

PERMAINAN PERAN (*ROLE PLAY*) UNTUK PEMBELAJARAN SHALAT

Sayed Fachrurrazi, S.Si, M.Kom¹ ; Saiful Afwadi, ST²

¹Program Studi Teknik Informatika, Universitas Malikussaleh

*² Program Studi Teknik Informatika, Universitas Malikussaleh
Reuleut, Aceh Utara, Aceh-Indonesia*

ABSTRACT

Many computer users pay more attention upon computer games, using this kind of computer features make the user able to stay long in front of computer. The implementation of "Permainan Peran (*Role Play*) Untuk Pembelajaran Shalat" is one effort to follow the trend, with one hope the religious application have their own place in computer users' mind. The pattern of this Shalat learning application can generate interactive image and sound, they can motivate and boost the spirit the users in learning shalat. It can help users to keep a close watch and frequently memorize the text to read in shalat while seeing the picture of body movement as well even without the guidance of teacher. This application is not such as other game application which focuses on speed, but it stresses more on learning/memorizing the reciting and understanding the movement in shalat.

Keyword: *RPG, online game, Shalat*

LATAR BELAKANG

Perkembangan alat bantu berbasis komputasi dalam kehidupan sehari-hari terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Dimulai perkembangan dari ranah bisnis sampai ranah rumah tangga, perlengkapan komputer sudah menjadi kebutuhan dan tidak menjadi barang yang asing lagi. Tidak ketinggalan pula, bidang pembelajaran anak pun tersentuh oleh komputerisasi, komputer tidak

hanya difungsikan untuk perkantoran saja, akan tetapi sudah difungsikan sebagai alat bantu simulasi, sistem informasi dan bahkan untuk keperluan khusus.

Mayoritas penduduk Aceh memeluk Agama Islam, sudah sewajarnya setiap muslim mampu mempraktekkan ibadah khususnya ibadah shalat, meskipun kenyataannya masih ada yang belum memahami tatacara pelaksanaan ibadah shalat dengan benar. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor seperti Semakin kurang kepedulian orang tua terhadap kewajiban mendidik anaknya, kurangnya pengetahuan Agama pada kebanyakan orang tua muda, sebagian orang tua lebih mementingkan pendidikan umum dari pada pendidikan Agama dan kecenderungan anak-anak yang lebih suka memainkan game komputer daripada menghadiri pengajian di waktu senggang.

Sebagai usaha mengantisipasi permasalahan tersebut, Penulis menciptakan sebuah aplikasi computer berupa simulasi untuk membantu proses pembelajaran anak tentang tatacara pelaksanaan ibadah shalat. Aplikasi ini diharapkan mampu memberi warna baru bagi anak-anak dalam mempelajari tata cara shalat sehingga tidak memunculkan kesan monoton dalam belajar bagi anak-anak yang malas belajar secara manual. Aplikasi ini juga diharapkan akan berguna bagi muslim yang belum mengetahui tata cara ibadah shalat dan juga bagi non muslim yang berkeinginan mempelajari Agama Islam.

RUMUSAN MASALAH

Dalam perancangan simulasi ini, dapat dirumuskan beberapa permasalahan seperti berikut:

1. Bagaimana sistem dapat mengenal bahwa *user* melakukan langkah yang benar dalam gerakan shalat.
2. Bagaimana *user* dapat mempraktekkan tata cara ibadah shalat dengan tepat dan benar.

BATASAN MASALAH

Penulis membatasi penelitian ini pada hal-hal berikut:

1. Aplikasi diperuntukkan bagi pembelajaran anak yang menyangkut dengan tatacara ibadah shalat lima waktu bagi laki-laki dan perempuan.
2. Tatacara praktek shalat yang disimulasikan ke dalam sistem berdasarkan kepada mazhab *Syafi'I* yang dianut oleh kebanyakan Muslim Indonesia.
3. Aplikasi menjadi *tool* yang digunakan oleh ustadz dalam menunjang pembelajaran ibadah shalat, dan tidak menggantikan peran ustadz dalam dalam pembelajaran.
4. Simulasi ini menyertai beberapa *file audio* dan gambar untuk memberi contoh bacaan dan gerakan kepada *user* dengan model laki-laki, tidak bisa dijadikan sebagai acuan menutup aurat bagi perempuan.
5. Aplikasi ini bekerja dirancang untuk sistem operasi *Microsoft Windows* dan bersifat *stand alone*.

ROLE PLAY GAME (RPG)

Permainan peran adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini.

Umumnya Permainan dimainkan seperti sebuah drama, ketika seorang pemain berbicara/beraksi, maka dia berbicara/beraksi sebagai tokoh yang diperankan, bahkan memakai kostum dan peralatan (seperti pedang) sesuai dengan tokoh yang diperankan, permainan peran ini disebut dengan *Live-Action Role-playing (LARP)*. Namun adakalanya peran yang dimainkan harus digambarkan seutuhnya dalam bentuk lisan seperti permainan peran drama radio.

PERMAINAN PERAN KOMPUTER

Permainan Komputer yang menggunakan unsur-unsur dan mekanisme permainan RPG disebut sebagai *Computer Role-Playing Games (CRPG)*. RPG tidak hanya diciptakan untuk bekerja dalam platform *Personal Computer*, bahkan ada RPG yang dirancang untuk lingkungan peralatan/konsol dikenal dengan *console Role-Playing Games (cRPG)*, seperti *Play Station 2 (PS2)*.

Dewasa ini perkembangan RPG sudah sangat pesat, dari aplikasi RPG yang bersifat *stand alone* sampai yang dimainkan secara *online* dan dapat dengan bebas memilih *opponent* (lawan bermain) *online*. Aplikasi-aplikasi RPG tersebut dikemas untuk berbagai tujuan seperti untuk hiburan (*for fun only*), belajar dengan ceria (*for fun learning*), menggambarkan hal-hal yang dirasa sulit dalam pengadaan secara fisik (*Simulation*) dan untuk hal-hal yang lain. Adapun contoh permainan tersebut seperti *Point Blank, Soccer, Surgery Simulation, Cooking Simulation, Tetris, Chess, Pin Ball, Spider Solitaire* dan lain-lain

Permainan RPG biasanya memberikan sebuah penilaian bagi Pemainnya, untuk mengevaluasi tingkat ketrampilan yang sudah berhasil dicapainya dalam bentuk laporan, baik hasil secara personal maupun hasil keseluruhan permainan yang pernah memanfaatkan RPG tersebut.

PENGERTIAN SHALAT

Ibadah shalat yang dibahas dalam tulisan ini adalah berdasarkan kepada *Mazhab imam Syafi'i Radhiallahu anhu*, yang merupakan *Mazhab* yang dianut oleh sebagian besar penduduk Aceh pada dan Indonesia pada umumnya dan bahkan dianut oleh sebagian besar Muslim Asia Tenggara. Menurut *Al'alamah JalaluddinAl-Mahalli* dalam kitabnya *Minhajut Thalibiin* Pengertian *shalat* pada *lughat* (leksikal) adalah *rahmat, berbudiah* atau *do'a* sedangkan pengertian *shalat* pada *istilah* (*syarak*) adalah serangkaian perkataan dan perbuatan dimulai dengan *takbir* dan disudahi dengan *salam*.

Ibadah *shalat* yang difardhukan (diwajibkan) kepada individu yang *mukallaf* sehari semalam lima waktu dengan jumlah *raka'at* yang berbeda antara satu waktu dengan waktu lainnya. Disamping itu ada juga *shalat-shalat* yang dianjurkan, namun tata cara pelaksanaannya pada umumnya

sama seperti *shalat* fardhu kecuali pada *shalat fardhu kifayah* (shalat janazah), shalat sunat gerhana gerhana (*kusuf* dan *khusuf*) dan *shalatsunat tasbih*. *Mukallaf* adalah sebuah kata yang merujuk kepada seorang muslim yang *baligh* dan berakal, apa bila seseorang orang sudah bersifat dengan *mukallaf* maka segala sesuatu yang menyangkut dengan hukum *syara'* wajib dipatuhi oleh yang bersangkutan dalam *beribadah*, *muamalah* dan *munakkahad*, baik itu menyangkut hukum *wajib*, *haram*, *sunat*, *makruh* bahkan *jaiz/mubah*.

Adapun yang menjadi dalil akan kewajiban ibadah *shalat* adalah firman Allah sebagai berikut:

وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَارْكَعُوا مَعَ الرَّاكِعِينَ - (البقرة-43)

Artinya:

Dan dirikanlah Shalat dan berikanlah Zakat dan ruku'lah bersama orang-orang yang ruku'. (Q.S Al-Baqarah, 43)

Ibadah shalat ini pula adalah poin kedua dalam urutan rukun Islam, sebagaimana yang tersebut dalam hadist berikut:

الإسلام أنتشهد أن لا إله إلا الله وأن محمدا رسول الله صلى الله عليه وسلم. وتقيم الصلاة. وتؤتي الزكاة. وتصوم رمضان. وتحج البيت، إن استطعت إليه سبيلا - (صحيح مسلم)

Artinya:

Islam itu adalah bahwa engkau bersaksi tiada Tuhan Selain Allah dan bahwa Muhammad itu Rasul Allah (selawat dan salam keatas beliau), dan engkau dirikan shalat, dan engkau membayar zakat, dan engkau berpuasa di bulan Ramadhan, dan engkau menunaikan haji jika engkau sudah mampu melaksanakannya. (Hadist Shahih Muslim).

SYARAT IBADAH SHALAT

Syeikh Ibnu Qasim Al-Ghazali dalam *Syarhil Matan Wa Al-Taqrif* Abu Syuja' Ahmad Bin Husaini menerangkan bahwa syarat sebelum memasuki dalam ibadah shalat disimpulkan kedalam lima perkara:

1. Suci anggota dari hadast besar dan kecil
2. Menutup aurat dengan pakaian suci
3. Berdiri (melaksanakannya) di tempat suci

4. Mengetahui masuk waktu dengan yakin/*dhan*
5. Menghadap Qiblat

YANG MEMBATALKAN SHALAT

Untuk menjaga keutuhan ibadah shalat, para ulama mengkompilasi beberapa hal yang harus dihindari, artinya apabila melakukan salah satu hal tersebut maka batallah shalat. Adapun perkara-perkara yang membatalkan shalat tersebut adalah:

1. Berbicara dengan sengaja
2. Melakukan gerakan yang banyak
3. Terjadi / datang hadast besar atau kecil
4. Timbul najis yang tiada dima'afkan
5. Membuka aurat dengan sengaja
6. Berubah Niat
7. Membelakangi Qiblat
8. Makan dan Minum
9. Tertawa
10. *Riddah* (murtad)

RUKUN SHALAT

Tata tertib pelaksanaan shalat terdiri dari bagian-bagian yang dirangkaikan dalam satu kesatuan yang utuh yang disebut rukun shalat. Adapun rukun-rukun shalat adalah:

1. Niat
2. Berdiri bagi yang mampu
3. *Takbiratul Ihram*
4. Membaca Surat *Al-Fatihah*
5. *Ruku'*
6. *Thuma'ninah*
7. *I'tidal*
8. *Thuma'ninah*
9. *Sujud*
10. *Thuma'ninah*

11. Duduk diantara dua sujud
12. *Thuma'ninah*
13. Duduk akhir
14. Membaca *tasyahut*
15. Membaca *shalawat*
16. Niat keluar dari shalat
17. Memberi *salam*
18. Tertib

Sebagian ulama berpendapat bahwa rukun shalat itu adalah sejumlah 13 (tiga belas perkara), ini berarti mereka tidak menganggap *thuma'ninah* dan niat keluar dari shalat sebagai rukun yang tersendiri. Ditinjau dari keterlibatan anggota badan dalam pelaksanaan shalat, rukun shalat dibagi kepada tiga katagori:

1. Rukun *Qalbiah*

Adalah rukun shalat yang dilaksanakan oleh hati seperti niat, sedangkan lafal niat bukanlah bagian dari rukun.

2. Rukun *Qauliah*

Adalah rukun shalat yang dilaksanakan oleh mulut yaitu pelafalan bacaan-bacaan dalam *shalat*, seperti bacaan surat *Al-Fatihah* (*Basmalah* adalah bagian dari surat *Al-fatihah*)

2. Rukun *Fi'liyah*

Adalah rukun shalat yang dilaksanakan oleh anggota badan seperti gerakan *ruku'*, *sujud* dan lain-lain.

SUJUD SAHWI

Sujud *sahwi* adalah dua sujud yang dilaksanakan sesudah *tasyahud* (akhir) dan *salam*. Diantara kedua sujud ini pula diselingi duduk sebagaimana pada dua sujud rukun shalat. Sujud *Sahwi* ini dilaksanakan karena meninggalkan *sunat muakkad* seperti *tasyahud* awal atau *qunut*. Dengan sendirinya sujud *sahwi* tidak dianjurkan jika meninggalkan *sunat haiah* baik disengaja maupun tidak disengaja.

ANALISA KEBUTUHAN DATA

DATA INPUT

Data inputan dari aplikasi ini adalah berupa penentuan/pemilihan terhadap aksi-reaksi antara user dan aplikasi, data ini selanjutnya akan ditindak lanjuti oleh Proses. Dalam segmen ini sistem tentu saja tidak dilengkapi dengan algoritma-algoritma tertentu, karena sifatnya hanya menyodorkan data untuk segmen proses.

DATA PROSES

Pemrosesan ini adalah reaksi dari terhadap pilihan user, Proses ini menentukan apakah reaksi user sesuai dengan yang dikendaki sistem atau tidak, jika aksi yang diberikan tidak cocok maka sistem akan memberitahukannya, Dalam segmen ini ditanam algoritma-algoritma pemecahan masalah, pengguna akan merasa seperti berkomunikasi dengan seorang ahli atau merasa tindakannya diawasi mesin sehingga memunculkan suatu solusi dari hasil interaksinya dalam sistem ini.

DATA OUTPUT

Tampilan output disediakan dalam sistem ini untuk memonitor tingkah laku *user* terhadap sistem sekaligus sebagai alat evaluasi bagi pengguna, sehingga pengguna dapat mengetahui dengan segera akan status reaksi yang dilakukannya, baik yang bersifat salah maupun benar.

INTERFACE

Sebagaimana aplikasi-aplikasi lain, aplikasi ini juga menggunakan *interface* (antar muka) untuk memungkinkan *end user* terlibat dalam sistem. Dengan *interface* ini pula pengguna akan merasakan keleluasaan dalam mengoperasikan sistem.

FILE YANG DIBUTUHKAN

Sebagaimana aplikasi komputer lainnya, aplikasi inipun membutuhkan sejumlah *file* agar terciptanya aplikasi yang sempurna. Semua *file* tersebut dihasilkan dengan perangkat keras dan perangkat lunak yang

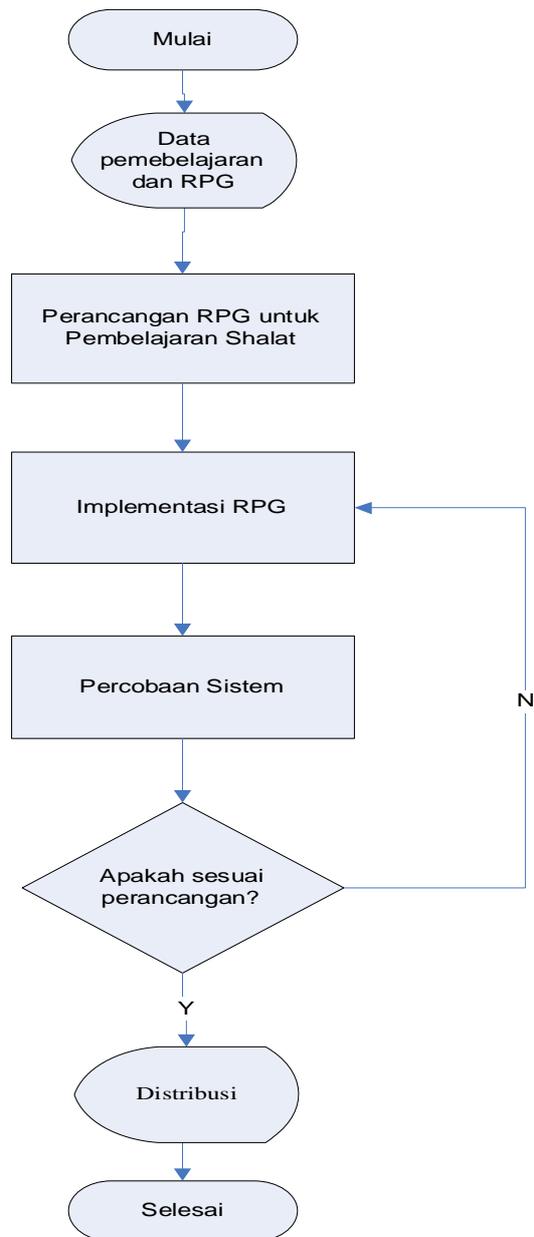
telah disebutkan pada awal bab ini, dengan menggunakan format yang standar untuk masing-masing *file*.

FILE AUDIO

File audio ini nantinya akan dimainkan oleh Program pada saat pengguna memilih pilihan yang tepat, bersamaan dengan penampakan *file* gambar pada *interface* program, sehingga pengguna bisa menyimak / menirukan bacaannya dan melihat posisi tubuh yang ditampilkan. Format yang digunakan untuk *file audio* ini adalah *.wav*.

FILE GAMBAR

Seperti disebutkan diatas *file* ini saling melengkapi dengan *file audio*, pada aplikasi ini gambar yang ditampilkan masih berformat *.jpg*, dan tidak ditampilkan dalam bentuk animasi (berformat *.gif*). *File* ini dihasilkan dengan menggunakan perangkat lunak yang telah disebutkan di awal bab ini.

FLOWCHART SISTEM**Gambar *Flowchart* Sistem**

PEMECAHAN MASALAH PENGACAKAN TOMBOL

Seandainya dalam aplikasi permainan peran ini tidak ditanam metode pengacakan tombol maka aplikasi ini akan terasa kurang menantang, karena user mudah menebak jawaban berdasarkan pengalaman menjalankan aplikasi sebelumnya. Untuk menghindari ini, perlu ditanamkan pengacakan posisi tombol-tombolnya, dalam hal ini yang diacak adalah koordinat Y dari tiap tombol. Algoritma pengacakan tombol ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Membuat tombol / *button* berjumlah enam buah dengan nama-nama *button* tersendiri
2. Mengacak indeks *button*
3. Mendapatkan Indeks dari pengacakan untuk setiap *button*
4. Koordinat Y untuk masing-masing tombol didapat dari

$$Y = ((\text{Indeks} - 1) \times t) + e$$
 Dimana:
 Indeks = Nomor tombol
 t = Tinggi tombol
 e = Jarak tombol dengan tepi *form* sebelah atas
5. Didapatilah Koordinat Y yang berbeda untuk tiap-tiap tombolnya

Penggalan listingnya:

```
Dim Rndm As New Random
Dim y1 As Integer

Function DrawNumber(ByVal L As List(Of Integer)) As String
    Dim RetVal As Integer = L(Rndm.Next(L.Count))
    L.Remove(RetVal)
    Return RetVal.ToString
End Function

Sub GRandomRukun()
    Dim ListOfNumbers As New List(Of Integer)
    For Rk As Integer = 0 To 5
        ListOfNumbers.Add(Rk + 1)
    Next
```

```

BtnBerdiri.TabIndex = DrawNumber(ListOfNumbers)
y1 = ((BtnBerdiri.TabIndex - 1) * 102) + 4
BtnBerdiri.Location = New Point(420, y1)

BtnRukuk.TabIndex = DrawNumber(ListOfNumbers)
y1 = ((BtnRukuk.TabIndex - 1) * 102) + 4
BtnRukuk.Location = New Point(420, y1)

BtnIktidal.TabIndex = DrawNumber(ListOfNumbers)
y1 = ((BtnIktidal.TabIndex - 1) * 102) + 4
BtnIktidal.Location = New Point(420, y1)

BtnSujud.TabIndex = DrawNumber(ListOfNumbers)
y1 = ((BtnSujud.TabIndex - 1) * 102) + 4
BtnSujud.Location = New Point(420, y1)

BtnDuduk.TabIndex = DrawNumber(ListOfNumbers)
y1 = ((BtnDuduk.TabIndex - 1) * 102) + 4
BtnDuduk.Location = New Point(420, y1)

BtnDudukAkhir.TabIndex = DrawNumber(ListOfNumbers)
y1 = ((BtnDudukAkhir.TabIndex - 1) * 102) + 4
BtnDudukAkhir.Location = New Point(420, y1)
End Sub

```

PENENTUAN AWAL DAN AKHIR RAKA'AT

Dalam aplikasi ini awal raka'at dihitung berbasis kepada rukun berdiri (bukan iktidal), sehingga 1 kali berdiri berarti awal raka'at ke 1 begitu juga selanjutnya, sedangkan untuk penghujung raka'at dihitung berbasis kepada sujud, dimana pada *state* 2 kali sujud dianggap equivalen 1 raka'at, sehingga pengguna mendapatkan informasi saat melibatkan diri dalam sistem, kapan raka'at dimulai dan kapan raka'at berakhir.

Penggalan listingnya:

```

Private Sub BtnBerdiri_Click_1(ByVal sender As System.Object,
ByVal e As System.EventArgs) Handles BtnBerdiri.Click
    bdr = bdr + 1
    LBerdiri.Text = bdr
    LRakaat.Text = "Rakaat Ke " & bdr & ""
End sub

```

Pada angka 4 sujud (2 raka'at) ini pula ditentukan aksi yang berbeda dari bilangan lainnya, dimana aplikasi diarahkan untuk memunculkan pilihan kepada duduk tahyat awal pada kasus shalat 4 raka'at, dan mengarahkan kepada duduk tasyahut/tahyat akhir pada shalat 2 raka'at (shalat shubuh). . Berdasarkan kuantitas sujud ini pula dapat ditentukan hal-hal lain seperti momen untuk tahyat awal atau duduk/tahyat akhir.

Penggalan listingnya:

```
Public Class F_rpg
    Dim sjd As Integer
    Private Sub BtnSujud_Click(ByVal sender As System.Object,
        ByVal e As System.EventArgs) Handles BtnSujud.Click
        Dim shalat As String
        shalat = F_Starting.CbShalat.Text
        If Me.TextSoal.Text = "Silakan Pilih Gerakan
Keempat!" Then
            Me.TextSoal.Text = "Silakan Pilih Gerakan
Kelima!"
            gerakan_sujud()
            sjd = sjd + 1
            LSujud.Text = sjd
            F_Warning.LWarning.Text = "BENAR"
            F_Warning.Show()
        ElseIf Me.TextSoal.Text = "Silakan Pilih Gerakan
Keenam!" Then
            sjd = sjd + 1
            LSujud.Text = sjd
            If sjd = 2 And (shalat = "Magrib" Or shalat =
"Dhuhur" Or shalat = "'Ashar" Or shalat = "'Isya"
Or shalat = "Shubuh") Then
                Me.TextSoal.Text = "Rakaat selanjutnya,
Pilih Gerakan Pertamanya!"
                gerakan_sujud()
                F_Warning.LWarning.Text = "BENAR"
                F_Warning.Show()
            ElseIf (sjd = 4 And (shalat = "Magrib" Or
shalat = "Dhuhur" Or shalat = "'Ashar" Or shalat
= "'Isya"))
Or (sjd = 6 And (shalat = "Dhuhur" Or shalat =
"'Ashar" Or shalat = "'Isya")) Then
                Me.TextSoal.Text = "Dianjurkan melakukan
gerakan sunat diakhir rakaat ini"
                gerakan_sujud()
                F_Warning.LWarning.Text = "BENAR"
```

```

        F_Warning.Show()
        ElseIf (sjd = 6 And shalat = "Magrib") Or
        (sjd = 4 And shalat = "Shubuh") Or (sjd = 8
        And (shalat = "Dhuhur" Or shalat = "'Ashar" Or
        shalat = "'Isya")) Then
            Me.TextSoal.Text = "Pilih Gerakan Terakhir
            dalam Rakaat terakhir"
            gerakan_sujud()
            F_Warning.LWarning.Text = "BENAR"
            F_Warning.Show()
        End If
        F_Warning.LWarning.Text = "SALAH"
        F_Warning.Show()
    End If
End Sub
Sub gerakan_sujud()
    Pb_Text.Image= Image.FromFile
(Application.StartupPath & "\sunat\Do'a sujud.jpg")
    Pb_Peraga.Image =
Image.FromFile(Application.StartupPath &
"\Rukun_Shalat\Rukun_Fi'li\Sujud.jpg")
    My.Computer.Audio.Play(Application.StartupPath &
"\sunat\Do'a Sujud.wav")
End Sub
End Class

```

PENENTUAN SAAT PEMBACAAN QUNUT

Bacaan qunut ditanam pada pada posisi iktidal raka'at kedua, atau dengan kata lain pada iktidal kedua/terakhir dalam shalat shubuh. Do'a qunut ini dipanggil pada saat masih dengan posisi berdiri plus menadahkan tangan (berdo'a).

Penggalan listingnya:

```

Public Class F_rpg
    Dim itd As Integer
    Private Sub BtnIktidal_Click(ByVal sender As
System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles
BtnIktidal.Click
        If Me.TextSoal.Text = "Silakan Pilih Gerakan Ketiga!"
Then
            itd = itd + 1
            If F_Starting.CbShalat.Text = "Shubuh" And itd = 2
Then
                Me.TextSoal.Text = "Sangat Dianjurkan Melakukan
Bacaan Sunat Setelah Bacaan Do'a Iktidal"
            End If
        End If
    End Sub
End Class

```

```
Else
    Me.TextSoal.Text = "Silakan Pilih Gerakan
Keempat!"
End If
End sub
End Class
```

DESKRIPSI SISTEM MANUAL

DESKRIPSI PEMBELAJARAN SHALAT MANUAL

Pembelajaran shalat manual adalah yang diajarkan kepada peserta didik dengan cara memberi contoh-contoh gerakan bersamaan dengan bacaannya. Mana kala anak didik sudah memahami gerakannya, bacaannya diajarkan secara terpisah dengan cara anak didik mengikuti potongan-potongan bacaan shalat yang dibacakan oleh pendidik, sampai anak didik faham betul akan gerakan dan bacaannya dibuktikan dengan mempraktikkan didepan pendidik. Peserta didik yang kurang cekatan dalam menghafal disarankan untuk mengulang-ulang sendiri, tentu saja kondisi ini anak didik tidak didampingi ustadz, hanya saja ustadz akan memeriksa bacaannya secara periodik.

CARA MENGERJAKAN SHALAT

Setiap shalat terdiri dari raka'at-raka'at, setiap raka'at terdiri dari rukun-rukun. Secara umum raka'at dimulai dari posisi berdiri, dilanjutkan dengan rukuk, sujud, duduk, sujud kedua. Sampai disini gerakan shalat sudah dihitung satu raka'at. Yang membedakannya adalah pada raka'at pertama dimulai dengan takbir ihram, dan pada raka'at terakhir disudahi dengan duduk akhir beserta dengan bacaan dalam posisi duduk tersebut. Ada pula anjuran-anjuran yang patut diperhatikan dalam pelaksanaan shalat ini yaitu pada setiap akhir dua raka'at pada shalat ruba'iah (shalat berjumlah empat raka'at) disarankan untuk duduk tahyat awal, dan pada akhir iktidal raka'at kedua shalat shubuh disarankan untuk membaca do'a qunut.

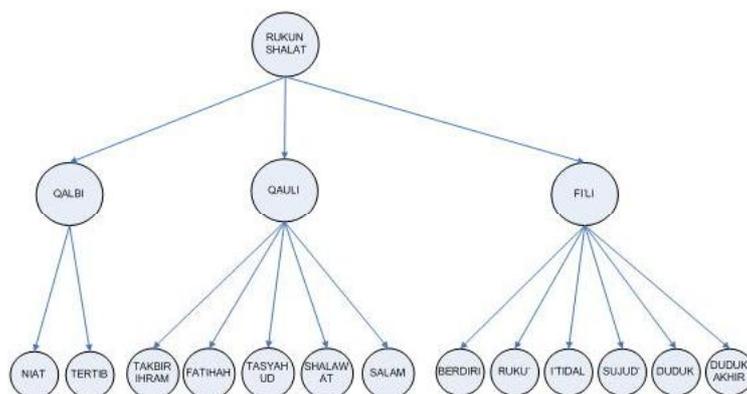
ANALISA SISTEM

Aplikasi ini dimainkan secara *stand alone*, *user* secara tidak langsung berinteraksi dengan algoritma-algoritma yang ditanam. Pada saat *user* membuka aplikasi ini, aplikasi akan memberikan pilihan mempelajari tentang Permainan Peran pembelajaran shalat (Bantuan) atau langsung melibatkan diri ke dalam Permainan peran pembelajaran shalat (RPG Shalat). Apabila *user* memilih Bantuan, maka aplikasi akan menampilkan teks tutorial untuk menunjang Permainan yang meliputi peraturan-peraturan. Apabila *user* memilih *Combo box* pilih shalat, misalnya *user* memilih shubuh maka aplikasi membuka F_Rpg (Form Permainan Peran) shalat shubuh, dan langsung aplikasi membacakan lafal niat shalat shubuh, kemudian menjejalkan *user* dengan pertanyaan berikut.

Begitulah selanjutnya sampai berganti dari rukun ke rukun, raka'at ke raka'at sampai memunculkan pilihan untuk melakukan duduk saat membaca tasyahut (awal) setiap dua raka'at, memunculkan pilihan untuk melaksanakan rangkaian tasyahut (akhir) pada akhir raka'at terakhir. memunculkan pilihan untuk membaca do'a qunut setelah 'itidal pada raka'at terakhir shalat subuh.

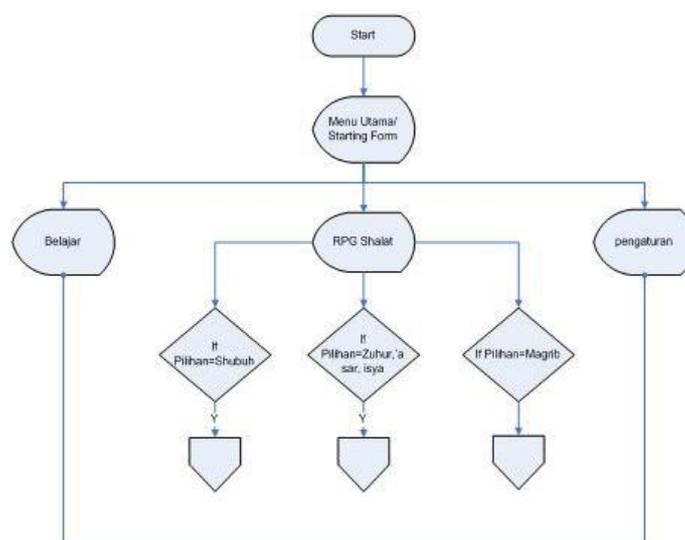
FILE YANG DIBUTUHKAN

File yang dibutuhkan dalam aplikasi ini secara dominan adalah terdiri dari *file audio* dan *file gambar*. *File* tersebut berasal dari pemetaan kebutuhan dari pohon rukun shalat dan sunat-sunat yang menyertainya, untuk rukun Niat dan Tertib tidak direpresentasikan dalam kedalam sebuah berkas, karena kedua rukun tersebut khusus dalam hati manusia pada sa'at mengerjakan shalat, sedangkan yang digunakan adalah berkas Lafal Niat. Akan tetapi rukun Tertib dapat direpresentasikan dalam bentuk algoritma yang di-embed ke dalam aplikasi.



Gambar Pohon Rukun Shalat

FLOWCHART PROGRAM UTAMA



Gambar Flowchart Program Utama

FLOWCHART SHALAT RUBAI'AH

Rubai'ah adalah merujuk kepada shalat-shalat yang berjumlah empat raka'at, yaitu shalat Dhuhur, shalat 'Ashar dan shalat I'sya. Ketiga shalat ini sama dalam tata cara pelaksanaannya kecuali lafal niatnya dan niat pada Takbir Ihram yang berbeda. Sedangkan niat tidak diimplementasikan dalam aplikasi komputer.

PERANCANGAN *INTERFACE*

F_Starting (Menu Utama)

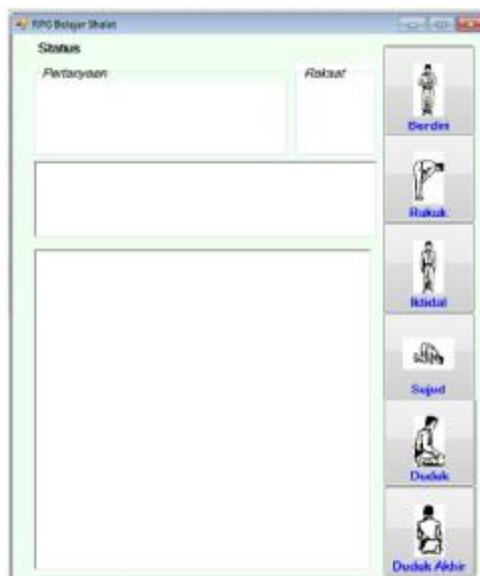
F_Starting ini adalah *form* utama dari aplikasi pembelajaran shalat, dimana pemain dapat memilih untuk membaca tutorial singkat tentang penggunaan aplikasi ini yang tentu saja berhubungan dengan peraturan-peraturan shalat lima waktu, atau langsung mengambil bagian untuk memainkan peran sebagai *Mushalli* dengan dengan memilih shalat apa yang akan dimainkan/dipelajari melalui aplikasi ini.



Gambar *F_Starting* (Menu Utama)

F_RPG

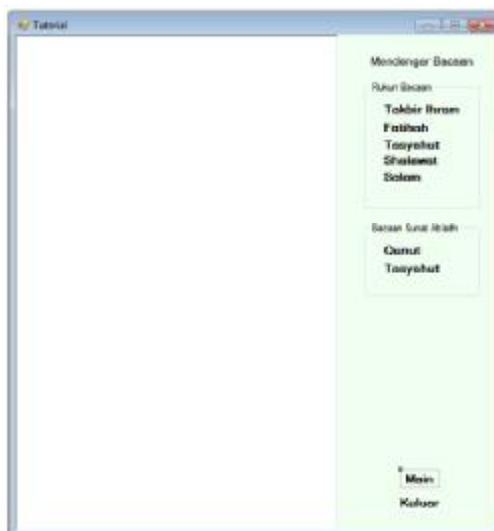
F_RPG adalah *form* dimana pemain mengambil bagian dalam bertindak sebagai *Mushalli*, dalam *form* ini pengguna akan diarahkan untuk mempelajari shalat yang telah dipilihnya dalam *F_starting* sebelumnya. Dalam *form* ini pemain diarahkan untuk mengasah pengetahuan tentang rukun shalat, raka'at dan sunat-sunat *ab'adh* yang dilakukan dalam shalat.



Gambar *F_RPG*

F_Tutorial

F_Tutorial (Form Belajar) ini beri panduan singkat berupa teks, panduan ini juga merupakan *Rule Book* untuk memainkan aplikasi permainan peran pembelajaran shalat ini. Disamping itu juga menyediakan fasilitas untuk mendengar bacaan-bacaan dalam shalat secara terpisah



Gambar *F_Tutorial*

F_Warning

F_Warning adalah *form* peringatan kepada pemain mengenai status jawaban yang dipilihnya, baik berstatus benar maupun salah. Peringatan ini tidak dibuat menggunakan *message box* supaya dapat dimodifikasi dengan lugas seperti menanamkan *timer*, dan menambah pesan teks yang mudah dimodifikasi.



Gambar *F_Warning*

IMPLEMENTASI SISTEM

Berikut adalah tampilan menu utamanya saat dijalankan, selanjutnya aplikasi akan mengarahkan pemain pada apa yang dipilihnya pada *combo box* menu utama program.



Gambar Menu Utama

Apabila pemain memilih salah satu shalat misalnya shalat shubuh, aplikasi mengarahkan pemain ke *F_RPG* atau *interface* permainan peran. Selanjutnya pemain akan saling berinteraksi sampai akhir permainan.



Gambar *RPG* Shubuh pada posisi ruku'

Pada saat pemain dijejat dengan pertanyaan “ Silakan Pilih Gerakan Kedua!”, pada permainan peran pembelajaran shalat shubuh, sistem merespon dengan “Benar”, seperti pada gambar berikut.



Gambar Respon Sistem

Apabila user ingin membaca peraturan, maka dapat membukanya dengan memilih tombol belajar pada menu utama, maka aplikasi akan menampilkan *rules book* (buku peraturan), seperti tampak di gambar berikut.



Gambar Halaman Belajar

KESIMPULAN

1. Aplikasi Permainan Peran (*Role Play*) untuk pembelajaran shalat ini adalah lebih kepada permainan tanya jawab interaktif yang berkesinambungan, cocok digunakan untuk pembelajaran shalat bagi pemula. Aplikasi ini masih memakai objek dua dimensi dalam penyajiannya.
2. Pola pembelajaran dengan permainan peran komputer untuk pembelajaran shalat ini sangat membantu peserta didik dalam belajar karena dapat mengulang kaji sendiri, yang tidak terbatas oleh waktu dan tempat, dan secara otomatis membantu para pendidik dalam mengajarkan pembelajaran shalat.

SARAN

1. Penulis mengharapkan mahasiswa-mahasiswa teknik Informatika Universitas Malikussaleh untuk menggali dan menerapkan muatan lokal untuk diterapkan dalam aplikasi komputer
2. Mengharapkan semua pihak untuk mengusahakan perluasan pada kajian lanjutan mengenai objek-objek yang bisa diselesaikan dengan disiplin ilmu informatika terutama masalah agama.

3. Mengharapkan penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menggunakan pemodelan tiga dimensi sehingga objek gambar yang dihasilkan lebih menarik dan lebih interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita. Desiani dan Muhammad. Arhami, *Konsep Kecerdasan Buatan*, Penerbit Andi, 2006
- Antony. Pranata, *Algoritma Dan Pemograman*, Penerbit Graha Ilmu, 2005
- Ibnu Qasim Qhazi, *Syarhil Matan wa Al-Taqrrib*, Penerbit Sumber Keluarga, Semarang
- Ibrahim. Al-Baajuri, *Al-Baajuri 'Ala Ibnu Qasim Ghazi*, Penerbit Usaha keluarga semarang
- Junindar, *Panduan lengkap menjadi Programmer*, Penerbit Media kita, 2008
- Jalaluddin. Al-Mahalli, *Qulyubi Wa 'amiirah*, Cv. Karya Insan, Indonesia
- Yuniar. Supardi, *Microsoft Visual Basic 6.0 Untuk Segala Tingkat*, Penerbit Elex Media Komputindo, 2002