

APLIKASI PEMBELAJARAN TATA CARA SHALAT PADA TK MAYANG MEKAR BERBASIS MULTIMEDIA TENGGARONG SEBERANG

Jundro Daud ¹⁾, Sujadi ²⁾

¹STMIK ERESHA

²Manajemen Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma

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

E-mail : jundro_daud@gmail.com¹⁾, sujadiucek@gmail.com²⁾

ABSTRAK

Sujadi, NIM 13.31.108 Aplikasi Pembelajaran Tata Cara Shalat Pada TK Mayang Mekar Tenggara Seberang Berbasis Multimedia.

Pembimbing Jundro Daud, S.Kom, M.Kom.

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 digunakan dalam Aplikasi Pembelajaran ini berupa karakter, *background* dan elemen lainnya dengan memanfaatkan tool yang ada pada *software Swish Max4* 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 *actionsript* dan *motion* dalam mengatur elemen-elemen pada Aplikasi Pembelajaran ini agar pembelajaran tersebut menjadi lebih menarik untuk diaplikasikan kepada siswa.

Untuk itu dalam penulisan tugas akhir ini, penulis membuat media interaktif sebagai alternatif media infoermasi. Dalam perancangan media interaktif penulis meng-gunakan *software* yaitu *Swish Max4* yang merupakan sebagai alat pembuatan media pembelajaran tata cara shalat pada TK Mayang Mekar Tenggara Seberang.

Kata Kunci : Aplikasi Pembelajaran Tata Cara Shalat Pada TK Mayang Mekar Tenggara Seberang

1. PENDAHULUAN

Saat ini kemajuan ilmu dan teknologi informasi semakin berkembang baik dalam dunia bisnis, pendidikan maupun jasa, yang dampaknya dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kemajuan teknologi, pembelajaran bisa dilakukan menggunakan aplikasi multimedia, seperti Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia. Dengan bantuan komputer berbasis multimedia yang dilengkapi dengan audio visual yang menarik dan interaktif demikian dengan program aplikasi tersebut dapat merangsang dan menumbuhkan mengembangkan minat, kreatifitas serta mendorong anak untuk semangat belajar karna ada waktu bermainnya, dalam konsep bermain sambil belajar merupakan pendidikan yang menghibur pada dasarnya memberikan konsep keseimbangan, keselarasan pendidikan dan kebutuhan bermain seorang anak.

Pendidikan Anak Asia Dini atau Taman Kanak-Kanak Mayang Mekar Desa Mulawarman Kecamatan Tenggara Seberang Kabupaten Kutai Kartanegara mengharapkan adanya Aplikasi Pembelajaran Berbasis

Multimedia, karna cara mengajarnya masih menggunakan cara manual.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dibuatlah suatu Aplikasi Pembelajaran Tata Cara Shalat Berbasis Multimedia menggunakan SWISHMAX 4 untuk memudahkan dalam penyampaian materi, maka materi dikemas secara menarik dalam bentuk multimedia yang bersifat mendidik sekaligus menghibur bagi anak-anak.

Dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan para pengajar dalam penyampaian melalui metode efektif, efisien, dan menarik, yang selama ini masih menggunakan cara manual sehingga anak-anak kurang cepat memahami dan cepat bosan. Dalam pengoperasiannya dengan komputer, sebaiknya siswa Taman Kanak-Kanak didampingi oleh guru-guru maupun masing-masing orang tua siswa.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Mengingat luasnya permasalahan yang ada maka penulis membatasi permasalahan hanya ada materi pembelajaran tata cara shalat pada anak usia dini yaitu nol kecil dan nol besar yang akan disampaikan sebagai berikut :

1. Tuntunan shalat
2. Tuntunan wudhu
3. Latihan nol kecil
4. Latihan nol besar
5. Tampilan pembelajaran tata cara shalat yang diiringi dengan suara
6. Tampilan pembelajaran tata cara wudhu yang diiringi dengan suara

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Bahan

1. Abdul Karim H. Ahmad (2007) menyatakan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.
2. Shalat adalah ibadah yang terpenting dan utama dalam Islam. Dalam deretan rukun Islam Rasulullah saw. menyebutnya sebagai yang kedua setelah mengucapkan dua kalimah syahadat (syahadatain). Rasulullah 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. Multimedia dapat membantu memberikan informasi secara jelas, menarik, dan efektif

Metode Pengembangan Multimedia

Untuk membuat sistem yang sesuai dengan masalah yang ada dan dapat menyelesaikan masalah tersebut, maka menggunakan metode pengembangan *multimedia* yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* dalam membangun Aplikasi Pembelajaran Tata Cara Shalat Pada TK Mayang Mekar Berbasis Multimedia Tenggara Seberang.

1. Analisis Data

Analisis adalah tahap awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang ada pada aplikasi serta kebutuhan informasi bagi pemakainya analisis dibagi sebagai berikut :

1) Analisis Data

Analisis data adalah seluruh data yang diperoleh dari identifikasi permasalahan yang dikumpulkan diproses agar dapat digunakan dalam pembuatan system serta dalam pengembangan sistem nantinya. Data tersebut antara lain adalah data kemampuan siswa dalam pemahaman pembelajaran sehari-hari.

2) Analisis Kebutuhan

Menganalisis kebutuhan user berdasarkan prinsip sinergi silabus dengan tujuan intruksional umum maupun tujuan intruksional khusus yang dilakukan melalui wawancara dengan pihak terkait serta refrensi silabus yang berlaku.

3) Analisis Teknologi

Adapun beberapa tahapan analisis teknologi yang penulis analisa adalah sebagai berikut :

Hardware yang dibutuhkan yaitu:

Processor Intel(R) Pentium(R) CPU P6100 @2.00GHz (2 CPUs), ~2.0GHz

Memory 4 Gb

Keyboard dan Mouse

Harddisk 320 Gb

Speaker

Software yang di butuhkan yaitu;

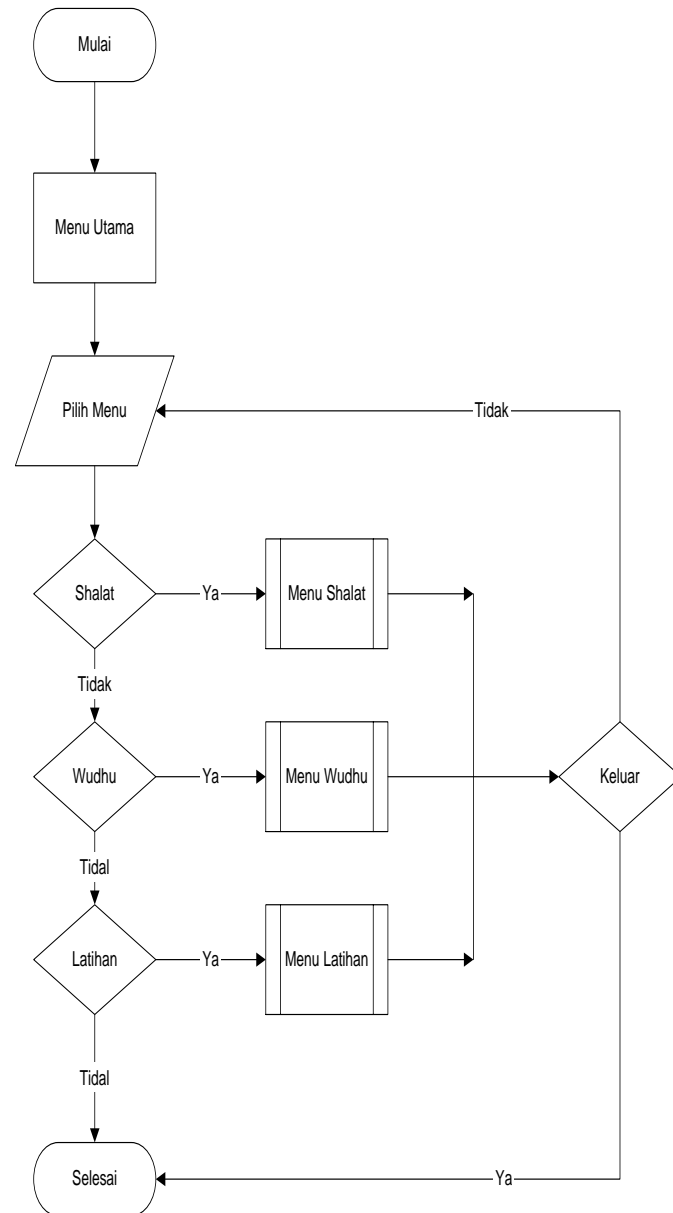
Windows 7 Ultimate 32-bit

SwishMax4Testing

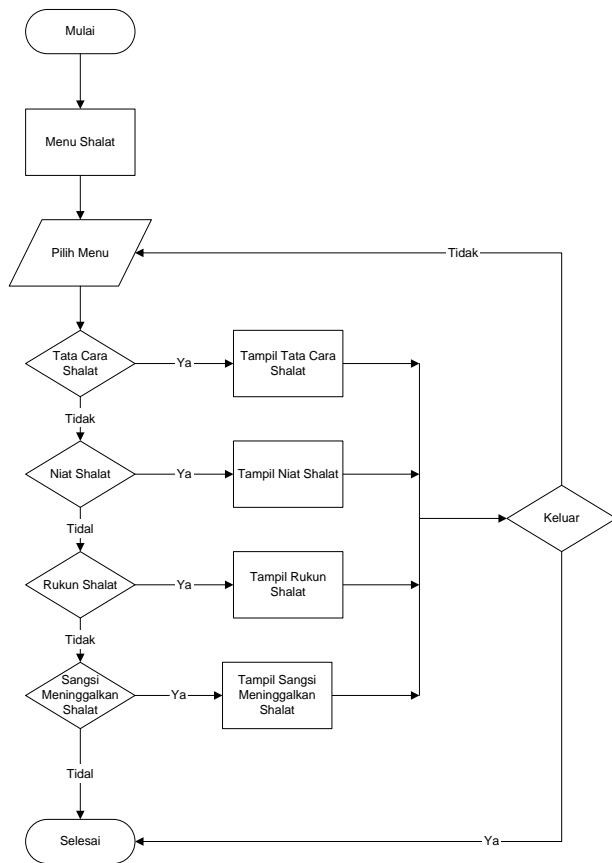
2. Perancangan

Setelah menganalisa data tahap selanjutnya adalah perancangan. Dalam perancangan disini menggunakan alat bantu Flowchart dan Storyboard sebagai salah satu cara untuk mempermudah dalam pembuatan aplikasi tersebut.

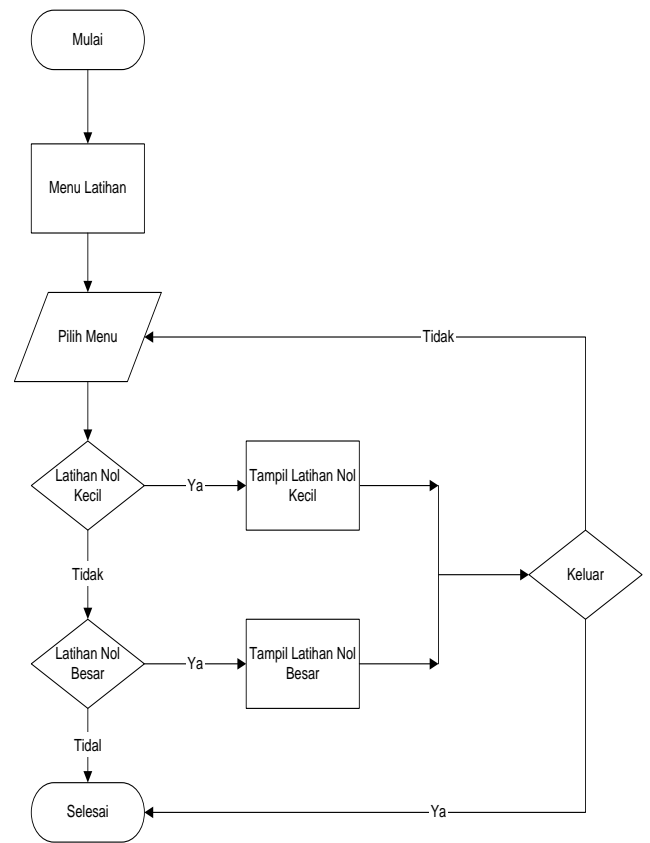
4. RANCANGAN APLIKASI



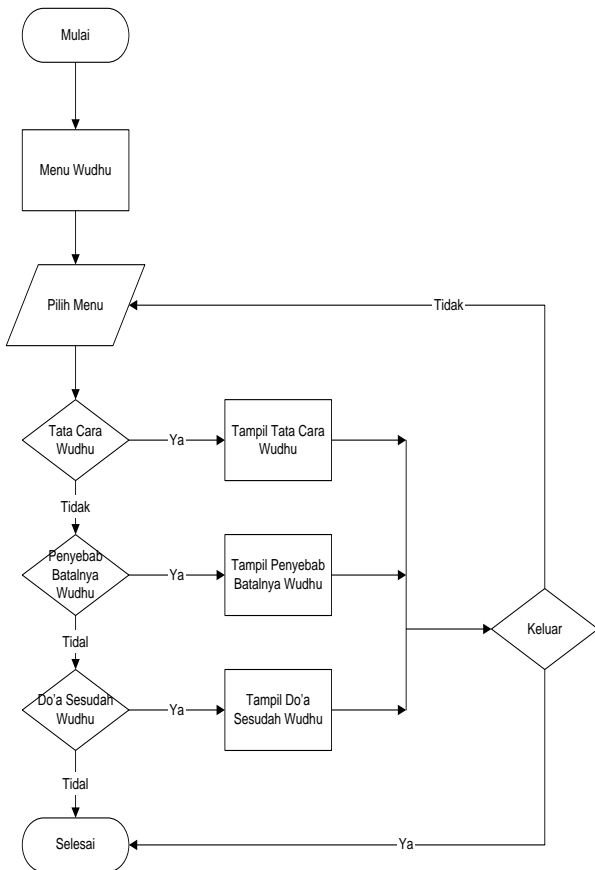
Gambar 1. Flowchart Utama



Gambar 2. Flowchart Menu Shalat



Gambar 4. Flowchart Menu Latihan

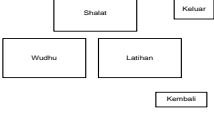


Gambar 3. Flowchart Menu Wudhu

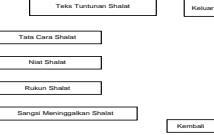
Tabel 1 : Storyboard

No	Nama Layar	Aktivitas (Proses)	Link
1	Tampilan Pembuka	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-bottom: 5px;">Keluar</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-bottom: 5px;">Menu Utama</div> <p>Pada Scene Tampilan Pembuka atau menu utama adalah scene awal yang pertama kali muncul saat aplikasi atau program di jalankan. Scene ini menyajikan sambutan selamat datang dan juga menampilkan beberapa pilihan tombol, jika pengguna mengklik tombol menu maka akan ke halaman menu utama yang berisikan pembelajaran, dan jika pengguna mengklik tombol Keluar maka akan keluar dari aplikasi pembelajaran ini.</p>	Tombol Menu Tombol Keluar

Tabel 2 : Storyboard

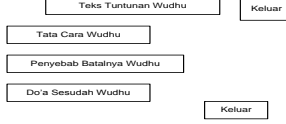
No	Nama Layar	Aktivitas (Proses)	Link
2	Menu Utama	 <p>Movie Scene menu utama menampilkan beberapa pilihan tombol, jika pengguna mengklik tombol Shalat maka akan kehalaman menu Shalat, jika pengguna mengklik tombol Wudhu maka akan kehalaman Wudhu, jika pengguna mengklik tombol Latihan maka akan tampil halaman Latihan, jika mengklik tombol Kembali maka akan kembali ke Menu Tampilan Pembuka dan jika mengklik tombol Keluar maka akan keluar dari aplikasi pembelajaran ini..</p>	<p>Tombol Shalat Tombol Wudhu Tombol Latihan Tombol Kembali Tombol Keluar</p>

Tabel 3 : Storyboard

No	Nama Layar	Aktivitas (Proses)	Link
3	Menu Shalat	 <p>Movie Scene Shalat menampilkan beberapa pilihan tombol, jika pengguna mengklik tombol Tata cara shalat maka akan ke halaman menu Tata cara shalat, Jika pengguna mengklik tombol Niat shalat maka akan ke halaman Niat shalat, Jika pengguna mengklik tombol Rukun shalat maka akan ke halaman Rukun shala, jika mengklik tombol Sangsi meninggalkan shalat maka akan ke halaman Sangsi meninggalkan shalat, jika pengguna mengklik tombol Kembali maka</p>	<p>Tombol tata cara shalat Tombol niat shalat Tombol rukun shalat tombol sangsi meninggalkan shalat Tombol kembali Tombol keluar</p>

		<p>akan kembali ke Menu Utama atau Menu Pembelajaran dan jika mengklik tombol Keluar maka akan keluar dari aplikasi pembelajaran ini..</p>	
--	--	--	--

Tabel 4 : Storyboard

No	Nama Layar	Aktivitas (Proses)	Link
4	Menu Wudhu	 <p>Movie Scene Wudhu menampilkan beberapa pilihan tombol, jika pengguna mengklik tombol Tata cara wudhu maka akan ke halaman menu Tata cara wudhu, Jika pengguna mengklik tombol Penyebab batalnya wudhu maka akan ke halaman Penyebab batalnya wudhu, Jika pengguna mengklik tombol Do'a sesudah wudhu maka akan ke halaman Do'a sesudah wudhu, jika pengguna mengklik tombol Kembali maka akan kembali ke Menu Utama atau Menu Pembelajaran dan jika mengklik tombol Keluar maka akan keluar dari aplikasi pembelajaran ini.</p>	<p>Tombol tata cara wudhu Tombol penyebab batalnya wudhu Tombol do'a sesudah wudhu Tombol kembali Tombol Keluar</p>

Tabel 5 : Storyboard

No	Nama Layar	Aktivitas (Proses)	Link
5	Menu Latihan	<p>Teks Latihan Keluar</p> <p>Latihan Nol Kecil</p> <p>Latihan Nol Besar</p> <p>Keluar</p> <p>Movie Scene Latihan menampilkan beberapa pilihan tombol, jika pengguna mengklik tombol Latihan Nol Kecil maka akan ke halaman menu Latihan Nol Kecil, Jika pengguna mengklik tombol Latihan Nol Besar maka akan ke halaman Latihan Nol Besar, dan jika pengguna mengklik tombol Kembali maka akan kembali ke Menu Utama atau Menu Pembelajaran dan jika mengklik tombol Keluar maka akan keluar dari aplikasi pembelajaran ini.</p>	<p>Tombol latihan nol kecil</p> <p>Tombol latihan nol besar</p> <p>Tombol kembali</p> <p>Tombol Keluar</p>

5. IMPLEMENTASI



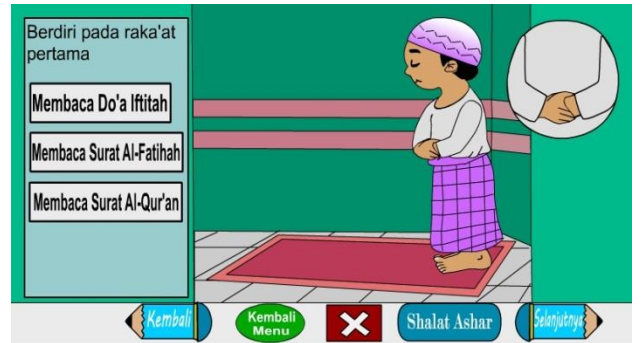
Gambar 1 Tampilan Awal Sambutan Selamat Datang



Gambar 2 Tampilan Menu Utama



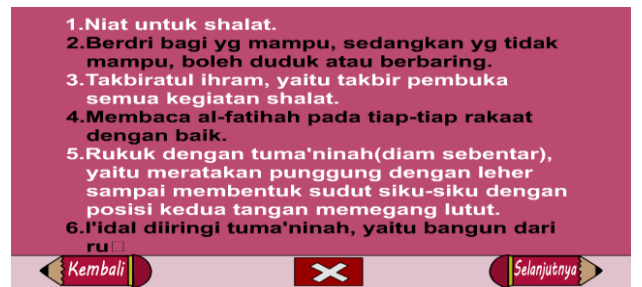
Gambar 3 Tampilan Menu Shalat



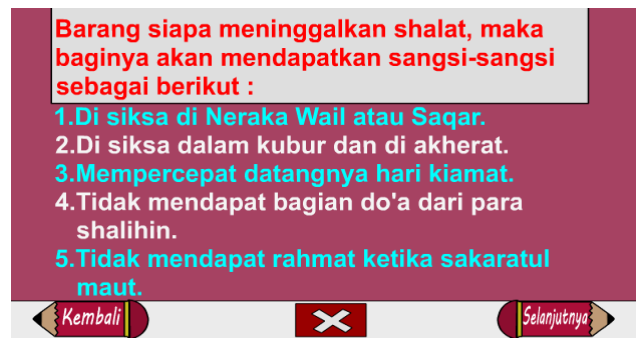
Gambar 4 Tampilan Tata Cara Shalat



Gambar 5 Tampilan Menu Niat Shalat



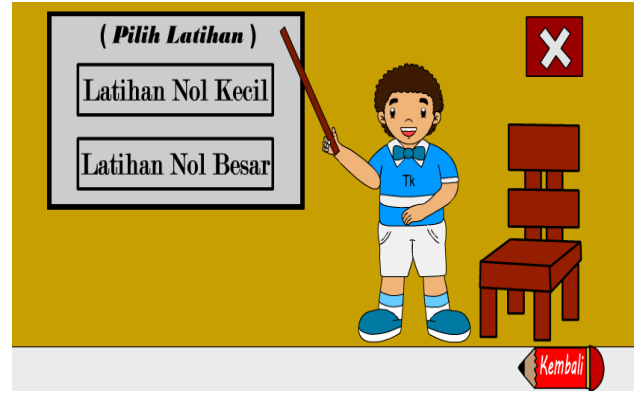
Gambar 6 Tampilan Rukun Shalat



Gambar 7 Tampilan Sangsi Meninggalkan Shalat



Gambar 8 Tampilan Menu Wudhu



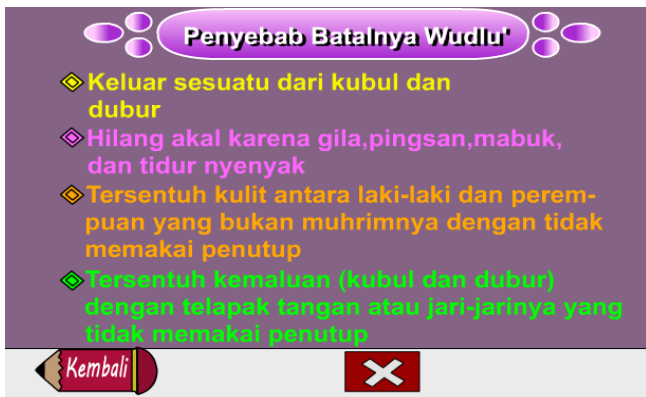
Gambar 12 Tampilan Menu Latihan



Gambar 9 Tampilan Tata Cara Wudhu



Gambar 13 Tampilan Latihan Nol Kecil



Gambar 10 Tampilan Penyebab Batalnya Wudhu



Gambar 14 Tampilan Latihan Nol Besar



Gambar 11 Tampilan Do'a Sesudah Wudhu



Gambar 15 Tampilan Piyala Emas



Gambar 16 Tampilan Nilai Mendali



Gambar 17 Tampilan Nilai Bintang



Gambar 18 Tampilan Nilai Zoong

6. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari masing-masing bab dan hasil pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan aplikasi Pembelajaran Tata Cara Shalat Berbasis Multimedia sebagai berikut :

1. Telah bangun “Aplikasi Pembelajaran Tata Cara Shalat Berbasis Multimedia” menggunakan Swish Max 4 sebagai alat aplikasi, dengan *Flowchart* dan *Storyboard* sebagai alat bantu perancangan penelitian ini.
2. Memberikan kesenangan dan kemudahan dalam pemahaman pada anak saat belajar menggunakan “Aplikasi Tata Cara Shalat Berbasis Multimedia”, karena pembelajaran ini tidak hanya memberikan pelajaran tapi juga sambil bermain.
3. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah pengajar dalam memberikan materi Tata Cara Shalat kepada siswa khususnya TK Mayang Mekar, dan siswa lebih cepat memahami materi pembelajarannya.

7. SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini ada beberapa saran,yaitu sebagai berikut:

1. Diharapkan untuk pengajar ataupun orang tua siswa perlu membimbing siswa dalam belajar menggunakan aplikasi ini agar siswa lebih memahami dan mengerti.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi secara materi maupun animasi agar lebih menarik dan aplikasi pembelajaran ini dapat digunakan dengan melalui Handphone.

Demikian kesimpulan dan saran-saran yang penulis kemukakan, semoga bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

8. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abdul Karim H. (2007). *Media Pembelajaran*. Makasar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makasar.
- Apristio, Irhami, Helmi. 2015 *Aplikasi Multimedia Pembelajaran Soal Ujian*, Bandung: Universitas Komputer Indonesia Bandung.
- Binanto, Iwan. 2010, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Janner, Simarmata. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*.Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Marcelina, Khamariah, 2013. *Aplikasi Pengenalan Huruf Dan Angka Pada Taman Kanak-Kanak NASIONAL Berbasis Multimedia*. (Skripsi). Samarinda: STMIK WICIDA.
- Pahlevi, Adam. 2010. *Membuat Aplikasi Rental Movie dengan Visual basic 6.0*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Pujiriyanto. 2009. *Peranan Kompute sebagai Media Pembelajaran bagi Anak*.Dinamika Pendidikan, no 1.
- Shauma, Widyanto. 2015 *media alternative pendukung pembelajaran matematika* Bandung: Universitas Komputer Indonesia Bandung.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wrsito, Chandra, 2016. *Aplikasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Multimedia Pada SDN 011*.