

**APLIKASI TUNTUNAN SHOLAT
PADA ANAK USIA DINI (PAUD)
BERBASIS MULTIMEDIA
PADA TK/KB AISYIYAH BUSTANUL ATFAL 3
SAMARINDA**

Indra Charisma Ramadan

Jurusan Manajemen Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. M. Yamin No. 25 Samarinda – Kalimantan Timur - 75123

Indracharisma7@gmail.com

ABSTRAK

Multimedia sepertinya sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi sebuah organisasi, Instansi perusahaan komersil dan lain sebagainya. Kebutuhan tersebut biasanya tidak hanya untuk media informasi atau media promosi melainkan bias menjadi sebagai media edukasi atau media pembelajaran. Tugas akhir ini bertujuan membangun sebuah Aplikasi Tuntunan Sholat Berbasis Multimedia pada TK/KB Aisyiyah Bustanul Athfal3 Samarinda membantu anak-anak agar belajar Lebih menyenangkan. Untuk itu dalam penulisan tugas akhir ini penulisan membuat media pembelajaran multimedia. Dalam perancangan ini penulisan menggunakan beberapa software yaitu Swis Max. Adapun alat bantu pengembangan system yaitu menggunakan *Unified Modeling Language* (UML).

Pada umumnya usiah anak-anak cenderung suka bermain dari pada belajar, agar anak. Tertarik untuk belajar maka perlu cara atau sarana sesuai dengan tingkat usiahnya, salah satu cara belajar yang sesuai yaitu melalui media pembelajaran *Interaktif*. Pembelajaran *interaktif* sangat menarik, mudah dipahami dan tidak membosankan.

Kata Kunci: Tuntunan Sholat pada Anak Usiah Dini (PAUD) Berbasis Multimedia

1. PENDAHULUAN

Sarana belajar dan sumber belajar yang sangat banyak akan mempercepat pengetahuan umat tentang islam. Perkembangan pengetahuan dan teknologi informasi saat ini sangat menjanjikan bagi anak-anak untuk belajar. anak yang kreatif dan terampil, ia akan cepat mahir untuk memahami materi pembelajaran. Di lembaga pendidikan saat ini harus tersedia sarana belajar dan sumber belajar yang dapat membangkitkan anak untuk belajar. Guru adalah fasilitator. Ia berperan sebagai pengarah kegiatan anak yang sedang belajar. Guru harus mahir memilih dan menggunakan sumber belajar, materi belajar, dan sarana belajar. Materi dan sarana pembelajaran harus menarik bagi anak. Masa anak adalah masa-masa bermain. Anak akan cepat bosan untuk belajar jika kegiatan belajar itu tidak menyenangkan. Guru harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, menghibur dan mendidik. Sarana pembelajaran menjadi unsur yang penting dalam proses belajar-mengajar.

2. BATASAN MASALAH

Dalam pembuatan simulasi ini, penulis akan memberikan beberapa batasan masalah, diantaranya adalah :

1. Aplikasi tuntunan shalat berbasis multimedia terdiri dari :
 - 1) Lima waktu shalat wajib
 - 2) Syarat-syarat shalat
 - 3) Tata cara wudhu
 - 4) Tata cara shalat wajib

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian dipaparkan menurut waktu dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, dan metode pengembangan sistem.

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu KKP dilakukan kurang lebih satu 3 minggu dari tanggal 15 maret sampai dengan 5 april 2016,

Sedangkan tempat pelaksanaan KKP TK/KB Aisyiyah Bustanul Atfal 3 Samarinda

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah sebuah cara yang tersistem atau teratur yang bertujuan untuk melakukan analisa pengembangan suatu sistem agar sistem tersebut dapat memenuhi kebutuhan, dalam melakukan pembangunan atau perbaikan suatu sistem yang terkomputerisasi harus melakukan langkah-langkah dalam mengimplementasikannya

1. Diagram

1) Use Case Diagram

Diagram ini memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

2) Class Diagram

Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi dan relasi-relasi antar objek. Tabel 2.3 halaman berikutnya menampilkan notasi *Use Class Diagram* beserta deskripsinya.

3) Sequence Diagram

Diagram ini memperlihatkan interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan (*message*) dalam suatu waktu tertentu.

4) State Chart Diagram

Diagram ini memperlihatkan *state-state* pada sistem, memuat *state*, transisi, *event*, dan aktifitas. Diagram ini terutama penting untuk memperlihatkan sifat dinamis dari antarmuka, kelas, kolaborasi dan terutama penting pada pemodelan sistem-sistem yang reaktif

5) Activity Diagram

Diagram ini memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi dalam suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

Tahapan Multimedia

1. Concept

Tahap ini menentukan tujuan, termasuk identifikasi audiens, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain) dan spesifikasi umum, tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain) dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini seperti ukuran aplikasi target, dan lain-lain.

2. Design

Membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya dan kebutuhan material untuk proyek. Spesifikasi dibuat cukup rinci

sehingga pada tahap berikut, yaitu *material collecting* dan *assembly* tidak diperlukan keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap *design*.

3. Material Collecting

Material Collecting (pengumpulan bahan) dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti *clipart image*, *audio*, animasi, berikut pembuatan gambar grafik, foto, audio, dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya. Bahan yang diperlukan dalam multimedia dapat diperoleh dari sumber-sumber seperti perpustakaan, bahan yang sudah ada pada pihak lain atau pembuatan khusus yang dilakukan oleh pihak luar.

4. Assembly

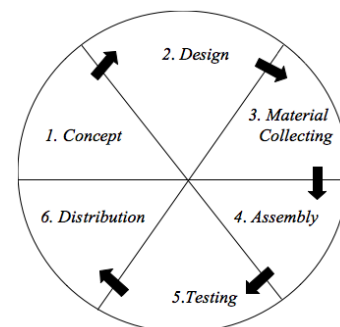
Tahap *assembly* (pembuatan) merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pembuatan berdasarkan *storyboard* yang berasal dari tahap *design*. Pembuatan dilakukan dengan memasukan data yang digunakan untuk berbagai tampilan, serta cukup menemukan *screen* dengan urutannya.

5. Testing

Testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Pertama-tama dilakukan *testing* secara modular untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan. Beberapa sistem mempunyai sistem mempunyai fitur yang dapat memberikan informasi bila terjadi kesalahan pada program.

6. Distribution

Bila aplikasi multimedia akan digunakan dengan mesin yang berbeda, penggandaan menggunakan *flashdisc*, DVD-ROM atau distribusi dengan jaringan sangat diperlukan. Suatu aplikasi biasanya memerlukan banyak file yang berbeda dan kadang-kadang mempunyai ukuran sangat besar. *File* akan lebih baik bila ditempatkan dalam media



penyimpanan yang memadai.

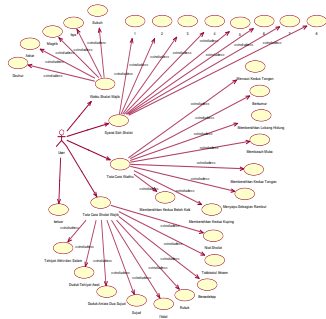
4. HASIL ANALISIS DAN PERANCANGAN

1. Analisis data adalah mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan

tema dan dapat dirumuskan hipotesis yang didasarkan pada data.

2. Analisis Kebutuhan, yaitu kebutuhan *user* berdasarkan prinsip sinergi silabus dengan tujuan intruksional umum maupun khusus
3. Analisis teknologi menjelaskan tentang teknologi software dan hardware yang digunakan dalam mendukung penggunaan Aplikasi tuntunan sholat pada anak paud berbasis multimedia
4. Analisis Kebutuhan sistem Analisis sistem menjelaskan mengenai sistem pembuatan Aplikasi Tuntunan Sholat Pada Anak Usia Dini (PAUD) Pada TK/KB Aisyiyah Bustanul Atfal 3 Samarinda.
5. *Use Case Diagram* Tuntunan Aplikasi

Shalat pada anak PAUD



Gambar 3.1 *Use Case Diagram* Tuntunan Shalat pada anak PAUD

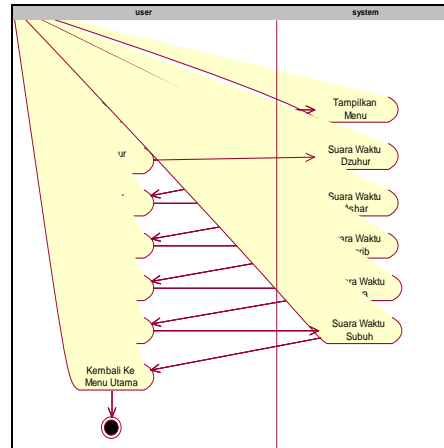
Pada gambar 3.1 diatas dapat dilihat bahwa pemain yaitu sebagai *user* dapat melakukan beberapa aksi sebelum memulai pembelajaran. Dalam tampilan awal pemain dapat memilih “Menu Utama” untuk memilih 5 Waktu Shalat, Syarat Sah Shalat, Tata Cara Berwudhu dan Tata Cara Sholat. Jika klik 5 waktu shalat maka akan tampil beberapa menu shalat yang menjelaskan waktu shalat di setiap waktunya. Dzuhur, Ashar, Magrib, Isya dan Subuh. Jika klik syarat sah shalat, maka akan tampil beberapa menu angka yang akan menjelaskan apa saja syarat sah shalat. Tampilan angka dari 1 – 8.

Jika pengguna meng-klik tata cara berwudhu, maka akan tampil beberapa menu yang menjelaskan tata cara berduwdu. Seperti mencuci kedua belah telapak tangan, berkumur, membersihkan lobang hidung, membasuh muka, menyapu sebagian rambut, membersihkan kedua belah kuping, membersihkan kedua belah kaki.

Jika pengguna meg-klik tata cara shalat wajib, makan akan tampil beberapa menu yang menjelaskan tentang tata cara shalat wajib. Seperti niat shalat, takbiratul ikhram, bersedekap, rukuk, i’tidal, sujud, duduk diantara dua sujud, duduk tahiyat awal, tahiyat akhir dan salam.

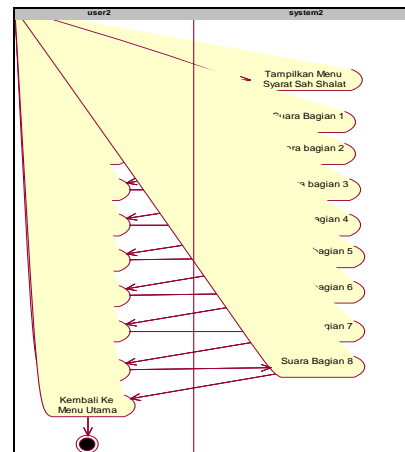
6. *Activity Diagram* Tuntunan Shalat pada anak PAUD

Pada gambar 3.2 halaman berikutnya dijelaskan alur aktifitas yang terjadi disaat pemain memilih Menu pilihan pada menu tersebut pemain akan memilih apakah ingin mempelajari materi 5 waktu shalat wajib, Syarat Shalat, Tata Cara Wudhu atau Tata Cara Shalat Wajib. Jika sudah memilih “Klik Materi” berarti materi sudah siap di pelajari.



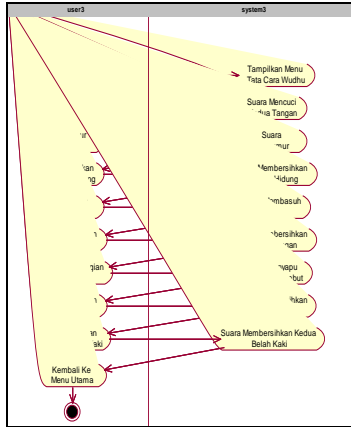
Gambar 3.2 *Activiti* 5 waktu sholat wajib

Pada gambar 3.3 halaman berikutnya dijelaskan alur aktifitas yang terjadi disaat pemain memilih Menu pilihan pada menu tersebut pemain akan bisa meng-klik tombol syarat sah sholat yang dari tombol 1-8.



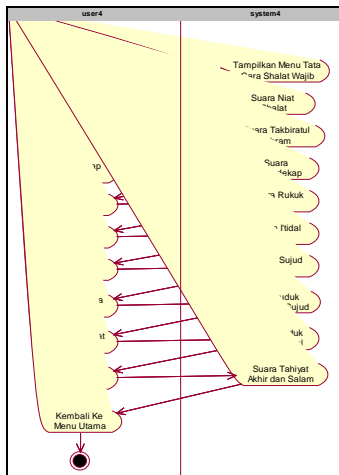
Gambar 3.3 *Activiti* syarat sah sholat

Pada gambar 3.4 halaman berikutnya dijelaskan alur aktifitas yang terjadi disaat pemain memilih Menu pilihan pada menu tersebut pemain akan bisa memilih tata cara berwudhu.



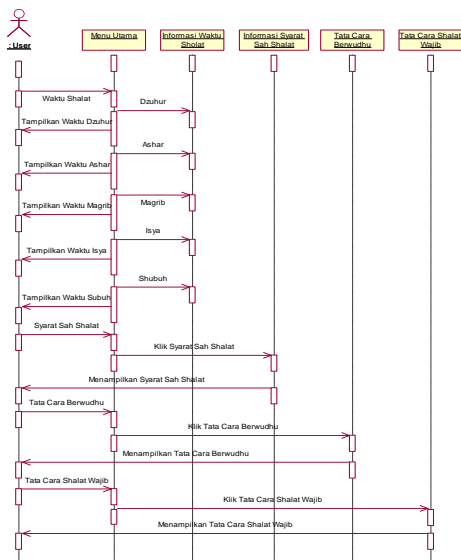
Gambar 3.4 *Activiti* tata cara wudhu

Pada gambar 3.5 halaman berikutnya dijelaskan alur aktifitas yang terjadi disaat pemain memilih Menu pilihan pada menu tersebut pemain akan bisa memilih menu tata tata cara sholat.



Gambar 3.5 *Activiti* tata cara sholat wajib

1. Sequence Diagram Tuntunan Shalat pada anak PAUD



Gambar 3.6 *Sequence Diagram* Tuntunan Shalat pada anak PAUD

Gambar 3.6 menunjukkan proses yang terjadi antara pemain dengan sistem, dimana sistem akan memilih setiap proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan semestinya. Dari user memilih menu utama, jika memilih waktu shalat. Maka akan ada Dzuhur, Ashar, Magrib, Isya dan Subuh. Dan akan menampilkan ke user tampilan waktu Dzuhur, Ashar, Magrib, Isya dan Subuh.

Ketika user memilih syarat sah shalat, maka user mengklik syarat sah shalat. Dan akan tampil informasi syarat sah shalat dan menampilkan informasinya ke user. Ketika user memilih tata cara berwudhu, maka user mengklik tata cara bewudhu dan menampilkan informasinya ke user. Ketika user memilih tata cara shalat wajib, maka user mengklik tata cara shalar wajib. Dan akan tampil informasi tata cara shalat wajib dan menampilkannya ke user.

Perancangan (Desain)

Setelah tahap analisis selesai, dibutuhkan tahap perancangan dari solusi yang didapat. Pada tahap ini dilakuakn perancangan system menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dan Microsoft visio sebagai bahan perancangan yang sesuai dengan kebutuhan.

IMPLEMENTASI

Pada tahap konsep media pembelajaran ini pada awal program akan terdapat "menu utama dan musik" saat menekan menu utama akan muncul lagi menu-menu, yang akan ditampilkan. Tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pembuatan berdasarkan *storyboard* yang berasal dari tahap *design*. Pembuatan dilakukan dengan memasukan data yang digunakan untuk berbagai tampilan, serta cukup menemukan *screen* dengan urutannya.

Pengujian Beta Testing

Beta testing merupakan pengujian beta yang dilakukan di lingkungan end user tanpa kehadiran developer. Pengujian ini merupakan pengujian yang bersifat live dilingkungan sebenarnya. Maka dapat diuraikan hasilnya dari beberapa responden.

4.1 Scene Awal



4.2 Scene Tampilan Menu Pilihan



4.3 Scene 5 Waktu sholat Wajib



4.4 Scene Syarat Sah Sholat



4.5 Scene Tata Cara Wudhu



4.6 Scene Tata Cara Sholat



5 KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diperoleh yaitu:

1. Untuk mendesain aplikasi Tuntunan sholat pada anak usia dini berbasis multimedia digunakan microsoft visio desain interface.

DAFTAR NAMA DOSEN STMIK WIDYA CIPTA DHARMA

Nama	Institusi	E-mail
Azhari Lathyf	TI	
Ahmad Rofiq Hakim	SI	rofiq_93@yahoo.com
Shinta Palupi	SI	caca_200177@gmail.com
Ita Arfyanti	SI	qonita23@yahoo.com
Hj. Ekawati Y. Hidayat	MI	ekawati_stmik@yahoo.com
M. Irwan Ukkas	SI	Irwan212@yahoo.com
H. Nursobah	TI	nursb@yahoo.com
Kusno Harianto	SI	kusnoharianto97.kh@gmail.com

2. Untuk membuat aplikasi digunakan metode pengembangan multimedia. Tahapan pengembangan multimedia diikuti, sehingga digunakan perangkat lunak swismax untuk implementasinya.

3. hasil pengujian menggunakan metode pengembangan sistem bahwa aplikasi tuntunan sholat pada anak usia dini berbasis multimedia sebagai media pembelajaran bagi anak-anak. Aplikasi ini terdiri dari empat menu yaitu: 5 waktu sholat wajib, syarat sah sholat, tata cara wudhu dan tata cara sholat wajib.

Untuk mendesain aplikasi menggunakan Microsoft Visio desain Interface, Tahap pengembangan multimedia menggunakan Swishmax untuk implementasinya, aplikasi ini terdiri dari empat yaitu: 5 waktu shoalat, syarat sah sholat, Tatacara wudhu, Tata Cara Sholat

6 SARAN

1. Aplikasi ini memerlukan bimbingan guru maupun dari orang tua untuk bias mengarahkan.
2. Diharapkan aplikasi multimedia yang dibuat ini agar dapat lebih dikembangkan dan lebih sempurna lagi pada tuntunan sholat.
3. Dengan adanya aplikasi multimedia diharapkan kepada teman-teman selanjutnya untuk lebih dapat lebih mengembangkan aplikasi ini ke arah lebih luas

7 DAFTAR PUSTAKA

- 2006.Multimedia dan pemograman. [Http://www.seamolec.or.id](http://www.seamolec.or.id), di akses 17 februari 2016
- 2007.Strategi Pembelajaran Quantum Teaching Dan Quantum Learning.Http://Pendidikan.net, di akses 17 februari 2016
- 2007.Peran Komputer Bagi Pendidikan Anak.Http://www.Esmartschool.com, di akses 27 Oktober 2015.

Amelia Yusnita	SI	lia_ameliay@yahoo.co.id
Siti Lailiyah	TI	lail.59a@gmail.com
Yulindawati	TI	yuli.linda08@yahoo.com
Eka Arriyanti	TI	
Homsin Ramli	MI	homsinramli@yahoo.com
Awang H. Kridalaksana	TI	awangkid@gmail.com
Tommy Bustomi	TI	tbustomi@gmail.com
Jundro Daud	TI	daudjundro@yahoo.co.id
Sumarno	TI	sumarno_stmik@yahoo.com
Vilianty Rafida	TI	viliantyrafida@yahoo.com

DATA Kampus:

STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. M. Yamin No. 25, Samarinda, 75123