

## Media Pembelajaran Shalat Bagi Anak Berbasis Multimedia

Ernawati

Universitas Surakarta

**Abstract:** Prayer Is The Principal Joint Islamic Religion. Tegaknya A Building Is Determined By The Sturdy Pole, Demikaian Also Erect Pharmaceutics Islamic Religion Was Determined By Prayer. There Are A Few Things Associated With Harmony And Legality Requirements Such Prayer Is A Call To Prayer And Ablution.

One Of The Functions Of The Computer Is As A Medium Of Information And Data Processing Are Effective For People Users Which Can Then Be Combined With Multimedia. Multimedia Can Simply Be Defined As More Than One Media Or A Combination Of Text, Image, Audio Sound, Animation And Video. The Information Generated In This Multimedia Sisitem Tidaka Can Only Be Seen From The Printouts But Also Can Be Heard And Seen Pictures.

The Aim Of This Thesis Research Is To Implement The Validity Of Prayer In Harmony And Requirements By Integrating Multimedia Technology With Software Macromedia Director. The Method Of Writing Data Used Is The Method Of Literature, Interviews, Observation, Methods Of Implementation, And Test Method.

**Keywords:** *Prayer, Multimedia*

**ABSTRAKSI :** Shalat merupakan sendi pokok agama islam. Tegaknya suatu bangunan ditentukan oleh kokohnya tiang, demikaian pula tegak kokohnya agama islam ditentukan dengan shalat. Ada beberapa hal yang berhubungan dengan rukun dan syarat sahnya shalat diantaranya adalah adzan dan wudhu.

Salah satu fungsi dari komputer adalah sebagai media informasi dan pengolahan data yang efektif bagi masyarakat pengguna yang selanjutnya bisa dipadukan dengan multimedia. Multimedia secara sederhana dapat diartikan sebagai lebih dari satu media atau gabungan dari teks, gambar, suara audio, animasi dan video. Informasi yang dihasilkan dalam sisitem multimedia ini tidaka hanya dapat dilihat dari hasil cetaknya tetapi juga dapat didengar suaranya dan dilihat gambarnya.

Tujuan dari penelitian skripsi ini adalah untuk mengimplementasikan rukun dan syarat sahnya shalat dengan cara memadukan teknologi multimedia dengan menggunakan software macromedia director. Metode dari penulisan data yang dipergunakan adalah dengan metode kepustakaan, metode wawancara, metode observasi, metode implementasi, dan metode uji coba.

**Kata Kunci :** *Shalat, Multimedia*

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam dunia pendidikan sekarang ini banyak orang tua yang memberikan keterangan mengenai agama dengan cara menceritakan. Dengan cara itu anak-anak akan susah menangkap makna yang sedang disampaikan oleh para orang tua karena dianggap kurang menarik. Pengetahuan masyarakat tentang pendidikan agama masih sangat kurang. Dengan dilakukan penerapan pembelajaran agama terutama tatacara shalat pada masyarakat Indonesia sejak dini, mungkin akan lebih mudah diterima apabila diterapkan pada usia yang masih muda. Dengan tampilan multimedia yang didesain dan dimodifikasi menarik anak-anak akan lebih cepat mengerti dan memahami apa yang sedang dipelajarinya

Kata Shalat sering (bahkan setiap hari ) didengar oleh orang muslim maupun non-muslim. Namu sebagian besar orang muslim kurang paham apa yang dimaksud dengan shalat sebenarnya. Shalat dalam arti

kecilnya berarti doa kepada Allah S.W.T dan sebagai sarana pendekatan diri manusia dengan Allah. (indra setyo rahadhie, 2007)

Shalat menempati bagian terpenting dalam islam. Bagi orang muslim shalat itu wajib hukumnya dan dosa jika ditinggalkan. Orang muslim wajib mendirikan shalat lima kali sehari yakni Subuh, Dzuhur, Ashar, Magrib, dan Isya. Mendirikan shalat bagi umat muslim adalah suatu keharusan. Perlu diperhatikan orang muslim mendirikan shalat, bukan mengerjakan. Mendirikan shalat sudah pasti mengerjakan shalat. Sedangkan mengerjakan shalat belum tentu kusyuk shalatnya. Pentingnya shalat bisa dilihat pula dari manfaat yang ditimbulkan dari shalat yaitu mencegah kita dari perbuatan keji dan munkar (Al ankabut 29:45)

### B. RUMUSAN MASALAH

1. Belum adanya media pembelajaran shalat yang berbasis multimedia.

2. Bagaimana membuat media pembelajaran mengenai shalat fardhu, wudhu dan adzan yang mudah dan menarik dengan berbasis multimedia?

#### C. BATASAN MASALAH

Penulis membuat batasan dalam pembuatan media pembelajaran mengenai shalat Berbasis multimedia untuk kalangan anak-anak. Agar tidak terlalu meluas dan menyimpang dari permasalahan, maka dilakukan batasan masalah yaitu beberapa syarat sah dan rukun shalat fardhu (shalat lima waktu).

#### D. TUJUAN PENELITIAN

1. Memberikan alternatif bagi anak sekaligus mengenalkan tentang pentingnya ibadah shalat dalam kehidupan anak semenjak dini dengan harapan dapat tumbuh pembiasaan baik berupa hafalan bacaan ataupun cara gerakan – gerakan shalat.
2. Sebagai sarana atau media pembelajaran shalat yang bersifat interaktif.

#### E. MANFAAT PENELITIAN

1. Program yang dibuat dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan tentang bagaimana tatacara shalat, wudhu, adzan pada anak usia dini yang memuat banyak gambar-gambar agar mudah dipahami sesuai dengan daya nalar atau kemampuan alam berfikir mereka.
2. Anak-anak yang menggunakan program ini akan mendapatkan suatu pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami sehingga anak-anak akan senang untuk mempelajari shalat.

#### F. METODE PENELITIAN


1. Studi pustaka  
Mengumpulkan beberapa bahan pustaka dari buku-buku, skripsi, download materi di internet dan catatan kuliah yang berkaitan dengan skripsi ini.
2. Wawancara  
Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada responden yang menjadi sumber data.
3. Analisis  
Menganalisis bagaimana membuat pembelajaran untuk anak sehingga mereka dapat dengan mudah dan tertarik untuk mempelajarinya.
4. Perancangan

Merancang dan mendesain tampilan antar muka yang menarik untuk anak-anak.

5. Uji coba  
Yaitu suatu metode dimana perancangan dapat diuji cobakan kebenarannya kepada orang lain yang ingin mempelajarinya.
6. Implementasi  
Yaitu metode dengan cara mengimplementasikan hasil perancangan yang telah dibuat menjadi suatu tampilan yang menarik sehingga memudahkan dalam pembelajaran tentang objek penelitian.


#### G. Tahap Keluaran

Tahap keluaran merupakan hasil akhir pengeditan Aplikasi. Hasil publikasi bisa ditentukan untuk ditampilkan ke dalam format

media \*.EXE .

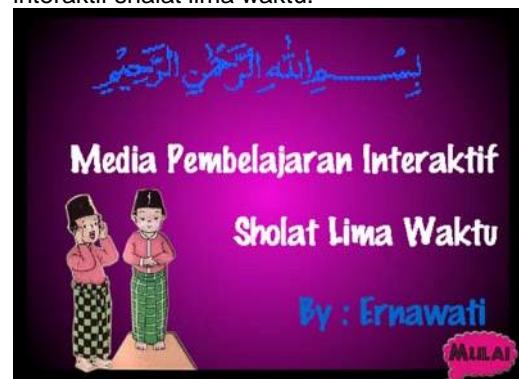
#### H. IMPLEMENTASI

Setelah melalui beberapa tahap perancangan maka langkah selanjutnya adalah mencoba hasil dari media pembelajaran interaktif shalat lima waktu. Cara menjalankan aplikasi dengan menekan

icon  pada layer desktop

#### I. Halaman Judul

Tampilan awal dari suatu pembelajaran terdapat suatu bumper judul yang berfungsi untuk masuk menuju kehalaman menu utama media pembelajaran interaktif shalat lima waktu.



Gambar 1 Halaman Judul

#### J. Halaman Menu Utama

Tampilan menu utama dalam media pembelajaran interaktif shalat lima waktu ini terdapat tombol-tombol yang menghubungkan halaman menu tertentu

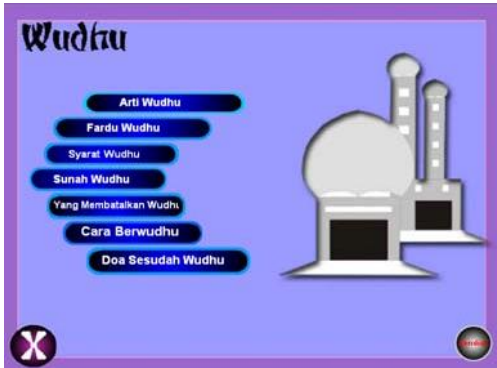
yang dituju. Berikut merupakan tombol-tombol utama pada media pembelajaran interaktif shalat lima waktu antara lain tombol Wudhu, Adzan dan Shalat, Biografi dan yang terakhir Keluar.



Gambar 2 Halaman utama

#### K. Halaman Wudhu

Untuk tampilan halaman wudhu terdapat beberapa tombol yang menuju ke halaman yang bersangkutan dan terdapat tombol *keluar* yang menuju ke halaman keluar dan terdapat juga tombol *kembali*.



Gambar 3 Halaman Wudhu

#### L. Halaman Adzan

Pada tampilan halaman Adzan terdapat beberapa tombol yang menuju ke halaman yang bersangkutan dan terdapat tombol *keluar* yang menuju ke halaman keluar dan terdapat juga tombol *kembali*.



Gambar 4 Halaman Adzan

#### M. Halaman Shalat

Pada tampilan halaman shalat terdapat beberapa tombol yang menerangkan semua tentang shalat dan terdapat tombol *keluar* yang menuju ke halaman keluar dan terdapat tombol *kembali*.



Gambar 5 Halaman Shalat

#### N. Halaman Keluar

Halaman keluar merupakan halaman yang digunakan untuk keluar seluruhnya, pada halaman ini ada dua tombol yaitu *keluar* dan *tidak* yang digunakan apabila benar-benar ingin keluar dan bila ingin kembali ke awal lagi.



Gambar 6 Halaman Keluar

## O. KESIMPULAN

Setelah melalui berbagai evaluasi, ada beberapa kesimpulan yang bisa ditarik :

- a. Media pembelajaran interaktif shalat lima waktu ini merupakan pembelajaran yang memberi keterangan mengenai tatacara shalat, sehingga memudahkan para orang tua dalam mengajari anaknya untuk mengenal tatacara shalat secara keseluruhan
- b. Menampilkan gambar-gambar yang memikat dan mudah dipahami anak-anak dalam belajar serta juga menjadi penunjang latihan.
- c. Lewat pembelajaran ini anak-anak dapat mengetahui tatacara wudhu, Adzan dan tatacara shalat sekaligus mengenalkan komputer pada mereka.

## P. SARAN

Adapun saran agar pembelajaran ini dapat berjalan dengan baik adalah :

- a. Waktu menjalankan aplikasi ini hendaknya anak-anak juga didampingi orang yang lebih mengerti ( Orang tua atau Kakak ) sehingga mereka mengerti apa yang sedang dipelajari.
- b. Untuk selanjutnya pembelajaran ini dapat disempurnakan lagi agar bisa dijalankan lebih baik, lebih lengkap dan lebih menarik untuk dipelajari.

- c. Karena kelemahan dari pembelajaran ini hanya bisa digunakan dan dibuka dengan media komputer, maka dapat dilakukan pengembangan untuk mempermudah pemakaian pembelajaran dngan menggunakan media selain komputer contohnya lewat CD atau Televisi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] **Anisyah Soemiaty**, *Ayo Shalat*, Pustaka Islam, Jakarta, 2007
- [2] **Bambang Eka Purnama, M.Kom**, *Diktat Multimedia 1*, Teknik Informatika Universitas Surakarta, 2002
- [3] **Bayu Adji**, *Presentasi Multimedia Interaktif dengan Macromedia Director 8.5*, Elekmedia Komputindo, Jakarta, 2003
- [4] **Edi S. Mulyanto**, *212 Tips Menguasai Adobe Photoshop*, ANDI, Yogyakarta, 2004
- [5] **Irfan Amalee**, *Penuntun Islam for kids*, Mizan Media Utama, Bandung, 2003
- [6] **Jhonsen**, *Buku Latihan Membuat Berbagai Efek dengan FLASH MX*, Elek Media Koputindo, Jakarta, 2003
- [7] **Kitap Suci Al-Qur'an dan Tejemahanya**, Departemen Agama Republik Indonesia
- [8] **Lukman Hakim**, *111 Rahasia dan Trik kreatif FLASH MX*, Elek Media Koputindo, Jakarta, 2003