

APLIKASI PEMBELAJARAN TATA CARA MENJADI MASBUK, QASAR DAN JAMA' SHALAT BERBASIS MULTIMEDIA

Muhammad Rizal¹⁾, T.M. Johan²⁾

¹⁾Mahasiswa Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim

²⁾Dosen Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim

Jalan Almuslim No. 1, Bireuen-Aceh Indonesia

e-mail: rizqi.fikom@gmail.com

Abstrak — Shalat orang yang masbuk merupakan shalat yang dilakukan oleh makmum masbuk yaitu makmum yang terlambat satu raka'at atau lebih bersama imam disaat shalat berjamaah. Shalat qasar merupakan shalat dengan meringkas jumlah raka'at shalat bagi orang yang sedang melakukan perjalanan. Shalat jama' merupakan shalat yang dilaksanakan dengan mengumpulkan dua shalat wajib dalam satu waktu, seperti shalat zuhur dengan asar. Dalam meningkatkan proses pembelajaran tentang masbuk, qasar dan jama' shalat maka penulis Membuat sebuah aplikasi pembelajaran berbasis multimedia. Aplikasi pembelajaran berbasis multimedia ini terdiri dari beberapa menu, materi dan animasi di dalamnya. Animasi disini akan menjelaskan tata cara menjadi masbuk, qasar dan jama' shalat. Animasi ini dibuat dengan Adobe Flash CS4 Professional yang dimana masih bersifat 2 dimensi. Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi berbasis multimedia ini adalah untuk memudahkan orang memahami tata cara ketika masbuk, qasar dan jama' shalat.

Kata Kunci — Membuat aplikasi pembelajaran, berbasis multimedia, Adobe Flash CS4 Professional.

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi masa kini berkembang sangat pesat. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi-inovasi yang telah dibuat di dunia ini. Dari yang sederhana hingga yang menghebohkan dunia. Kemajuan teknologi memang sangat penting untuk kehidupan manusia jaman sekarang karena teknologi adalah salah satu penunjang kemajuan manusia. Kemajuan teknologi tidak selalu berdampak negatif, tapi juga bisa berdampak positif. Salah satunya kemajuan teknologi bisa memberi manfaat dibidang agama. Dengan memanfaatkan teknologi khususnya berbasis multimedia kita bisa memberi pemahaman yang lebih mudah kepada orang lain tentang agama.

Dalam penelitian kali ini penulis ingin meneliti tentang shalat khususnya tentang shalat bagi orang yang masbuk, qasar dan jama'. Shalat orang yang masbuk merupakan shalat yang dilakukan oleh makmum masbuk yaitu makmum yang terlambat satu raka'at atau lebih bersama imam disaat shalat berjamaah. Shalat qasar merupakan shalat dengan meringkas jumlah rakaat shalat bagi orang yang sedang melakukan perjalanan. Shalat jama' merupakan shalat yang dilaksanakan dengan mengumpulkan dua shalat wajib dalam satu waktu, seperti shalat zuhur dengan asar.

Sistem yang berjalan selama ini dalam proses pembelajaran tentang shalat bagi orang yang masbuk, qasar dan jama' masih secara manual yaitu guru atau ustad berdiri didepan dan peserta didik mendengarkan dan mengamati penjelasan dariseorang guru. Dengan cara seperti ini maka peserta didik akan merasa bosan karena pembelajaran di kelas yang bersifat monoton dan materi pembelajaran akan kurang dipahami secara maksimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka penulis ingin membuat sebuah **Aplikasi Pembelajaran Tata Cara Menjadi Masbuk, Qasar Dan Jama' Shalat Berbasis Multimedia**. Pada aplikasi ini akan ada animasi yang menjelaskan tata cara menjadi masbuk, qasar dan jama't shalat yang akan diputar dalam bentuk video pada aplikasi pembelajaran tersebut.

II. PEMBAHASAN

A. Pengertian Aplikasi

1. Menurut Jogiyanto (1999), Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*.
2. Menurut Hendrayudi (2006), aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

B. Pengertian Pembelajaran

1. kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik".
2. Syaiful Sagala (2008), Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.
3. Degeng dalam Majid (2011) mengungkapkan pembelajaran atau pengajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa.

C. Pengertian Shalat

Pengertian Shalat secara bahasa berarti berdo'a. Sedangkan pengertian shalat menurut syara' adalah ucapan-ucapan dan perbuatan-perbuatan tertentu, yang dimulai dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam. Adapun pengertian shalat menurut para ahli adalah sebagai berikut :

1. shalat berarti beberapa ucapan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam, yang dengannya kita beribadah kepada Allah menurut syarat-syarat yang telah ditentukan(Sidi Gazalba,88).
2. shalat ialah salah satu sarana komunikasi antara hamba dengan Tuhannya sebagai bentuk, ibadah yang di dalamnya merupakan amalan yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbiratul ikhram dan diakhiri dengan salam, serta sesuai dengan syarat dan rukun yang telah ditentukan syara' (Imam Bashari Assayuthi, 30).

D. Shalat Masbuk

Shalat masbuk yaitu makmum yang terlambat satu raka'at atau lebih bersama imam disaat sholat berjama'ah. Raka'at disini adalah adalah sampai ruku', jadi jika ada seorang makmum terlambat ruku' bersama imam dalam raka'at pertama saat sholat berjama'ah maka dia di sebut makmum masbuk, itulah pendapat Jumhur ulama.

E. Shalat Qasar

Shalat qasar adalah shalat yang diringkas, yaitu shalat fardhu yang 4 (empat) rakat (Dzuhur, Ashar dan Isya') dijadikan 2 (dua) rakaat, masing-masing dilaksanakan tetap pada waktunya. Sebagaimana menjamak shalat, mengqashar shalat hukumnya sunnah. Dan ini merupakan rushah (keringanan) dari Allah SWT bagi orang-orang yang memenuhi persyaratan tertentu.

F. Shalat Jama'

Shalat jama' yaitu menggabungkan dua shalat fardhu yang dilaksanakan dalam satu waktu. Misalnya, shalat Dzuhur dan Ashar dikerjakan pada waktu Dzuhur atau pada waktu Ashar. Shalat Maghrib dan Isya' dilaksanakan pada waktu Maghrib atau pada waktu Isya'.

G. Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak dan media biasa diartikan alat untuk menyampaikan atau membuat sesuatu, perantara, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi seperti surat kabar, majalah, atau televisi.

H. Pengertian Adobe Flash

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool* professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan

situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash didesain* dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD *Interaktif* dan yang lainnya.

I. Pengertian Ulead Video

Ulead Video Studio adalah program aplikasi komputer yang digunakan untuk keperluan *editing* video. Program ini dirancang untuk dapat digunakan pada komputer dengan *Sistem Operasi Windows XP*, maupun 7 dan *Vista*. Seperti halnya dengan *Windows Movie Maker*, dengan *Ulead Video Studio* Anda juga dapat mengedit *video-video* yang Anda hasilkan dari *divicam*, kamera *digital*, *handphone*, atau perangkat lainnya. Di sini Anda juga dapat menggabungkan video dengan gambar, musik, dan suara.

J. Perancangan Alur Sistem yang Diusulkan

Proses perancangan alur sistem yang ada pada aplikasi ini berada pada tahapan *system and software design*. Tahapan ini akan menjelaskan proses-proses atau aktifitas-aktifitas yang terjadi antara pengguna dan aplikasi. Berikut ini beberapa prosedur sistem yang penulis usulkan yang dapat dijelaskan dalam bentuk tabel, yaitu :

1. Prosedur Pilih

Tabel 1 Prosedur Menu Utama

Prosedur Pilih	
Admin/User	Aplikasi
Pilih	1. Untuk memilih sub-sub menu utama yang terdiri dari: <ol style="list-style-type: none"> a. Masbuk b. Qasar c. Jama' d. Profil e. Keluar

2. Prosedur Masbuk

Tabel 2 Prosedur Masbuk

Prosedur Masbuk	
Admin/User	Aplikasi
Masbuk	1. Menampilkan materi-materi tentang masbuk 2. Menampilkan animasi tentang masbuk

3. Prosedur Qasar

Tabel 3 Prosedur Qasar

Prosedur Qasar	
Admin/User	Aplikasi
Qasar	1. Menampilkan materi-materi tentang Qasar 2. Menampilkan animasi tentang Qasar

- 1) Adobe Flash Professional CS4
- 2) Ulead Video Studio 11
- 3) Microsoft Office Power Point 2007

4. Prosedur Jama'

Tabel 4 Prosedur Jama'

Prosedur Jama'	
Admin/User	Aplikasi
Jama'	1. Menampilkan materi-materi tentang Jama' 2. Menampilkan animasi tentang jama'

5. Prosedur Profil

Tabel 5 Prosedur Profil

Prosedur Profil	
Admin/User	Aplikasi
Profil	1. Menampilkan biodata penulis

K. Analisa Kebutuhan Sistem yang Diusulkan

Sebelum melakukan analisa perlu untuk menentukan dan mengungkapkan kebutuhan sistem. Kebutuhan sistem merupakan perangkat-perangkat yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran tata cara menjadi masbuk, qasar dan jama' shalat berbasis multimedia, antara lain :

1. Kebutuhan perangkat keras (*Hardware*)
 - 1) Komputer yang penulis gunakan dengan spesifikasi *Prosesor Genuine Intel (R) CPU U4100 @1.30GHZ 1.30GHZ, Ram 2GB, Operating System windows 7 32-bit*
2. Kebutuhan perangkat lunak

III. IMPLEMENTASI

A. Tampilan Utama Aplikasi



Gambar 1 Tampilan Utama Aplikasi

B. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama merupakan tampilan pertama muncul. Pada tampilan menu utama ini terdapat 5 tombol menu utama. Tombol-tombol tersebut terdiri dari tombol masbuk, tombol qasar, tombol jama', tombol profil dan tombol keluar.



Gambar 2 Tampilan Menu Utama

C. Halaman Masbuk

Pada halaman masbuk berisi pengertian tentang shalat orang yang masbuk. Selain itu pada halaman ini ada satu tombol yang fungsinya untuk melihat animasi tentang masbuk. Adapun tampilan halaman masbuk dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3 Tampilan halaman Masbuk

D. Halaman Qasar

Pada halaman qasar ini berisi pengertian tentang qasar shalat. Pada halaman qasar ini juga terdapat sebuah tombol yang fungsinya untuk menuju ke halaman selanjutnya. Adapun tampilan halaman qasar dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4 Tampilan Halaman Qasar

E. Halaman Jama'

Pada halaman jama' ini berisi pengertian tentang jama' shalat, tata cara jama' shalat. Pada halaman jama' ini juga terdapat sebuah tombol yang fungsinya untuk menuju ke halaman selanjutnya. Adapun tampilan halaman jama' dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 5 Tampilan Halaman Jama'

F. Halaman Profil

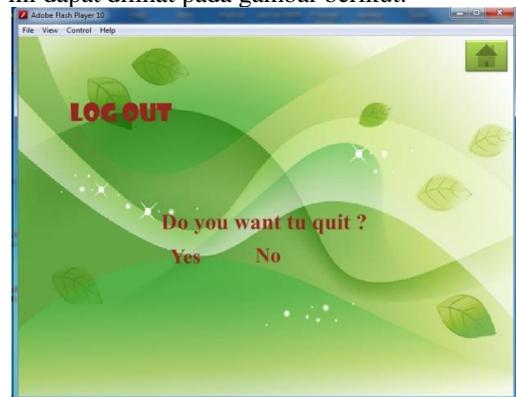
Pada halaman profil ini berisi data tentang biodata penulis. Pada halaman profil ini juga terdapat sebuah tombol yang fungsinya untuk kembali ke menu utama. Adapun tampilan halaman profil ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 6 Tampilan Halaman Profil

G. Halaman Keluar

Pada halaman keluar ini berisi pilihan untuk keluar dari aplikasi atau tidak. Jika memilih keluar maka user akan keluar dari aplikasi, tapi jika memilih tidak maka user akan menuju kembali ke halaman menu utama. Adapun tampilan halaman keluar ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 7 Tampilan Halaman Keluar

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari keseluruhan pembahasan yang telah dibahas sebelumnya maka penulis dapat mengambil kesimpulan dari skripsi yang berjudul “aplikasi pembelajaran tata cara menjadi masbuk, qasar dan jama' shalat” sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat ini dapat mempermudah peserta didik atau orang yang ingin mempelajari tata cara shalat ketika masbuk, qasar dan jama' shalat.
2. Aplikasi ini mudah dipahami karena selain pembahasan tentang shalat masbuk, qasar dan jama' juga ada animasinya.

B. Saran

Dalam pembuatan aplikasi ini masih terdapat kekurangan yang selanjutnya bisa menjadi pertimbangan dalam pembuatan aplikasi selanjutnya. Adapun saran yang bisa disampaikan tentang aplikasi ini adalah:

1. Penggunaan aplikasi multimedia akan lebih baik jika data-datanya lebih lengkap sehingga dapat memberi informasi yang bermanfaat.
2. Untuk pengembangannya selanjutnya animasi akan lebih baik jika dibuat dengan 3 dimensi.

V. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih tak lupa pula penulis hantarkan kepada berbagai pihak yang telah membantu baik secara material maupun moral atas dukungan-dukungan maupun bimbingan-bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada :

1. Bapak dan ibu penulis yang senantiasa mendoakan dan mencurahkan kasih sayang yang begitu besar kepada penulis.
2. Kakak dan adik penulis yang selalu memberikan dukungan, dorongan dan semangat kepada penulis.
3. Dosen dan para staf Universitas Almuslim Bireuen.
4. Rekan-rekan mahasiswa dan rekan-rekan seperjuangan.

Atas semua dukungan dan doa yang telah diberikan penulis senantiasa tidak dapat membalasnya selain mengucapkan syukur dan terima kasih, moga Allah SWT memberikan balasan yang baik serta senantiasa selalu dalam lindungan dan rahmat-Nya.

DAFTAR PUSTAKA

Alghaza, Ibnu, K, *Albajuri Juzu Awal*, Semarang : C.V Toha Putra, 2012

Distriyanto, A (2012), *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Ilmu Komputer Dan Pengantar Teknologi Informasi Komunikasi Di SD Negeri Jetak 2 Sragen Dengan Macromedia Flash*, <http://repository.amikom.ac.id/>, diakses tanggal; 22 Desember 2015

Purnama, J, Donny, I (2013), *Aplikasi Pembelajaran Dasar Fotografi Berbasis Multimedia*, <http://eprints.dinus.ac.id/>,diakses tanggal; 22 Desember 2015

Rizkiansyah, I (2013), *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Teknik Bermain Piano Berbasis Multimedia Di Lembaga Kursus Musik "Ethnicro" Yogyakarta*, <http://eprints.uny.ac.id/>, diakses tanggal; 22 Desember 2015

Sulistiyanti, S, *Mahir dalam 7 hari Adobe Flash CS4*, Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2009.