

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Shalat merupakan rukun Islam yang ke-2, dan merupakan kewajiban yang harus dilakukan bagi umat Islam sudah baligh. Biasanya shalat mulai diajarkan kita sebagai umat yang beragama Islam sejak kecil oleh kedua orang tua kita. Shalat dibagi menjadi dua, yaitu wajib dan *sunat*. Jika shalat wajib dibagi 5 waktu, yaitu shalat Subuh dikerjakan menjelang fajar, shalat Dzuhur dikerjakan pada saat matahari melebihi bayangan kita, shalat Ashar dikerjakan ketika sore sebelum matahari berwarna merah, shalat Maghrib dikerjakan ketika matahari sudah tenggelam, dan yang terakhir shalat Isya' dikerjakan setelah shalat Maghrib dan shalat wajib berjumlah 17 rakaat. Shalat tersebut merupakan wajib yang harus dilaksanakan tanpa kecuali bagi muslim mukallaf baik sedang sehat maupun sakit. Tetapi shalat *sunat* ada banyak macamnya. Shalat *sunat* adalah ibadah shalat yang apabila dikerjakan mendapat pahala dan apabila tidak dikerjakan tidak berdosa. Shalat *sunat* ada banyak macamnya, diantaranya: shalat dhuha, shalat witir, shalat tasbih, shalat istiqlah, dan lain sebagainya. Diantara dua macam bentuk shalat, yang wajib kita kerjakan hanya satu, yaitu shalat wajib. Karena jika meninggalkan shalat wajib akan berdosa.

Shalat adalah ibadah dan amal untuk bekal pahala nanti di kehidupan yang akan datang. Syarat melakukan shalat adalah berkeyakinan atau beragama Islam, untuk yang pindah agama dari agama lain ke Islam bisa

dengan mengucapkan dua kalimat syahadat. Dan seharusnya kita melakukan shalat dari sejak dini. Mulai dari kecil yang sudah baligh, remaja, dewasa, tua harus melakukan shalat. Sejak SD kita diajarkan oleh guru agama untuk melakukan shalat dan bacaan surat- surat pendek. Namun di era IT seperti ini pembelajaran bisa dikemas di berbagai macam media dan bisa di oprasikan ke dalam komputer. Sebuah media informasi berbasis media flash adalah cara efektif, mampu dibuka kapan saja dan mampu mengulangi bagian yang user belum mengerti hingga berulang kali. Untuk anak- anak akan mudah dimengerti karena anak- anak akan lebih tertarik dengan visualisasi gambar.

Meskipun media pembelajaran sudah banyak yang membuat, namun disini penulis membuat yang berbeda dan tampilan yang berbeda dari yang lain. Aplikasi ini di buat untuk menarik anak- anak dalam belajar agama Islam khususnya. Penulis membuat ini dengan tampilan yang menarik untuk anak- anak yang ingin belajar shalat, baik yang sudah muslim ataupun bagi orang dewasa yang muallaf.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana membuat media pembelajaran gerakan shalat berbasis flash yang mudah dioprasikan oleh anak- anak dan mudah dimengerti dengan tampilan yang menarik ?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar menjadi lebih efektif dan terarah maka penelitian ini akan dilakukan batasan masalah, sehingga ruang lingkup subjek dan objek menjadi lebih spesifik. Sebagai batasan yaitu:

- a. Media pembelajaran ini dibuat untuk kalangan anak- anak yang belajar shalat.
- b. Pembuatan model ini menggunakan software Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop, Corel Draw, dan software penunjang yang dibutuhkan untuk aplikasi ini.
- c. Aplikasi ini hanya untuk umat muslim yang beragama Islam.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah :

- a. Menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dengan media flash.
- b. Agar tidak bosan untuk anak- anak dalam mempelajari pelajaran agama.
- c. Memperkenalkan flash kepada pengguna.
- d. Untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata 1 di Kampus STMIK Amikom Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Harapan penelitian adalah :

- a. Membuat orang tidak bosan untuk belajar karena menggunakan tampilan yang menarik.
- b. Menjelaskan kepada pengguna pentingnya shalat.
- c. Agar anak-anak mengetahui keunikan dalam penyampaian materi menggunakan computer.
- d. Agar timbul banyak jenis media pembelajaran lain yang menggunakan media flash.

## 1.6 Metode Penelitian

Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode sebagai berikut :

### 1.6.1 Pengumpulan data

1. Literatur

Pada tahapan ini dilakukan pencarian berdasarkan referensi-referensi dari situs web internet.

2. Studi Kepustakaan

Beberapa buku yang membahas tentang tuntunan shalat, membuat aplikasi menggunakan Adobe Flash, dan bacaan surat pendek.

### 1.6.2 Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan "Aplikasi Belajar Shalat beserta Bacaan Doa Pendek" dengan menggunakan teknologi Adobe Flash CS3.

### 1.6.3 Pemrograman

Implementasi pada tahap ini dilakukan pembuatan program untuk menjalankan sistem Aplikasi Belajar Shalat beserta Bacaan Doa Pendek menggunakan teknologi Adobe Flash CS3.

### 1.6.4 Implementasi dan Pengujian

Membangun sistem aplikasi yang sudah dirancang serta bertahap dan melakukan pengujian pada tiap tahapan pembangunan sistem aplikasi untuk mengurangi terjadinya eror.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian.

### **BAB II Landasan Teori**

Pada bab ini akan dijelaskan teori-teori yang mendasari pembahasan aplikasi Belajar Shalat beserta Bacaan Doa Pendek seperti perkembangan teknologi multimedia flash, sejarah multimedia, perancangannya, perangkat lunak yang digunakan.

### **BAB III Analisis dan Perancangan**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran objek, analisis, perancangan dari sistem yang akan dikembangkan.

#### **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab Pembahasan ini dipaparkan hasil- hasil dari tahapan penelitian dari analisis, desain, dan implementasi yang telah dibangun.

#### **BAB V Penutup**

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari hasil aplikasi.

