

# RANCANG BANGUN MEDIA INTERAKTIF TATA CARA SHALAT SUNNAH DAN WUDHU BERBASIS ANDROID (Studi Kasus Di SD IT Tazkia Insani Majalengka)

Yova Wijaya<sup>(1)</sup>, Tri Ferga Prasetyo<sup>(2)</sup>

<sup>(1)</sup>Fakultas Teknik, Universitas Majalengka

E-mail : wijayayova@gmail.com

<sup>(2)</sup>Fakultas Teknik, Universitas Majalengka

## Abstract

*Prayer is one of the obligations for Muslims who have been said to be able to pray and must be done both for believers and on the way. But before praying, you must have ablution, because ablution is one of the conditions for the validity of prayer. Tazkia Insani Jatipamor Elementary School Majalengka helps the learning process by developing technology, especially in the field of Android-based multimedia, so Tazkia Insani Elementary School students will know more about the use of multimedia displays that are designed and modified appropriately so that children will understand and understand faster. Just like on a computer, smart phones can also be installed in various applications that are desired. The interactive media on the procedure of sunnah prayer and ablution based on Android can also be an alternative to learning, so that it is expected to increase the interest of children to enjoy learning and applying it in their daily lives.*

*Keywords : Media Interaktif, Android*

## 1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan peradaban manusia ini salah satunya diakibatkan oleh proses penyampaian informasi yang berjalan begitu lancar. Di jaman yang serba *modern* ini segala macam informasi dengan mudah dapat kita peroleh melalui berbagai media contohnya untuk media non elektronik adalah koran dan majalah sedangkan media elektronik adalah PC/laptop serta kemajuan dalam bidang *mobile phone* yang sangat pesat perkembangannya dengan didukung jaringan internet yang semakin berlomba-lomba dalam dunia teknologi informasi pada jaman sekarang ini. (Sutopo, 2012)

Shalat merupakan salah satu kewajiban bagi kaum muslimin yang sudah dikatakan sudah bisa shalat dan harus dikerjakan baik bagi mukmin maupun dalam perjalanan. Namun sebelum melakukan shalat terlebih dahulu harus memiliki wudhu, karena wudhu merupakan salah satu syarat sahnya shalat.

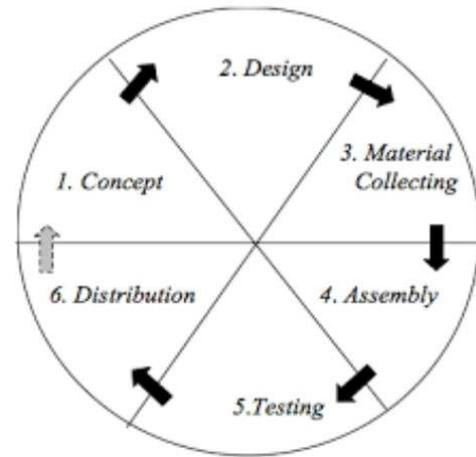
Salah satu untuk mengenalkan anak dalam pembelajaran shalat dan wudhu adalah dengan media pembelajaran, saat ini media

pembelajaran mengenai tata cara wudhu dan shalat banyak ditemui pada buku pelajaran agama dan juga CD interaktif maupun jejaring sosial *contene youtube*. Namun masing-masing media pembelajaran seperti itu masih ada kekurangan, contohnya seperti dibutuhkannya alat atau media interaksi informasi tentang sholat dan wudhu, Maka dari itu munculah sebuah aplikasi pembelajaran dengan teknologi *mobile* yang dapat digunakan tanpa batasan ruang dan waktu. (Sutopo, 2012)

Pada sekolah SD IT Tazkia Insani Jatipamor Majalengka membantu proses pembelajaran dengan mengembangkan teknologi khusus di bidang multimedia berbasis android, sehingga murid SD IT Tazkia Insani akan lebih mengetahui sejak dini tentang pemanfaatan tampilan multimedia yang didesain dan dimodifikasi dengan menarik agar anak-anak akan lebih cepat mengerti dan memahani.

Seiring dengan tingkat *mobilitas* yang tinggi, beberapa tahun terakhir marak perangkat bergerak atau *mobile device*. Salah

satu perangkat *mobile* paling pesat adalah *smart phone*. Layaknya pada komputer, *smart phone* pun dapat dipasang berbagai macam aplikasi yang diinginkan. *Mobile android* dipilih dikarenakan sistem operasi *mobile* terintegrasi dengan internet ini merupakan salah satu operasi yang banyak digunakan di Indonesia. Media interaktif tata cara shalat sunnah dan wudhu berbasis android ini juga dapat menjadi alternatif belajar, sehingga diharapkan meningkatkan minat anak-anak agar senang belajar dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 3.1. Metode Pengembangan Multimedia

(Sumber : Sutopo, 2012)

Tahapan MDLC :

1. *Concept*

*Concept* untuk menentukan tujuan dibuatnya aplikasi tata cara sholat dan wudhu dan juga siswa sebagai pengguna program aplikasinya. Aplikasi bertujuan membantu proses pembelajaran dengan perkembangan teknologi khususnya dibidang multimedia.

2. *Design*

Merancang tahap pembuatan aplikasi tata cara sholat dan wudhu dengan spesifikasi program aplikasi, gaya, tampilan dan kebutuhan untuk aplikasi tersebut.

3. *Material Collecting*

Mengumpulkan *material collecting* untuk aplikasi tata cara sholat dan wudhu sesuai yang dibutuhkan. Dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Tetapi tahap *material collecting* dan tahap *assembly* juga bisa dikerjakan secara linear tidak paralel.

4. *Assembly*

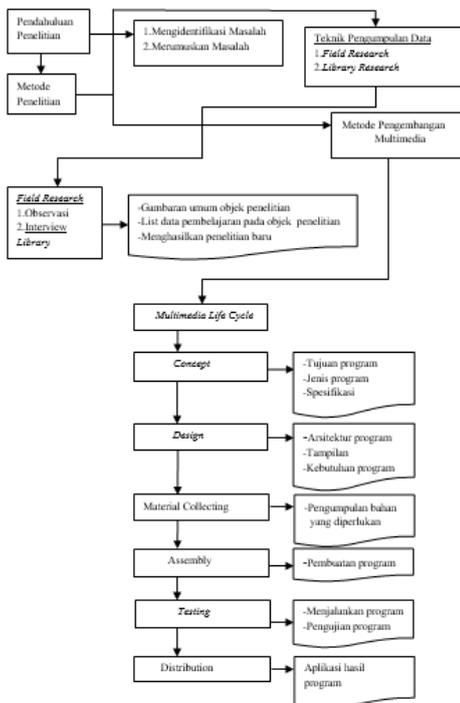
Tahap *assembly* (pembuatan) aplikasi dibuat dengan semua objek dan bahan multimedia untuk aplikasi sholat dan wudhu. Aplikasi dibuat berdasarkan tahap *design*.

5. *Testing*

Aplikasi tata cara sholat dan wudhu dibuat setelah tahap *assembly* selesai dengan menjalankan aplikasi dan dilihat bila terjadi kesalahan atau tidak, aplikasi diujikan dengan tahap *alpha test*.

6. *Distribution*

2. METODE PELAKSANAAN



Gambar 2.1. Kerangka Penelitian

1. Metodologi Pengembangan Multimedia

MDLC (*Multimedia Life Development*) yaitu metode pengembangan multimedia yang melibatkan enam tahap, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Keenam tahap ini tidak harus berurutan praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan (Sutopo, 2012)

Aplikasi tata cara sholat dan wudhu dibuat setelah tahap assembly selesai dengan menjalankan aplikasi dan dilihat bila terjadi kesalahan atau tidak, aplikasi diujikan dengan tahap *alpa test*.

## 2. Objek Penelitian

Lokasi kerja praktek yang saya pilih yaitu di SD IT Tazkia Insani yang beralamat di jalan Siliwangi No. 72 Desa Jatipamor, Kecamatan Panyingkiran, Kabupaten Majalengka provinsi Jawa Barat.

SD Islam Terpadu Tazkia Insani didirikan pada tahun 2013 berlokasi di Jalan Siliwangi No. 72 Desa Jatipamor, Kecamatan Panyingkiran, Kabupaten Majalengka, dan telah mendapatkan surat izin operasional dari Kementrian Agama (Kemenag) pada 25 Oktober 2016. Berawal dari kondisi lingkungan sosial masyarakat saat ini makin hari makin memburuk. Hal ini ditandai dengan makin merajalelanya penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja, tawuran antar pelajar, terjadinya pergaulan bebas, dan sebagainya. banyak lulusan dari Sekolah Dasar baik dari Sekolah Dasar Negeri ataupun Sekolah Dasar Islam tidak tertampung pada sekolah yang tepat. Salah satu pendiri SD IT Tazkia Insani H. Iing Misbahudin menyatakan latar belakang didirikannya SD IT Tazkia Insani karena adanya kebutuhan terhadap SD Islam yang berkualitas di kota Majalengka. Disamping itu kebutuhan orang tua untuk mensupport putra-putrinya siap dalam menghadapi era globalisasi dengan dasar agama dan kepribadian yang baik, maka pada tahun 2013 ini hadir untuk menjawab kebutuhan tersebut dengan mendirikan SD IT Tazkia Insani. Keunggulan Sekolah ini menerapkan metode terbaik yang penuh spirit dengan dirancang secara untuk membuat siswa semakin smart, *SMART* disini artinya *Spesific* (jelas dan terarah) *Measurable* (terukur) *Aplicable* (dapat mudah dipraktikkan) *Realistic* (Realistis) dan *Trushworthy* (Dapat dipercaya). Kurikulum yang dipakai merupakan klaborasi dari kurikulum

Departemen pendidikan Nasional dan kurikulum SD IT Tazkia Insani menggunakan KTSP.

## 3. Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data penulis menggunakan 2 (dua) Metode yaitu :

### 1. Metode Lapangan (*Field Research*)

Metode ini dilakukan penulis secara langsung dengan mengumpulkan data yang berhubungan dengan Profile SD IT Tazkia Insani dan Layanan yang diberikan. Data-data tersebut penulis kumpulkan dengan cara :

#### a. Observasi (pengamatan)

Penulis melakukan pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara mengamati langsung objek dan juga menganalisa sistem yang sedang berjalan

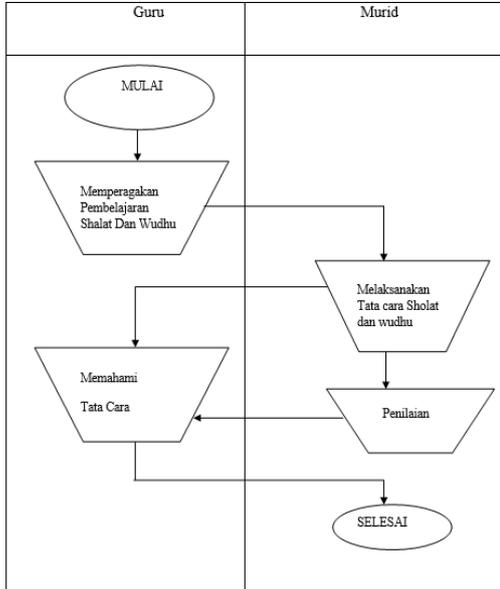
#### b. Interview (wawancara)

Penulis melakukan Interview (wawancara) untuk mendapatkan penjelasan dari masalah-masalah yang sebelumnya kurang jelas dan untuk menyakinkan bahwa data yang diperoleh / dikumpulkan benar- benar akurat. Dimana penulis melakukan interview kepada pihak-pihak yang terkait di SD IT Tazkia Insani.

#### c. Metode Perpustakaan

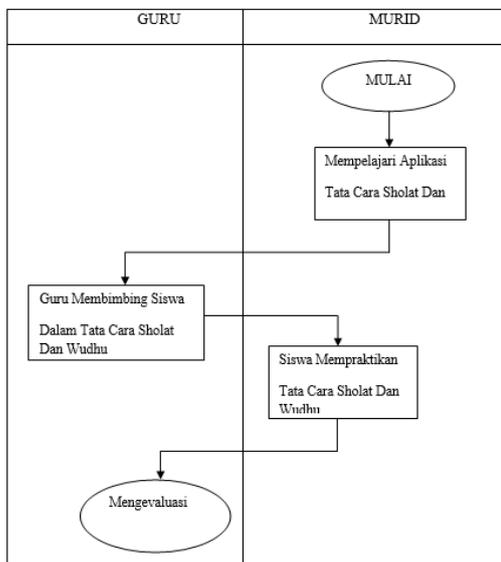
Metode ini penulis mengutip dari beberapa bacaan yang berkaitan dengan pelaksanaan kerja praktek yang dilaksanakan di SD IT Tazkia Insani Jatipamor. Ini dimaksudkan untuk memberikan landasan teori yang kuat melalui media interaktif berbasis android dari segi literatur yang tersedia di kota majalengka, baik berupa bahan-bahan kuliah dan brosur yang berhubungan dengan penulisan kerja praktek ini. Dan pengumpulan data dengan menggunakan fasilitas internet melalui mesin pencari (*search engine*).

#### 4. Analisis Data



Gambar 2.1 Sistem yang Berjalan

#### ii. Analisis Sistem yang Diusulkan



Gambar 2.2 Sistem yang Diusulkan

#### 5. Analisis Hasil Observasi

Berikut ini adalah tabel hasil observasi peneliti pada lokasi kerja praktek :

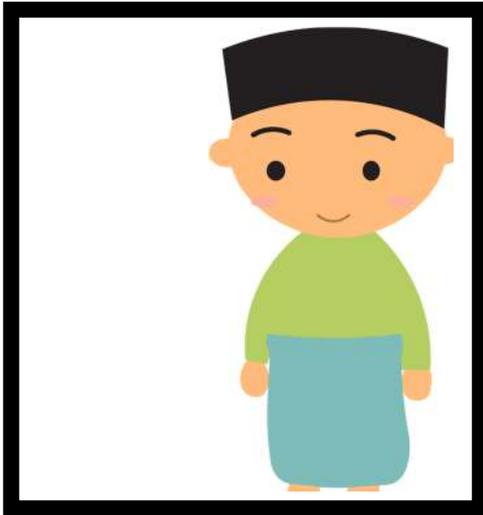
Tabel 3.2 Analisis Hasil Observasi

ASPEK	INDIKATOR	HASIL PENGAMATAN
	Perilaku Siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa Masuk ke kelas saat bel berbunyi.</li> <li>2. Siswa memperhatikan proses pembelajaran pada 15 menit awal.</li> <li>3. Sebagian siswa merasa bosan ketika belajar.</li> <li>4. Beberapa siswa bahkan memilih mengobrol dengan teman sebangkunya.</li> </ol>
Kegiatan Pembelajaran	Penggunaan waktu	1. Satu kali pertemuan 2 x 60 menit
Penggunaan perangkat bahan ajar	Penyampaian materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mendengarkan penjelasan guru.</li> <li>2. Guru menjelaskan materi dengan proses manual</li> <li>3. Guru kadang kesulitan menarik minat belajar siswa yang sedang mengobrol.</li> </ol>
	Media dan bahan ajar guru	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media yang digunakan adalah buku, infokus.</li> <li>2. Bahan ajar yang menggunakan materi yang disediakan oleh guru langsung.</li> </ol>

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Perancangan Latar Belakang

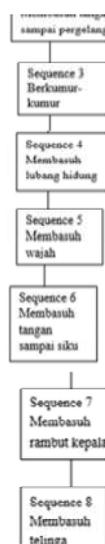
Pada tampilan latar belakang disini penulis menggunakan bentuk-bentuk yang lucu dan menarik. ini dimaksudkan agar murid yang melihatnya bisa lebih semangat dan lebih interaktif dalam proses pembelajarannya.



Gambar 4.1. PerancanganLatarBelakang

## 2. Story Board

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah. dengan menggunakan storyboard dapat menyampaikan ide cerita kepada orang lain dengan lebih mudah karena dengan storyboard dapat mengimajinasikan khayalan dengan sesuai gambar-gambar yang ada sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita yang dibuat.



Gambar 4.2 Storyboard

## 1. SpesifikasiKebutuhanPerangkatKeras (Hardware)

Perangkatkeras (*Hardware*) adalah komponen komputer secara fisik yang terdiri dari beberapa unit masukan, unit pengolahan dan unit keluaran. spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Processor intel® Core™ i3-4010U
2. RAM minimal 1 GB.
3. Hardisk 1 TB
4. Mouse

## 2. SpesifikasiKebutuhanPerangkatLunak (Software)

Sistemperangkatlunakadalah program berisi perintah-perintah yang digunakan untuk mendukung pengolahan data atau program yang diperlukan untuk mendukung perangkat keras (*Hardware*). Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah :

1. Sistem operasi yang digunakan adalah Windows 7 64 bit
2. *Software* / pembuatan gambar media interaktif yang digunakan adalah *Adobe Flash CS6 profesional* dan menggunakan *Action Script 3.0*.

## 4. KESIMPULAN

Dari uraian yang terdapat pada Kerja Praktek ini, maka peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan, diantaranya sebagai berikut :

1. Guru-Guru SD IT Tazkia Insani dalam proses belajar mengajar mengenai tata cara sholat sunnah dan wudhu sudah cukup baik setelah adanya sistem pembelajaran yang baru setelah dibuat aplikasi berbasis android.

2. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan siswa bisa belajar secara interaktif dan menarik.
3. Aplikasi media pembelajaran ini dibuat agar suasana proses belajar menjadi interaktif antara guru dan siswa didiknya, karena menu dirancang dengan menarik

agar siswa-siswa lebih senang dan dapat berinteraksi dalam proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

Andi. (2013). *PASTI BISA!! Belajar Sendiri Adobe Flash Pro CS6*. Madiun : MADCOMS.

Bastian, Ade. Oktober 2014. *Modul Praktikum Multimedia*. Majalengka : Universitas Majalengka Prodi Teknik Informatika. 2013

Binanto, Iwan. (2009). *Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia versi Luther-Sutopo*.

Priyo, Hadi. (2012) “ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fisika dengan Macromedia SwishMax pada Materi Cahaya untuk Membantu Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMP Kelas VIII”. *Jurnal Informatika*. Desember 2014

Hariyanto, “Pengertian Media Pembelajaran”. November 2014.  
<http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>.