Dzikir dan Doa Sesudah Shalat



Gambar 18. Tampilan Menu Dzikir dan Doa Sesudah Shalat

Pada Tampilan Menu Dzikir dan Doa Sesudah Shalat (lihat pada gambar 4.18) ini menampilkan 2 pilihan menu diantaranya : Dzikir dan Doa Sesudah Shalat yang masing-masing diantaranya diiringi dengan suara. Untuk kembali ke menu utama dapat klik menu home.

5. Tampilan Karakter Dzikir



Gambar 19. Tampilan Karakter Dzikir

Pada Tampilan Karakter Dzikir (lihat pada gambar 19) ini menampilkan sebuah gambar berupa karakter sedang melakukan dzikir menggunakan tasbih, teks arab dan latin dari bacaan yang ditampilkan dan diiringi dengan suara, dan untuk kembali ke menu pilihan Dzikir dan Doa Sesudah Shalat dapat klik menu home.

6. Tampilan Karakter Doa Sesudah Shalat



Gambar 20. Tampilan Karakter Doa Sesudah Shalat

Pada Tampilan Karakter Doa Sesudah Shalat (lihat pada gambar 20) ini menampilkan sebuah gambar berupa karakter sedang membaca doa, teks arab dan latin dari bacaan yang ditampilkan dan diiringi dengan suara. Doa Sesudah Shalat terdiri dari Doa Kepada Kedua Orang Tua dan Doa Kebaikan Dunia dan Akhirat, dan untuk kembali ke menu pilihan Dzikir dan Doa Sesudah Shalat dapat klik menu home.

7. Tampilan Menu Permainan



Gambar 21. Tampilan Menu Permainan

Pada Tampilan Menu Permainan tersedia 1-10 babak permainan yang harus di selesaikan oleh anak-anak. Pada masing-masing gerakan shalat ada tombol benar dan

salah. Dan terdapat inputan nama pemain dan skor permainan tersebut. Setiap babak mempunyai 10 nilai skor. Untuk kembali ke menu utama dapat klik menu home.

8. Tampilan Permainan



Gambar 22. Tampilan Permainan

Pada Tampilan Permainan akan menampilkan 10 babak permainan yang harus diselesaikan. (lihat pada gambar 22). Setiap babak memiliki 10 skor, jika berhasil menjawab 10 babak maka akan mendapatkan skor 100. Untuk kembali ke menu utama dapat klik menu home.

9. Tampilan Skor



Gambar 23. Tampilan Skor

Pada Tampilan Skor akan menampilkan nama pemain. (lihat pada gambar 23). Dan untuk kembal ke menu utama dapat klik menu home.

6. KESIMPULAN

Telah dibangun “Aplikasi Pengenalan Tata Cara Shalat” menggunakan SwishMax4 dan CorelDrawX7 sebagai alat aplikasi *Flowchart* dan struktur perancangan aplikasi sebagai alat bantu perancangan penelitian ini.

Memberikan kemudahan bagi siswa dalam pemahaman tentang shalat dengan menggunakan “Aplikasi Pengenalan Tata Cara Shalat”, karena pembelajaran ini tidak hanya memberikan pelajaran tapi juga sambil bermain (*edutainment*).

Dengan adanya aplikasi ini di harapkan mempermudah pengajar dalam memberikan materi pengenalan tata cara shalat kepada siswa khususnya TK Tunas Rimba 2 Samarinda, dan siswa lebih cepat memahami materi pembelajarannya.

7. SARAN

Diharapkan untuk pengajar ataupun orang tua siswa perlu membimbing siswa dalam belajar menggunakan aplikasi ini agar siswa lebih memahami dan mengerti.

Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi secara materi maupun animasi agar lebih menarik dan aplikasi pembelajaran ini dapat digunakan dengan melalui Handphone.

8. DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Saiful Hadi. 2013, *CorelDraw For Advertising*. Yogyakarta: Penerbit : Andi.
- Anwariningsih Sri. 2014, *Mengembangkan Multimedia Interaktif*, Jakarta: Indra.
- Ariesto Hadi, Sutopo. *Pengembangan Multimedia*. Yogyakarta: PT. Graha Ilmu.
- Arsyad, Azhar. 2011, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Binanto, Iwan. 2010, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Dwi Rizky Aprilia. 2017, *Membangun Edugame "Think Smart" Pengenal Huruf, Angka, dan Buah Dalam Bahasa Inggris*.
- Hengky W Pramana. 2012, *Aplikasi Inventory Berbasis Access 2003*. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Mayer, Richard E. 2009, *Multimedia Learning*. Surabaya : ITS Press.
- Pujiriyanto. 2009, *Peranan Komputer sebagai Media Pembelajaran bagi Anak*. Dinamika Pendidikan, No 1.
- Rahmat Hidayat. 2017, *Aplikasi Pembelajaran pengenalan Rukun Iman Ke 2 Berbasis Multimedia Pada SD Tahfidz Qur'an Home Schooling As-Sunnah Samarinda*.
- Rayanda Asyar. 2012, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Shauma, Widyanto. 2015, *Media Alternative Pendukung Pembelajaran Matematika*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia Bandung.
- Sri Antinah. 2014, *Mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif*.
- Sujadi. 2017, *Aplikasi Pembelajaran Tata Cara Shalat Pada TK Mayang Mekar Tenggara Seberang Berbasis Multimedia*.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: PT. Graha Ilmu.
- Z. R. Fahrul. 2010, *Mahir Membuat Game Dalam 1 Jam*. Yogyakarta.