

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Perbandingan Terhadap Penelitian Sebelumnya

Seiring dengan berkembangnya teknologi, metode pembelajaran yang digunakan oleh dunia pendidikanpun kini semakin beragam jenis. Salah satu metode yang paling digemari yaitu dengan menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif menggunakan multimedia sebagai pendekatan untuk mengembangkan pengetahuan.

Seperti halnya penelitian yang pernah dilakukan oleh Intan (2015) dengan judul “ Pengembangan Aplikasi Tata Cara Wudhu Dan Shalat Untuk Anak Menggunakan Sistem Multimedia ” aplikasi berbasis multimedia yang dapat membantu memberikan alternatif bagi anak sekaligus mengenalkan tentang pentingnya ibadah shalat dalam kehidupan anak semenjak dini dengan harapan dapat tumbuh pembiasaan baik berupa berwudhu dan hafalan bacaan ataupun cara gerakan-gerakan shalat.

Penelitian berikutnya oleh Nurdiana (2015) dengan judul “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Shalat Berbasis Multimedia Menggunakan Metode Computer Assisted Instruction” dari hasil penelitian yang dilakukan bahwa dengan penerapan metode *Computer Assisted Instruction (CAI)* pada proses pembelajaran shalat berbasis multimedia ini dapat memudahkan anak-anak merangsang daya ingat dengan baik.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Lilik (2014) dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Shalat Melalui Komputer Untuk Anak SD Menggunakan Adobe Flash” dengan aplikasi pembelajaran multimedia ini dapat membantu anak-anak SD untuk mempermudah dalam menghafal gerakan shalat 5 waktu.

Penelitian selanjutnya juga dilakukan oleh Stephanie (2013) dengan judul “Desain Dan Implementasi Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil Bagi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Multimedia” dengan aplikasi ini siswa sekolah dasar lebih mudah mengetahui informasi mengenai kesehatan dengan lebih menarik.

Sebagai acuan pada penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti tersebut di atas, penelitian kali ini juga merujuk dari penelitian Intan (2015) dengan judul “ Pengembangan Aplikasi Tata Cara Wudhu Dan Shalat Untuk Anak Menggunakan Sistem Multimedia ” aplikasi berbasis multimedia yang dapat membantu memberikan alternatif bagi anak sekaligus mengenalkan tentang pentingnya ibadah shalat dalam kehidupan anak semenjak dini dengan harapan dapat tumbuh pembiasaan baik berupa berwudhu dan hafalan bacaan ataupun cara gerakan-gerakan shalat. Penelitian kali ini selain memperkenalkan Tata Cara Berwudhu dan Gerakan Shalat serta Bacaan-bacaanya juga ada beberapa cerita singkat para Nabi dan Rasul dan mereka juga dapat memainkan kuis untuk mengetahui seberapa jauh penguasaan materi tentang shalat. Sehingga diharapkan dengan adanya aplikasi ini siswa

sekolah dasar (SD) Islam Terpadu Almuttaqin Kota kupang dapat memahami pembelajaran shalat dengan lebih baik.

Tabel 2.1

Perbandingan Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil
1.	Intan Fadzilatun nisa (2015)	Pengembangan Aplikasi Tata Cara Wudhu Dan Shalat Untuk Anak Menggunakan Sistem Multimedia	Metode pengembangan multimedia	Hasil dari penelitian ini aplikasi berbasis multimedia yang dapat membantu memberikan alternatif bagi anak sekaligus mengenalkan tentang pentingnya ibadah shalat dalam kehidupan anak semenjak dini dengan harapan dapat tumbuh pembiasaan baik berupa berwudhu dan hafalan bacaan ataupun cara gerakan-gerakan shalat.
2.	Nurdiana (2015)	Perancangan Aplikasi Pembelajaran	COMPUTER ASSISTED INSTRUCTIO	Hasil dari penelitian ini berupa multimedia yang

		Shalat Berbasis Multimedia Menggunakan Metode Computer Assisted Instruction	N (CAI)	dapat membantu memudahkan anak-anak dalam merangsang daya ingat shalat dengan baik
3	Lilik Budi Setiyawan (2014)	Aplikasi Pembelajaran Shalat Melalui Komputer Untuk Anak SD Menggunakan Adobe Flash	Model <i>waterfall</i>	Hasil dari penelitian ini dengan aplikasi pembelajaran multimedia ini dapat membantu anak-anak SD untuk mempermudah dalam menghafal gerakan shalat 5 waktu.
4.	Stephanie Amelia Harapan (2013)	Desain Dan Implementasi Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil Bagi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Multimedia	Model <i>waterfall</i>	Hasil dari penelitian ini dengan aplikasi ini siswa sekolah dasar lebih mudah mengetahui informasi mengenai kesehatan dengan lebih menarik.

2.2 Multimedia

2.2.1 Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin yaitu *nouns* yang berarti minyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu. Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) dalam Munir (2012) diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik (Munir, 2012).

2.2.2 Komponen Multimedia

Dalam membuat sebuah aplikasi multimedia diperlukan penggabungan dari beberapa komponen multimedia. Menurut Habibullah Al Faruq (2016),terdapat beberapa obyek multimedia yaitu :

a. Teks

Tampilan dengan bentuk teks atau lebih dikenal dengan istilah tipografi ini merupakan salah satu elemen yang cukup penting dalam pembuatan multimedia. Sebagian besar dari multimedia itu sendiri menggunakan teks, karena dengan teks menjadi lebih efektif guna menyampaikan ide serta panduan kepada para penggunanya. Teks itu sendiri merupakan data multimedia yang paling mudah untuk disimpan, dikenali, dimengerti, serta file teks memiliki struktur yang terbilang sederhana. Teks ini biasanya mengacu pada kata, kalimat, alinea/paragraf, hingga segala sesuatu yang tertuliskan maupun yang ditayangkan.

b. *Grafik* (Gambar)

Grafik atau gambar merupakan wadah atau sarana pembentukan yang lebih mudah untuk dipahami oleh pengguna. Gambar juga menjadi salah satu komponen yang penting di dalam multimedia karena bisa meringkas serta menyajikan data kompleks, serta mampu dalam menyampaikan banyak kata sekaligus. Gambar dalam publikasi multimedia ini lebih menarik perhatian, serta bisa mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks, karena manusia selalu memiliki rasa kagum dan ingin melihat sesuatu yang baru (tidak biasa), serta manusia itu sendiri selalu berorientasi terhadap visual.

c. *Audio*

Teknologi dengan mode audio ini juga tidak kalah penting, karena audio memiliki peranan yang penting dalam penyampaian suatu bentuk informasi. Hal ini bukan tanpa alasan, jika tanpa audio di dalam sebuah

multimedia, maka hasilnya tidak lengkap atau ada suatu hal yang kurang di dalam multimedia tersebut. Suara atau audio di dalam multimedia bisa berupa musik, suara yang dihasilkan dari *voice record*, efek-efek suara lain, dan masih banyak lagi penyajian konten maupun informasi dengan bentuk suara yang lainnya.

d. Video

Video merupakan gambar-gambar yang saling berurutan sehingga menimbulkan efek gerak. Pembuatan video dalam tampilan multimedia ini memiliki tujuan guna membuat tampilan yang dihasilkan dan disajikan dengan lebih menarik.

e. Animasi

Animasi adalah kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian serta berurutan sehingga terlihat bergerak dan hidup. Pergerakan dari animasi akan lebih mudah untuk dimengerti daripada objek atau gambar yang bersifat diam saja. Sementara itu, animasi akan lebih menarik dan mudah dimengerti/mudah dipahami dibandingkan dengan hanya sekadar gambar, karena animasi ini bersifat lebih komunikatif dalam menyampaikan suatu informasi atau tujuan.

2.3. Pengertian Animasi Pembelajaran

Menurut Harun dan Zaidatun (2013), animasi seperti media-media lain mempunyai peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Berikut

merupakan beberapa kepentingan atau kelebihan animasi apabila digunakan dalam bidang pendidikan:

1. Animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. Ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks lebih mudah untuk dipetakan ke dalam pikiran pelajar dan seterusnya membantu dalam proses pemahaman.
2. Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah. Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dibanding penggunaan media yang lain. Pelajar juga mampu memberi ingatan yang lebih lama kepada media yang bersifat dinamik dibanding media yang bersifat statik.
3. Animasi digital juga dapat digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya. Ini utamanya untuk keadaan dimana perkiraan sebenarnya sukar atau tidak dapat disediakan, membahayakan ataupun mungkin melibatkan biaya yang tinggi.
4. Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan. Semuanya akan membantu dalam proses mengurangi beban kognitif pelajar dalam menerima sesuatu

materi pelajaran atau pesan yang ingin disampaikan oleh para pendidik.

5. Persembahan secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi.

Menurut Rusman (2012) Pembelajaran adalah upaya penyampaian informasi dan sumber kepada penerima informasi. Dalam proses komunikasi sering tidak berjalan dengan lancar karena mengalami suatu hambatan yang disebut '*Barries to Effective Learning*' yang berbentuk kesalahan penafsiran, perhatian yang tidak terpusat, tidak ada tanggapan yang menyeluruh dan keadaan fisik lingkungan belajar yang mengganggu. Salah satu cara untuk mengatasi hambatan tersebut adalah dengan memanfaatkan multimedia. Media ini dipilih karena memiliki kelebihan, diantaranya mampu menampilkan animasi bergerak, dilengkapi dengan audio dan gambar-gambar yang tampilannya menarik. Media ini juga dapat membuat cara berpikir siswa lebih konkrit yang nantinya akan lebih meningkatkan pemahaman materi. Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu

pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

2.4 Adobe Flash CS3 Professional

Adobe Flash Cs3 Professional merupakan salah satu *software* bagian dari keluarga *Adobe*, yang sekarang menjadi salah satu standar untuk industri animasi dan web yang banyak digunakan.

1. Cara membuka atau memulai *Adobe Flash CS3 Professional* :
 -) Klik *Icon adobe flash CS3 professional* pada desktop monitor atau
 -) Klik **Start Menu->All Program ->Adobe Master Collection CS3 -> Adobe Flash CS3 Professional**, tunggu beberapa saat maka akan muncul jendela dialog adobe flash seperti dibawah ini:
 -) Pilih **Create New ->Flash File (ActionScript 2.0)** untuk memulai membua file baru
 -) Pilih **Open a Recent New ->Open** untuk membuka file flash



Gambar 2.1. *Adobe Flash CS3 Professional*

2. Mengenal Jendela Kerja

Pada Jendela Kerja *adobe Flash CS3 Professional* sebenarnya ada dua yaitu:

A. Mengenal Pada *MenuDasarnya*

Berikut merupakan tampilan standar jendela kerja Adobe Flash CS3 Professional, saat kita memulai membuat filr baru. berikut dibawah ini gambar jendela kerja aplikasi adobe flash cs3 :



Gambar 2.2. jendela kerja aplikasi *adobe flash cs3*

Jendela kerja adobe flash CS3 terdiri dari atas beberapa panel diantaranya yaitu :

1. Menubar

Berisi kumpulan *menu*atau perintah-perintah yang digunakan dalam Adobe flash CS3 diantaranya yaitu:

File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Commands, Control, Debug, Window, Help

2. *Toolbar*

Toolbar merupakan panel berisi berbagai macam tool. Tool-tool tersebut dikelompokkan menjadi empat kelompok yaitu:

) *Tools* ; Berisi tombol-tombol untuk membuat dan mengedit gambar

-) *View* ; Untuk mengatur tampilan lembar kerja
-) *Colors*; menentukan warna yang dipakai saat mengedit
-) *Option* ; alat bantu lain untuk mengedit gambar

Dibawah ini gambar dari *toolbar* :



Gambar 2.3. *toolbar*

Keterangan :

-) *Selection tool (V)* ; Memilih dan memindahkan objek
-) *Subselection tool (A)*; Mengubah bentuk objek dengan edit points
-) *Free Transform tool (Q)* ; Mengubah ukuran atau memutar bentuk objek sesuai keinginan
-) *Gradient Transform Tool (G)* ; Mengubah warna gradasi
-) *Lasso Tool (L)* ; Menyeleksi bagian objek yang akan diedit
-) *Pen tool (P)* ; membuat bentuk objek secara bebas berupa dengan titik-titik sebagai penghubung
-) *Text Tool (T)* ; Membuat teks (kata atau kalimat)
-) *Line Tool (N)* : Membuat garis
-) *Rectangle Tool (R)* ; Membuat objek berbentuk segi empat atau segi banyak
-) *Oval Tool (O)* ; Membuat objek elips atau lingkaran

-) *Pencil Tool (Y)* ; Menggambar objek secara bebas
-) *Brush tool (B)* ; Menggambar objek secara bebas dengan ukuran ketebalan dan bentuk yang sudah disediakan
-) *Ink Bottle Tool (S)* ; memberi warna rais tepi (outline)
-) *Paint Bucket tool (K)*; Memberi warna pada objek secara bebas
-) *Eyedropper tool (I)*:Mengambil contoh warna
-) *Eraser tool (E)* ; Menghapus objek
-) *Hand tool (H)* ; Menggeser stage
-) *Zoom tool (M atau Z)* ; Memperbesar atau memperkecil tampilan objek atau stage
-) *Stroke COlor* ; Memberi atau memilih warna untuk gaaaaris tepi
-) *Fill color* : Memberi warna pada objek
-) *Option Tool* : Mengatur fungsi tambahan pada tool yang sedang aktif

Timeline atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi. *Timeline* terdiri dari beberapa layer. *Layer* digunakan untuk menempatkan satu atau beberapa objek dalam stage agar dapat diolah dengan objek lain. Setiap *layer* terdiri dari frame-frame yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi, semakin panjang frame dalam *layer*, maka semakin lama atau lambat jalannya animasi tersebut.



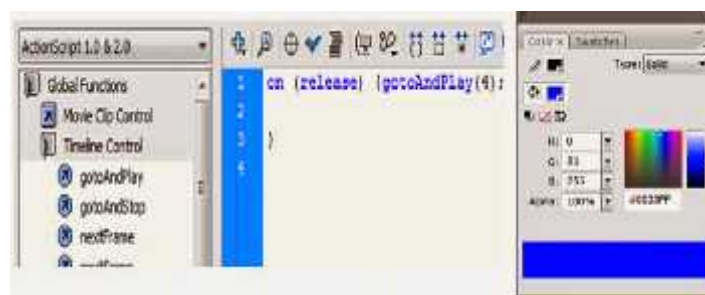
Gambar 2.4. Layer

4. Stage.

Stage disebut juga layar atau panggung. *Stage* digunakan untuk memainkan objek-objek yang akan diberi animasi. Dalam stage kita dapat membuat gambar, teks, memberi warna dan lainnya.

5. Panel

Beberapa panel penting dalam *Adobe Flash CS3 Profesional*, diantaranya panel: *Properties*, *Filter* dan *Parameters*, *Actions*, *Library*, *Color* dan *align* dan *Info* serta *Transform*.



Gambar 2.5. Panel

6. Properties



Gambar 2.6. *properties*

Panel *Properties* akan berubah tampilan dan fungsinya mengikuti bagian mana yang sedang diaktifkan. Misalnya Anda sedang mengaktifkan *Line tool*, maka yang muncul pada jendela *properties* adalah fungsi-fungsi untuk mengatur *line/garis* seperti besarnya garis, bentuk garis, dan warna garis.

7. Library



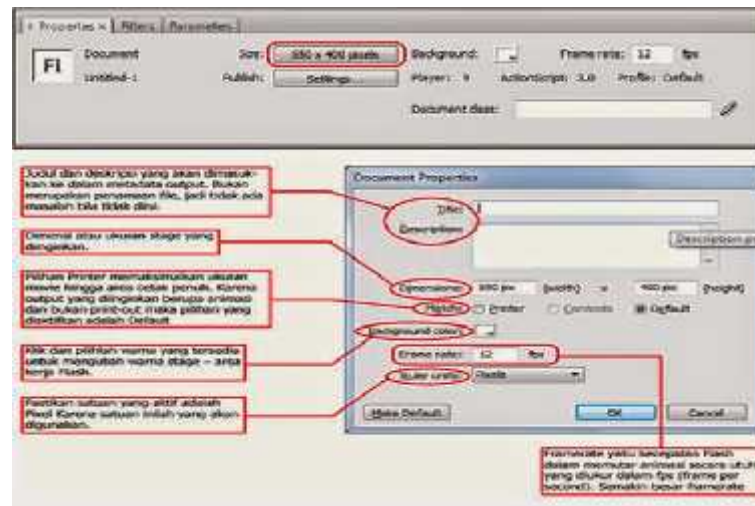
Gambar 2.7. *library*

Panel Library mempunyai fungsi sebagai perpustakaan simbol/media yang digunakan dalam animasi yang sedang dibuat. Simbol merupakan kumpulan gambar baik *movie*, *tombol (button)*, *sound*, dan gambar statis (*graphic*).

B. Document Properties

Fungsi *Document Properties* adalah untuk melakukan pengaturan ukuran layar, warna background, framerate, dan dimensi dari animasi yang

akan dibuat. Untuk memanggil kotak dialog *Document Properties*, pilih jendela Properties di bawah layar, kemudian pilih *tombol Size*.



Gambar 2.8 *document properties*

2.5 Definisi Shalat

2.5.1 Pengertian Shalat

Secara lahiriah shalat berarti beberapa ucapan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam, yang dengannya kita beribadah kepada Allah Subhanahu wata'ala menurut syarat-syarat yang telah ditentukan. Adapun secara hakikinya ialah berhadapan hati (jiwa) kepada Allah Jalla wa'ala yang mendatangkan takut kepada-Nya serta menumbuhkan di dalam jiwa rasa kebesaran dan kesempurnaan kekuasaan-Nya.

Dalam pengertian lain 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'.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa shalat adalah merupakan ibadah kepada Allah, berupa perkataan dan perbuatan yang diawali dengan takbir dan diakhiri dengan salam menurut syarat dan rukun yang telah ditentukan. Juga shalat merupakan penyerahan diri (lahir dan bathin) kepada Allah dalam rangka ibadah dan memohon ridho-Nya. Andriansyah (2010).

1. Batas Waktu Shalat Farhdu :

a. Shalat Dzuhur

Waktunya: ketika matahari mulai condong ke arah Barat hingga bayangan suatu benda menjadi sama panjangnya dengan benda tersebut kira – kira pukul 12.00 – 15.00 siang

b. Shalat Ashar

Waktunya: sejak habisnya waktu dhuhur hingga terbenamnya matahari. Kira – kira – kira pukul 15.00 –18.00 sore

c. Shalat Magrib

Waktunya: sejak terbenamnya matahari di ufuk barat hingga hilangnya mega merah di langit. Kira – kira pukul 18.00 – 19.00 sore.

d. Shalat Is'ya

Waktunya: sejak hilangnya mega merah di langit hingga terbit fajar. Kira – kira pukul 19.00 – 04.30 malam

e. Shlat Shubuh

Waktunya : sejak terbitnya fajar (shodiq) hingga terbit matahari.

Kira – kira pukul 04.00 – 5.30 pagi.

2.5.2 Sejarah Tentang Diwajibkan Shalat

Perintah tentang diwajibkannya mendirikan shalat tidak seperti Allah mewajibkan zakat dan lainnya. Perintah mendirikan shalat yaitu melalui suatu proses yang luar biasa yang dilaksanakan oleh Rasulullah SAW yaitu melalui Isra dan Mi'raj, dimana proses ini tidak dapat dipahami hanya secara akal melainkan harus secara keimanan sehingga dalam sejarah digambarkan setelahnya Nabi melaksanakan Isra dan Mi'raj, umat Islam ketika itu terbagi tiga golongan yaitu, yang secara terang – terangan menolak kebenarannya itu, yang setengah – tengahnya dan yang yakin sekali kebenarannya.

Dilihat dari prosesnya yang luar biasa maka shalat merupakan kewajiban yang utama, yaitu mengerjakan shalat dapat menentukan amal-amal yang lainnya, dan mendirikan sholat berarti mendirikan agama dan banyak lagi yang lainnya, Saputra (2012).

2.6. Pengertian Nabi dan Rasul

Para nabi merupakan orang yang diberi wahyu (ajaran Islam yang mengandung peraturan tertentu) oleh Allah S.W.T sebagai panduan hidup dirinya sendiri. Sedangkan Rasul adalah nabi yang diperintahkan oleh Allah

S.W.T untuk menyampaikan wahyu tersebut kepada manusia sejagat pada zamannya.

Rasul dan nabi terakhir ialah Nabi Muhammad S.A.W yang ditugaskan untuk menyampaikan Islam dan peraturan yang khusus kepada manusia di zaman baginda hingga kelak nanti tiba hari kiamat. Selepas kewafatan baginda, tugasnya itu disambung oleh orang Islam yang menjadi pengikutnya. Sebagai seorang Islam, kita perlu patuh kepada rukun Iman, dan Rukun Iman yang kedua yaitu percaya kepada para nabi dan para rasul.

Tidak diketahui berapakah jumlah para nabi yang sebenar tetapi adalah dianggarkan mereka berjumlah lebih kurang 100,000 orang dan manakala para rasul pula dianggarkan berjumlah 300 orang. Walau bagaimanapun jumlah ini tidak dapat dipastikan. Jumlah para Nabi dan Rasul sangat banyak. Namun yang harus diimani ada 25 Rasul sebagaimana yang dijelaskan di dalam Al-Quran.

Beliau adalah :

1. Nabi Adam As
2. Nabi Idris As
3. Nabi Nuh As
4. Nabi Hud As
5. Nabi Shaleh As
6. Nabi Ibrahim As
7. Nabi Luth As
8. Nabi Ismail As

9. Nabi Ishaq As
10. Nabi Ya'akub As
11. Nabi Yusuf As
12. Nabi Ayub As
13. Nabi Syu'aib As
14. Nabi Musa As
15. Nabi Harun As
16. Nabi Zulkifli As
17. Nabi Daud As
18. Nabi Sulaiman As
19. Nabi Ilyas As
20. Nabi Ilyasa As
21. Nabi Yunus As
22. Nabi Zakaria As
23. Nabi Yahya As
24. Nabi Isa As
25. Nabi Muhammad SAW

Nabi dan Rasul Dalam Al-Quran. Al-Qur'an menyebut beberapa orang sebagai nabi. Nabi pertama adalah Adam. Nabi sekaligus rasul terakhir ialah Muhammad yang ditugaskan untuk menyampaikan Islam dan peraturan yang khusus kepada manusia di zamannya sehingga hari kiamat.

Isa yang lahir dari perawan Maryam binti Imran juga merupakan seorang nabi.

Selain ke-25 nabi sekaligus rasul, ada juga nabi lainnya seperti dalam kisah Khidir bersama Musa yang tertulis dalam Surat Al-Kahf - Ayat 66-82. Terdapat juga kisah Uzayr dan Syamuil, juga nabi-nabi yang tertulis di Hדים dan Al-Qur'an, seperti Yusya' bin Nun, Zulqanain, Iys, dan Syits.

Sedangkan orang suci yang masih menjadi perdebatan sebagai seorang Nabi atau hanya wali adalah Luqman Al-Hakim dalam surah Luqman.