

SIMULASI MEDIA PEMBELAJARAN MANASIK HAJI

Oleh :

Nilawati¹⁾

1) Dosen Tetap STMIK Nurdin Hamzah, Jambi 36122

E-mail: nila_aza004@yahoo.co.id

Abstract- Manasik pada dasarnya adalah memberikan pelajaran atau informasi kepada calon jama'ah haji mengenai tata cara melaksanakan ibadah haji di tanah Suci. penulis ingin mencoba merancang suatu media pembelajaran yang dapat memberikan informasi mengenai tata cara tentang manasik haji yang diterapkan pada perangkat aplikasi. Dengan adanya perancangan aplikasi media pembelajaran yang akan di buat tersebut disana bisa mendapatkan informasi tentang manasik haji yang juga disertai dengan simulasinya. Dengan media ini diharapkan dapat memberikan kemudahan tentang manasik haji yang kita pelajari dapat kita lihat langsung hanya melalui komputerisasi.

Kata kunci: *sistem informasi, aplikasi, manasik haji*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi semakin pesat dan cepat, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini membuat manusia bagaikan tak terpisah oleh jarak ruang dan waktu. Dengan perkembangan teknologi yang kian maju, manusia dapat membuat berbagai macam peralatan sebagai alat bantu dalam menjalankan berbagai aktivitas untuk mendukung produktifitas. Manasik pada dasarnya adalah memberikan pelajaran atau informasi kepada calon jama'ah haji mengenai tata cara melaksanakan ibadah haji di tanah Suci.

Namun, banyak di kalangan kaum muslim yang enggan mendalami manasik haji, karena masih banyaknya pedoman haji disajikan dalam bentuk buku yang mengakibatkan mereka menjadi kurang mengerti akan hukum-hukum dan tata cara pelaksanaan ibadah haji.

Seiring perkembangan teknologi media pembelajaranpun termasuk untuk kepentingan agamis yang bersifat dimanapun dan kapanpun terutama tentang pembelajaran manasik haji.

Ibadah haji dalam tata aturannya mempunyai syarat dan rukun yang harus dikerjakan secara sempurna. Untuk mencapai kesempurnaan tersebut setiap jama'ah tidak boleh berbuat, berkata kotor, fasik dan berbantah-bantahan dan dalam keadaan aman. Dan untuk menuju kesempurnaan tersebut maka calon jama'ah haji harus mendapatkan pelajaran yang dikenal dengan manasik haji.

Bahan pelajaran manasik haji telah dikemas oleh pemerintah dan dibagikan kepada calon jama'ah haji sejak mereka mendaftarkan diri sebagai calon jama'ah haji di Kantor Departemen Agama di daerah masing-masing calon jama'ah haji. Kita sering dihadapkan pada ragam ibadah yang berbeda satu dengan lainnya. Namun ketika telah mengikrarkan syahadat, maka yang semestinya terpatrit di benak kita adalah meneladani Rasulullah SAW dalam segenap aspek dan tata cara ibadah, termasuk ibadah haji.

Berdasarkan permasalahan di atas, Untuk itu penulis ingin mencoba merancang suatu media pembelajaran yang dapat memberikan informasi mengenai tata cara tentang manasik haji yang diterapkan pada perangkat aplikasi. Dengan adanya perancangan aplikasi media pembelajaran yang akan di buat tersebut disana bisa mendapatkan informasi tentang manasik haji yang juga disertai dengan simulasinya. Dengan media ini diharapkan dapat memberikan kemudahan tentang manasik haji yang kita pelajari dapat kita lihat langsung hanya melalui komputerisasi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan untuk mengangkat sebuah judul yaitu **"Simulasi Media Pembelajaran Manasik Haji"**.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Manasik Haji

Haji adalah rukun (tiang agama) Islam yang kelima setelah syahadat, shalat, zakat dan puasa. Menunaikan ibadah haji adalah bentuk ritual tahunan yang dilaksanakan kaum muslim sedunia yang mampu (material, fisik, dan keilmuan) dengan berkunjung dan melaksanakan beberapa kegiatan di beberapa tempat di Arab Saudi pada suatu waktu yang dikenal sebagai musim haji (bulan Zulhijah).

Kegiatan inti ibadah haji dimulai pada tanggal 8 Zulhijah ketika umat Islam bermalam di Mina, wukuf (berdiam diri) di Padang Arafah pada tanggal 9 Zulhijah, dan berakhir setelah melempar jumrah (melempar batu simbolisasi setan) pada tanggal 10 Zulhijah. Masyarakat Indonesia lazim juga menyebut hari raya Idul Adha sebagai Hari Raya Haji karena bersamaan dengan perayaan ibadah haji ini.

2.2. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Pengertian multimedia menurut Agus Suheri (2006: 3) adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks,

grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif.

Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsure-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa. Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

2.3 Manfaat Multimedia Pembelajaran

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu: 1). Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dll. 2). Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll. 3). Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dll. 4). Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dll. 5). Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll. 6). Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. (Haryadi, 2005: 13)

2.4 Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian

memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. (Sigit Prasetyo, 2007: 10).

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin. 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri. 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendali. 4) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

2.5 Flash

Flash merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film.

Animasi yang dihasilkan flash adalah animasi berupa file movie. Movie yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain.

HALAMAN AWAL

Halaman awal adalah tampilan yang pertama kali muncul ketika kita mengakses Adobe Flash CS3 Professional. Cara mengakses Adobe Flash CS3 Professional pertama kali yaitu double klik pada icon yang ada di desktop atau lihat dari daftar program. Tampilan start page pertama kali membuka Adobe Flash CS3 Professional ya itu:

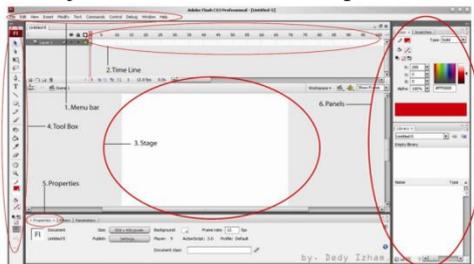


Gambar Tampilan start page Adobe Flash CS3

➤ **LINGKUNGAN KERJA ADOBE FLASH CS3**

Secara garis besar, lingkungan kerja adobe flash cs3 terdiri dari beberapa komponen utama yang bisa anda lihat seperti pada gambar :

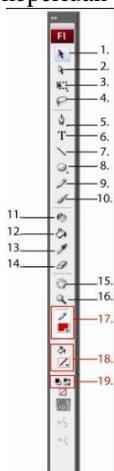
1. MenuBar adalah kumpulan yang terdiri atas dasar menu-menu yang digolongkan dalam satu kategori. Misalnya menu file terdiri atas perintah New, Open, Save, Import, Export, dan lain-lain.
2. Time line adalah sebuah jendel panel yang digunakan untuk mengelompokkan dan mengatur isi sebuah movie, pengaturan tersebut meliputi penentuan masa tayang objek, pengaturan layer, dan lain-lain.
3. Stage adalah area untuk berkreasi dalam membuat animasi yang digunakan untuk mengkomposisi frame-frame secara individual dan lam sebuah movie.
4. Toolbox adalah kumpulan tools yang sering digunakan untuk melakukan seleksi, menggambar, mewarnai objek, memodifikasi objek, dan mengatur gambar atau objek.
5. Properties adalah informasi objek-objek yang ada di stage. Tampilan panel properties secara otomatis dapat berganti-ganti dan lam menampilkan informasi atribut-atribut properties dari objek yang terpilih.
6. Panels adalah sebagai pengontrol yang berfungsi untuk mengganti dan memodifikasi berbagai atribut dari objek dari animasi secara cepat dan mudah.



Gambar Komponen Utama

➤ **TOOLBOX**

Fasilitas Toolbox seperti te lah dije laskan sekilas diawal adalah sekumpulan tool atau alat yang mempunyai fungsi-fungsi tersendiri untuk keperluan desain.



Gambar 1.3 Tools Box

➤ **LIBRARY**

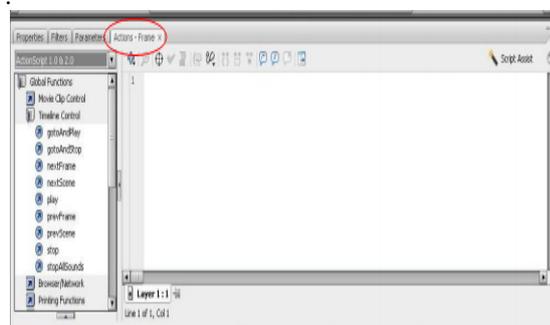
Fungsi dari library adalah sebagai wadah untuk menyimpan program-program terpisah yang sudah jadi, seperti tombol, objek grafis, audio, video, dan lain-lain. Berikut tampilan panel library.



Gambar Library Pane 1

➤ **ACTION SCRIPT**

Salah satu kelebihan FLASH dibanding dengan perangkat lunak animasi lain ya itu adanya action script. ActionScript adalah bahasa pemrograman Adobe Flash yang digunakan untuk membuat animasi atau interaksi, ActionScript mengizinkan untuk membuat intruksi berorientasi action (lakukan perintah) dan instruksi berorientasi logic (analisis ma salah sebelum melakukan perintah). Kita bisa memunculkan pane l actionScript dengan cara menekan tombol F9 pada keyboard. Atau melalui menubar dengan cara klik Window > Actions



Gambar Panel ActionScript

Sama dengan bahasa pemrograman yang la in, ActionScript berisi banyak elemen yang berbeda serta strukturnya sendiri. Kita harus merangkainya dengan benar agar ActionScript dapat menja lankan dokumen sesuai dengan ke inginan. Jika tidak merangkai semuanya dengan benar, maka hasil yang didapat kan akan berbeda atau file flash tidak akan bekerja sama sekali. ActionScript juga dapat diterapkan untuk action pada frame, tombol, movie clip, dan lain-lain. Action frame adalah action yang diterapkan pada frame untuk mengontrol navigasi movie, frame, atau objek la in-lain.

Salah satu fungsi ActionScript ada lah memberikan sebuah konektivitas terhadap sebuah objek, yaitu dengan menuliskan perintah-perintah didalamnya. Tiga hal yang harus diperhatikan dalam ActionScript yaitu:

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Sistem

Perancangan adalah suatu bagian dari metodologi pengembangan pembangunan suatu perangkat lunak yang dilakukan setelah tahapan untuk memberikan gambaran secara terperinci. Berdasarkan uraian diatas perancangan sistem merupakan tahapan dari siklus pengembangan sistem yang didefinisikan dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk, yang dapat berupa penggambaran, perancangan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, juga menyangkut konfigurasi dari komponen-komponen perangkat keras dan perangkat lunak dari suatu sistem.

3.2 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari pembuatan perancangan sistem Simulasi Media Pembelajaran Manasik Haji adalah untuk menghasilkan suatu perangkat lunak berbasis multimedia yang mampu :

1. Melahirkan konten Simulasi Media Pembelajaran Manasik Haji di operasikan komputerisasi.
2. Memberikan pembelajaran tentang manasik haji beserta audio visual.

3.3 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Pembuatan Simulasi Media Pembelajaran Manasik Haji yang akan dibuat mampu menampilkan berupa teks dan visualisasi video tentang Simulasi Media Pembelajaran Manasik Haji pada komputerisasi.

3.3.1 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Proses perancangan ini merupakan tahap awal dari perancangan Simulasi Media Pembelajaran Manasik Haji yang dilakukan sebagai pemecahan masalah yang ada pada proses media simulasi media pembelajaran Manasik Haji ketika digunakan.

Dengan metode pendekatan sistem yang berorientasi objek, maka saya akan menggambarkan bagaimana karakteristik sistem tersebut dengan menggunakan pemodelan yang disebut Unified Modelling Language (UML).

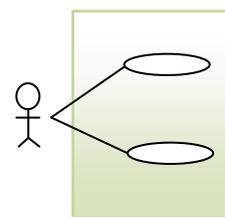
1. Use Case Diagram

Use case mendeskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. Use Case Diagram menampilkan actor mana yang menggunakan Use Case mana, Use Case mana yang memasukan Use Case lain dan hubungan antara actor dan Use Case.

2. Activity Diagram

Diagram ini menjelaskan alur kerja suatu sistem. Activity diagram mirip dengan state diagram karena sejumlah aktifitas menggambarkan keadaan suatu proses dengan memperlihatkan urutan aktifitas yang dijalankan baik berupa pilihan maupun paralel. Diagram ini juga berfungsi untuk menganalisis sebuah use case dengan menggambarkan aksi-aksi yang diperlukan dan kapan aksi-aksi tersebut dijalankan. Selain itu, activity diagram dapat menjelaskan urutan algoritma yang kompleks dan memodelkan sejumlah aplikasi dengan proses paralel.

Use Case Diagram



Definisi Actor

Bisa dibuat dalam bentuk table berikut:

NO	ACTOR	DESKRIPSI
1	USER	Actor dapat menjalankan menu pedoman haji dan simulasinya

Definisi Use case

Bisa dibuat dalam bentuk table berikut:

No	Use case	Deskripsi
1	Pedoman haji	Sistem menampilkan menu pedoman haji, kemudian user dapat memilih list menu-menu yang sudah disediakan pada sistem.
2	simulasi	Sistem menampilkan menu simulasi, didalam menu simulasi sudah terdapat video haji yang akan di uji.

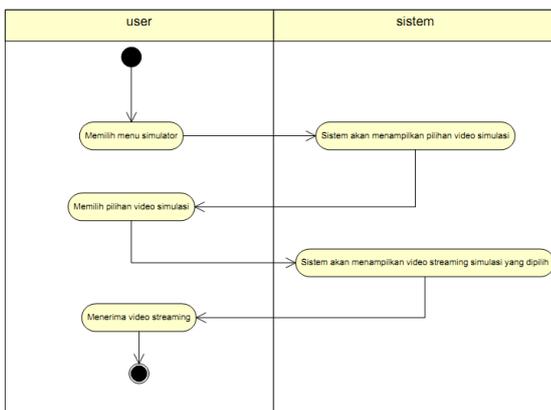
Tabel Skenario Use Case Pedoman haji

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Reaksi Normal	
1. Memilih menu pedoman haji	2. Menampilkan halaman berupa menu tentang list menu-menu diantaranya: 1. Persiapan sebelum haji 2. Miqat 3. Ihram 4. Thawaf 5. Sa'i 6. Wuquf di Arafah 7. Mabit di muzdalifah 8. Mabit di mina 9. Melontar Jamrah 10. Tahallul 11. Thawaf ifadhah 12. dam
3. Memilih menu yang akan ditampilkan pada list menu pedoman haji	
	4. Sistem akan menampilkan isi menu pada sub menu pada list pedoman haji
5. Memilih sub menu pada list pedoman haji	
	6. Menampilkan info yang dibutuhkan (menu yang telah dipilih)
7. Menerima info yang telah dipilih	

Tabel Skenario Use Case Simulasi

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Reaksi Normal	
1. Memilih menu simulator	2. Sistem akan menampilkan pilihan video simulasi (simulasi ihram, thawaf, sa i, wuquf di arafah, mabit di mina, melontar jamrah, thawaf)
3. Memilih pilihan video simulasi	
	4. Sistem akan menampilkan video streaming simulasi yang dipilih
5. Menerima video streaming	

Activity Diagram simulasi haji



Hal penting yang menjadi perhatian pada perancangan adalah bahwa rancangan yang dibuat diharapkan dapat digunakan dengan mudah oleh semua pengguna,

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan hasil analisa yang telah saya lakukan dapat kita simpulkan sebagai berikut :

1. Merancang media pembelajaran interaktif manasik haji yang dapat memberikan informasi tentang panduan dan mempermudah masyarakat dalam mempelajari pedoman haji pada komputerisasi.
2. Media ini memberikan fasilitas secara visual yaitu adanya video manasik haji yang memudahkan user dalam mempelajari pedoman haji.
3. Untuk melakukan implementasi dari simulasi media pembelajaran Manasik Haji bisa dijadikan sebuah alternatif acuan bagi calon jama'ah haji agar lebih mudah dalam melaksanakan manasik haji.

Daftar Pustaka

- 1) H.M, Jogiyanto 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur. Yogyakarta: Andi Offset.
- 2) Madcoms 2008, Panduan Lengkap Adobe flash CS3 Profesional, Yogyakarta: andi publisher.
- 3) Sutabri, Tata 2005. Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta: Andi Offset.
- 4) Wahana Komputer 2010, Panduan Praktis Adobe FlashCS 4 untuk pembuatan Animasi Interaktif , Semarang : Andi Offset.

Daftar Riwayat Hidup Penulis

Nama : Hj. Nilawati, S.Kom, M.Si
 TTI : Tebo, 16 Nopember 1968
 NIK/NIDN : 93.005/1016116802
 Bidang Keahlian: Ilmu Komputer
 Jabatan : Lektor