
**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TATA CARA SHALAT FARDHU
PADA SDN 04 RANTAU SELATAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6****Purnomo Sidiq**Mahasiswa Universitas Labuhanbatu
Email : purnomo.sidiq2912@gmail.com**Abstrak**

Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan melalui pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, minat belajar dan perhatian yang menjurus ke arah terjadinya proses belajar. Semakin banyaknya mata pelajaran membuat siswa kesulitan untuk memahami materi yang diberikan salah satunya adalah materi tentang tata cara shalat fardhu yang baik dan benar. Oleh sebab itu perlu adanya media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif seperti media pembelajaran tata cara shalat. Dengan Adanya media pembelajaran berbasis animasi ini bertujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar antara siswa maupun guru dan meningkatkan efisiensi belajar. Tahapan yang dapat dilakukan pada perancangan media pembelajaran berbasis animasi adalah melakukan kegiatan pengumpulan data berupa materi pembelajaran dan perancangan *Unified Modeling Language*, dengan *software* pendukung *adobe flash CS6* dalam pembuatan media. hasil yang diperoleh dari media pembelajaran tata cara shalat fardhu untuk siswa sekolah dasar berbasis animasi menggunakan *adobe flash CS6* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah proses pembelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Shalat, *adobe flash CS6***1. Pendahuluan**

Shalat adalah serangkaian kegiatan khusus yang dimulai dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam. Shalat fardhu merupakan salah satu ibadah wajib bagi umat Islam yang terdiri dari subuh, zhuhur, ashar, maghrib, dan isya'. Umat muslim wajib melaksanakannya karena sholat merupakan tiang agama yang membedakan agama Islam dengan agama lainnya (Birastuti & Irsyadi, 2019). Seperti pada firman Allah yang menyebutkan bahwa "Dan dirikanlah shalat, tunaikanlah zakat, dan rukuklah beserta orang-orang yang rukuk" (QS. Al-Baqarah : 43).

Dalam mengenalkan shalat baiknya diajarkan terhadap anak pada usia dini. Sesuai kurikulum dalam pendidikan sekolah dasar, shalat merupakan bagian dari kompetensi yang harus dipahami oleh siswa sekolah dasar. Kebanyakan orangtua ingin anak-anaknya dapat memahami metode

pembelajaran tata cara shalat yang sesuai syariat islam. Pada kenyataannya selama ini penjelasan materi shalat cenderung menggunakan metode ceramah. Akibatnya materi tata cara shalat yang disampaikan menjadi abstrak, siswa baru bisa memahami materi tata cara yakni setelah kegiatan praktek dilakukan (Zinnurain & Gafur, 2015)

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi mengubah paradigma seorang pendidik untuk lebih memahami kebutuhan peserta didik khususnya sekolah dasar. Teknologi seperti Animasi pada komputer memiliki kemampuan pengolah suara, vidio, teks, dan gambar yang tak lepas dari adanya *software* animasi *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* adalah *software* grafis animasi yang dapat membuat objek grafis dan menganimasikannya sehingga kita dapat langsung membuat objek desain tanpa

harus menggunakan *software* grafis pendukung seperti *Illustrator* atau *photoshop* (Fatchan, 2018)

2. Landasan Teori

Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Rahmadian & Soedarsono, 2015) Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan bentuk pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah salah satu proses komunikasi antara pengajar, bahan ajar, dan pembelajar. Tanpa adanya bantuan sarana penyampai pesan atau media komunikasi tidak akan berjalan. Belajar adalah proses yang berlangsung seumur hidup dan selalu terjadi pada semua orang.

Pengertian Shalat

Menurut (La Hompu et al., 2016) Shalat secara bahasa artinya berdo'a. Shalat secara bahasa berarti mengagungkan, sedangkan pengertian Shalat menurut syara' merupakan perbuatan-perbuatan dan ucapan-ucapan tertentu, yang prosesnya dimulai dengan Takbiratul Ihram dan diakhiri dengan Salam. Perbuatan di sini adalah gerakan-gerakan ketika melaksanakan Shalat misalnya Ruku', berdiri, Duduk, Sujud, dan gerakan-gerakan lain yang dilakukan dalam Shalat, sedangkan yang dimaksud dengan ucapan adalah bacaan-bacaan Takbir, Al-Qur'an, Do'a, dan Tasbih.

A. Pengertian Adobe Flash CS6

Menurut (Fatchan, 2018) *Adobe Flash CS6* adalah *software* grafis animasi yang mampu membuat objek grafis dan menganimasikannya sehingga kita dapat langsung membuat objek desain tanpa harus menggunakan *software* gratis pendukung. *Adobe Flash CS6* merupakan *software* yang mampu menghasilkan *game*, presentasi, *CD* pembelajaran maupun film *CD* interaktif, serta untuk membuat situs *web* yang menarik, interaktif, dan dinamis.

3. Metodologi Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa teori dalam pengumpulan data diantaranya yaitu metode penelitian lapangan dan metode penelitian kepustakaan berdasarkan data yang sebenarnya dengan membandingkan teori kemudian mengambil kesimpulan. Seperti yang dijelaskan oleh (Silestian et al., 2019) bahwa ada beberapa teori yang dapat dilakukan penulis dalam melakukan pengumpulan diantaranya yaitu :

Metode Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Suatu metode penelitian yang digunakan secara langsung dalam penelitian yang berguna untuk mengumpulkan data. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu :

Wawancara (*Interview*)

Metode ini digunakan dengan melakukan proses tanya jawab dengan para siswa sehingga dapat menghasilkan informasi dan data yang dibutuhkan untuk perancangan sistem .

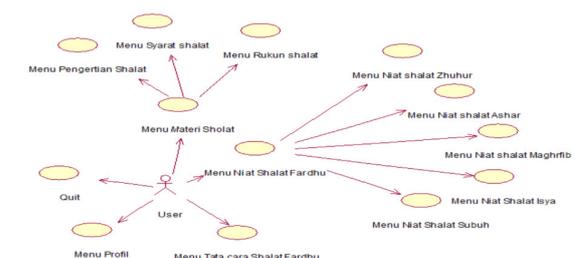
Observasi (Pengamatan)

Metode ini digunakan dengan melakukan pengamatan secara langsung pada objek wisata dengan ntujuan untuk menghasilkan informasi dan data yang dibutuhkan untuk perancangan sistem, agar penulis dapat mengetahui hal-hal yang terjadi dilapangan. Metode Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

4. Hasil dan Pembahasan

Use case diagram

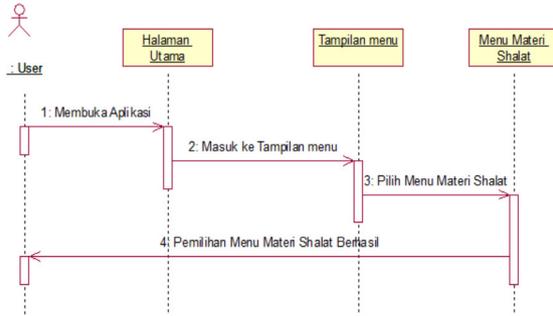
Berikut adalah *use case diagram* aplikasi :



Gambar 1. Use Case Diagram

Sequence Diagram

Berikut adalah *sequence diagram* untuk menggambarkan interaksi yang ada dalam sistem tata cara shalat fardhu yang akan dibangun :

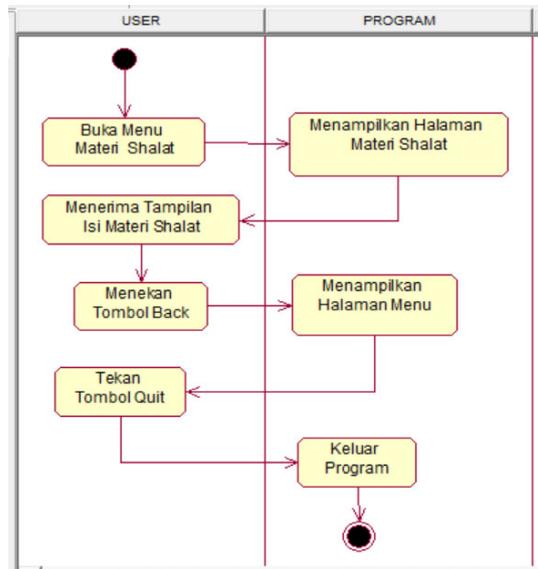


Gambar 2. Sequence Diagram Menu Materi Shalat

Activity Diagram

Berikut adalah *activity diagram* untuk menggambarkan interaksi yang ada dalam sistem tata cara shalat fardhu yang akan dibangun :

Activity Diagram Menu Materi Shalat



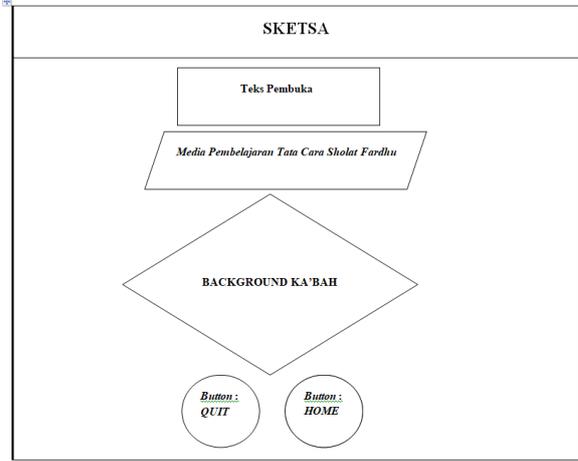
Gambar 3. Activity Diagram Menu Materi Shalat

Storyboard

Berikut adalah *storyboard* untuk menggambarkan sistem tata cara shalat fardhu yang akan dibangun :

Storyboard Halaman Utama

Isi daripada *Frame* ini akan menampilkan teks pembuka, terdapat 2 tombol *Button Start* untuk masuk ke *scene* menu dan *Quit* untuk keluar dari program



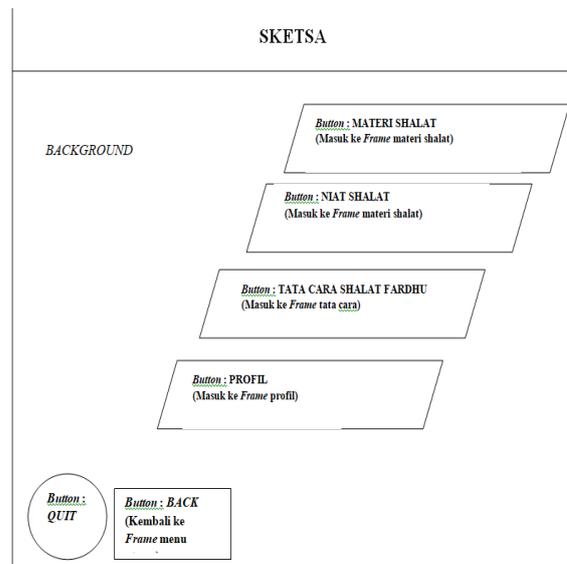
Gambar 4. Storyboard Halaman Utama

Keterangan Script :

1. *Button Home* = `on(release){gotoAndPlay(2);}`
2. *Button Quit* = `on (release){ fscommand ("Quit",true);}`

Storyboard Tampilan Menu

Isi daripada *Frame* ini akan menampilkan menu-menu tentang semua yang akan dibahas dalam tata cara shalat dengan 6 tombol *Button*.



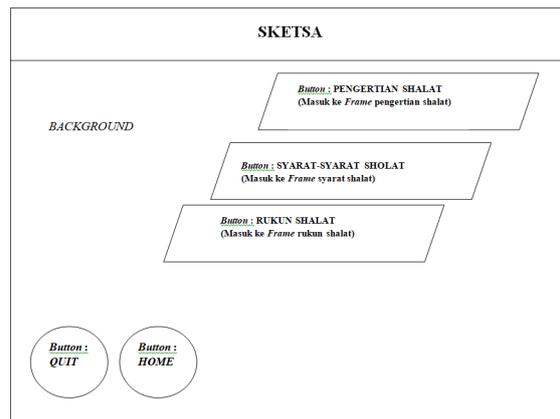
Gambar 5. Storyboard Tampilan Menu

Keterangan Script :

1. *Button* Materi Shalat =
`on(release){gotoAndPlay(3);}`
2. *Button* Niat Shalat =
`on(release){gotoAndPlay(7);}`
3. *Button* Tata Cara Shalat =
`on(release){gotoAndPlay(13);}`
4. *Button* Profil =
`on(release){gotoAndPlay(26);}`
5. *Button* Home =
`on(release){gotoAndPlay(2);}`
6. *Button* Quit = `on (release)`
`{fscommand("Quit",true);}`

Storyboard Materi Sholat

Isi daripada *Frame* ini akan menampilkan menu-menu tentang materi shalat dengan 5 tombol *Button*.



Gambar 6. Storyboard Materi Sholat

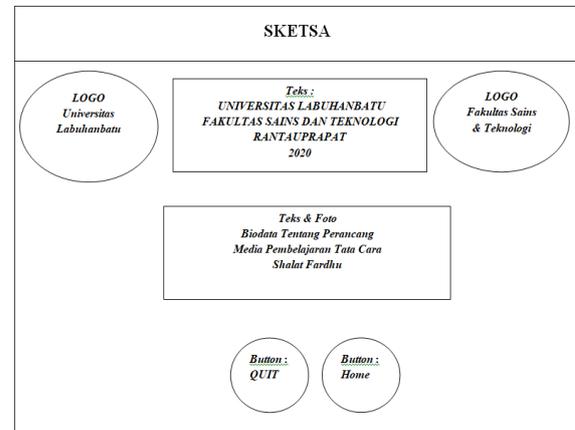
Keterangan Script :

1. *Button* Pengertian Shalat =
`on(release){gotoAndPlay(4);}`
2. *Button* Syarat Shalat =
`on(release){gotoAndPlay(5);}`
3. *Button* Rukun Shalat =
`on(release){gotoAndPlay(6);}`
4. *Button* Home =
`on(release){gotoAndPlay(2);}`
5. *Button* Quit = `on (release)`
`{fscommand("Quit",true);}`

Storyboard Profil

Isi daripada *Frame* ini akan menampilkan menu-menu tentang profil perancang media pembelajaran baik data diri, foto maupun data diri lainnya yang

dilengkapi dengan 2 tombol *Button* yaitu *Button* Back untuk kembali pada tampilan menu serta *Button* Quit untuk keluar dari program yang sedang dijalankan.



Gambar 7. Storyboard Profil

Keterangan Script :

1. *Button* Home =
`on(release){gotoAndPlay(2);}`
2. *Button* Quit = `on (release)`
`{fscommand("Quit",true);}`

Tampilan Hasil

Tampilan Hasil dalam Media Pembelajaran Tata Cara Shalat Fardhu ini merupakan tahapan penting yang bertujuan untuk memvisualisasikan hasil.

Tampilan Halaman Utama



Gambar 8. Tampilan Halaman Utama

Pada Gambar 8 yaitu halaman utama menampilkan tulisan “Selamat Datang Di” dan “MEDIA PEMBELAJARAN TATA CARA SHALAT FARDHU ”, terdapat

juga beberapa tombol *button* yaitu *Menu* (berfungsi untuk masuk ke halaman menu) dan tombol *quit* (berfungsi untuk keluar dari program).

Tampilan Menu Utama



Gambar 9. Tampilan Menu Utama

Pada Gambar 9 yaitu halaman menu 6 tombol *button* yaitu *button* menu materi (berfungsi untuk masuk ke menu materi), tombol *button* niat shalat fardhu (berfungsi untuk masuk ke menu niat shalat fardhu), *button* tata cara shalat (berfungsi untuk masuk ke menu tata cara shalat fardhu), *button* profil (berfungsi untuk masuk ke menu profil), *button back* (berfungsi untuk kembali ke halaman utama), dan *button quit* (keluar dari program).

Tampilan Menu Materi Shalat



Gambar 10. Tampilan Menu Materi Shalat

Pada Gambar 10 yaitu halaman menu 5 tombol *button* yaitu *button* pengertian shalat (berfungsi untuk masuk ke pengertian shalat), tombol *button* syarat shalat (berfungsi untuk masuk ke menu syarat shalat), *button* rukun shalat (berfungsi untuk masuk ke rukun shalat), *button back* (berfungsi untuk kembali ke halaman menu utama), dan *button quit* (keluar dari program).

5. Kesimpulan

Media pembelajaran tata cara shalat fardhu yang telah penulis buat ini sudah berhasil, dengan perencanaan dan perancangan yang telah diperkirakan sebelumnya. Dalam merancang media pembelajaran tata cara shalat fardhu ini penulis mendapat hal-hal yang bermanfaat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan mengamati dan menganalisis proyek tersebut, dengan begitu penulis dapat menyimpulkan beberapa hal diantaranya :

1. Dengan adanya media pembelajaran cara shalat fardhu mengajarkan anak-anak untuk lebih memahami gerakan dan bacaan-bacaan shalat serta menanamkan keinginan untuk melaksanakan ibadah shalat fardhu.
2. Dengan menggunakan Animasi media pembelajaran akan mempermudah seorang guru dalam menyampaikan tata cara shalat yang benar dan membuat anak-anak menjadi tidak jenuh dalam proses belajar.

Daftar Pustaka

- Birastuti, C. B. P., & Irsyadi, F. Y. Al. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tuntunan Sholat Fardhu Untuk Anak Berbasis Android. 19(02), 46–53.
- Fatchan, M. (2018). PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM BERBASIS ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6. Jurnal Teknologi Pelita Bangsa, 8, 43–51.
- Hendini, A. (2016). PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK). IV(2), 107–116.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa,

- Sastra, Dan Pengajarannya, 1(1), 1–12.
<https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.p1-12>
- La Hompu, U. H., Yamin, M., & La Ode Hasnuddin, S. S. (2016). MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MAKHRAJ HURUF HIJAIYAH, WUDU DAN SALAT MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 BERBASIS ANDROID. 2(2), 103–114.
<http://ojs.uho.ac.id/index.php/semantik/article/view/1657>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333.
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Rahmadian, J., & Soedarsono, A. . (2015). PEMBELAJARAN TATA CARA SHALAT DENGAN MEDIA Identifikasi Masalah Tujuan Penelitian Batasan Masalah. 11(1), 13–24.
- Septiana, A., & Metode, B. D. A. N. (2016). Perancangan animasi interaktif pengenalan tata surya untuk siswa sekolah berbasis android. 303–308.
- Silestian, S., Sarkum, S., & Purnama, I. (2019). Aplikasi Formulir KTP Di Kantor Camat Rantau Utara Berbasis Android. 18(1), 1–10.
- Zinnurain, & Gafur, A. (2015). Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI TATA CARA SHOLAT UNTUK SEKOLAH DASAR DEVELOPING INSTRUCTIONAL MULTIMEDIA OF ISLAMIC EDUCATION FOCUSING ON. 2(2), 157–168.