BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

II.1 Tinjauan Sekolah

Tinjauan sekolah membahas peninjauan terhadap tempat penelitian yaitu Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA)-Diniyyah Ta'waliyyah (DTA) As-Shofa yang selanjutnya disingkat menjadi TPA-DTA As-Shofa.

II.1.1 Sejarah Sekolah

TPA-DTA As-Shofa berawal dari sebuah pembelajaran Al-Qur'an sederhana yang terletak di Komplek Cikutra Baru sejak tahun 1991. Pada mulanya TPA-DTA As-Shofa bernama TPQ As-Shofa. Saat itu struktur dan materi yang disampaikan belum tersusun rapi, sehingga para pelajar TPQ As-Shofa memperoleh materi tanpa kurikulum yang jelas. Dengan jumlah pelajar yang sedikit dan tenaga pengajar yang berjumlah kurang dari 5 orang, membuat aktifitas belajar mengajar yang terjadi di TPQ As-Shofa tidak berjalan rutin. Karena alasan tersebut pada tahun 1995 – 2000 TPQ, aktifitas di TPQ As-Shofa terhenti. Sekitar tahun 2001, DKM mesjid As-Shofa mengambil alih kepemimpinan di TPQ As-Shofa dengan cara membentuk kepengurusan baru untuk mendirikan kembali TPQ As-Shofa. Sejak saat itu nama TPQ As-Shofa berubah menjadi TKQ-TPQ As-Shofa. Jumlah pelajar yang belajar di TKQ-TPQ As-Shofa mencapai 50 – 100 orang siswa. Dengan beralihnya kepemimpinan TKQ-TPQ As-Shofa, TKQ-TPQ As-Shofa secara resmi berada dibawah perlindungan Departemen Agama dan Badan Koordinasi (BARKO). Materi yang diajarkan kepada pelajar berpedoman kepada kurikulum yang diterapkan oleh Departemen Agama. Maka dari itu TKQ-TPQ As-Shofa mengambil buku sumber pembelajaran dari Departemen Agama.

Pada tanggal 7 Mei 2007 terjadi lagi perubahan nama di TKQ-TPQ As-Shofa. Sejak saat itu nama TKQ-TPQ As-Shofa berganti menjadi TPA-DTA As-Shofa. Berdasarkan pertimbangan tertentu, telah disepakati oleh para pengajar dan staff secara struktural untuk mengelompokan para siswa di TPA-DTA As-Shofa

menjadi 2 kelas yang terdiri dari kelas TPA dan DTA. Kelas TPA terdiri dari siswa-siswi kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar (SD) sedangkan kelas DTA terdiri dari siswa-siswi kelas 3 – 6 Sekolah Dasar (SD). Siswa-siswi tersebut dikelompokan berdasarkan pertimbangan bahwa kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar berada dalam tingkatan penerimaan materi yang berbeda dengan kelas 3 – 6 Sekolah Dasar. Sejak tanggak 7 Mei 2007 TPA-DTA As-Shofa dipimpin oleh Hj. Netty S. Achmad sampai tahun ini.

II.1.2 Visi dan Misi

Visi dan Misi merupakan suatu konsep perencanaan suatu organisasi ataupun suatu lembaga yang disertai dengan tindakan yang sesuai dengan apa yang direncanakan untuk mencapai tujuan daro organisasi ataupun lebhaga tersebut. Berikut ini merupakan Visi dan Misi yang dimiliki oleh TPA-DTA As-Shofa.

II.1.1.1 Visi

Visi TPA-DTA As-Shofa adalah untuk mencetak generasi Qur'ani.

II.1.1.2 Misi

Misi merupakan cara-cara yang dilakukan terhadap objek pendidikan untuk menwujudkan visi yang ingin dicapai oleh suatu lembaga. Adapun misi TPA-DTA As-Shofa adalah sebagai berikut :

1. Menanamkan Dasar-Dasar Keimanan dan Ketaqwaan Kepada Allah Dan Rasul-Nya
2. Mengajarkan Penulisan Al Qur'an secara Baik dan Benar
3. Memberikan pengetahuan dien al Islam secara menyeluruh dan menyampaikan secara kreatif.

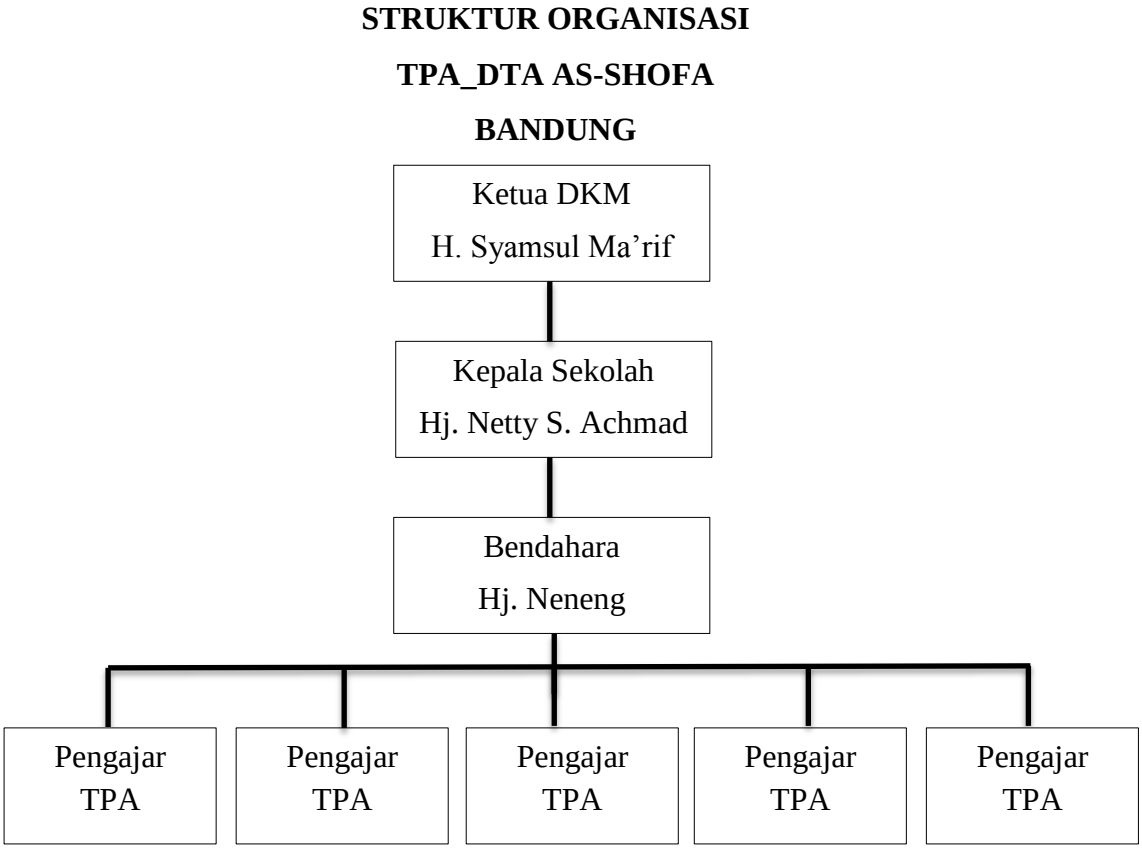
II.1.3 Struktur Organisasi

Stoner [5] mengatakan bahwa struktur organisasi adalah suatu susunan dan hubungan antar bagian-bagian, komponen dan posisi dalam suatu perusahaan.

Struktur organisasi menggambarkan pembagian suatu kepemimpinan berdasarkan kegiatan pekerjaan antara yang satu dengan yang lain dengan cara

membatasi tugas dan fungsi tertentu sehingga jelas kepada siapa dan oleh siapa serta untuk siapa suatu tugas dilaksanakan.

Struktur organisasi yang berlaku di TPA-DTA A-Shofa akan dijelaskan seperti pada Gambar 2.1 Struktur Organisasi TPA-DTA As-Shofa



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi TPA-DTA As-Shofa

II.1.4 Deskripsi Tugas Struktur Organisasi Instansi

Didalam sebuah organisasi ataupun lembaga yang terstruktur, tugas dan fungsi setiap jabatan telah diatur sedemikian rupa sehingga setiap jabatan melakukan tugasnya sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Sebagai lembaga pendidikan yang memiliki struktur organisasi, tugas dan fungsi setiap jabatan adalah sebagai berikut :

1. Kepala Sekolah

Tugas Kepala Sekolah TPA-DTA As-Shofa adalah sebagai berikut :

a. Berfungsi memimpin dan mengkoordinasikan semua pelaksanaan rencana kerja harian, mingguan, bulanan catur wulan dan tahunan.
b. Melakukan pengawasan atas aktiftas Wali Kelas/Pengajar sehari-hari.
c. Bertanggung jawab secara Intern dan Ekstern.
d. Memimpin rapat-rapat di TK-TPA

2. Bendahara

Tugas bendahara TPA-DTA As-Shofa adalah sebagai berikut :

a. Mengontrol kartu infaq santri,
b. Mengupayakan donatur dikalangan muhsinin dan orang tua santri,
c. Melakukan pencatatan lengkap pemasukan dan pengeluaran TPA-DTA

3. Pengajar

Tugas pengajar TPA-DTA As-Shofa adalah sebagai berikut :

a. Bertanggung Jawab atas terlaksananya kegiatan belajar mengajar disetiap jenjang kelas atau Level,
b. Menyesuaikan materi/KBM dengan kulikulum GBPP
c. Menyiapkan bahan ajar (materi klasikal untuk Hafalan santri)
d. Melaporkan perkembangan prestasi santri
e. Mengisi Raport Santri setiap akhir semester 1 dan semester 2
f. Mempersiapkan sarana penunjang proses belajar (alat tulis, alat peraga, dll)
g. Mengevaluasi bacaan, hafalan santri (disesuaikan dengan kurikulum)
h. Membimbing dan mengarahkan santri

i. Mempersiapkan kegiatan /mengagendakan KBM untuk keesokan harinya (hafalan-hafalan, dll) bersama kepala sekolah/Kepala Unit.

II.2 Landasan Teori

Landasan teori merupakan pedoman yang digunkan untuk mengarahkan supaya setiap materi yang digunakan dalam penulisan sesuai dengan fakta-fakta yang ada, kaidah-kaidah yang berlaku dan sesuai dengan sumber-sumber yang tepat dan terpercaya. Landasan teori dapat juga digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Teori yang akan dibahas terdiri dari haji, umrah, Computer Aided Learning (CAL), media pembelajaran, multimedia, multimedia interaktif, 2 Dimensi (2D), Pemodelan Terstruktur, *Desktop Application,* Adobe Flash CS4, Action Script 2, XML, Adobe Photoshop CS6, Corel DrawX6, Adobe Audition 1.5 dan Review Literatur.

II.1.1 Haji

Menurut S.K.M Uwaidah [18] Haji merupakan salah satu dari kelima rukun yang menjadi landasan bediriya Islam. Dasar diwajibkanya haji ini bersumber dari *Al-Qur'an, Al-Hadits* dan *Ijma'*. Menurut *syari'at* haji berarti berangkat ke tempat yang suci untuk melakukan *thawaf, sa'i, wuquf* di padang Arafah dan seluruh amalan manasik lainnya.

1. Hukum Haji

Haji merupakan salah satu dari kelima rukun yang menjadi landasan berdirinya Islam. Dasar diwajibkannya haji ini bersumber dari *Al-Qur'an, As-Hadits dan Ijma'*. Dasar yang bersumber dari *Al-Qur'an* adalah firman Allah yang artinya :

"Mengerjakan haji merupakan kewajiban hamba terhadap Allah, yaitu bagi yang mampu mengadakan perjalanan ke Baitullah. Barangsiapa mengingkarinya, maka sesungguhnya Allah Maha Kaya (tidak memerlukan sesuatu) dari semesta alam." (TQS Al-Imran[3] : 97)

Firman Allah yang lainnya :

"Dan sempurnakanlah ibadah haji serta umrah karena Allah." **(TQS Al-Baqarah[2] : 196)**

Sedangkan yang bersumber dari *Al-Hadits* adalah riwayat dari Ibnu Umar ra. Dimana Nabi SAW bersabda :

"Islam itu didirikan atas 5 perkara. Yaitu, bersaksi bahwa tidak ada Ilah yang berhak disembah melainkan Allah dan Muhammad adalah Rasulnya, mendirikan shalat, menunaikan zakat, puasa pada bulan Ramadhan, menunaikan ibadah haji ke Baitullah bagi yang mampu melakukannya" **(Muttafaqun Alaih)**

Adapun yang bersumber dari *Ijma'* adalah bahwa para ulama telah sepakat mewajibkan hal ini. Haji yang wajib dilakukan hanya sekali seumur hidup. Sebagaimana sabda Rasulullah SAW :

"Haji yang wajib itu hanya sekali. Barangsiapa melakukan lebih dari sekali, maka selanjutnya merupakan haji *tathawwu* (sunnah)." (HR. Abu Dawud, Ahmad dan Al-Hakim)

2. Hikmah Haji

Diantara hikmah haji adalah membersihkan jiwa dari berbagai pengaruh dosa. Hal ini sebagaimana yang disabdakan oleh Rasulullah SAW.

"Barangsiapa menunaikan haji ke rumah ini (Ka'bah) dan ia tidak melakukan rafats (senggama) serta tidak berbuat fasiq, maka akan keluar dari dosa-dosanya, seperti hari dilahirkan oleh ibunya" (Muttafaqun Alaih)

3. Macam-macam Ihram

Menurut Shobirin, M [16] didalam melaksanakan ihram terdapat beberapa jenis pengerjaaan haji. Pengerjaan haji dibedakan berdasarkan urutan pelaksanaan haji dan umrah, mana yang didahulukan.

a. *Haji Qiran*

Haji Qiran berarti mengerjakan haji dan umrah secar bersamaan.

b. *Haji Tamattu*

Haji Tamattu berarti mengerjakan umrah terlebih dahulu, kemudian melaksanakan haji

c. *Haji Ifrad*

Haji Ifrad berarti mengerjakna haji terlebih dahulu kemudian mengerjakan umrah.

4. Urutan Pelaksanan Haji

Ketika melakukan ibadah haji, hendaknya diperhatikan urutna tata cara pelaksanaan agar tidak salah mengerjakan amalan-amalan yang berkenaan dengan haji. Urutan pelaksanaan haji dari awal hingga akhir adalah sebagai berikut :

1) Berpakaian Ihram
   a. Pakaian ihram laki-laki terdiri dari dua helai kain yang tidak dijahit. Satu helai digunakan untuk selimut penutup badan sedangkan yang lainya disarungkan.
   b. Pakaian ihram perempuan sama seperti biasa asalkan *syar'i* dan wajah serta telapak tangannya terbuka (tidak menggunakan cadar dan sarung tangan)
   c. Shalat sunnah ihram 2 rakaat.
   d. Setelah shalat sunnah 2 rakaat berarti jamaah haji telah masuk ihram dan mulai dikenakan larangan-larangan ihram.
2) Melaksanakan ihram untuk haji paling lambat tanggal 9 Dzulhijjah pad miqat yang telah ditentukan. Biasanya jamaah Indonesia melakukannya tatkala hendak menuju ke arafah tanggal 8 Dzulhijjah.
3) Kemudian menuju ke padang Arafah untuk melaksanakan *Wukuf.* Dalam perjalanana menuju arafah disunnahkan memperbanyak bacaan Talbiyah. *Wukuf* dimulai dari tergelincirnya matahari tanggal 9 Dzulhijjah sampai dengan menjelang fajar tanggal 10 Dzulhijjah.
4) Setelah matahari terbenam, segeralah menuju Dalam Islam, melindungi kehormatan perempuan adalah salah satu unsur utama dalam keimanan. Dia harus dihormati dan dimuliakan dan tidak boleh di eksploitasi dalam bentuk apapun. dengan melakukan shalat maghrib dan isya' dengan jama' takhir akan dipergunakan untuk melontar jumrah di Mina.
5) Lewat tengah malam tanggal 10 Dzulhijjah meninggalkan Muzdalifah menuju ke Mina sebelum fajar tiba.

6) Pada pagi hari tanggal 10 Dzulhijjah orang yang berhaji melontar jumrah aqabah, seletah selesai melontar dilanjutkan dengan *tahallul* pertama, bila keadaan memungkinkan hari itu pula boleh menuju Mekkah untuk mengerjakan *thawaf ifadzah* dan *sa'i* dengan ketentuan harus kembali ke Mina sebelum matahari tenggelam. Dan jika *thawaf* dan *sa'i* diatas telah dikerjakan maka laksanakanlah *tahallul* akbar.
7) Pada tanggal 11 dan 12 Dzulhijjah melontar 3 jumrah (Ula, Wustha' dan Aqabah) secara berurutan. Setelah selesai melakukannya pada tanggal 12 Dzulhijjah boleh langsung ke Mekkah, ini yang dinamakan *Nafar Awal.*
8) Bagi jamaah haji yang bermalam di Mina sampai tanggal 13 Dzulhijjah diwajibkan melontar 3 jumrah pada pagi harinya. Setelah itu boleh langsung kembali ke Mekkah, inilah yang dinamakan *Nafar Tsani*.
9) Jamaah haji yang tiba kembali di Mekkah dan belum melakukan *thawaf ifadhah* dan *sa'i* langsung mengerjakannya. Setelah itu melakukan *tahallul* yang kedua. Dengan selesai melakukan *tahallul* kedua, selesailah ibadah haji. Sebelum kembali ke tanah air masing-masing, hendaknya melaksanakan *thawaf wada'*, mempergunakan waktu sebaik-baiknya untuk banyak beribadah kepada Allah SWT di Masjidil Haram dan berziarah ke Madinah.

II.1.2 Umrah

Umrah berarti *ziarah*. Artinya *ziarah* ke Ka'bah, *thawaf* disekelilingnya, *sa'i* antara Shafa dan Marwa serta memotong rambut. Para ulama bersepakat bahwa umrah ini telah disyari'atkan.

1. Hukum Umrah

Menurt Imam Hanafi dan Imam Malik, hukum umrah adalah sunnah. Hal ini didasarkan pada hadits Jabir, bahwa Rasulullah SAW pernah ditanya mengenai hukum umrah/ Maka beliau menjawab : "Tidak, hendaklah kalian mengerjakan umrah, karena yang demikian itu lebih afdhal." (HR. At-Tirmidzi dan dinyatakan sebagai hadits hasan shahih).

Demikianlah yang menjadi pendapat dari sebagian ulama. Sedangkan menurut Imam Asy-Syafi'i dan Imam Ahmad, umrah merupakan amalan yang diwajibkan. Hal ini didasarkan pada firman Allah SWT.

"Dan sempurnakanlah ibadah haji dan umrah karena Allah." (TQS. AL-Baqarah[2] : 196)

Artinya karena haji itu wajib, maka umrah pun wajib.

2. Waktu Umrah

Berdasarkan pendapat dari para jumhur ulama, waktu untuk melaksanakan umrah adalah seluruh hari dalam satu tahun, sehingga boleh menunaikannya setiap saat kecuali pada 5 hari yang diharamkan yaitu hari Arafah, hari nahar dan tida hari tasyrik.

3. Fadhilah Umrah

Tidak berbeda dengan haji, umrah pun memiliki fadhilah (hikmah). Fadhilah tersebut berdasarkan pada sabda Rasulullah SAW :

"Dari satu umrah ke umrah yang lain merupakan penebus dosa yang ada diantara keduanya dan haji mabrur itu pahalanya tidak lain adalah surga." (Muttafaqun Alaih)

4. Urutan Pelaksanan Umrah

Jika tidak ada penghalang, pelaksanaan umrah dapat dilaksnakan dalam waktu satu hari. Adapun urutan pelaksanaan ibadah umrah adalah sebagai berikut:

1) Berpakaian ihram

   Cara mengenakan pakaian ihram umrah sama dengan pemakaina pakaian ihram haji. Sebelum mengenakan pakaian ihram terlebih dahulu bersuci dan berwudhu, kemudian shalat ihram 2 rakaat.

2) Niat Umrah dari Miqatnya

   Bagi orang Indonesia yang hendak melaksanakan ihram untuk umrah miqatnya di Yalamyam (Jeddah). Dari sinilah mulai berniat untuk melakukan umrah.

   Adapun lafadz niatnya adalah sebagai berikut :

لَبَّيْكَ اللّٰهُمَّ عُمْرَةً

Artinya : “Ya Allah aku menyambut panggilan Engkau untuk Umrah”

Selama dalam ihram, disunnahkan membaca doa, shalawat, talbiyah sampai hendak memulai thawaf.

3) Meninggalkan Larangan Ihram

Sejak melakukan ihram sudah dikenakn larangan-larangan ihram, seperti memakai pakaian berjahit, memakai wangi-wangian, memotong kuku, dan lain sebagainya.

4) Masuk Mekkah

5) Masuk masjidil haram

6) Melihat Ka’bah dan Berdoa

اَللّٰهُمَّ زِدْ هٰذَا الْبَيْتَ تَشْرِيْفاً وَتَعْظِيْماً وَتَكْرِيْماً وَمَهَابَةً.

. وَزِدْ مَنْ شَرَفِهِ وَعَظَمِهِ وَكَرَمِهِ مِّمَنْ حَجَّهُ اوَ اعْتَمَرَهُ

تَشْرِيْفاً وَتَعْظِيْماً وَتَكْرِيْماً و تَكْبِيْراً.

Artinya : “Ya Allah tambahkanlah kepada Baitullah ini kehormatan, keagungan, kemuliaan dan kewibawaan. Dan tambahkan pula orang-orang yang menghormati dan memuliakan-Nya diantara mereka yang berhaji dan berumrah padanya dengan kehormatan, keagungan, kemuliaan dan kebaikan.”

7) Melintasi Maqam Ibrahim

8) Melakukan Thawaf

Adapun cara melakukan thawaf adalah sebagai berikut :

a. Tempat memulai thawaf adalah garis lurus berwarna cokelat dimulai Hajar Aswad. Bila tidak mungkin mencium Hajar Aswad cukup dengan mengangkat tangan ke arah hajar Aswad dan mengucapkannya, sambil mengucapkan :

بِسْمِ اللهِ اَللهُ أَكْبَرُ

Artinya : “Dengan nama Allah dan Allah Maha Besar”

b. Thawaf dilaksanakan sebanyak 7 kali putaran mengelilingi Ka’bah dan membaca doa :

سُبْحَانَ اللَّهِ وبِحَمْـدِهِ وسُـبْحَانَ اللَّـهِ الْعَظِيمِ.

...

لاَحَوْلَ ولاَقُوَّةَ إِلاَّ بِاللَّهِ.

Artinya : “Maha Suci Allah, segala puji bagi Allah, tidak ada Tuhan kecuali Allah dan Allah Maha Besar. Tidak ada daya dan kekuatan kecuali bersumber dari Allah yang Maha Tinggi dan Agung”

c. Selesai Thawaf, berdoa di Multazam adalah suatu tempat mustajabah diantara hajar Aswad dan pintu Ka’bah

d. Melakukan shalat sunnah di Maqam Ibrahim 2 raka’at dan Hijr Ismail 2 rakaat.

e. Minum Air zam-zam lalu mengucapkan doa :

اللهم إني أسألك علماً نافعاً، ورزقاً واسعاً، وشفاءً من كل داء

Artinya : “Ya Allah sesungguhnya aku memohon kepada-Mu ilmu yang bermanfaat, rizki yang luas dan sembuh dari segala sakit dan penyakit.

9) Sa’i

a. Dimulai dari bukit Shafa dan di akhiri di bukit Marwah.

b. Sampai dibukit Shafa, menghadap ke arah Ka’bah, mengangkat kedua tangan, berniat Sa’i kemudia membaca takbir.

c. Memulai perjalanan Sa’i dengan membaca doa dan dilakukan sebanyak 7 kali.

d. Setiap melntas antara 2 pilar hijau, bagi pria hendaknya berlari-lari kecil dan bagi wanita cukup berjalan biasa sambil berdoa.

10) Melakukan tahallul, yaitu bercukur atau memotong rambut sebagai cara mengakhiri atau keluar ihram.

11) Tertib. Dengan selesainya tahallul berarti selesailah sudah pelaksanaan umrah. Bila keadaan memungkinkan disunnahkan untuk mengunjungi (Ziarah) ke Makam Nabi Muhammad SAW yang berada di kota Madinah.

II.1.3 *Computer Aided Learning (CAL)*

Computer Aided Learning (CAL) merupakan metode pembelajaran yang menggunakan media komputer, di mana metode ini dapat menyampaikan pengajaran secara langsung kepada pemakai melalui cara berinteraksi yang dikemas dalam bentuk perangkat lunak. CAL (*Computer Aided Learning*) menggunakan komputer sebagai suatu alat untuk memahami apa yang ada dalam pengajaran, melatih, membimbing dan menilai prestasi dari para pelajar sehingga para pelajar menjadi lebih berminat dan menambah kesan pengajaran. CAL (*Computer Aided Learning*) memiliki 4 konsep, konsep itu antara lain :

1. Penjelasan (*Tutorial*) : materi dipresentasikan dalam bentuk teks dan gambar dan dilakukan secara bertahap.
2. Latihan (*Drill*) dan Praktek (*Practice*) : peneliti menyediakan atau memberikan materi utama kepada pengguna melalui perangkat lunak yang ada, sehingga dari perangkat lunak tersebut pengguna dapat melakukan latihan-latihan dari soal-soal yang telah disediakan.
3. Simulasi : tersedia program simulasi dengan mengkombinasi desain dan peralatan latihan untuk memperoleh jawaban yang cepat dari soal yang rumit.
4. Permainan : dengan permainan pelajar dapat belajar dengan suasana santai cara ini merupakan cara belajar yang efektif, karena dengan suasana yang santai pelajar tidak mendapat tekanan sehingga mudah untuk menangkap materi yang diberikan dengan cepat.

II.1.4 Media Pembelajaran

Menurut Syaiful Bahri dan Azwan Zain [4], kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara bahasa berarti “perantara atau pengantar”. Pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan salah satunya adalah untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dimanfaatkan dalam dua macam penerapan yaitu

penerapan komputer dalam bentuk pembelajaran berbantuan komputer (*Computer Assisted Instruction-CAI*) dan penerapan komputer dalam pembelajaran berbasis komputer (*Computer Based Instruction-CBI*) .

Perangkat lunak pada pembelajaran berbantuan komputer (CAI) berfungsi untuk membantu guru dalam proses pembelajaran seperti sebagai alat bantu presentasi, alat bantu demonstrasi maupun sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Sedangkan perangkat lunak pada pembelajaran berbasis komputer (CBI) berfungsi sistem pembelajaran individual (*Individual learning*), pada sistem pembelajaran individual, siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan media interaktif.

Media pembelajaran harus memenuhi beberapa syarat diantaranya harus dapat meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan media pembelajaran memiliki tujuan memberikan motivasi kepada pelajar. Selain itu media juga harus dapat merangsang pelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan pelajar dan memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pelajar dalam memberikan tanggapan, selain itu timbal balik juga mendorong mahasiswa untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.

II.1.5 Multimedia

Multimedia dapat dikatakan sebagai bentuk baru dalam pembuatan program-program komputer dengan penggambungan lebih dari suatu media. Menurut Menurut Turban dkk [17] “Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar”, sedangkan menurut Robin dan Linda [14] “Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video”.

Terdapat empat komponen penting multimedia, yaitu:

1. Harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar yang berinteraksi dengan pengguna
2. Harus ada *link* yang menghubungkan pengguna dengan informasi
3. Harus ada alat navigasi yang memandu memandu

4. Multimedia menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses, dan mengomunikasikan informasi dan ide pengguna.

Jika salah satu komponen tidak ada, maka bukan merupakan multimedia dalam arti yang luas.

Multimedia terdiri dari beberapa elemen, yaitu teks, suara (audio), gambar (image), video dan animasi. Berikut penjelasannya.

a. Teks

Teks adalah elemen yang penyampaian data yang umum dan paling sederhana karena membutuhkan ruang yang sedikit pada penyimpanan jika dibandingkan dengan elemen lainnya.



Gambar 2. 2 Teks

b. Suara (audio)

Suara adalah elemen penyampaian data yang cukup interaktif, karena pengguna dapat memperoleh informasi hanya dengan menggunakan indera pendengaran saja. Misalnya lagu-lagu, instrument-instrument, format audio seperti WAV, MIDI, dan MP3.



Gambar 2. 3 Audio

c. Gambar (image)

Gambar adalah elemen penyampaian data yang mampu mewakili pesan dalam bentuk teks. Gambar tidak membutuhkan suatu gerakan tertentu, karena tanpa gerakanpun manusia dapat mengetahui suatu informasi yang disampaikan. Beberapa format gambar antara lain JPG, PNG dan BMP.



Gambar 2. 4 Gambar

d. Video

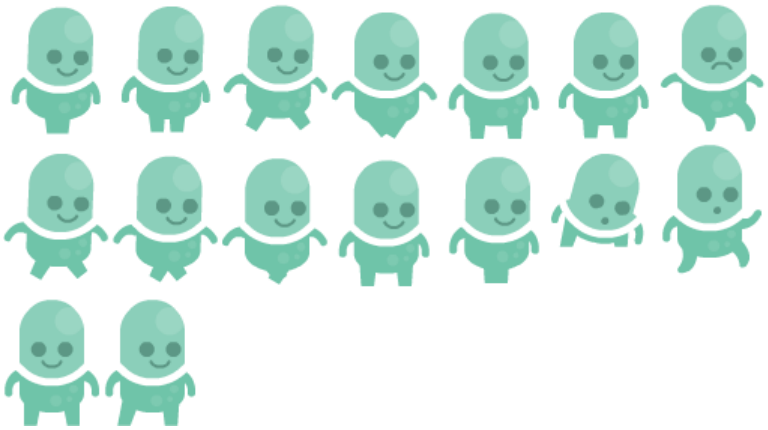
Video merupakan gabungan dari elemen gambar dan suara, yang diambil dengan menggunakan alat perekan seperti handycam dan camrecorder. Kelemahan dari elemen ini adalah membutuhkan ruang sangat besar dalam hal menyimpannya.



Gambar 2. 5 Video

e. Animasi

Animasi dikenal dengan gambar bergerak. Animasi merupakan kumpulan gambar yang digerakan secara berurutan sehingga memberikan efek bahwa gambar tersebut hidup atau bergerak.



Gambar 2. 6 Animasi

II.1.6 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif yang akan menjadi bagian dari proses pembelajaran, pembelajaran interaktif berbasis komputer harus mampu memberi dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antar media dan siswa sebagaiman yang disyaratkan dalam Proses Belajar Mengajar (PBM).

Bentuk-bentuk pemanfaatan model-model multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran dapat berupa *drill*, *tutorial*, *simulation* dan *game*[15]. Tujuan utama dari pembelajaran multimedia interaktif adalah sebisa mungkin menggantikan ataupun melengkapi serta mendukung unsur-unsur seperti materi, tujuan, metode dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam sistem pendidikan konvensional yang biasa dilakukan.

Model-model multimedia interaktif terdiri dari :

1. Model *Drills*

Model drills merupakan salah satu model pembelajaran interaktif berbasis komputer (CBI) yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih

kongkret melalui penyediaan latihan-latihan soal untuk menguji kemampuan siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal yang diberikan program.

Secara umum tahapan model drill adalah sebagai berikut :

a. Penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari penampilan siswa.
b. Siswa mengerjakan latihan soal.
c. Program merekam penampilan siswa, mengevaluasi hasil kemudian memberikan timbal balik.
d. Jika jawaban yang diberikan benar maka program menyajikan soal selanjutnya dan jika jawaban salah program menyediakan fasilitas untuk mengulang latihan atau remediation yang dapat diberikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal.

2. Model Tutorial

Model tutorial digunakan dalam Proses Belajar Mengajar dengan menggunakan perangkat lunak berupa program kompute yang berisi materi pelajaran.

Secara sederhana, pola-pola pengoperasian komputer pada model tutorial adalah sebagai berikut :

a. Komputer menyajikan materi
b. Siswa memberikan respon
c. Respon siswa dievaluasi oleh komputer dengan orientasi pada arah siswa dalam menempun presentasi berikutnya.
d. Melanjutkan atau mengulangi tahapan selanjutnya.

Model tutorial ditujukan menjadi pengganti manusia sebagai instruktur secara langsung dalam dunia nyata yang diberikan dalam bentuk teks, atau grafik pada monitor yang telah menyediakan poin-poin pertanyaan atau permasalahan.

3. Model Simulasi

Model sismulasi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan meberikan pengalaman secara kongkret melalui pembuatan tiruan-tiruan bentk

pengalaman yang mendekati suasana tanpa resiko. Model simulasi terbagi kedalam empat kategori yaitu fisik, situasi, prosedur dan proses.

Secara umum tahapan materi model simulasi terdiri dari pengenalan, penyajian informasi, simulasi (dapat lebih dari satu simulasi), pertanyaan dan respon jawaban, penilaian respon, pemberian umpan balik terhadap respon, pengulangan, segmen pengaturan pengajaran, penutup.

4. Model Instructional Games

Tujuan model ini adalah untuk menyediakan suasana/lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa. Model Instructional Games tidak perlu menirukan realita namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan.

Model *Instructional Games* dapat dijadikan pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai sesuatu.

II.1.7 2 Dimensi (2D)

Teknik animasi 2D adalah jenis animasi yang memiliki sifat flat secara visual. Bila dilihat dari teknis pembuatannya terdapat dua cara, yaitu manual dan komputer. teknik animasi manual atau yang biasa disebut dengan cell animation adalah teknik animasi yang paling lama usianya. Teknik animasi ini memungkinan animator untuk membuat gambar pada lembaran celuloid (lembar trasparan) yang berlapis-lapis. karena kemajuan teknologi sekarang animator tidak lagi membuat animasi tradisional ini dengan lembaran celuloid, tapi bisa dengan menggunakan kertas biasa yang nanti akan di pindai (scan) lalu di warna dengan menggunakan komputer.Teknik animasi 2D komputer adalah teknis animasi yang dibuat dengan menggunakan bantuan komputer (software) dan tetap mengandalkan kemampuan menggambar lembar demi lembar. Sehingga yang membedakan antara traditional animation dengan 2D CGI (*Computer Generated Imagery*) adalah medianya.



Gambar 2. 7 Animasi 2 Dimensi

II.1.8 Pemodelan Terstruktur

Analisis Terstruktur (*Stuctured Analysis*) merupakan salah satu teknik analisis yang menggunakan pendekatan berorientasi fungsi. Analisis ini terfokus pada aliran data dan proses bisnis perangkat dan perangkat lunak.[2]

Pada pemodelan terstruktur, semua fungsi sistem direpresentasikan sebagai sebuah proses transformasi informasi, dan disusun secara hirarkis sesuai tingkat abstraksinya (sistem maupun perangkat lunak) yang hasilnya ditujukan untuk entitas-entitas eksternal. **Pemodelan terstruktur** digunakan dalam analisis sistem, perancangan sistem, dan pengembangan perangkat lunak. Pemodelan terstruktur pada dasarnya menerapkan tahapan-tahapan yang sistematik dan bertujuan agar diperoleh hasil berupa suatu informasi yang bermanfaat dan memenuhi kebutuhan pemakai.

Terdapat 4 (empat) kegiatan perancangan yang harus dilakukan, yaitu:

1. Perancangan arsitektural merupakan perancangan struktur modul perangkat lunak dengam mengacu pada model analisis yang sesuai, berupa *Data Flow Diagram* (DFD).

2. Perancangan data merupakan perancangan struktur data yang dibutuhkan, serta merancang skema basisdata dengan mengacu pada model analisis yang sesuai.
3. Perancangan antarmuka merupakan perancangan antarmuka perangkat lunak dengan pengguna, antarmuka dengan sistem lain, dan antarmuka antar-modul.
4. Perancangan prosedural merupakan perancangan detil dari setiap fungsi pada modul. Notasi yang digunakan bisa berupa *flow chart*, algoritma, dan lain-lain.

II.1.9 Skala Guttman

Skala Guttman diberinama menurut ahli yang mengembangkannya, yaitu Louis Guttman[8]. Skala ini mempunyai beberapa ciri penting, yaitu :

a. Skala Guttman merupaka skala kumulatif. Jika seseorang mengiyakan pertanyaan atau pernyataan yang berbobot lebih berat, maka ia juga akan mengiyakan pertanyaan atau pernyataan yang kurang berbobot lainnya.
b. Skala Guttman ingin mengukur satu dimensi saja dari satu variabel yang multidimensi, sehingga skala ini termasuk mempunyai sifat unidimensional.

   Cara membuat skala Guttman adalah sebagai berikut :

   a. Susun sejumlah pertanyaan yang relevan dengan masalah yang ingin diselidiki.
   b. Lakukan penelitian permulaan terhadap sejumlah responden yang dapat mewakili populasi yang akan diteliti. Sampel yang dipilih minimal besarnya 30.
   c. Jawaban yang diperoleh kemudian dianalisis.
   d. Susunlah jawaban pada suatu tabel Guttman.
   e. Hitunglah koefisien reprodusibilitas dan koefisien skalabilitas.

Rumus Koefisien Reprodusibilitas

$$Kr = 1 - \{e / n\}$$

Keterangan :

n = total kemungkinan jawaban, yaitu jumlah pertanyaan x jumlah responden

e = jumlah *error*

Kr = Koefisien Reprodusibilitas

Rumus tersebut akan digunakan untuk menghitung Koefisien reprodusibitilas jawaban kuesioner. Koefisien reprodusibilitas adalah suatu besaran yang mengukur derajat ketepatan alat ukur yang dibuat (daftar pertanyaan). Skalan Guttman menghendaki nilai koefisien reprodusibilitas > 0.90

Rumus Koefisien Skalabilitas

$$Ks = 1 - \{e / p\}$$

Keterangan :

e = jumlah error

p = jumlah kesalahan yang diharapkan

Ks = koefisien skalabilitas

Koefisien Skalabilitas digunakan untuk menghitung kemungkinan jumlah kesalahan yang diharapkan. Skala yang mempunyai Ks > 0,6 sudah dianggap baik.

II.1.10 *Desktop Aplication*

Pengertian desktop merupakan suatu aplikasi yang dapat berjalan sendiri tanpa menggunakan browser atau koneksi internet disuatu komputer. Aplikasi desktop adalah sebuah program mandiri yang mengerjakan sejumlah tugas-tugas yang telah terdefinisi sebelumnya di bawah kendali pengguna. Aplikasi desktop dijalankan dari drive lokal dan tidak membutuhkan sebuah jaringan atau konektifitas untuk beroperasi atau berfungsi dengan baik. Dan jika tersambung dengan jaringan, aplikasi desktop bisa menggunakan sumber daya

dari jaringan. Salah satu contoh desktop ialah semua file yang dibelakang kalimatnya ada tulisan .exe , contoh : paint, notepad, kalkulator, control panel.

Salah satu kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi berbasis desktop adalah dari segi keamanan. Jika dibandingkan dengan aplikasi berbasis website, keamanan data pada aplikasi desktop dapat lebih dikendalikan oleh pengguna dan tidak mudah diakses oleh sembarangan pihak dan tidak terbatas oleh hosting dan jumlah bandwidth serta lebih aman dari ganggua pencurian data maupun gangguan virus.

II.1.11 Adobe Flash CS4

Flash merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari [11].

Animasi yang dihasilkan flash berupa animasi *file movie* yang berupa teks atau grafik yang berbaisis vektor. Grafik berbasis vektor akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus saat diakses melalui internet. Flash memiliki kemampuan untuk mengimpor *file* suara, video maupun gambar dari aplikasi lain. Flash adalah program grafis yang diproduksi oleh Macromedia corp yang merupakan *vendor software* yang bergerak dibidang animasi web. Macromedia Flash pertama kali dirilis pada tahun 1996. Macromedia flash telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari Macromedia Flash adalah Macromedia flash 8. Saat ini Flash telah diakuisisi oleh Adobe sehingga namanya menjadi Adobe Flash.

Salah satu versi yang telah dimunculkan dan masih digunakan sampai saat ini adalah Adobe Flash CS4. Adobe Flash CS4 merupakan salah satu program animasi grafis yang banyak digunakan oleh para desainer untuk menghasilkan karya-karya professional, khususnya bidang animasi.

Adobe Flash CS4 sering digunakan oleh para animator untuk pembuatan animasi interaktif maupun non interaktif, seperti animasi pada halaman web, animasi kartun, presentasi, portofolio sebuah perusahaan, game, dan beberapa media animasi lainnya. Program animasi ini akan lebih maksimal apabila ditunjang dengan program grafis lain. Daya kreatifitas dan selera seni dari sang animator sangat menentukan hasil akhir dari sebuah karya animasi.

Keunggulan dari program Adobe Flash CS4 dibanding program lain yang sejenis, antara lain :

a. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain.
b. Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie.
c. Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
d. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
e. Dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe, diantaranya adalah .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov.

Area kerja Flash terdiri dari :

a. Nama dokumen yang berisi nama dokumen yang sedang aktif digunakan
b. Scale View yang dapat digunakan untuk mengatur zoom area kerja.
c. Menu bar yang terdiri dari menu-menu dan fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membuat animasi.
d. Stage merupakan area kerja untuk membuat objek, animasi dan memodifikasi objek yang dibuat.
e. Panel timeline merupakan wilayah pengaturan waktu dan durasi suatu animasi maupun objek.
f. Toolbox merupakan tempat icon-icon yang mewakili alat bantu pembuatan dan modifikasi objek.

II.1.12 Action Script 2

Actionscript adalah bahasa pemrograman yang digunakan di Flash. Actionscript 2.0 (tahun 2003 - tahun 2006) mulai dipergunakan pada Flash MX 2004 dengan minimal dimainkan di Flash Player 7. ActionScript 2.0 adalah implementasi warisan bahasa pemrograman ActionScript. Flash MX 2004 memperkenalkan ActionScript 2.0, bahasa *scripting* yang lebih cocok untuk pengembangan aplikasi Flash. Penggunaan Action Script 2.0 ditujukan menghemat waktu pembuatan animasi serta memungkinkan tingkat fleksibilitas saat mengedit yang lebih tinggi

Di Flash actionscript (baik Action Script 1.0 , 2.0 maupun 3.0) ditulis pada panel actions. Penulisan actionscript di panel actions dapat dilakukan pada 3 tempat yaitu pada movie clip, button, dan frame. Ketiga buah tempat tadi memiliki aturan penulisan yang berbeda.seperti :

1. Untuk menjalankan event pada button, script pada button penulisannya diawali dengan **on(){}**
2. Untuk menjalankan event pada movie clip, script pada movie clip penulisannya diawali dengan **on(){} atau onClipEvent(){}**
3. Untuk menjalankan event pada frame, script pada frame penulisannya diawali dengan **onLoad=function(){} atau onEnterFrame=function(){} atau onPress=function(){} atau onRelease=function(){} dsb..**

II.1.13 XML (*eXtended Markup Language)*

XML yang merupakan singkatan dari eXtended Markup Language merupakan format text yang sedehana dan sangat felksibel yang berasal dari (ISO 8879). Pada awalnya dirancang untuk memenuhi tantangan penerbitan elektronik skala besar. XML digunakan untuk digunakan untuk menyimpan data (tidak ada program) dan tidak tergantung dengan tools tertentu (seperti editor, dbms, compiler, dsb).

Keunggulan XML bisa diringkas sebagai berikut :

1. Pintar (Intelligence). XML dapat menangani berbagai tingkat (*level*) kompleksitas.
2. Dapat mengadaptasi untuk membuat bahasa sendiri, seperti8 Microsoft membuat bahasa MSXML atau Macromedia yang mengembangkan MXML
3. Mudah pemeliharaannya.
4. XML lebih sederhana.
5. XML mempunyai kemudahan perpindahan (portabilitas) yang lebih bagus.

II.1.14 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan

foto/gambar dan pembuatan efek. Adobe Photoshop CS6 adalah software profesional untuk pengolahan gambar digital dengan kualitas, efek dan berbagai macam perubahan yang dapat diatur sesuai dengan apa yang Anda harapkan. Photoshop CS6 pertama kali diluncurkan pada Mei 2012. Dengan diluncurkannya Photoshop CS6 ini membuat versi sebelumnya yaitu versi CS5 mulai tenggelam. Penambahan fitur pada adobe CS6 mencapai 61 % lebih lengkap dibanding pada CS5. Photoshop CS6 ditampilkan dengan tema baru yairu Dark yang disertai dengan berbagai fitur dan *tools* baru yang dapat membantu penggunanya untuk bekerja lebih cepat dan lebih cerdas.

II.1.15 Corel Draw X6

CorelDraw adalah program ilustrasi atau editor grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terbaru CorelDraw yaitu CorelDraw X6 yg dirilis pada bulan maret 2012. CorelDraw pada awalnya dikembangkan untuk sistem operasi Windows 2000 dan seterusnya. Versi CorelDraw untuk Linux dan Mac OS pernah dikembangkan, namun dihentikan karena beberapa alasan tertentu. Corel Draw X6 dirilis pada tanggal 20 maret 2012. Versi ini telah tersedia 2 versi, yaitu 32-bit dan 64-nit. Untuk versi 64-bit tentunya akan lebih menyenangkan apabila dikomputer kita terpasang memory lebih 4 gb dengab VGA yang mumpuni untuk urusan desain grafis.

II.1.16 Adobe Audition

Adobe Audition 1.5 adalah versi klasik dari Adobe yang menyediakan fitur canggih termasuk *mixing, editting* dan sebagainya.Perangkat Lunak ini membantu pengguna menciptakan kualitas tinggi dan audio profesional. Adobe Audition 1.5 juga mudah digunakan.

Adobe Audition adalah digital audio workstation dari Adobe Systems menampilkan kedua multitrack, campuran non-destruktif / mengedit lingkungan dan destruktif-pendekatan pandangan mengedit gelombang. Perbaikan besar dari Adobe Audition versi 1 termasuk koreksi pitch, frekuensi editing ruang, CD pandangan proyek, video editing dasar dan integrasi dengan Adobe Premiere, serta beberapa fitur tambahan lainnya.

II.1.17 Review Literatur

Berbagai penelitian telah dilakukan oleh para peneliti di Indonesia termasuk diantaranya penelitian mengenai *Computer Aided Learning (CAL),* Pembelajaran Manasik Haji, Multimedia Interaktif. Berikut ini adalah *review* dari beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

Review Literatur 1

Review literatur ini diambil dari jurnal yang disusun oleh Eza Rahmanita, Meidya Koeshardianto, Yeni kustiyahningsih dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif (E-Learning) Manasik Haji Menggunakan Pendekatan LTSA. Di dalam jurnal ini dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mengenai tata cara pelaksanaan manasik haji akan sangat mendukung niat seseorang untuk melaksanakan ibadah haji ini. Setelah mempelajari media ini pengguna nantinya akan memiliki keinginan juga untuk menunaikan ibadah haji.

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi *multimedia* pembelajaran interaktif yang di dalamnya memuat tentang tata cara atau tutorial manasik haji, *drill and practice,* simulasi dan *problem-solving*, *dowload* materi atau *file* manasik haji.

Review Literatur 2

Review literatur ini diambil dari jurnal yang disusun oleh Anung Adhi Nugraha dan Eva Handriyantini dengan judul Desain Tutorial Ibadah Haji Berbasis Multimedia Sebagai Panduan Bagi Calon Jamaah Haji. Di dalam jurnal ini dinyatakan bahwa aplikasi Tutorial Ibadah haji berbasis Multimedia ini dirancang untuk memberikan kemudahan kepada calon jamaah haji khususnya calon jamaah haji baru mengenai tata cara ibadah haji, informasi pendukung pelaksanan ibadah haji dan panduan–panduan yang berhubungan dengan ibadah haji. Aplikasi berbasis multimedia ini dirancang untuk dapat digunakan oleh siapa saja yang membutuhkan informasi tentang ibadah haji khususnya bagi calon jamaah haji.

Di dalam jurnal ini disebutkan elemen multimedia yaitu:

1. Teks (*Text*) yaitu tulisan yang merupakan dasar dari semua aplikasi mulltimedia yang akan dibangun.

2. Gambar (*Grafic*) yaitu reprentasi suatu obyek yang dalam format *bitmap*, *vector* ataupun foto.
3. Suara (*Sound*) yaitu dapat berupa percakapan, *audio effect* (suara tepuk tangan), *ambient sound* (suara *background* laut yang menderu) dan juga music.
4. Video yaitu representasi suatu obyek bergerak yang mampu menghadirkan gambaran obyek secara nyata.
5. Animasi yaitu simulasi pergerakan suatu obyek yang dibuat seakan-akan nyata, yang diciptakan dengan mempertunjukkan rangkaian dari gambar.

Review Literatur 3

Review literatur ini diambil dari jurnal yang disusun oleh Hasrul dengan judul Langkah-Langkah Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif. Jurnal ini membahas tentang bgaimana sebuah pembelajaran multimedia interaktif dikembangkan. Pemanfaatan teknologi multimedia sebagai metode pembelajaran interaktif, sebagai salah satu sarana pembelajaran mempunyai beberapa kekuatan dasar, seperti yang dikemukakan oleh Phillips (1997), yaitu :

1. *Mixed media*

Dengan menggunakan teknologi multimedia, berbagai media konvensional yang ada dapat diintegrasikan ke dalam satu jenis media interkatif , seperti media teks (papan tulis), audio, video, yang jika dipisahkan akan membutuhkan lebh banyak media.

2. *User control*

Teknologi IMMI, memungkinkan pengguna untuk menelusuri materi ajar, sesuai dengan kemampuan dan latar belakang pengetahuan yang dimilikinya, disamping itu menjadikan pengguna lebih nyaman dalam mempelajari isi media, secara berulang-ulang.

3. Simulasi dan visualisasi

Simulasi dan visualisasi merpakan fungsi khusus yang dimiliki oleh multimedia interaktif, sehingga dengan teknologi animasi, simulasi dan visualisasi komputer, pengguna akan mendapatkan infromasi yang lebih nyata dari

infromasi yang bersifat abstrak. Dalam beberapa kurikulum dibutuhkan pemahaman yang kompleks, abstrak, proses dinamis dan mikroskopis, sehingga dengan simulasi dan visualisasi peserta didik akan dapat mengembangkan mental model dalam aspek kognitifnya.

4. Gaya belajar yang berbeda

Multimedia interaktif mempunyai potensi untuk mengakomodasi pengguna dengan gaya belajar yang berbeda-beda. Tujuan penggunaan multimedia diiantaranya dapat meningkatkan efektivitas dari penyampaian suatu informasi, selain itu penggunaan multimedia dalam lingkungan dapat mendorong partisipasi, keterlibatan serta eksplorasi pengguna tersebut, aplikasi multimedia juga dapat meransang panca indera, karena dengan penggunaannya multimedia akan meransang beberapa indera penting manusia, seperti penglihatan, pendengaran, aksi maupun suara. Dalam pengaplikasiannya multimedia akan sangat membantu penggunanya, terutama bagi pengguna awam.

Review Literatur 4

Review literatur ini diambil dari sebuah jurnal dengan judul Perancangan Perangkat Lunak Pembelajaran Bermain Gitar Akustik Dengan Metode Computer Aided Learning (CAL) yang disusun oleh Rahmad. Jurnal ini mengangkat masalah perkembangan perangkat keras dan perangkat lunak komputer yang semakin berkembang pesat untuk membantu pengguna teknologi memahami materi pelajaran. Dalam pengembangan perancangan aplikasi pembelajaran, penulis mengembangkan perangkat lunak pembelajaran dapat dikembangkan dengan metode *Computer Aided Learning (CAL). Computer Aided Learning (CAL)* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan media komputer, di mana metode ini dapat menyampaikan pengajaran secara langsung kepada pemakai melalui cara berinteraksi dalam pembelajaran bermain gitar akustik yang telah dikemas dalam bentuk perangkat lunak. CAL (*Computer Aided Learning*) menggunakan komputer sebagai suatu alat untuk memahami apa yang ada dalam pengajaran, melatih, membimbing dan menilai prestasi dari para pelajar sehingga para pelajar menjadi lebih berminat dan menambah kesan pengajaran. CAL (*Computer Aided Learning*) memiliki 4 konsep, konsep itu antara lain :

1. Penjelasan (*Tutorial*) : materi dipresentasikan dalam bentuk teks dan gambar dan dilakukan secara bertahap.
2. Latihan (*Drill*) dan Praktek (*Practice*) : peneliti menyediakan atau memberikan materi utama kepada pengguna melalui perangkat lunak yang ada, sehingga dari perangkat lunak tersebut pengguna dapat melakukan latihan-latihan dari soal-soal yang telah disediakan.
3. Simulasi : tersedia program simulasi dengan mengkombinasi desain dan peralatan latihan untuk memperoleh jawaban yang cepat dari soal yang rumit.
4. Permainan : dengan permainan pelajar dapat belajar dengan suasana santai cara ini merupakan cara belajar yang efektif, karena dengan suasana yang santai pelajar tidak mendapat tekanan sehingga mudah untuk menangkap materi yang diberikan dengan cepat.

Review Literatur 5

Review literatur ini diambil dari buku Fiqih dan Ibadah Diniyah Awaliyah karangan M.Shobirin, SH, dkk dari Departemen Agama RI. Didalam buku ini terdapat penjelasan-penjelasan fiqih dan ibadah yang disusun untk meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan para pelajar di Indonesia. Kurikulm yang terdapat didlam buku ini adalah Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) tahun 2004.

Didalam Buku ini terdapat materi-materi fiqih dan ibadah diantaranya Haji, Umrah, Makanan dan Minuman, Binatang Halal dan Binatang Haram, Qurban, Aqiqah dan Khitan, Jual Beli, Khiyar dan Riba, Jual Beli, Pinjam Meminjam dan Ijarah (Upah) dalam Islam, Barang Titipan dan Barang Temuan, serta Kewajiban Terhadap Jenazah, Ta'ziyah dan Ziarah Kubur.

Di dalam setiap bab terdiri dari bahasan-bahasan rinci yang sesuai dengan bab yang dibahas mulai dari definisi, hukum, tata cara pelaksanaan, sunnah-sunnah, syarat-syarat, kondisi-kondisi tertentu dan bahasan-ahasan lain yang dibahas secara detail.

Dalam buku ini dinnyatakan bahwa Haji berarti sengaka mengunjung Ka'bah untuk melaksanaan ibadah haji dengan syarat-syarat tertentu. Sedangkan

Umrah berarti sengaja mengunjungi Ka’bah di Mekkah dengan niatt beribadah dengan syarat-syarat dan tata cara tertentu. Didalam buku ini dijelaskan pula mengenai arti, hukum, waktu, dan syarat wajib haji, rukun haji, wajib haji, dan perbedaannya, amalan ibadah haji, pembayaran dam, cara melaksanakan haji, urutan pelaksanaan haji, larangan selma melaksanakan haji, pengertian haji ifrad, tamattu dan qiran, arti umrah, hukum, waktu, syarat, rukun, wajib umrah, amalan ibadah umrah, perbedaan umrah dan haji, urutan pelaksanaan ibadah umrah, larangan selama melaksanakan umrah.