

**APLIKASI PEMBELAJARAN SHALAT MELALUI KOMPUTER UNTUK
ANAK SD DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**



Diajukan Oleh:

Nama : Lilik Budi Setiyawan

Pembimbing 1 : Prof.Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom

Pembimbing 2 : Irma Yuliana, S.T.,M.M

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014

HALAMAN PENGESAHAN

Publikasi Ilmiah dengan judul :

**APLIKASI PEMBELAJARAN SHALAT MELALUI KOMPUTER UNTUK
ANAK SD DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Lilik Budi Setiyawan

L200090004

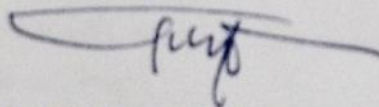
Telah disetujui pada :

Hari : Rabu

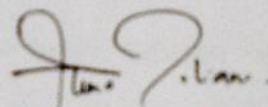
Tanggal : 26 - 2 - 2014

Pembimbing I

Pembimbing II



Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom
NIP: 196107221985031003



Irma Yuliana, S.T., M.M.
NIK: 200.1476

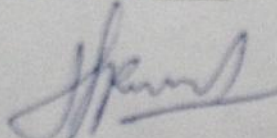
Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal :

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Heru Supriyono, S.T.M.Sc.Ph.D
NIK : 970



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id> Email: informatika@fki.ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

/A.3-IL3/INF-FKI/II/2014

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Teknik Informatika menerangkan bahwa :

Nama : LILIK BUDI SETIYAWAN
NIM : L200090004
Judul : APLIKASI PEMBELAJARAN SHOLAT MELALUI KOMPUTER
UNTUK ANAK SD DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
Program Studi : Teknik Informatika
Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 28 Februari 2014

Biro Skripsi
Teknik Informatika

Fauzan Natir, S.Kom



Turnitin Originality Report

APLIKASI PEMBELAJARAN SHALAT
MELALUI KOMPUTER UNTUK ANAK SD
DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
by Lilik Budi Setiyawan

From publikasi_maret_2014 (publikasi
maret 2014)

Similarity Index	Similarity by Source	
24%	Internet Sources:	8%
	Publications:	1%
	Student Papers:	22%

Processed on 27-Feb-2014 09:07 WIT **sources:**
ID: 400740453
Word Count: 2167

1 5% match (student papers from 13-Jun-2013)
Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta
on 2013-06-13

2 4% match (student papers from 11-Jun-2013)
Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2013-06-11

3 2% match (student papers from 22-Jul-2013)
Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2013-07-22

4 2% match (Internet from 15-Oct-2012)
http://blog.binadarma.ac.id/usman/?cat=1

5 2% match (student papers from 27-May-2013)
Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2013-05-27

6 2% match (student papers from 20-Jul-2013)
Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2013-07-20

7 1% match (student papers from 20-Jul-2013)
Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2013-07-20

8 1% match (student papers from 28-Jun-2013)
Submitted to Universitas Negeri Makassar on 2013-06-28

9 1% match (student papers from 20-Jul-2013)
Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2013-07-20

APLIKASI PEMBELAJARAN SHALAT MELALUI KOMPUTER UNTUK ANAK SD DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

Lilik Budi Setiyawan, Budi Murtiyasa, Irma Yuliana

Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

E_mail: s4mmy1212@gmail.com

ABSTRAK

Seorang pendidik saat ini dituntut dapat memanfaatkan teknologi komputer untuk menyampaikan materi ajarnya kepada anak didik yaitu sebagai alat peraga atau media pembelajaran yang menarik serta interaktif. Salah satunya penyampaian materi agama islam tentang pembelajaran shalat 5 waktu yang masih menggunakan cara seorang cara menggunakan teori menerangkan teori ajarnya dan untuk praktek seorang pendidik membaca materi sedangkan siswa menirukan, sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang. Oleh karena itu perlu adanya suatu aplikasi sebagai alternatif yaitu multimedia yang menarik serta interaktif untuk memperkuat penyampaian proses pembelajaran bagi siswa, yaitu aplikasi multimedia tentang aplikasi pembelajaran shalat melalui komputer untuk anak SD dengan menggunakan adobe flash. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode waterfall yaitu pengerjaan dari suatu system dilakukan secara berurutan atau secara linear, jadi jika langkah 1 belum dikerjakan maka 2 tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah 2, 3 dan seterusnya. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dokumentasi dan observasi, sedangkan perancangan aplikasi menggunakan adobe flash. Aplikasi pendukung ini terdapat animasi gambar tampilan gerakan shalat dan bacaanya serta arti bahasa indonesiadan dapat digunakan sebagai media informasi maupun alat bantu pembelajaran shalat 5 waktu yang menarik dan interaktig bagi guru, siswa, maupun bagi kalangan masyarakat.

Kata kunci : Shalat tarjih Muhammadiyah

ABSTARCT

These day educator currently required to utilize computer technology to deliver material to the student he taught as props or interisting media and interactive learning. One of them is the delivery of instructional materials islamic religion prayer 5 times still using an educator in theory explain the material he taught and to practice an educator reading material while students imitate, so that the learning process becomes less. Hence the need for an application as an alternative that is attractive and interactive multimedia delivery model to strengthen the learning process for students, namely multimedia applications on a computer through the application of learning to pray for elementary school children using adobe flash. The method used in the study is the waterfall method of a system that is working is done sequentially or in a linear fashion, so if 1 has not been done then step 2 will not be able to do the work steps 2, 3 and so on. The method used in data collection one documentation, and observation, while designing applications using adobe flash. Applications are supporting this motion animated display pictures prayer and readings as well as the meaning of indonesian and can be used as a medium of information and learning tools pray 5 times interesting and interactive for teachers, students, as well as for the community.

Keywords : Prayer tarjih Muhammadiyah.

PENDAHULUAN

Perkembangan media komputer saat ini berkembang begitu pesat. Hampir di semua aspek kehidupan manusia tidak bisa lepas dari komputer. Dalam pendidikan penggunaan media komputer terutama media mulai di kembangkan karena penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan minat belajar pada anak didik. Untuk itu seorang guru harus peka mengarahkan siswa nya sesuai dengan kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa sehingga potensi yang ada dalam diri siswa dapat dikembangkan secara optimal. Apabila potensi dalam diri siswa berkembang dengan baik maka kemampuan siswa akan berkembang pula tidak terkecuali kemampuan pemahaman siswa. Seorang guru dalam menerapkan media pembelajaran hendaknya dapat menggunakan media dan metode yang menarik efektif dan interaktif. (Inhsan, 2012).

Media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses

pembelajaran dan proses penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran sendiri menjadi bagian yang begitu penting dari proses belajar, oleh karena itu perlu suatu media pembelajaran yang menarik bagi siswa salah satunya media pembelajaran interaktif yang memiliki beberapa unsur seperti teks, audio, video dan gambar sehingga lebih menarik perhatian siswa dan siswa merasa senang dalam belajar dibandingkan dengan cara yang masih sangat konvensional. (Tambunan, 2012). Pembelajaran dengan metode multimedia ini tidak berarti menggantikan modal belajar konvensional di dalam kelas akan tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan dan pengembangan teknologi pendidikan dengan menyediakan seperangkat alat bantu yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional sehingga mampu menghadapi perkembangan globalisasi.

Dalam lingkup pendidikan setiap tenaga pendidik saat ini dituntut dapat memanfaatkan teknologi komputer untuk

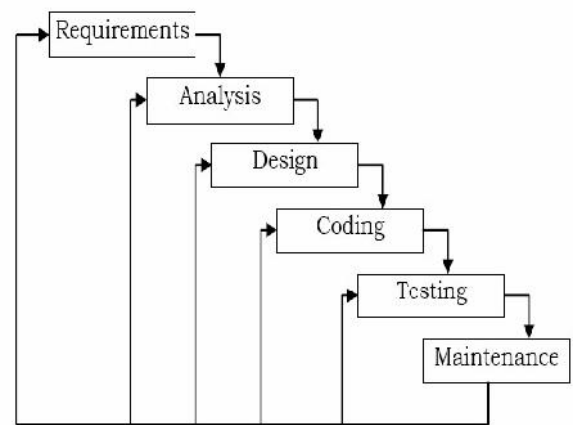
menyampaikan materi ajarnya salah satunya kepada anak didik yaitu sebagai alat peraga atau media pembelajaran. Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Sidoharjo dalam menyampaikan pembelajaran pendidikan agama islam terutama pada materi shalat 5 waktu yang masih menggunakan cara pengajaran konvensional yakni seorang guru menerangkan secara lisan untuk teorinya sedangkan untuk praktek dimana guru membaca sedangkan siswa menirukan bacaan dari guru tersebut serta kurangnya metode yang menarik bagi siswa sehingga kurang efektif saat proses belajar mengajar berlangsung karena siswa mudah bosan serta kurangnya menarik dalam penyampaian materi kepada siswa sehingga proses belajar secara interaktif akan menurun. Berdasarkan hal tersebut dipilihlah topik skripsi dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Shalat Melalui Komputer Untuk Anak SD Dengan Menggunakan Adobe Flash”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai adalah waterfall yaitu

pengerjaan dari suatu system dilakukan secara berurutan atau secara linear jadi jika langkah 1 belum dikerjakan maka 2 tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah 2, 3 dan seterusnya.

Dari gambar 1 dapat di jelaskan bahwa metode penelitian dapat berupa definisi requirements,



Gambar 1. Flow Chart Waterfall

Metode Pengambilan Data

a. Pengambilan Data

1. Dokumentasi

Studi ini diarahkan untuk mendapatkan suatu landasan teori tentang sistem pengajaran pada anak sekolah dasar dari materi yang disampaikan dan lain sebagainya dasar-dasar dari teori ini diperoleh melalui internet, buku maupun

referensi yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti.

2.Observasi

Dengan pembelajaran ini mengadakan pengamatan terhadap sarana yang digunakan dalam pengajaran dan pengambilan data terhadap obyek seperti metode pengajaran, cara penyampaian materi dan materi yang di ajarkan serta bagaimana perilaku siswa ketika pendidik menyampaikan materi ajarnya.

b.Prosedur Penelitian

1.Pengolahan Data

Pada pembuatan aplikasi ini dimulai dengan perencanaan yaitu menetapkan segala hal yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi yang kemudian dilakukan analisis terhadap hal-hal yang diperlukan dalam pembuatan dan pengembangan aplikasi media pembelajaran multimedia.

2.Pemodelan

Dalam membangun aplikasi media pembelajaran ini menggunakan perancangan UML

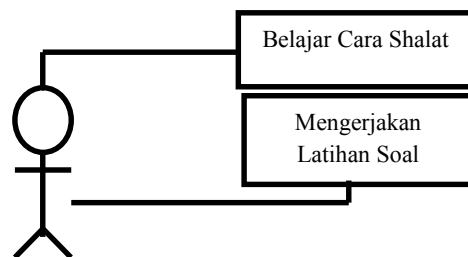
(*Unified Modeling Language*) yang meliputi perancangan *use case*, perancangan desain aplikasi, bagan alir sistem dan tabel sistem.

3.Pengajaran dan Latihan

Setelah melakukan pemodelan maka dapat dilakukan proses pengajaran dan latihan untuk melihat semua sisi perkembangan dengan membandingkan metode pengajaran menggunakan buku dengan metode pengajaran multimedia.

PERANCANGAN

Perancangan UML meliputi perancangan Use Case berdasarkan dari analisis kebutuhan sistem aplikasi pembelajaran, maka dapat dibuat suatu Use Case dari system yang akan digunakan. Di dalam Use Case terdapat Use Case diagram, definisi aktor dan definisi Use Case.



Gambar 2. Use Case

Use Case diagram berfungsi untuk menggambarkan fasilitas yang di berikan aplikasi pembelajaran untuk user dan perancangan Use Case hanya membutuhkan user yaitu operator yang meliputi pengajar dan anak didik. Bahwa user operation mendapatkan fasilitas untuk membuka setiap materi yang ada dalam aplikasi pembelajaran multimedia tersebut tetapi tidak bisa mengubah isi ri dmateri yang ada.

Definisi sebagai Use case yaitu User dapat membuka melihat isi gerakan shalat 5 waktu serta mengerjakan bebrapa latihan soal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil yang telah dicapai dalam penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran multimedia shalat 5 waktu versi majelis tarjih Muhammadiyah, adapun hasilnya sebagai berikut: Halaman Awal, Halaman Menu Shalat, Halaman Gerakan Shalat, Halaman Latihan Soal dan Halaman Tentang.

Halaman awal berisi tombol masuk untuk menuju keaplikasi

selanjutnya. Merupakan tampilan awal ketika aplikasi pengguna dapat menekan tombol mulai untuk masuk ke aplikasi selanjutnya.



Gambar 3. Halaman Awal

Setelah user masuk ke aplikasi akan tampil 4 menu pilihan yakni menu shalat 5 waktu, gerakan shalat, latihan soal dan halaman tentang, setelah user memulai aplikasi maka akan masuk pada halaman menu utama.



Gambar 4. Halaman Menu Utama

Halaman shalat 5 waktu, halaman ini merupakan daftar shalat 5 waktu dan gerakan shalat serta bacaanya.



Gambar 5. Halaman Shalat

Menu gerakan shalat, halaman ini menampilkan daftar gerakan shalat dan bacaan surat serta artinya aplikasi tersebut.



Gambar 6. Halaman Daftar Gerakan

Selanjutnya pada menu daftar gerakan shalat, halaman ini menampilkan gerakan shalat bacaan serta artinya tersebut.



Gambar 7. Halaman Gerakan Shalat

Menu Surat Al Qur'an pada bagian halaman ini menampilkan menu beberapa bacaan surat pendek, dan artinya.



Gambar 8. Halaman Surat Pendek

Halaman menu niat shalat, halaman ini merupakan halaman niat bacaan shalat 5 waktu, merupakan tampilan ketika pengguna ingin belajar menghafal niat bacaan shalat yang selanjutnya akan ditampilkan gambar animasi yang disertai judul yang akan dipilih.



Gambar 9. Halaman Menu Niat

Halaman Latihan soal merupakan halaman yang berisi beberapa soal latihan pilihan ganda

yang di acak dan user harus memilih salah satu jawaban yang benar sehingga di akhir muncul score nilainya.



Gambar 10. Halaman Latihan Soal

Halaman Menu tentang merupakan halaman yang berisi profil perancang aplikasi dan pengisi suara dalam aplikasi pembelajaran shalat ini sehingga pengguna dapat mengetahui dan mengenal orang yang membuat aplikasi ini.

Halaman Keluar merupakan penutup program dan keluar dari aplikasi. Merupakan tampilan ketika pengguna menekan tombol keluar kemudian muncul konfirmasi “yakin mau keluar”, jika “iya” maka aplikasi ditutup dan jika “tidak” maka aplikasi akan ditampilkan menuju kehalaman menu utama.



Gambar 11. Halaman Keluar

Dalam aplikasi ini terdapat beberapa gerakan dan bacaan shalat 5 waktu yang bisa dijadikan pembelajaran menghafal serta menirukan gerakannya. Terdapat animasi gambar serta tampilan gerakan shalat beirisi bacaan dan arti dengan bahasa indonesia.

Perbedaan media pembelajaran ini dengan media pembelajaran dengan buku panduan yaitu media ini lebih interaktif dan menarik sehingga menjadikan seorang anak lebih aktif dalam belajar menghafalkan gerakan shalat dan untuk diamalkan dalam setiap aktifitas dengan penuh kebiasaan yang baik serta menurut tuntunan agama islam.

Pada perbandingan dengan media pembelajaran multimedia sebelumnya yaitu kurangnya latihan soal yang lebih banyak serta tidak

terdapatnya game edukasi yang mungkin bisa lebih membantu dalam pemahaman pembelajaran shalat 5 waktu dengan suasana interaktif serta menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan rancangan dan implementasi aplikasi pembelajaran shalat 5 waktu ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut antara lain hasil perancangan disajikan dalam bentuk CD interaktif untuk pendukung pembelajaran materi agama islam sebagai sarana pembantu dalam pembelajaran shalat 5 waktu, yang berisi tentang kumpulan gerakan dan bacaan shalat serta beberapa latihan soal. Dengan aplikasi pembelajaran multimedia ini dapat membantu anak-anak SD untuk mempermudah dalam menghafal gerakan shalat 5 waktu. Serta menjadikan metode pembelajaran yang menarik serta interaktif. Berdasarkan hasil pengujian melalui kuisisioner yang ditujukan ke guru atau pendidik didapat kesimpulan bahwa aplikasi pembelajaran 67% sangat menarik dan 100% interaktif dalam penggunaannya, dan dengan

penilaian lainnya bahwa aplikasi tersebut 100% sangat mudah dan membantu dalam penerapan metode pembelajaran dan berdasarkan kuisisioner yang ditujukan ke siswa atau peserta didik didapat kesimpulan bahwa aplikasi pembelajaran 60% sangat menarik dan 73% cukup mudah di pahami materi shalat pada aplikasi tersebut.

SARAN

Dalam pembuatan aplikasi pembelajaran ini masih sangatlah sederhana. Untuk itu penulis akan memberikan saran untuk pengembangan program ini supaya dapat lebih berkembang lagi, misalnya dengan menambah latihan soal yang beerkaitan dengan materi shalat 5 waktu serta menambahkan game edukasi. Aplikasi pembelajaran shalat 5 waktu tidak dijadikan sarana utama atau rujukan utama untuk mempelajari pengajaran materi shalat 5 waktu, diharapkan adanya seorang pengajar, atau orangtua yang akan mendampingi agar praktek dan penjelasannya akan lebih baik dan jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiman, Ismi Rafidah. 2012. *Perancangan Game Edukatif Bertema Farming Dengan Tokoh Strawberry Shortcake*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Bintang Agustaa Lesmana, 2012., *Pengertian dari Macromedia Flash dan Multimedia serta Fungsi-fungsi Penjelasan Tollbarnya*. <http://bintang-agusta-lesmana.blogspot.com>. Diakses pada 04 april 2013.
- Drs. Agung Danarta, M.Ag. 2011. *Cara Shalat Menurut Himpunan Putusan Tarjih Muhammadiyah*, Suara Muhammadiyah.
- Fridinanda Edo Putra, 2010., *Pengertian Action Script*. <http://edo-brenk.blogspot.com>. Diakses pada 03 mei 2013
- Hera, Santi Kusumawati. 2012. *Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Computer Untuk Ssekolah Dasar Bebas Multimedia Dengan Macromedia Flash*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Jani Ferdiansyah, 2009., *Pengertian Multimedia*. <http://janiansyah.wordpress.com>. Diakses pada 06 juni 2013
- lepank 2012., *Pengertian Aplikasi Menurut Beberapa Ahli*. <http://www.lepank.com>. Diakses pada 08 april 2013
- Linda Marlina, 2013, *pengertian adobe audition*. <http://marlinaalin126.blogspot.com>. Diakses pada 04 mei 2013.
- Madcoms. 2007. *Mahir dalam 7 hari Macromedia Flash Pro 8*.
- Muhammadiyah, Pimpinan Pusat, *Himpunan Putusan Majelis Tarjih Muhammadiyah, cet. 3* (Yogyakarta:tp,ttt)
- Qosam, dkk, 2010, *Hafalan Bacaan Shalat Doa dan Adabnya*, TPQ Conseling Center.
- Sony irwana, 2006., *Ilmu Himmah Dzikir dan Doa*. <http://sonifx.blogspot.com>. Diakses pada 09 mei 2013.