

Perancangan Aplikasi Pembelajaran Ilmu Fara'idh Berbasis Multimedia

Ira Puspita Sari*¹, Liza Trisnawati², Eka Nur Hidayani³

^{1,2,3}Universitas Abdurrab; Jl. Riau Ujung No. 73 Pekanbaru, Telp. 0761-38762
e-mail: *¹ira.puspita.sari@univrab.ac.id, ²liza.trisnawati@univrab.ac.id,
³ekanurhidayani96@gmail.com

Abstrak

Ilmu Fara'idh sedang mempelajari aturan pemberian hak waris kepada ahli waris yang berhak. Hukum waris telah diatur dengan jelas oleh Allah SWT di dalam Al-Qur'an dan diklarifikasi oleh Hadist Nabi Muhammad SAW. Khusus bagi umat Islam sangat penting mempelajari ilmu Farruid, karena pembagian warisan sebenarnya tidak rela. Distribusi pengetahuan warisan yang tidak tepat dapat menyebabkan pertengkaran jangka panjang dan kehancuran persaudaraan. Ilmu Fara'idh memiliki beberapa materi yang mengandung nilai matematika dalam perhitungan pembagian warisan. Selain banyak materi tentang aturan, aturan ini sangat rumit, sehingga tidak sedikit siswa atau bahkan guru yang kesulitan memahami materi tersebut. Sistem pembelajaran Multimedia memberikan cara belajar yang rileks, santai, aktif dan menarik. Oleh karena itu, memasukkan sistem multimedia ke dalam pembelajaran dapat menarik lebih banyak minat pengguna dan membuatnya lebih mudah untuk dipahami. Aplikasi Pembelajaran Ilmu Fara'idh ini diuji secara langsung dan digunakan oleh koresponden yang berisi beberapa Ustadz/Ustadzah pengajar. Dari hasil respon yang diambil dari sampel koresponden diperoleh hasil yang baik dengan diperoleh hasil presentasi 55% sangat sesuai, 33% sesuai dan 2% yang tidak sesuai.

Kata kunci: Ilmu Fara'idh, Konvensional, Multimedia, Aplikasi

Abstract

Fara'idh science is studying the rules of granting inheritance rights to entitled heirs. The inheritance law has been clearly regulated by Allah SWT in the Qur'an and clarified by the Hadith of the Prophet Muhammad (peace be upon him). Especially for Muslims it is very important to study Farruid science, because the division of inheritance is actually not willing. Improper distribution of inherited knowledge can lead to long-term bickering and fraternity destruction. Fara'idh science has some material that contains mathematical values in the calculation of inheritance division. In addition to a lot of material about rules, these rules are very complicated, so not a few students or even teachers have difficulty understanding the material. Multimedia learning system provides a way of learning that is relaxed, relaxed, active and interesting. Therefore, incorporating multimedia systems into learning can attract more user interest and make it easier to understand. The Fara'idh Science Defender application is tested directly and used by correspondents who contain several Ustadz / Ustadzah teachers. From the results of the response taken from the correspondent sample obtained good results with the results of presentations 55% very appropriate, 33% appropriate and 2% inappropriate.

Keywords: Fara'idh Science, Conventional, Multimedia, Application

1. PENDAHULUAN

Ilmu Fara'idh adalah ilmu yang mempelajari tentang pembagian harta warisan menurut hukum Islam. Mempelajari ilmu Fara'idh adalah hukum *fardu kifayah* yang berarti wajib, namun jika sebagian muslim mempelajarinya, maka membebaskan kewajiban pada yang tidak mempelajarinya [1]. Ilmu Fara'idh tergolong sulit dipelajari karena memasukkan teori matematika saat menghitung distribusi ahli waris. Sistem pembelajaran konvensional di kelas memiliki keterbatasan karena berpusat pada guru, yang akan menyebabkan siswa menjadi kurang aktif, karena tidak memiliki banyak ruang untuk berfikir pemecahan masalah, dan guru tidak mengetahui sebaik apa pembelajaran tersebut siswa memahami yang membuat pelajaran ini kurang diinginkan [2]. Saat ini, menggabungkan perkembangan teknologi dengan metode tradisional dapat membuat pembelajaran pasif menjadi lebih menarik dan efektif. Dengan kata lain, dengan merancang aplikasi pembelajaran berbasis multimedia untuk mendorong siswa mengeksplorasi materi secara lebih aktif dalam mode berpikirnya. Materi diilustrasikan dalam bentuk gambar dan animasi untuk menarik minat belajar siswa [3].

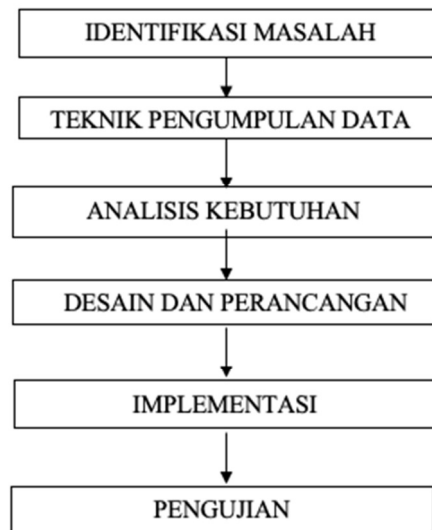
Berdasarkan latar belakang diatas maka diperlukan suatu aplikasi yang dapat memberikan informasi dan memberikan penjelasan yang mudah dipahami tentang ilmu Fara'idh. Penerapan seperti apa yang diharapkan dapat mengenalkan dan membantu umat Islam dan mahasiswa khususnya pengetahuan dan kemampuan menegakkan hukum waris sesuai dengan hukum syariah. Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini dilakukan dengan mengimplementasikan sebuah perancangan aplikasi yang berjudul "Aplikasi Pembelajaran Fara'idh Berbasis Multimedia". Pertanyaan terbesar yang dibahas adalah bagaimana merancang program pembelajaran ilmu Fara'idh berbasis multimedia, dan bagaimana merancang program pembelajaran ilmu Fara'idh yang menarik dan mudah dipahami. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membuat aplikasi pembelajaran ilmu Fara'idh berbasis multimedia. Sebelumnya, kami hanya mengembangkan media pembelajaran berbasis teks menjadi media pembelajaran yang menarik untuk membantu pengguna memahami ilmu Fara'idh dengan metode multimedia. Manfaat yang diharapkan adalah meningkatkan efisiensi dan efektifitas guru Fara'idh dalam kegiatan belajar mengajar dan melatih siswa dalam pemanfaatan teknologi informasi.

Penelitian ini didorong oleh hasil penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan. Penelitian-penelitian yang membahas aplikasi Ilmu Faraidh atau Waris antara lain: Menurut penelitian sejenis yang dilakukan oleh Harmen, Omar Pahlevi dan Tri Santoso, 2019 dengan judul "Aplikasi Perhitungan Pembagian Harta Warisan Dalam Islam Berbasis Web" berbasis web dalam membangun sistem pembagian harta warisan yang memudahkan ahli waris untuk menghitung pembagian harta warisan secara cepat, tepat dan efisien. Anda dapat mengirimkan hasil perhitungan melalui whatsapp atau email, sehingga anda dapat membagikan hasil perhitungan kepada semua ahli waris dan mengurangi kesalahan saat memasukkan data warisan [4]. Menurut Maulana & Sopiandi 2019 pada judul penelitian "aplikasi perhitungan hak waris menurut syariat islam, berbasis android" Tentang pembuatan formulir permohonan untuk menghitung jumlah warisan yang diperoleh dari orang yang meninggalkan warisan dan untuk mendapatkannya. Jika aplikasi ini memberikan informasi yang lebih cepat, mudah, dan akurat tentang jumlah warisan yang dibagikan kepada badan hukum. Fungsi dari aplikasi ini adalah untuk menyelesaikan masalah perhitungan hukum waris menurut ketentuan hukum Islam [5]. Pada penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari dan Irawan, 2017. Dengan judul "Media Bantu Berbasis Android untuk Perhitungan Harta Waris Secara Syariat Islam". Studi ini mencakup alat untuk membantu masyarakat memecahkan masalah distribusi warisan. Untuk lebih memahami sifat pusaka, ilmu hanya bisa dijalankan di smartphone dengan sistem operasi Android. Dari

penelitian-penelitian sejenis di atas, dapat kita simpulkan bahwa perbedaan ketiga penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah penulis membahas aplikasi pembelajaran ilmu Fara'idh interaktif berbasis multimedia. Itu tidak memerlukan koneksi internet. Hal ini untuk memudahkan dalam mengakses dan menggunakan, khususnya bagi mahasiswa. Keluaran yang diperoleh dari aplikasi tersebut berupa sistem yang berisikan materi pembelajaran ilmiah Fara'idh dengan desain animasi yang diatur dalam suara pengiring [6].

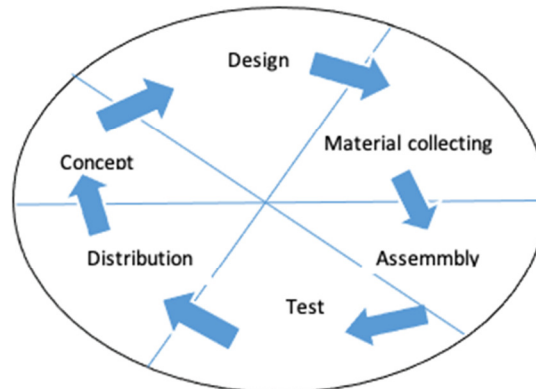
2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada penelitian ini meliputi metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Pada tahap awal mengidentifikasi masalah yang ada, hasil khusus ini memberikan latar belakang untuk perumusan masalah. Ini adalah tujuan dari penyelidikan untuk diidentifikasi. Yaitu, memahami dan merancang aplikasi pembelajaran ilmu Fara'idh, memahami siswa untuk mempelajari langkah-langkah menyebarkan warisan dengan Syariah dalam Islam. Tahap kedua adalah pengumpulan data mengenai tata cara pengumpulan dalam pengumpulan aplikasi, dengan cara metode lapangan (*field research*) melalui wawancara dan observasi, serta metode perpustakaan (*library research*) yaitu mengutip beberapa bacaan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran ilmu Fara'idh. Tahap ketiga yaitu analisa kebutuhan yaitu untuk mengetahui apa saja yang diperlukan untuk merancang sebuah aplikasi pembelajaran ilmu Fara'idh agar aplikasi yang dirancang dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh pelajar. Konsep desain rancangan dilakukan sebelum terbentuknya aplikasi, hal ini dilakukan agar aplikasi sesuai dengan pengembangan sistem yang direncanakan [7].



Gambar 2. Teori Pengembangan Sistem

2.1 Konsep (Concept)

Konsep ini merupakan tahap awal dalam pendekatan pengembangan multimedia ini. Pada tahap tahap konseptual atau konseptualisasi ini, penulis menentukan tujuan penelitian, meliputi identifikasi audiens, jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dan sebagainya), dan tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan sebagainya) serta spesifikasi umum [8].

Tabel 1. Deskripsi Konsep Aplikasi

Judul	Aplikasi pembelajaran ilmu Fara'idh berbasis interaktif multimedia.
Jenis Apikasi	Pembelajaran berbasis multimedia
Audiensi	Siswa yang sedang mempelajari mata pelajaran Faraidh serta guru yang ingin menerapkan aplikasi ini ke dunia pendidikan.
Gambar	Menggunakan file dengan format JPG, PNG, PSD yang dibuat dengan Corel Draw X5 atau diperoleh dari internet.
Audio	Penggunaan file MP3 dan WAV
Animasi	Animasi teks dan gambar dibuat oleh penulis menggunakan perangkat lunak <i>Corel Draw</i> dan <i>Macromedia Flash</i>
Interaktif	Menggunakan link yang saling terhubung berupa gambar, teks, dan menggunakan audio berupa efek suara atau musik.

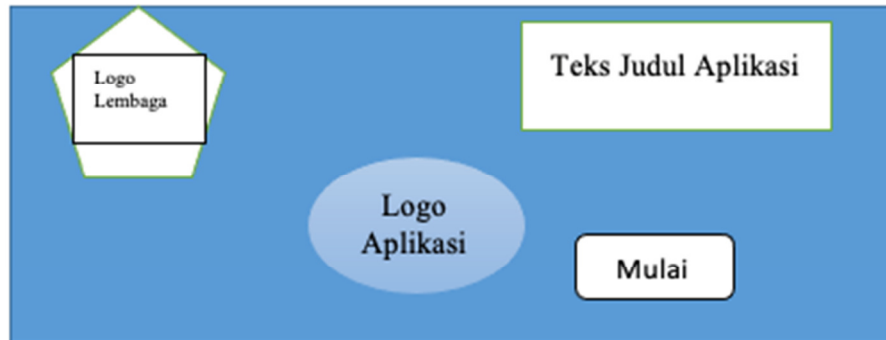
2.2 Perancangan (Design)

Spesifikasi perancangan aplikasi pembelajaran ilmu Fara'idh adalah membuat perencanaan.

a. Storyboard Layar Intro

Tabel 2. *Storyboard* Layar Intro

Project	Merancang dan membuat Aplikasi Pembelajaran ilmu Faraidh Berbasis multimedia interaktif
Modul	Pendahuluan
Frame	No.1
Gambar	Simbol Aplikasi & simbol Faraidh

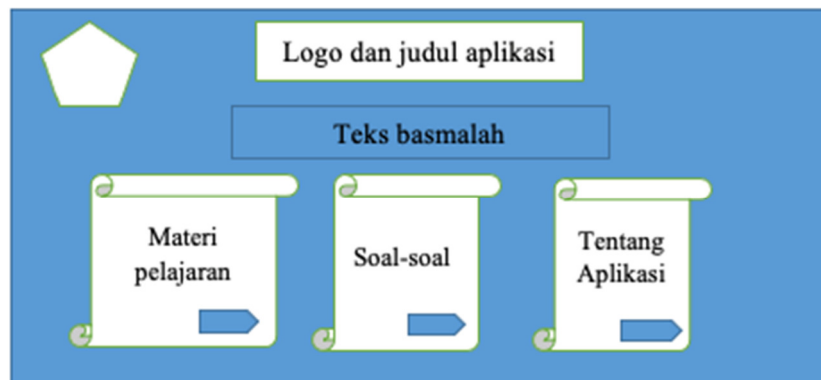


Gambar 3. Storyboard Layar Intro

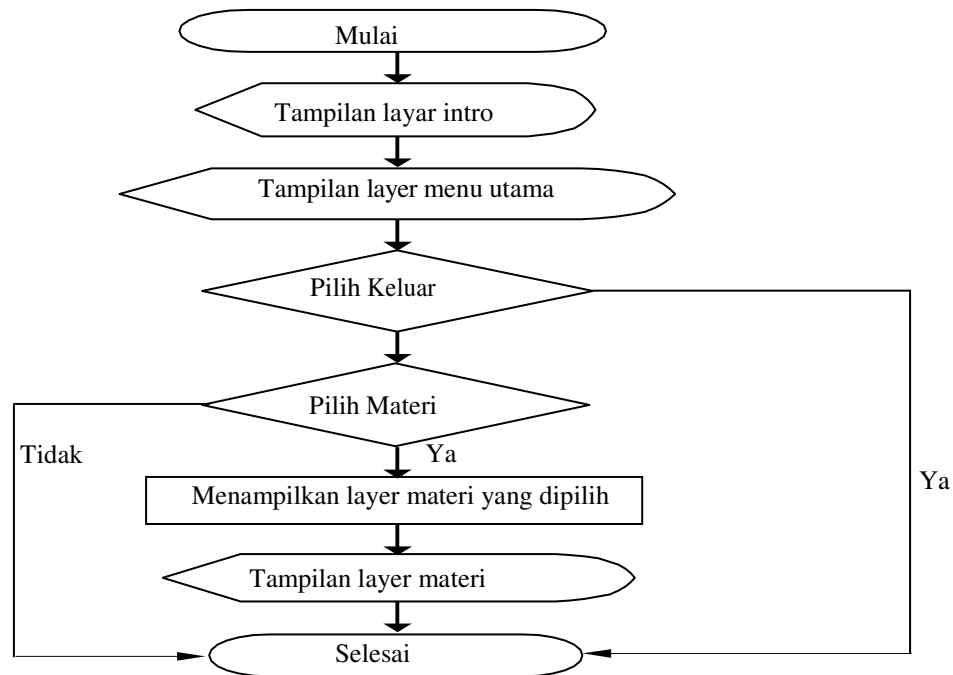
b. Storyboard Layar Menu Utama

Tabel 3. Storyboard Menu Utama

Project	Merancang dan membuat Aplikasi Pembelajaran ilmu Faraidh Berbasis multimedia interaktif
Modul	Menu Utama
Frame	No.2
Gambar	Simbol Faraidh
Audio	<i>Backsound, sound effect</i>
Tombol Navigasi	Tombol menu utama (Bahan Pelajaran, Soal Ujian, serta Aplikasi)



Gambar 4. Layar Menu Utama



Gambar 5. Flowchart Aplikasi

2.3 Koleksi Bahan (Material Collecting)

Koleksi material berisi ilustrasi, foto, animasi, suara dan material lain yang dibutuhkan untuk tahap selanjutnya yaitu tahap perakitan (*assembly*).

2.4 Perakitan (Assembly)

Yaitu pembuatan semua objek atau bahan multimedia dengan kata lain yaitu pengkodean atau pembuatan aplikasi. Pembuatan aplikasi ini harus didasarkan pada tahap perancangan (*design*) dan menggunakan media-media yang telah dikumpulkan pada tahap pengumpulan bahan (*material collecting*) [9].

2.5 Pengujian (Testing)

Dilakukan setelah menyelesaikan tahap perakitan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak. Fungsi dari tahap ini adalah melihat hasil pembuatan aplikasi apakah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak [9].

2.6 Distribusi (Distribution)

Tahap ini dilakukan implementasi serta evaluasi terhadap aplikasi dan setelah semuanya selesai. Aplikasi akan dijalankan melalui komputer. Tahapan yang dilakukan adalah:

- Spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengeksekusi aplikasi.
- Cara pengoprasian aplikasi berbasis multimedia
- Menjelaskan hasil tampilan.
- Evaluasi program atau aplikasi [10].

2.7 Implementasi

Pada tahapan ini merupakan bentuk dari aplikasi pembelajaran Ilmu Fara'idh dibuat, dimana ini merupakan tahapan paling menentukan akan keberhasilan aplikasi yang sudah dirancang sebelumnya, sehingga akan berbentuk aplikasi basis multimedia.

2.8 Pengujian

Setelah pembuatan aplikasi pembelajaran Ilmu Fara'idh ini selesai maka akan dilakukan pengujian aplikasi dengan menggunakan kusioner yang nanti nya akan didapatkan sampel dari 5 orang Guru pengajar Ilmi Fara'idh ditempat lokasi penelitian tersebut dan wawancara kepada Guru pengajar Ilmu Fara'idh, yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan program apakah program yang dibuat sudah sesuai dengan proseur atau masih ada yang harus di perbaiki.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan aplikasi *Pembelajaran Ilmu Fara'idh Berbasis Multimedia professional 8*, penulis melakukan pembuatan video berisi penyampaian materi dan pengeditan, mulai dari pengambilan video yang diedit menggunakan aplikasi Inshoot. Berikut hasil pembuatan baground, memasukan font dan image di Aplikasi Pembelajaran Fara'idh pada software *Macromedia Flash Professional 8*.



Gambar 6. Tampilan Layar Background Menu Aplikasi

3.1 Tampilan Hasil

Aplikasi Pembelajaran Ilmu Fara'idh yang berisikan beberapa menu dan halaman diantaranya adalah:

1. Halaman pembuka adalah kerangka rujukan untuk menunjukkan aktivitas pemuatan sebagai tanda dimulainya aplikasi pembelajaran. Tampilan halaman pembuka dapat dilihat sebagai berikut:

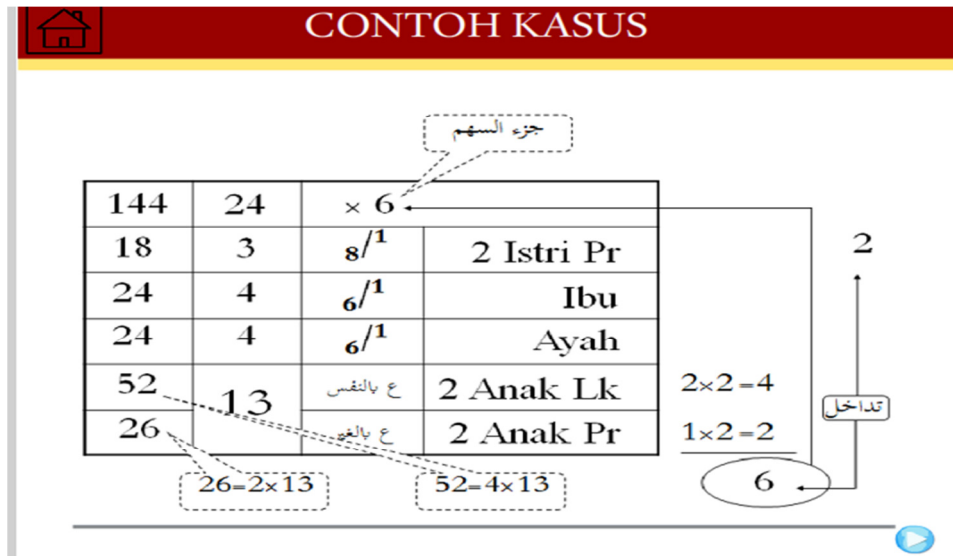
Gambar 7. Tampilan Layar *Loading*

2. Ada beberapa menu di halaman menu utama, yaitu materi, menu bagan, menu dalil, menu contoh, evaluasi dan profil penulis. Tampilan halaman utama dapat dilihat sebagai berikut:
- 3.



Gambar 8. Tampilan Layar Menu

4. Tampilan Menu Materi, terdapat urutan materi dari tahap pelajaran awal hingga akhir yang dilengkapi dengan video penjelasan materi secara langsung.
5. Tampilan menu bagan, mencakup bagan materi penjelasan secara detail dan bertahap.
6. Tampilan menu dalil, terdapat secara lengkap berisi dalil dari Al-Qur'an dan Hadist beserta artinya.
7. Tampilan conth kasus, berisi beberapa contoh kasus dan cara pengerjaannya.



Gambar 9. Tampilan Layar Contoh Kasus

8. Tampilan evaluasi, berisi 10 soal terkait pada materi berupa soal pilihan ganda. Bila terdapat kesalahan dalam pengerjaannya maka dapat mengulang kembali.
9. Terakhir terdapat tombol *out*.

3.2 Hasil Penilaian Angket

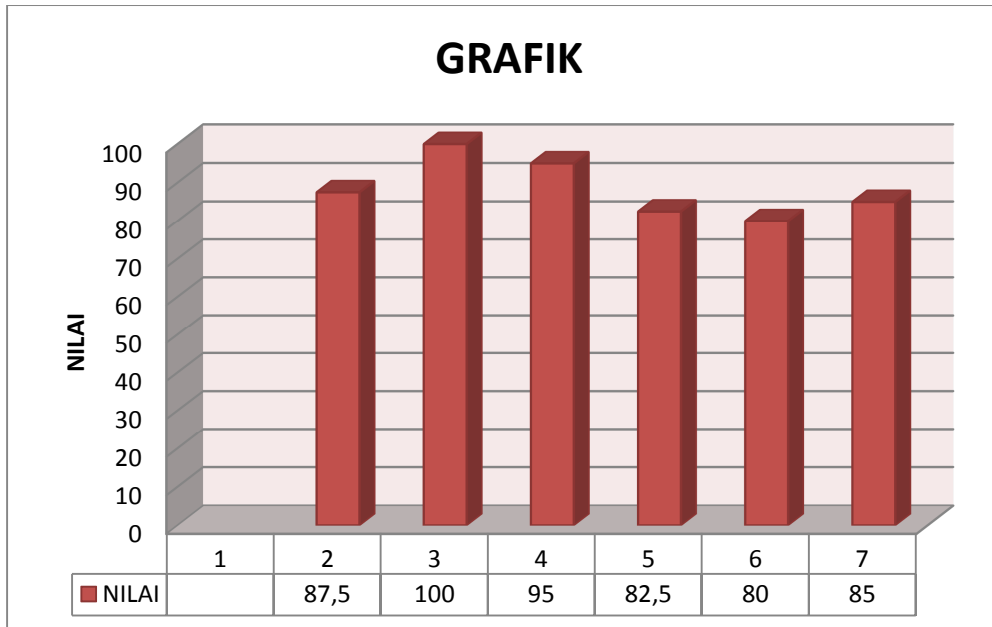
Pengambilan angket penilai dilakukan terhadap 5 pengajar sebagai koresponden. Untuk memastikan hasil kelayakan dalam penggunaan aplikasi ini, penulis menampilkan *Aplikasi Pembelajaran Ilmu Fara'idh Berbasis Multimedia* ini terlebih dahulu dan menjalankan semua tombol yang tersedia dengan penjelasan singkat dari penulis sebelum responden melakukan penilaian. Koresponden dari penilaian *Aplikasi Pembelajaran Ilmu Fara'idh Berbasis Multimedia* ini adalah Ustadz dan Ustadzah dari Al-Ihsan Boarding School Kab. Kampar Provinsi Riau.

Dapat disimpulkan hasil dari responden ini penulis menilai melalui grafik penilaian. Ada beberapa penilaian yang akan dipilih responden, seperti Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Dari sampel tersebut telah diambil perhitungan hasil sebagai berikut:

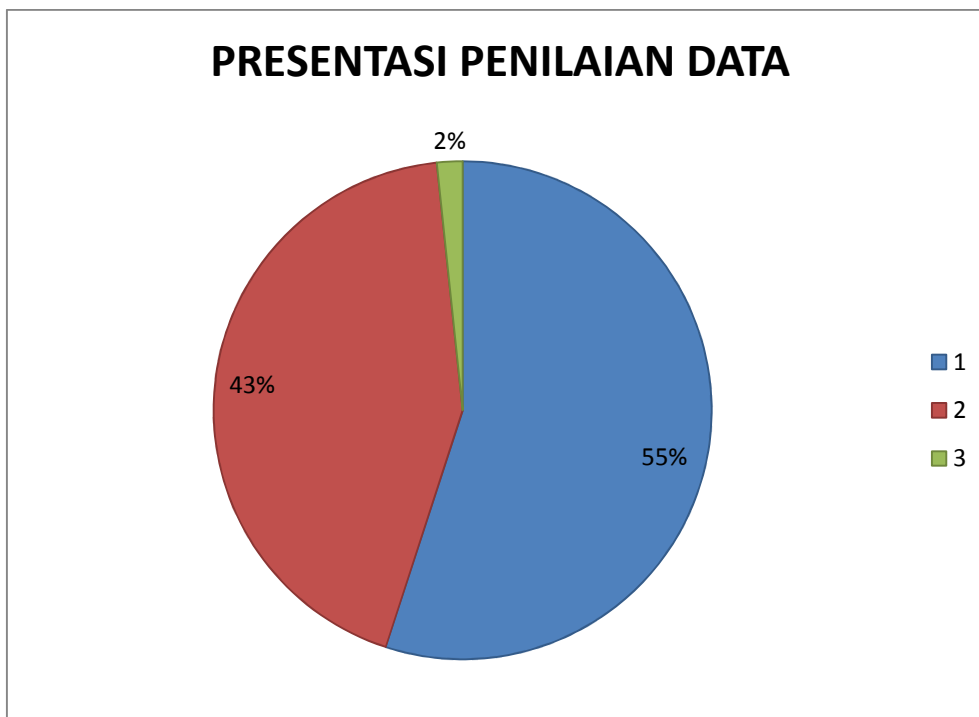
Tabel 4. Data Sampel Koresponden

NO	KORESPONDEN	INDIKATOR/VARIABEL										SKOR	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Ustadz Arifkasyaf Putra	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	35	87,5
2	Ustadz Muhammad Azwam	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	Ustadzah Tuti Tanjung	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	38	95
4	Ustadzah Khairunisa	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	33	82,5
5	Ustadzah Husnul Afifah	4	3	2	3	3	4	3	3	4	3	32	80
6	Ustadzah Uthaibah Ma'shum	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	34	85
JUMLAH		23	23	19	20	19	23	20	21	23	21	212	530

Dari hasil perhitungan sampel tersebut dapat diambil kesimpulan:



Gambar 10. Grafik Penilaian Sampel Penelitian



Gambar 11. Persentase Penilaian

Berdasarkan grafik dan persentasi penilaian uji kelayakan pada *Aplikasi Pembelajaran Ilmu Faro'idh Berbasis Multimedia* tersebut dapat disimpulkan bahwa keseluruhan penilaian 5 Koresponden yang menyatakan Sangat Sesuai ada 55%, yang menyatakan Sesuai ada 43%, yang menyatakan tidak sesuai ada 2%, dan yang menyatakan Sangat Tidak Sesuai ada 0%.

4. KESIMPULAN

Aplikasi Pembelajaran Ilmu Faro'idh adalah Aplikasi yang dapat di pakai dan difungsikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi pengguna, karena layak digunakan dan diimplementasikan. Aplikasi pembelajaran ini membuat pengguna dapat lebih mudah memahami dan mempeleajari materi pembelajaran lebih efektif. Aplikasi Pembelajaran Ilmu Faro'idh ini diuji secara langsung dan digunakan oleh koresponden yang berisi beberapa Ustadz/Ustadzah pengajar. Dari hasil respon yang diambil dari sampel koresponden diperoleh hasil yang baik dengan diperoleh hasil presentasi 55% sangat sesuai, 33% sesuai dan 2% yang tidak sesuai. Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk *basis Multimedia* dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi untuk siswa/siswi.

5. SARAN

Perlu dikembangkan kembali untuk materi dan *interface* yang lebih menarik serta kompleksitas dalam variasi komponennya. Dapat diperbaharui lagi dari segi materi, penambahan animasi yang lebih bervariasi lagi agar siswa lebih tertarik dengan aplikasi pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Feisal Nugraha, 2013. "*Sistem Perhitungan Harta Warisan Online Berbasis Ilmu Faraidh (Science of Inheritance)*." Universitas Komputer Indonesia
- [2] N. Aksin, R. R. Waliyansyah, and N. D. Saputro, 2020. "*Sistem Pakar Pembagian Harta Waris Menurut Hukum Islam*," *Walisongo J. Inf. Technol.*, Vol. 2, No. 2, pp. 115–124,
- [3] S. Suyanto, 2020. "*Desain Pembelajaran Menggunakan Teknologi Informasi Dengan Pendekatan Konstruktivistik (Blended Learning)*," *GEOSEE*, Vol. 1, No. 2.
- [4] H. Harmen, O. Pahlevi, and T. Santoso, 2019. "*Aplikasi Perhitungan Pembagian Harta Warisan Dalam Islam Berbasis Web*," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, Vol. 6, No. 5, pp. 460–469.
- [5] T. D. Maulana and I. Sopiandi, 2019. "*Aplikasi Perhitungan Hak Waris Menurut Syariat Islam Berbasis Android*," *Produktif J. Ilm. Pendidik. Teknol. Inf.*, Vol. 3, No. 2, pp. 8–15.

- [6] I. Puspitasari, 2017, “*Media Bantu Berbasis Android Untuk Perhitungan Harta Waris Secara Syariat Islam.*” Institut Teknologi Sepuluh Nopember,
- [7] R. Rosnelly, 2012. *Sistem Pakar: Konsep dan Teori.* Andi, Yogyakarta.
- [8] C. D. Wulansari and A. Gunarsa, 2013. *Sosiologi: Konsep dan Teori.* Refika Aditama,
- [9] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, 2018. “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,*” *J. Online Inform.*, Vol. 2, No. 2, pp. 121–126,
- [10] A. Arjana, 2010. “*Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Online (E-Learning) Untuk Sekolah Menengah dan Sederajat,*”