

TUNTUNAN SHALAT NAWAFIL BERBASIS MULTIMEDIA MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 5

ABSTRAK

Abdul Rosyid. Tuntunan Shalat *Nawafil* Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash. Skripsi. Yogyakarta. Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta, April 2016.

Shalat *sunnah* atau shalat *nawafil* adalah shalat yang dianjurkan untuk dilaksanakan namun tidak diwajibkan sehingga tidak berdosa bila ditinggalkan, apabila dilakukan dengan baik dan benar serta penuh keikhlasan akan tampak hikmah dan rahmat dari Allah SWT. Pembelajaran shalat diperoleh dari buku panduan shalat, guru agama di sekolah, masjid atau pondok pesantren.

Tujuan penelitian ini menghasilkan Tuntunan Shalat *Nawafil* Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash dan menguji validasi serta kehandalan Tuntunan Shalat *Nawafil* Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash yang dibangun melalui *black box test* dan *alpha test*.

Obyek penelitian pada penelitian ini adalah Shalat *Nawafil*. Informasi yang disajikan diperoleh dari buku dan situs internet.

Berdasarkan hasil penelitian, dibuat untuk mempermudah masyarakat dalam mempelajari tentang Shalat *Nawafil*.

Kata Kunci : *Shalat Nawafil, Multimedia, Adobe Flash*

PENDAHULUAN

Latar belakang Masalah

Shalat adalah salah satu dari rukun islam, merupakan ibadah dalam agama islam yang sangat penting dan untuk mendapat perintah ibadah shalat Nabi Muhammad SAW mendapat perintah langsung dari Allah SWT tanpa melalui perantara Malaikat yang menyampaikan perintah-perintahNya. Shalat adalah tiang agama. Shalat *sunnah* atau shalat *nawafil* (jamak: *nafilah*) adalah shalat yang dianjurkan untuk dilaksanakan namun tidak diwajibkan sehingga tidak berdosa bila ditinggalkan dengan kata lain apabila dilakukan dengan baik dan benar serta penuh keikhlasan akan tampak hikmah dan rahmat dari Allah SWT yang begitu indah.

Agama islam ini akan kuat bila para umatnya selalu menjalankan shalat dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Umat islam dalam pembelajaran shalat diperoleh dari buku panduan shalat, guru

agama di sekolah, masjid atau pondok pesantren. Mereka belajar dari gerakan-gerakan shalat dulu dan untuk bacaan-bacaannya mereka belum begitu mengerti, apalagi untuk arti dan maksudnya. Mata pelajaran agama untuk pembelajaran shalat di sekolah hanya sebagai kegiatan ekstrakurikuler.

Kegiatan agama seperti dakwah sampai mengaji hanya mengajarkan tentang apa itu shalat, manfaat shalat dan keutamaan shalat, tidak diajarkan tentang tata cara gerakan-gerakan yang ada dalam shalat dan bacaan-bacaan apa saja dalam shalat. Sistem pembelajaran shalat dengan menggunakan buku panduan atau guru agama juga memiliki beberapa kelemahan :

Sistem pembelajaran menggunakan buku panduan shalat kurang efektif. Buku panduan shalat tidak menggunakan gambar gerak untuk menuju langkah berikutnya. Buku panduan shalat tidak menggunakan

suara bacaan shalat. Buku tersebut hanya berbentuk gambar dan teks.

Sistem pembelajaran shalat oleh guru agama dilakukan di tempat-tempat pendidikan atau ditempat ibadah seperti sekolah, pondok pesantren dan masjid. Pembelajaran tidak bisa dilakukan dimana dan kapan saja, seperti waktu istirahat kerja atau dirumah. Peserta didik harus datang sendiri ketempat pendidikan.

Guru agama sangat menentukan aktivitas belajar mengajar. Pada saat guru agama berhalangan hadir seperti sakit atau ada kepentingan keluarga lainnya, aktivitas belajar mengajarpun tidak dapat dilakukan.

Kondisi cuaca sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar, misalnya hujan deras atau angin topan. Peserta didik dan guru agama tidak dapat berangkat ketempat proses belajar mengajar dilaksanakan.

Waktu pembelajaran antara guru agama dan peserta didik yang berbeda disebabkan kegiatan masing-masing.

Penjadwalan harus disesuaikan dengan kesempatan guru agama dan peserta didik, oleh karena itu tidak bisa dilaksanakan setiap waktu.

Faktor usia mempengaruhi proses dalam kegiatan belajar mengajar. Para mualaf atau orang islam usia manula malu untuk belajar shalat ditempat-tempat pendidikan agama.

Perkembangan ilmu dan teknologi komputer yang pesat membawa dampak positif bagi dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan yang merupakan aspek penting dalam membangun sumber daya manusia yang handal dan berkualitas, teknologi informasi akan membawa perubahan yang berarti dalam hal sistem pendidikan yang akan dikembangkan. Komputer multimedia merupakan salah satu perkembangan dari teknologi komputer. Komputer multimedia memungkinkan penggabungan teks, suara,

grafik, serta animasi untuk media penyampaian informasi yang lebih menarik. Perkembangan selanjutnya adalah memberikan pemakai untuk berinteraksi dengan program multimedia, sehingga dengan software tertentu, pemakai dapat melakukan eksperimen.

Adobe Flash adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para desainer untuk menghasilkan desain yang professional. Adobe Flash biasanya digunakan untuk membuat animasi multimedia yang akan ditampilkan dalam pembuatan multimedia pembelajaran, sistem informasi geografis dan lain sebagainya. Adobe Flash merupakan program yang paling fleksibel untuk keperluan-keperluan tersebut, sehingga banyak yang menggunakan program tersebut. Saat para desainer membuat sebuah desain animasi maupun desain sistem informasi, desainer sering menggabungkan program Adobe Flash dengan program-program lain seperti Adobe Dreamweaver, Frontpage, Adobe Photoshop, CorelDraw, dan lain-lain guna menghasilkan sebuah desain yang baik dan menarik.

Keunggulan yang didapatkan dari tuntunan shalat *nawafil* berbasis multimedia menggunakan Adobe Flash adalah proses pembelajaran akan lebih menarik. Proses pembelajaran berupa animasi gambar, teks dan suara. Proses pemahaman materi pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih cepat dibandingkan dengan penyampaian materi pada sistem pembelajaran resmi karena para pengguna multimedia pembelajaran ini bisa lebih memahami materi karena ditampilkan dalam bentuk multimedia. Berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini mengambil judul "Tuntunan Shalat *Nawafil* Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash".

Batasan Masalah

Mengingat luas penelitian tentang multimedia pembelajaran shalat *nawafil* dengan menggunakan Adobe Flash, maka peneliti membatasi permasalahan pada :

1. Multimedia pembelajaran shalat dibuat dalam bentuk interaktif.
2. Multimedia pembelajaran shalat di buat dengan perpaduan teks, gambar, suara dan animasi.
3. Penelitian ini meliputi proses pembelajaran shalat yang dikembangkan hanya merupakan alat bantu pembelajaran, bukan pengganti pembelajaran secara formal seperti sekolah, pondok pesantren atau guru agama.
4. Multimedia pembelajaran shalat *nawafil* dibatasi pada pembelajaran shalat sunnah yang sedikit berbeda pengerjaannya dengan shalat *fardhu* pada umumnya.
5. Aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash CS5

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan antara lain:

1. Menganalisa dan merancang bangun sebuah multimedia pembelajaran shalat sunnah dengan menggunakan Adobe Flash.
2. Membuat sebuah multimedia pembelajaran shalat sunnah dengan menggunakan Adobe Flash.
3. Menguji kehandalan program pembelajaran shalat yang dibuat dalam penelitian ini.
4. Memperoleh desain media pembelajaran multimedia tentang tuntunan shalat *nawafil* dan penyampaian materi dengan tampilan yang menarik dan jelas.

Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis
 - a. Menambah wawasan dan pengetahuan penulis akan pentingnya sebuah program pembelajaran shalat *nawafil*.
 - b. Membantu dalam meningkatkan ibadah, khususnya shalat *nawafil*.
 - c. Dari niat yang baik semoga mendapat manfaat yang baik pula karena semua amal tergantung pada niatnya masing-masing.
2. Bagi Universitas PGRI Yogyakarta

Sebagai salah satu program peningkatan mutu kelulusan mahasiswa jurusan teknik informatika dan untuk meningkatkan kualitas penelitian Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta.
3. Bagi Pengguna Umum
 - a. Sebagai alat bantu yang mampu memberikan pembelajaran shalat *nawafil* yang mudah.
 - b. Membantu umat islam dalam pembelajaran shalat *nawafil* secara interaktif.

KAJIAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka

Khasanah (2009) mengembangkan penerapan multimedia video compact disk (VCD) dalam pembelajaran wudhu dan shalat di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sucen Purworejo untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dengan melaksanakan pembelajaran yang menarik, asyik dan tidak membosankan yaitu dengan menggunakan multimedia VCD. Pembahasan penelitian ini untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia VCD dan untuk mengetahui peningkatan prestasi siswa setelah

menggunakan multimedia VCD dalam pembelajaran *wudhu* dan shalat.

Aris (2004) membuat Sistem Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia dengan menggunakan aplikasi multimedia. Sistem yang dibuat menampilkan gambar dan nama-nama organ, belum menyertakan fungsi dari organ tersebut. Sistem ini digunakan untuk pembelajaran mata kuliah atau mata pelajaran yang membahas anatomi manusia, sehingga dapat memberikan minat belajar siswa dalam menempuh matakuliah atau pelajaran khususnya anatomi manusia.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan, penelitian akan mengembangkan suatu multimedia pembelajaran shalat *nawafil* menggunakan Adobe Flash. Multimedia ini menekankan pembelajaran shalat beberapa shalat sunah yang agak berbeda pelaksanaannya dengan shalat fardhu. Pembelajaran mempermudah bagi siapa saja khususnya umat islam dalam pembelajaran agama.

Landasan Teori

Shalat

Shalat secara Bahasa (*Etimologi*) berarti Do'a. Sedangkan secara Istilah atau Syari'ah (*Terminologi*), Shalat adalah berhadap hati kepada ALLAH SWT sebagai ibadah dalam bentuk perkataan dan perbuatan tertentu dan khusus yang dibuka atau dimulai dengan takbir (*takbiratul ihram*) diakhiri atau ditutup dengan salam serta menurut syarat-syarat yang telah ditentukan *syara'* (Rifai, 2006).

Shalat merupakan rukun perbuatan yang paling penting diantara rukun Islam yang lain sebab ia mempunyai pengaruh yang baik bagi kondisi akhlaq manusia.

Shalat *nawafil* atau shalat *sunnah* (jamak: *nafilah*) adalah shalat yang dianjurkan untuk dilaksanakan namun tidak

diwajibkan sehingga tidak berdosa bila ditinggalkan dengan kata lain apabila dilakukan dengan baik dan benar serta penuh keikhlasan akan tampak hikmah dan rahmat dari Allah SWT yang begitu indah.

Multimedia

Multimedia adalah gabungan dari penyampaian informasi dengan menggunakan komputer. Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu: suara, gambar dan teks dan merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif dari tiga komponen tersebut ditambah lagi dengan mengkombinasikan dengan grafik, animasi dan audio.

Adobe Flash CS 5

Adobe Flash CS 5 merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi atau atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Adobe Flash merupakan program pembuat animasi yang diproduksi oleh perusahaan peranti lunak dari Amerika Serikat yaitu Adobe System Incorporated, sebuah perusahaan pengembang perangkat lunak dalam bidang animasi, pengembangan sistem web dan multimedia.

Adobe Flash merupakan program yang paling fleksibel karena Adobe Flash dapat digabungkan dengan program lain, seperti Adobe Dreamweaver, Front Page, Adobe Photoshop, CorelDraw dan lain-lain guna menghasilkan desain yang menarik.

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil obyek yang berhubungan dengan permasalahan dalam tugas akhir ini dan melakukan penelitian

secara langsung dengan mengambil data dari Masjid AL Munthohar, Bekelan , Tirtonirmala, Kasihan, Bantul.

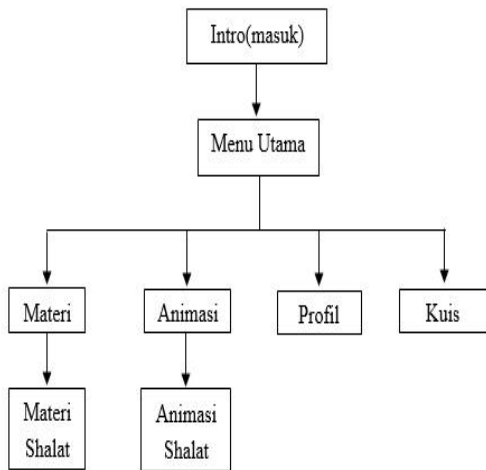
Obyek Penelitian

Obyek penelitian ini program pembelajaran sholat menggunakan Adobe Flash. Aplikasi yang dibuat terdiri dari dua bagian program yaitu tutorial. Tutorial yang dibuat merupakan *elektronik book* menggunakan multimedia.

Perancangan Sistem

Diagram HIPO

Diagram HIPO tuntunan shalat nawafil berbasis multimedia menggunakan adobe flash cs 5 dapat dilihat pada Gambar 1.



IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Implementasi

Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil implementasi berbagai proses yang telah dirancang pada bab 3. Pembahasan dimulai dari lingkungan implementasi sistem dan dilanjutkan dengan hasil implementasi antarmuka dan keseluruhan proses di dalam sistem.

Tampilan Halaman Intro



Gambar 2 Tampilan Intro

Tampilan Menu Utama



Gambar 3 Tampilan Menu Utama

Tampilan Menu Materi



Gambar 4 Tampilan Menu materi



Gambar 5 Tampilan Tombol Menu Materi

Tampilan Materi Shalat



Gambar 6 Tampilan pilihan materi shalat

Tampilan Menu Animasi



Gambar 7 Tampilan Menu Animasi

Tampilan Animasi Shalat



Gambar 8 Tampilan Menu Animasi Shalat

Tampilan Menu Profil



Gambar 9 Tampilan Menu Profil
Tampilan Menu Kuis



Gambar 10. Tampilan Menu Kuis

Pengujian Sistem

Pengetesan Kotak Hitam (Black Box Test)

Pengujian dilakukan oleh dosen pembimbing skripsi Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta. Pengujian ini dilakukan dengan mengeksekusi program, selanjutnya melakukan pemilihan menu-menu dan konten yang tersedia pada Tuntunan Shalat Nawafil Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS5. Tabel 1 Tabel Kesimpulan Pengujian Fungsi

Halaman Fungsi	Pengujian	Hasil Pengujian	
		Berfungsi	Tidak Berfungsi
Menu Utama	Tampilan menu utama	Berfungsi	
Menu Materi	Menampilkan pilihan materi	Berfungsi	
Menu Animasi	Menampilkan pilihan animasi shalat	Berfungsi	
Profil	Menampilkan profil	Berfungsi	
Kuis	Menampilkan kuis	Berfungsi	

Pengetesan Alfa (*Alpha Test*)

Pengujian menggunakan metode pengetesan alfa dilakukan dengan mengundang beberapa pengguna untuk mencoba aplikasi yang dibuat, kemudian pengguna diberikan angket atau daftar pertanyaan untuk memberikan masukan atau pendapat mengenai aplikasi tersebut, pengujian dilakukan meliputi 2 bagian, yaitu tampilan program dan proses program yang dilakukan oleh 30 responden.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan:

1. Program pembelajaran shalat dengan multimedia dapat dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS5. Program pembelajaran shalat dibuat dengan memadukan beberapa fasilitas yang dapat memperoleh data teks, gambar dan suara. Fasilitas yang disediakan adalah aplikasi program pembelajaran sholat melalui teks atau tutorial, gambar, animasi dan suara.
2. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, aplikasi yang di buat dapat berjalan dengan baik untuk membantu pembelajaran shalat *nawafil*.

Saran

Saran yang dapat diberikan untuk membangun aplikasi ini, antara lain :

1. Aplikasi ini akan lebih baik jika disempurnakan oleh sebuah tim yang terdiri atas beberapa orang yang ahli dalam 3 bidang :
 - a. Bidang ilmu agama khususnya sholat
 - b. Bidang Pengajaran
 - c. Bidang komputer
2. Aplikasi ini akan lebih baik jika dapat menampilkan karakter secara 3 dimensi

yang akan membuat tampilan lebih menarik.

3. Pemberian materi hendaknya lebih kaya variasi, baik dalam hal animasi dan penyampaian materi diharapkan pada penelitian berikutnya lebih dikembangkan variasi yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhary H. 2010. *Aplikasi Tuntunan Shalat Berbasis Multimedia*. Jakarta: Skripsi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- ChabibSyafudin.2013. *Pembuatan Film Animasi Pendek "Dahsyatnya Sedekah" Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2D Hybrid Animation Dengan Pemanfaatan Graphic*. Yogyakarta: Jurnal Sarjana Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan, Juni 2013.
- Febrianto, 2001, *Sistem Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director*, Skripsi Fakultas Teknik Informatika Universitas PGRI, Yogyakarta.
- Handoko, 2005, *Sistem Pembelajaran IQRA' Menggunakan Multimedia Builder*, Skripsi Fakultas Teknik Informatika Universitas PGRI, Yogyakarta.
- Jhonsen, 2003, *Membuat Berbagai Efek Dengan Flash MX*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Kristanto A, 2003, *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Gava Media, Yogyakarta.
- Rifai M, 2006, *Risalah Tuntunan Shalat Lengkap*, PT. Karya Toha Putra, Semarang.

- Semiawam C.R. 2002, *Belajar dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*, Jakarta PT. Prenhallindo.
- Suyanto M, 2003, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Wahyono T, 2006, *Animasi Dengan Macromedia Flash 8*, PT. Elex Media komputindo, Jakarta.
- Wikipedia, *Multimedia* id.wikipedia.org/wiki/Multimedia (diakses tanggal 19 Februari 2014).
- Wikipedia, *Salat Sunah*, id.wikipedia.org/wiki/Salat_sunah (diakses tanggal 19 Februari 2014).
- Zanky dan Fais, 2010, *Tuntunan Shalat Lengkap*, Dian Rakyat, Jakarta.