

## Media Pembelajaran Islam Mengenal Mahram Berbasis Animasi Menggunakan Adobe Flash

Islamic Learning Media Knowing Mahram Based on Animation Using Adobe Flash

Risa Fauziah Nur<sup>\*1</sup>, Nenna Irsa Syahputri<sup>2</sup>, Dharmawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi Teknik Informatika, Universitas Harapan Medan, JL. HM. Joni No. 70 C, Teladan Bar Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia.

E-mail: <sup>1</sup>\*risafauziah60@gmail.com, <sup>2</sup>nenna.ziadzha@gmail.com,

<sup>3</sup>dharmawati66@yahoo.com

### Abstrak

*Mahram yang biasa didengar oleh orang-orang diserap dari bahasa Arab. Mahram adalah perempuan atau laki-laki yang masih termasuk sanak saudara dekat sehingga tidak boleh menikah di antara keduanya. Hubungan mahram dapat terjadi karena tiga sebab, yakni karena keturunan, sesusuan, dan hubungan perkawinan. Mahram bisa bersumber dari ayat-ayat Al-Qur'an dan Al-Hadits. Tetapi, di masa sekarang masih banyak orang-orang yang belum mengetahui mahram dan bukan mahramnya. Tujuan penelitian ini adalah membangun suatu sistem aplikasi yang akan menjadi media bagi para pengguna khususnya beragama islam untuk mengetahui mahram serta memudahkan kita untuk mengetahui mahram dari keluarga. Aplikasi ini dirancang menggunakan Adobe Flash CS6 yang memiliki kinerja cukup bagus. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah metode studi kepustakaan, yaitu mengumpulkan data-data yang mendukung yang mempunyai kaitan dengan penelitian seperti dari media sosial, website-website atau sumber lainnya. Berdasarkan hasil pengujian, aplikasi silsilah maraga ini sukses berjalan di atas sistem operasi Windows 10. Penelitian ini menghasilkan suatu aplikasi dengan fungsi utama sebagai media yang membutuhkan informasi mengenai mahram dalam islam serta memberikan kemudahan dan kecepatan yang diinginkan.*

**Kata kunci:** Mahram, Islam, Adobe Flash CS6, Media Pembelajaran

### Abstract

*The mahram used by the people is taken from Arabic. Mahram is a woman or a man who is still a close relative so it is not permissible to marry between the two. Mahram relationships can occur for three reasons, namely heredity, breastfeeding, and marital relations. Mahram can be sourced from the verses of the Qur'an and Al-Hadith. However, nowadays there are still many people who do not know which is mahram or not. The purpose of this study is to build an application system that will be a medium for users, especially Muslims to know the mahram and make it easier for us to know the mahram of the family. This application is designed using Adobe Flash CS6 which has a pretty good performance. The system development method used is the literature study method, which collects supporting data related to research such as from social media, websites or other sources. Based on the test results, the genealogy application is running successfully on the Windows 10 operating system. This research produces an application with the main function as a medium that requires information about mahram in Islam and provides the desired convenience and speed.*

**Keywords:** Mahram, Islam, Adobe Flash CS6, Learning Media

## **1. PENDAHULUAN**

Mahram diambil dari kata bahasa Arab, mahram adalah semua orang yang dilarang/haram untuk dinikahi selamanya karena sebab keturunan, persusuan dan pernikahan dalam syari'at islam. Maksud larangan dalam pernikahan pada pembahsan ini ialah larangan untuk menikahi (kawin) antara seorang pria dan wanita, menurut syara' larangan tersebut dibagi dua: yaitu halangan abadi dan halangan sementara. Bahkan ada salah pengungkapan di masyarakat dalam penafsiran kata mahram ini ada yang mengatakan mahram dengan kata muhrim, padahal dua kata ini sangat berbeda dalam penggunaan dan artinya. Muhrim dalam bahasa arab (muhrimun) artinya orang yang berihram dalam ibadah haji sebelum bertahallul, sedangkan mahram (mahramun) adalah orang-orang yang merupakan lawan jenis kita, namun haram (tidak boleh) kita nikahi sementara atau selamanya. Namun kita boleh bepergian dengannya, boleh berboncengan dengannya, boleh melihat wajahnya, boleh berjabat tangan dan seterusnya. Dalam hal ini, islam sebagai agama terakhir yang membawa syariat, maka islam pun sudah memberikan rambu-rambu yang mengatur perkara ini sehingga umat muslim merasa aman dan terpelihara dari mulai jiwa sampai kehormatannya. Konsep Mahram yang diatur oleh islam ini akan menjaga kemuliaan derajat wanita dan laki-laki sehingga tidak mudah untuk bergaul dan berinteraksi antar sesama yang lain jenis[1].

Di masa sekarang pendidikan harus sejalan dengan adanya teknologi, agar sistematis belajar dalam dunia pendidikan lebih menarik atau tidak monoton dari masa ke masa. Semakin berkembangnya teknologi maka semakin banyak metode untuk belajar, seperti adanya media pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi saat ini memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia dan memberikan banyak kemudahan dalam penggunaannya seperti membantu pekerjaan manusia serta membantu kegiatan pembelajaran[2]. Selanjutnya, masih rendahnya minat belajar anak karena guru hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Media pembelajaran yang masih terbatas pada buku yang penyajian materinya padat dan tampilannya tidak menarik serta banyaknya soal-soal dan tugas-tugas yang diberikan pendidik sehingga membuat peserta didik bosan untuk belajar[3].

Media pembelajaran Interaktif merupakan sesuatu metode ataupun teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru pemeran utama dalam menghasilkan suasana interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa serta dengan sumber pembelajaran dalam mendukung tercapainya tujuan belajar. Manfaat media pembelajaran untuk memperlancar interaksi guru dengan peserta didik, serta menolong peserta didik belajar secara maksimal. Dalam proses mengajar seseorang guru wajib mengajak siswa untuk mencermati, menyajikan media yang bisa dilihat, berikan peluang untuk menulis serta mengajukan pertanyaan ataupun tanggapan sehingga terjalin diskusi kreatif yang membuktikan proses belajar mengajar yang interaktif.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis bermaksud untuk membangun media pembelajaran mengenal mahram dalam islam berbasis animasi menggunakan Adobe Flash. Media yang dibuat dapat membekali usia 10 Tahun keatas untuk rasa minatnya terhadap belajar dan mengetahui mahramnya dalam islam. Dan dapat memanfaatkan teknologi di masa sekarang, maka dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat mengurangi dampak negatif penggunaan teknologi atau gadget pada anak. Maka penulis mencoba penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Islam Mengenal Mahram Berbasis Animasi Menggunakan Adobe Flash”.

## **2. METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis untuk penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Dikatakan penelitian kuantitatif karena dalam teknik pengumpulan data penulis menggunakan kuesioner atau hasil survei dalam penelitiannya.

### **2.1 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini sehingga diperoleh data yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **a. Studi Pustaka**

Studi pustaka yaitu, sebuah kegiatan penganalisaan serta mengevaluasi hasil penelitian dan mengumpulkan buku buku serta jurnal-jurnal dan sumber yang dianggap penting dan ada hubungannya dengan penulisan tugas akhir untuk menguatkan ide dan pemikiran peneliti.

#### **b. Observasi**

Observasi yaitu, suatu langkah yang akan dilakukan. Pada penelitian ini penulis menganalisa dan mengobservasi masalah-masalah apa yang ada di masyarakat.

#### **c. Analisis Dan Perancangan**

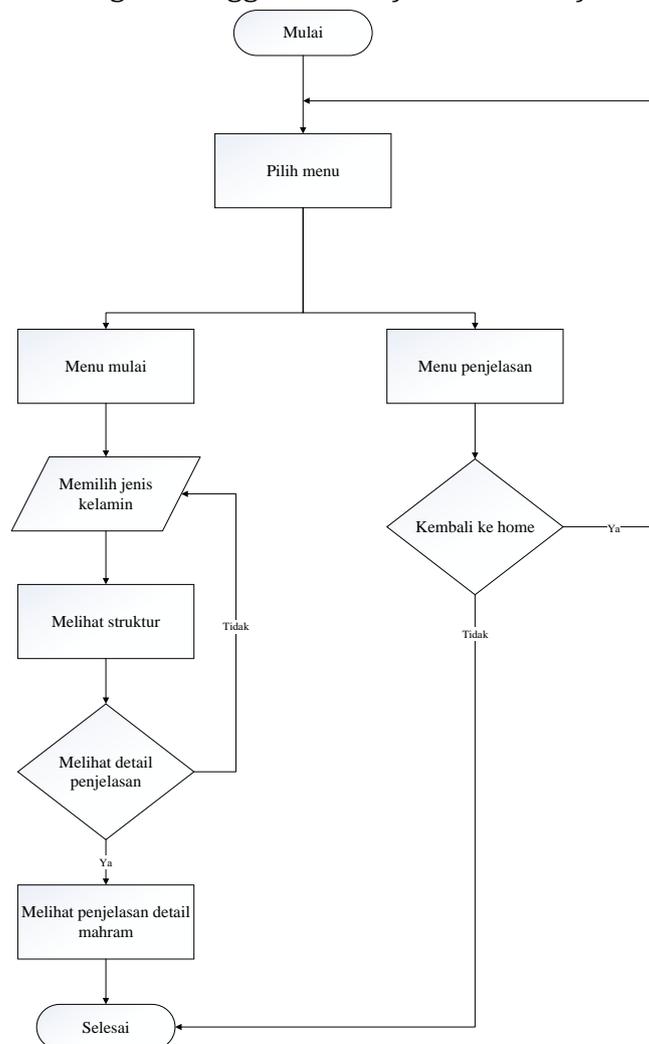
Analisis dan perancangan sistem yaitu, menganalisis permasalahan-permasalahan yang akan diteliti dan perancangan secara rinci tentang apa saja yang akan dilakukan serta bagaimana cara penyajiannya. Pada tahap ini dilakukan pembuatan *Flowchart* dan *Unified Modeling Language (UML)* yaitu menggunakan *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.

## 2.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan teknik pemecahan masalah dengan melengkapi komponen-komponen kecil menjadi kesatuan komponen sistem, sehingga diperoleh sistem yang lengkap, teknik ini diharapkan dapat menghasilkan sistem yang lebih baik. Dalam perancangan sistem penulis merinci sistem yang akan dibuat sehingga sistem tersebut sesuai dengan hasil yang sudah ditetapkan dalam tahap analisa sistem. Program media pembelajaran mengenal mahram berbasis animasi ini dirancang menggunakan *Flowchart* dan *Unified Modeling Language (UML)* yaitu menggunakan *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.

### A. Flowchart

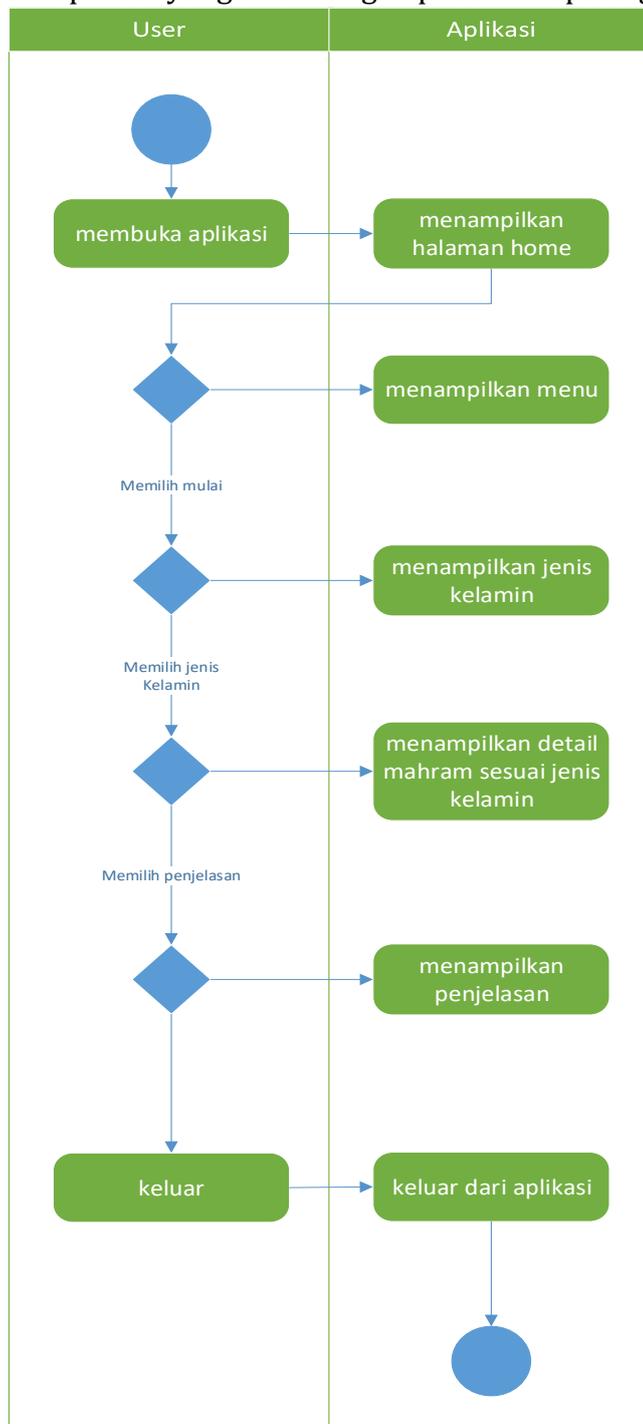
*Flowchart* adalah simbol – simbol dari pekerjaan yang menunjukkan bagan aliran proses yang saling terhubung. Jadi, masing-masing simbol *flowchart* melambangkan pekerjaan dan instruksinya[4]. Berikut adalah *flowchart* dari media pembelajaran dengan menggunakan *software adobe flash*.



Gambar 1. Flowchart

B. Activity Diagram

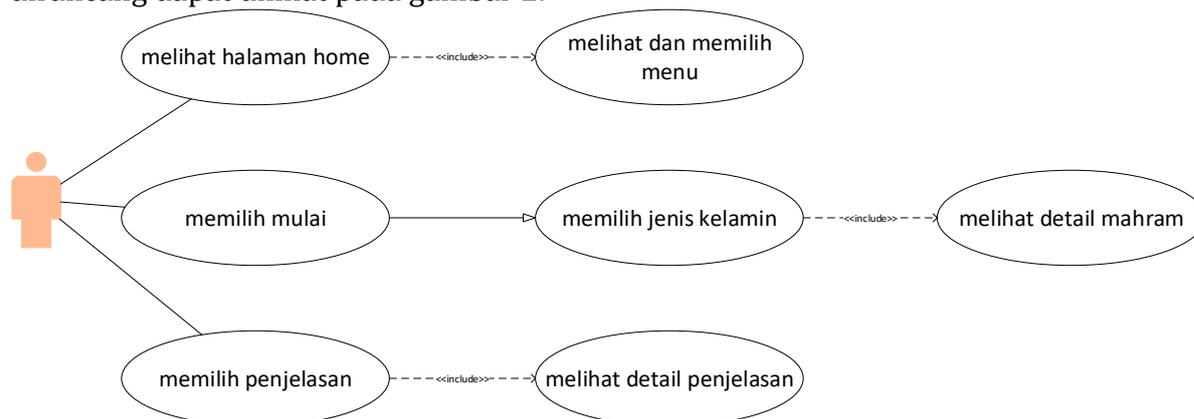
Activity diagram menjelaskan interaksi objek yang tersusun dalam suatu urutan waktu. Dalam *sequence diagram* diperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu di dalam *use-case*. Berikut gambar *sequence diagram* dari aplikasi yang dirancang dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 2. SequenceDiagram

### C. Use Case Diagram

Use Case diagram ini digunakan untuk menggambarkan hubungan sejumlah external aktor dengan use case yang terdapat dalam sistem. Use Case ini hanya menggambarkan keadaan lingkungan sistem yang dapat dilihat dari luar aktor[5]. Use Case Diagram berikut mendeskripsikan alur interaksi dari user saat melihat menu di halaman home, melihat penjelasan di halaman home dan melihat pilihan jenis kelamin di dalam halaman mulai. Use Case Diagram dari aplikasi yang dirancang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 3. Use Case Diagram

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini memerlukan beberapa tahapan yang akan diperoleh untuk mencapai hasil rancangan yang baik dan sesuai. Beberapa tahapan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

### 3.1 Analisa dan Perancangan

Penelitian ini menciptakan sebuah produk media pembelajaran berupa Multimedia Interaktif, Media ini dirancang untuk memberikan fasilitas kepada masyarakat yang berusia 10 tahun keatas dan mempermudah memahami materi yang disampaikan. Media ini berisikan pembelajaran islam mengenal mahram. Media ini dirancang dapat berjalan di PC. Setelah suatu desain dan perancangan selesai, dilakukan proses membuat animasi pembelajaran menggunakan *Adobe Flash*. Setelah media selesai, dilakukan uji cobamedia untuk mengetahui apakah media pembelajaran ini dapat berjalan dengan baik agar dapat digunakan oleh pengguna.

### 3.2 Implementasi

#### A. Tampilan Mulai

Tampilan mulai adalah menu yang memulai segala kegiatan yang ada didalam aplikasi sebelum menuju ke menu utama. Tampilan Mulai dapat dilihat dibawah ini.



Gambar 4. Tampilan Mulai

#### B. Tampilan Menu Utama

Pada halaman menu utama, akan terdapat 3 tombol yang disediakan yaitu tombol home, mulai, dan penjelasan, dimana jika user melakukan interaksi terhadap tombol tersebut, maka tombol tersebut akan melakukan perintah yang telah diberikan. Jika tombol home ditekan maka user akan menuju ke menu mulai, jika tombol mulai maka akan menuju ke pilihan mahram yang akan dijelaskan, dan jika tombol penjelasan ditekan maka akan menuju ke penjelas sekilas info tentang mahram. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5. Tampilan Kamar Tidur

#### C. Tampilan Menu Mulai

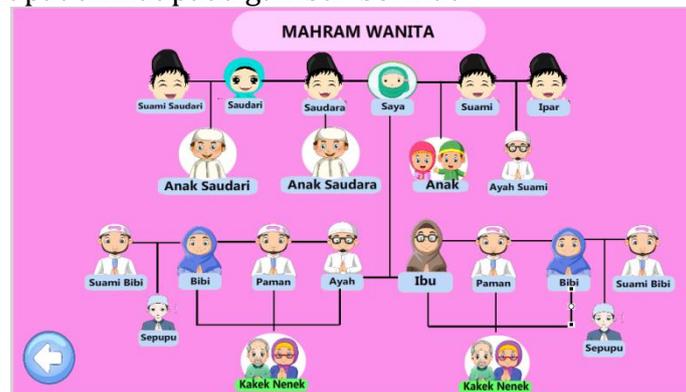
Pada menu "Mulai" terdapat 2 pilihan mahram yang akan dipilih juga memunculkan penjelasan yang akan dijelaskan, pilihan tersebut yaitu laki-laki dan perempuan. Tampilan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6. Tampilan Menu Mulai

D. Tampilan Menu Perempuan

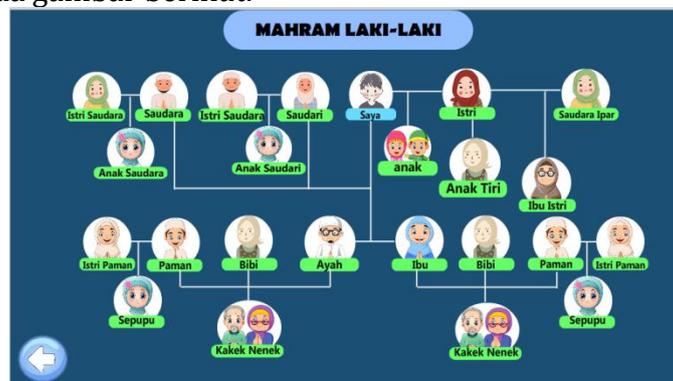
Menu mahram ini menjelaskan penjelasan mahram dari pihak perempuan. Mahram ini dijelaskan dalam 3 turunan dan diterapkan dalam bentuk bagan. Gambar bagan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 7. Tampilan Menu Perempuan

E. Tampilan Menu Laki-Laki

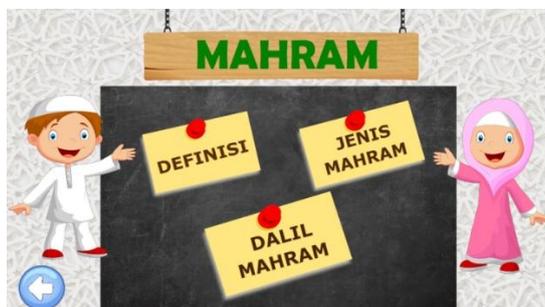
Menu mahram ini menjelaskan penjelasan mahram dari pihak laki-laki. Mahram ini dijelaskan dalam 3 turunan dan diterapkan dalam bentuk bagan. Gambar bagan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 8. Tampilan Menu Laki-Laki

F. Tampilan Menu Penjelasan

Menu Penjelasan dalam aplikasi ini terbagi atas 3 bagian yaitu definisi, jenis mahram, dan dalil mahram. Tampilan penjelasan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 9. Tampilan Menu Penjelasan

3.3 Pengujian Aplikasi

Setelah mendapatkan hasil dari aplikasi yang telah dibuat, maka dilakukan pengujian aplikasi dengan metode Black Box. Berikut adalah tabel pengujian Black Box pada sistem aplikasi.

Tabel 3.1 Pengujian Black Box

Aktivitas Pengujian	Realisasi	Hasil	Kesimpulan
Ayo	Masuk ke Menu Utama	Menampilkan Menu Utama	Berhasil
Home	Kembali ke Tampilan Awal	Masuk ke Tampilan Awal	Berhasil
Mulai	Masuk ke Perempuan	Menampilkan Tampilan Perempuan	Berhasil
Perempuan	Masuk Ke Struktur Mahram Perempuan	Menampilkan Struktur Mahram Perempuan	Berhasil
Laki-Laki	Masuk Ke Struktur Mahram Laki-Laki	Menampilkan Struktur Mahram Laki-Laki	Berhasil
Penjelasan	Masuk ke Tampilan Penjelasan	Menampilkan Penjelasan	Berhasil
Back (pada menu penjelasan)	Kembali Ke Menu Utama	Menampilkan Menu Utama	Berhasil

Definisi	Masuk ke Tampilan Definisi	Menampilkan Menu Definisi	Berhasil
Back (pada menu definisi)	Kembali Ke Menu Penjelasan	Menampilkan Menu Penjelasan	Berhasil
Jenis Mahram	Masuk ke Tampilan Jenis Mahram	Menampilkan Menu Jenis Mahram	Berhasil
Back (pada menu jenis mahram)	Kembali Ke Menu Penjelasan	Menampilkan Menu Penjelasan	Berhasil
Next (pada menu jenis mahram)	Berpidah Kehalaman Selanjutnya Pada Menu Jenis Mahram	Menampilkan Menu Jenis Mahram Penjelasan	Berhasil
Dalil Mahram	Masuk ke Tampilan Dalil Mahram	Menampilkan Menu Dalil Mahram	Berhasil
Back (pada menu dalil mahram)	Kembali Ke Menu Penjelasan	Menampilkan Menu Penjelasan	Berhasil

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran islam mengenal mahram dalam islam, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran islam mengenal mahram berbasis animasi menggunakan *adobe flash* untuk usia 10 tahun keatas sehingga berguna untuk masyarakat memahami dan mengetahui mahram dalam islam.
2. Dengan media pembelajaran ini, belajar dan mengetahui mahram dalam islam dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ryan, Cooper, and Tauer, "Konsep Mahram Dalam Perspektif Al-Qur'an (Kajian Tafsir Tematik," *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, pp. 12–26, 2013.
- [2] V. Marisa, H. Dafitri, and N. Wulan, "Implementasi Media Pembiasaan Menghafal Surah-Surah Pendek Berbasis Android," *Algoritm. J. Ilmu ...*, vol. 6341, no. November, pp. 13–20, 2021,
- [3] H. Handayani, Yetri, F. Ganda, "View of PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MACROMEDIA FLASH.pdf.", *Jurnal Tatsqif*, Vol. 16, No. 2, Desember 2018.
- [4] Syaifudin, "APLIKASI BERBASIS ANDROID TEKNIK MUDAH HAFAL SURAH-SURAH PENDEK AL-QUR'AN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6," *Ekp*, vol. 13, no. 3, pp. 1576–1580, 2015.
- [5] Y. Ying and D. Park, "PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 Muhamad e," *SIGMA*, Vol. 8, No. 1, pp. 6–7, 2018.