

## Animasi Interaktif Pembelajaran Tata Cara Shalat Untuk Paud Menggunakan Adobe Flash Cs 6.0

Ani Wahyuni, Rame Santoso, Sidik

[annliciouss@gmail.com](mailto:annliciouss@gmail.com), [rame.rms@bsi.ac.id](mailto:rame.rms@bsi.ac.id), [sidik.sdk@bsi.ac.id](mailto:sidik.sdk@bsi.ac.id)

**Abstract** - *Worship prayer is one of worship obligatory for the Muslims who crushing stepping legally baligh and sensible healthy. So that one becomes accustomed to worship, prayer should be introduced familiarized done as early as possible. That is why the material of prayer has been awarded since the bench Playgroup (KB) and Kindergarten (TK) based general or Islam / Quran education park (TPA). This material should be packed with good and interesting for children to learning prayers be a pleasant experience for them and ultimately may be the activities they always do with awareness and focused. Based on the analysis, it seems to be one of the challenges faced by teachers. Therefore one alternative offered is to develop the design of an interactive multimedia learning prayers with the target user should the birth and kindergarten age children Al Quran (TPA). The design of this application can be used as teaching aids for teachers and run independently by the target user. This application will be designed attractive by displaying animated prayer movement and the character played by cute children accompanied by a cleric as a companion character. Dialogue also designed using language typical cheerful children while all the prayers that must be recited by the characters read so users who do not / less have the ability to read can understand the material easily. Expected future design of these applications can be the basis for making interactive multimedia applications that can facilitate the learning prayers of children at a young age absorb the material taught prayer and become fun memory so that they can be given continuously*

**Keywords** : *Interactive animation, Learning for Prayer.*

**bstarak** - Ibadah shalat adalah salah satu ibadah wajib bagi kaum muslimin yang telah menginjak akil baligh dan berakal sehat. Agar seseorang menjadi terbiasa melakukan ibadah ini, shalat harus diperkenalkan dibiasakan dilakukan sedini mungkin. Oleh sebab itulah materi tentang shalat telah diberikan semenjak bangku Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-Kanak (TK) umum atau berbasis islam/taman pendidikan Al Quran (TPA). Materi ini harus dikemas dengan baik dan menarik bagi anak-anak agar pembelajaran shalat menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi mereka dan akhirnya dapat menjadi kegiatan yang selalu mereka lakukan dengan kesadaran dan istiqomah. Berdasarkan hasil analisis, hal ini rupanya menjadi salah satu tantangan yang dihadapi oleh pengajar. Oleh sebab itu salah satu alternatif yang ditawarkan adalah dengan mengembangkan rancangan sebuah multimedia interaktif pembelajaran shalat dengan target user-nya adalah anak pada usia dini. Rancangan aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat bantu ajar bagi pengajar maupun dijalankan secara mandiri oleh target user. Aplikasi ini akan dirancang menarik dengan menampilkan animasi gerakan shalat dan diperankan oleh karakter anak-anak yang lucu disertai dengan karakter seorang ustadzah sebagai pendampingnya. Dialog yang dilakukan juga dirancang menggunakan bahasa ceria khas anak-anak sementara semua doa yang harus dibaca akan dilafalkan oleh karakter sehingga user yang tidak/kurang memiliki kemampuan membaca dapat memahami materinya dengan mudah. Diharapkan rancangan aplikasi ini nantinya dapat menjadi dasar pembuatan aplikasi multimedia interaktif pembelajaran shalat yang dapat mempermudah anak-anak pada usia dini untuk menyerap materi shalat yang diajarkan dan menjadi memori yang menyenangkan sehingga mereka dapat mengingat terus menerus.

**Kunci** : **Multimedia Interaktif, Pembelajaran Shalat.**

### 1. Pendahuluan

Animasi berasal dari kata *animation* yang dalam bahasa Inggris to *animate* yang berarti menggerakkan. Contohnya menggerakkan sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek

perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurutan sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan pada gambar yang ditampilkan.

Perkembangan animasi pada saat ini berjalan sangat cepat dalam berbagai bidang. Animasi

tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan seperti film dan permainan, tetapi juga dalam pembuatan desain web dan dunia pendidikan. Animasi dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Animasi merupakan salah satu teknik visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional.

Pembelajaran yang disajikan dalam bentuk buku membuat siswa kurang tertarik, karena media pembelajaran yang ditampilkan hanya berbentuk teks dan gambar yang monoton (tidak gerak dan hitam putih). Hal ini menyebabkan seorang siswa akan cepat merasa jenuh dan minat belajar pun akhirnya berkurang. Dengan adanya animasi media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Siswa pun dapat dengan mudah mempelajari tata cara shalat melalui media audio visual yang terdapat dalam animasi pembelajaran ini.

Untuk menumbuhkan minat belajar pada anak-anak maka penulis tertarik untuk membuat suatu aplikasi interaktif pembelajaran dengan judul : “Animasi Interaktif Pembelajaran Tata Cara Shalat Menggunakan Adobe Flash CS 6.0.”

#### Rumusan Masalah

- a. Belum adanya media pembelajaran shalat yang berbasis multimedia.
- b. Bagaimana membuat media pembelajaran mengenai shalat fardhu, wudhu dan adzan yang mudah dan menarik dengan berbasis multimedia?

#### Batasan Masalah

Penulis membuat batasan dalam pembuatan media pembelajaran mengenai shalat berbasis multimedia untuk kalangan anak-anak. Agar tidak terlalu meluas dan menyimpang dari permasalahan, maka dilakukan batasan masalah yaitu beberapa syarat sah dan rukun shalat fardhu (shalat lima waktu).

#### Tujuan Penelitian

- a. Memberikan alternatif bagi anak sekaligus mengenalkan tentang pentingnya ibadah shalat dalam kehidupan anak semenjak dini dengan harapan dapat tumbuh pembiasaan baik

berupa hafalan bacaan ataupun cara gerakan – gerakan shalat.

- b. b. Sebagai sarana atau media pembelajaran shalat yang bersifat interaktif.

#### Manfaat Penelitian

- a. Program yang dibuat dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan tentang bagaimana tatacara shalat, wudhu, adzan pada anak usia dini yang memuat banyak gambar-gambar agar mudah dipahami sesuai dengan daya nalar atau kemampuan alam berfikir mereka.
- b. Anak-anak yang menggunakan program ini akan mendapatkan suatu pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami sehingga anak-anak akan senang untuk mempelajari shalat.

## 2. Metode Penelitian

### 2.1. Teknik Pengumpulan Data

#### 2.1.1. Observasi

Pada metode ini penulis melakukan pengamatan sistem proses belajar mengajar yang terjadi di RA/TK ISLAM “AL-ISHLAH”. Hasil pengamatan ini bisa diaplikasikan menjadi program yang interaktif untuk anak-anak.

#### 2.1.2. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan melakukan proses tanya jawab dengan guru sebagai narasumber guna mendapatkan kejelasan mengenai hasil observasi dan *questioner* yang dilakukan penulis.

#### 2.1.3. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data yang bersumber dari berbagai literatur seperti pada buku, jurnal, *e-book* maupun dari internet yang berkaitan dengan judul skripsi.

## 2.2. Model Pengembangan Sistem

### 2.2.1. Analisa Kebutuhan Software

Pada tahapan ini digunakan tahapan analisa *software*. Penulis memulai menentukan *software* apa saja yang akan digunakan nanti. Dalam pengembangannya aplikasi ini terdapat spesifikasi *software* antara lain *Adobe Flash CS 6.0*, *Adobe Photoshop CS3* dan *Microsoft Visio 2007*.

### 2.2.2. Desain

Tahapan ini merupakan salah satu tahapan perancangan dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif, dengan melalui tahapan ini akan memudahkan penulis dalam membuat kode program. Penulis menggunakan *storyboard* dan *state transition diagram* untuk melakukan desain pada aplikasi yang penulis buat.

### 2.2.3. Code Generation

Tujuan dari *coding* adalah dengan menerapkan persyaratan sesuai dengan desain yang dibuat selama tahap desain, Ini adalah fase di mana realisasi dari ide-ide dan konsep-konsep abstrak berlangsung. Dan dalam hal ini penulis akan menggunakan fasilitas *publisher* yang sudah ada di dalam aplikasi *Adobe Flash CS 6.0*.

### 2.2.4. Testing

Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak. Pada proses pengujian program kali ini untuk menghindarkan sebuah program terbebas dari kesalahan atau *error* serta hasil nantinya sesuai dengan kebutuhan adalah menggunakan *blackbox testing* dan *whitebox testing* sebagai metode program *testing*.

### 2.2.5. Support

Pada tahap ini dilakukan pemilihan spesifikasi *support software* dan *hardware* untuk mendukung program adapun yang penulis gunakan kali ini adalah, *software* : *Adobe Flash Professional CS6*, *Adobe Photoshop CS3*, *Microsoft Visio 2007* dan *Hardware* : *Processor Intel Core Pentium IV 3.0 Ghz* , *Memori 2GB* , *Hard Disk 320 GB*, *Monitor Crt 14"* dan perangkat *Printer Epson R230*.

## 3. Hasil dan Pembahasan

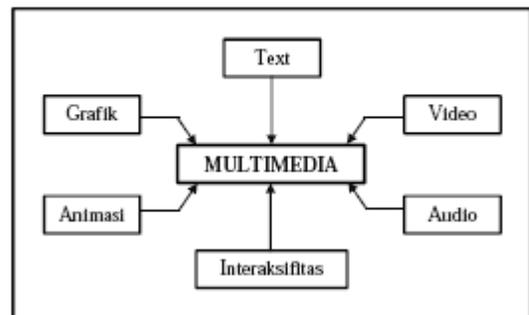
Berdasarkan hasil analisa tentang kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan, maka dapat diidentifikasi serta diimplementasikan melalui rancangan sistem, serta rancangan layar.

### Definisi Multimedia

Multimedia menurut etimologi atau asal usul bahasanya adalah berasal dari kata *Multi* (Latin) "multus" yang berarti banyak atau lebih dari satu. Dan *Media* (Latin) "medium" yang

berarti bentuk dan sarana komunikasi. Jadi multimedia "*multiple intermediaries*" atau "*multiple means*" memiliki arti beberapa perantara atau banyak arti. Multimedia adalah kombinasi dari teks yang dimanipulasi secara digital, foto, seni grafis, suara, animasi dan elemen video.

Menurut Vaughan (2004), multimedia merupakan kombinasi teks, seni suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan/dikontrol secara interaktif.



Gambar 1. Gambaran Multimedia menurut Vaughan

### Objek-objek Multimedia

#### Text

Teks objek merupakan yang paling dekat dengan kita dan yang paling banyak kita lihat. Teks dapat membentuk kata, pesan, atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa.

#### Gambar

Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Sering dikatakan bahwa sebuah gambar mampu menyampaikan seribu kata. Tapi itu hanya berlaku ketika kita bisa menampilkan gambar yang diinginkan saat kita memerlukannya.

#### Suara atau Audio

Suara atau bunyi atau biasa juga disebut Audio merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video.

#### Animasi

Menurut Vaughan (2004), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada

proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Banyak aplikasi multimedia yang menyediakan fasilitas animasi.

### 3.1. Storyboard

#### Storyboard Home

Berikut ini adalah gambaran dari *Storyboard Menu Home* seperti yang dijelaskan pada tabel dibawah ini :

**Tabel III.1.  
Storyboard Home**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame home ini terdapat judul animasi beserta huruf hijayah, Gambar animasi seorang santri yang bergerak dan ada 2 tombol yaitu tombol <i>lanjut</i> untuk melanjutkan ke menu utama dan tombol <i>exit</i> untuk keluar dari program aplikasi ini.		Sound.mp3

#### Storyboard Menu Utama

Berikut ini adalah gambaran dari *Storyboard Menu Utama* seperti yang dijelaskan pada tabel dibawah ini :

**Tabel III.2.  
Storyboard Menu Utama**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Tampilan menu utama disertai dengan gambar background dan <i>background</i> . Didalam menu utama terdapat 6 pilihan menu yaitu menu 1 Gerakan Shalat, menu 2 Tentang Shalat, menu 3 Adzan, menu 4 Latihan, menu 5 Tutorial, menu 6 Profile.		Music : Sound.mp3

#### Storyboard Menu Gerakan Shalat

Berikut ini adalah gambaran dari *Storyboard menu utama shalat* seperti yang dijelaskan pada tabel dibawah ini :

**Tabel III.3.  
Storyboard Menu Utama Gerakan Shalat**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat Gambar masjid, teks dan 11 tombol. Tombol-tombol tersebut yaitu Niat, <i>takbiratul ikhram</i> , membaca doa <i>iftitah &amp; surat al-fatihah, ruku, i'tidal, sujud</i> , duduk diantara dua <i>sujud</i> , sujud ke 2, duduk <i>tasyahud (tahiyat Awal)</i> , <i>tasyahud</i> akhir, salam, 1 tombol <i>Home</i> untuk kembali ke <i>menu</i> utama dan 1 tombol <i>exit</i> untuk keluar dari program animasi		Musik : Instrumen.mp3 Tombol : Niat.mp3, TakbiratulIkhram.mp3, DoaliftitahDanAlfatihah.mp3, Ruku.mp3, I'tidal.mp3, Sujud.mp3, Dudukdiantara2sujud.mp3, sujud2.mp3, DudukTasyahudAwal.mp3, TasyahudAkhir.mp3, Salam.mp3, Home.mp3, Exit.mp3.

#### Storyboard Materi Niat

Berikut ini adalah gambaran dari *Storyboard materi Niat* seperti yang dijelaskan pada tabel dibawah ini :

**Tabel III.4.  
Storyboard Materi Niat**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam <i>frame</i> ini terdapat teks materi gambar anak memperagakan gerakan niat, 5 tombol Yaitu <i>shubuh, dzuhur, ashar, magrib, isya</i> , 4 Tombol navigasi yakni <i>home</i> untuk kembali ke menu utama, menu untuk kembali ke menu utama gerakan dan doa, tombol <i>next</i> untuk melanjutkan ke gerakan selanjutnya, tombol <i>Exit</i> untuk keluar dari program		Tombol : Niat.mp3, NiatSubuh.mp3, NiatZuhur.mp3, NiatAshar.mp3, NiatMaghrib.mp3, NiatIsya.mp3

#### Storyboard Materi Takbiratul Ikhram

Berikut ini adalah gambaran dari *Storyboard materi Takbiratul Ikhram* seperti yang dijelaskan pada tabel dibawah ini :

**Tabel III.5.  
Storyboard Materi Takbiratul Ikhram**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam <i>frame</i> ini terdapat teks materi, gambar anak memperagakan takbiratul ikhram, tombol <i>play sound</i> untuk doa, 4 tombol navigasi yakni 1 tombol <i>Home</i> untuk kembali ke menu utama, serta 3 tombol yaitu tombol <i>back</i> , tombol <i>next</i> dan tombol <i>exit</i> .		Materi : TakbiratulIkhram.mp3, Tombol : bacasan TakbiratulIkhram.mp3, Exit.mp3

#### Storyboard Materi Membaca Doa Iftitah dan Al-Fatihah

Berikut ini adalah gambaran dari *Storyboard materi Membaca Doa Iftitah dan Al-Fatihah* seperti yang dijelaskan pada tabel dibawah ini :

**Tabel III.6. Storyboard Materi Membaca Doa Iftitah dan Al-Fatihah**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat teks materi gerakan iftitah dan surat al-fatihah dan terdapat 2 tombol, yakni tombol bacaan iftitah dan tombol bacaan Al-fatihah, tombol playsound, serta 5 tombol navigasi yakni tombol home, menu, back, next, dan exit		Materi : membacakan s...mp3 Tombol playsound : iftitah.mp3, alfatihah.mp3, exit.mp3

**Storyboard Materi Ruku**

Berikut ini adalah gambaran dari Storyboard materi Ruku seperti yang dijelaskan pada tabel dibawah ini :

**Tabel III.7. Storyboard Materi Ruku**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam Frame ini terdapat materi Ruku dan tampilan bacaan doa yg harus diperhatikan dan dibaca, ada 5 tombol navigasi yaitu Home, menu, Back dan Next dan Exit , gambar anak yg sedang melakukan gerakan ruku serta tombol Play Sound		Materi : Ruku.mp3 Tombol playsound Ruku.mp3, exit.mp3

**Storyboard Materi I'tidal**

Berikut ini adalah gambaran dari Storyboard materi I'tidal seperti yang dijelaskan pada tabel dibawah ini :

**Tabel III.8. Storyboard Materi I'tidal**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam Frame ini terdapat tampilan bacaan doa I'tidal dan gambar anak dlm posisi I'tidal serta terdapat 2 tombol Playsound untuk bacaan doa dan juga 5 tombol navigasi home, menu, back, next dan exit		Materi : Itidal.mp3 Tombol: Play sound : itida1.mp3, itidal2.mp3, Exit.mp3

**Storyboard Materi Sujud**

Berikut ini adalah gambaran dari Storyboard materi Sujud seperti yang dijelaskan pada tabel dibawah ini :

**Tabel III.9. Storyboard Materi Sujud**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam Frame ini terdapat tampilan teks materi, bacaan doa sujud dan gambar anak dlm posisi sujud serta terdapat 1 tombol Play Sound, 5 tombol navigasi, yaitu tombol home, menu, back dan next, dan exit		Materi : sujud.mp3 Tombol : Playsound: Ruku.mp3 Tombol : Exit.mp3

**Storyboard Materi Duduk Diantara Dua Sujud**

Berikut ini adalah gambaran dari Storyboard Materi Duduk Diantara Dua Sujud seperti yang dijelaskan pada tabel dibawah ini :

**Tabel III.10. Storyboard Materi Duduk Diantara Dua Sujud**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam Frame ini terdapat tampilan teks materi, bacaan doa dan gambar anak dl posisi duduk diantara dua sujud, 1 tombol playsound 5 tombol navigasi yaitu home, menu, back, next dan exit		Materi : DudukDiantaraSujud.mp3 Tombol : Playsound :DudukDiantara2sujud.mp3 Tombol : Exit.mp3

**Storyboard Materi Sujud Kedua**

Berikut ini adalah gambaran dari Storyboard materi sujud kedua seperti yang dijelaskan pada tabel dibawah ini :

**Tabel III.11. Storyboard Materi Sujud Kedua**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam Frame ini terdapat tampilan teks materi, bacaan doa sujud dan gambar anak dlm posisi sujud serta terdapat 1 tombol play sound dan 5 tombol navigasi yaitu home, menu, back, next dan exit		Materi : SujudKe2.mp3 Tombol: Playsound- SujudKe2.mp3 Tombol : Exit.mp3

**Storyboard Materi Duduk Tasyahud (Tahiyat Awal)**

Berikut ini adalah gambaran dari Storyboard Materi Duduk Tasyahud (Tahiyat Awal) seperti yang dijelaskan pada tabel dibawah ini :

**Tabel III.12.**  
**Storyboard Materi Duduk Tasyahud (Tahiyat Awal)**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam Frame ini terdapat tampilan teks materi, bacaan doa dan gambar anak dalam posisi Tahiyat awal serta terdapat 1 tombol bacaan, 1 tombol play sound, 5 tombol navigasi yaitu tombol home, menu, back, next dan exit		Materi: DudukTasyahudAw al.mp3 Tombol: Playsound-TasyahudAwal.mp3 Tombol: Exit.mp3

**Storyboard Materi Tasyahud Akhir**

Berikut ini adalah gambaran dari storyboard materi Tasyahud akhir seperti yang dijelaskan oleh tabel berikut ini:

**Tabel III.13.**  
**Storyboard Materi Tasyahud Akhir**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam Frame ini terdapat tampilan teks materi, bacaan doa dan gambar anak dalam posisi Tasyahud akhir serta terdapat 1 tombol bacaan, 1 tombol Play sound, 5 tombol navigasi yaitu home, menu, back, next, dan exit.		Materi: DudukTasyahudAk hir.mp3 Tombol: PlaySound-TasyahudAkhir.mp3 Tombol : Exit.mp3

**Storyboard Materi Salam**

Berikut ini adalah gambaran dari storyboard materi Salam seperti yang dijelaskan oleh tabel berikut ini:

**Tabel III.14.**  
**Storyboard Materi Salam**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam Frame ini terdapat tampilan teks materi, bacaan doa salam dan gambar anak dlm posisi salam serta terdapat 1 tombol playsound, 4 tombol navigasi yaitu home untuk kembali ke menu utama, tombol menu untuk kembali ke menu gerakan dan doa, serta tombol back untuk kembali ke gerakan sebelumnya, dan tombol exit untuk keluar dari program		Materi: Salam.mp3 Tombol:PlaySound-salam.mp3 Tombol: Exit.mp3

**Storyboard Latihan Soal**

Berikut ini adalah gambaran dari storyboard latihan soal seperti yang dijelaskan oleh tabel berikut ini:

**Tabel III.15.**  
**Storyboard Latihan Soal**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat teks dan 4 tombol pilihan jawaban. Setelah user meng-klik salah satu jawaban maka akan langsung dilanjutkan pertanyaan selanjutnya. Dan terdapat 1 tombol navigasi "Home" untuk kembali ke menu utama dan tombol exit untu keluar dari program		Sound.mp3

**Storyboard Score**

Berikut ini adalah gambaran dari storyboard nilai latihan yang dijelaskan oleh tabel berikut ini:

**Tabel III.16.**  
**Storyboard Score**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat jumlah soal yang telah dikerjakan, Jawaban benar, dan ada 2 tombol yaitu tombol ulangi latihan untuk mengulangi latihan dan tombol exit untuk keluar program		Tombol : Exit.mp3

**3.2. User Interface**

**Halaman Judul**

Tampilan awal dari suatu pembelajaran terdapat suatu bumper judul yang berfungsi untuk masuk menuju kehalaman menu utama media pembelajaran interaktif shalat lima waktu.



**Gambar 1 Halaman Judul**

## Halaman Menu Utama

Tampilan menu utama dalam media pembelajaran interaktif shalat lima waktu ini terdapat tombol-tombol yang menghubungkan halaman menu tertentu yang dituju. Berikut merupakan tombol-tombol utama pada media pembelajaran interaktif shalat lima waktu antara lain tombol Gerakan Shalat, Tentang Shalat, Adzan, Latihan Soal, Tutorial, Profile.



Gambar 2 Halaman Menu Utama

## Halaman Gerakan Shalat

Untuk tampilan halaman gerakan shalat terdapat beberapa tombol yang menuju ke halaman yang bersangkutan dan terdapat tombol *keluar* yang menuju ke halaman keluar dan juga tombol *menu utama* untuk kembali ke menu utama.



Gambar 3 Halaman Gerakan Shalat

## Halaman Tentang Shalat

Pada tampilan halaman Tentang Shalat terdapat beberapa tombol yang menuju ke halaman yang bersangkutan dan terdapat tombol *keluar* yang menuju ke halaman keluar dan terdapat juga tombol *kembali*.



Gambar 4 Halaman Tentang Shalat

## Halaman Adzan

Pada tampilan halaman Adzan terdapat beberapa tombol yang menuju ke halaman yang bersangkutan dan terdapat tombol *keluar* yang menuju ke halaman keluar dan terdapat juga tombol *kembali*.



Gambar 5 Halaman Adzan

## Halaman Latihan Soal

Pada tampilan halaman Latihan Soal yg terdiri dari 10 soal terdapat beberapa tombol yang menuju ke halaman yang bersangkutan dan terdapat tombol *keluar* yang menuju ke halaman keluar dan terdapat juga tombol *kembali*.



Gambar 6 Halaman Latihan Soal

### Halaman Tutorial

Pada tampilan halaman Tutorial terdapat beberapa tombol yang menuju ke halaman yang bersangkutan dan terdapat tombol *keluar* yang menuju ke halaman keluar dan terdapat juga tombol *kembali*.



Gambar 7 Halaman Tutorial

### Halaman Profile

Pada tampilan halaman Profile terdapat beberapa tombol yang menuju ke halaman yang bersangkutan dan terdapat tombol *keluar* yang menuju ke halaman keluar dan terdapat juga tombol *kembali*.



Gambar 8 Halaman Profile

## 4. Kesimpulan

Setelah melalui berbagai evaluasi, ada beberapa kesimpulan yang bisa ditarik :

- Media pembelajaran interaktif shalat lima waktu ini merupakan pembelajaran yang memberi keterangan mengenai tatacara shalat, sehingga memudahkan para orang tua dalam mengajari anaknya untuk mengenal tatacara shalat secara keseluruhan
- Menampilkan gambar-gambar yang memikat dan mudah dipahami anak-anak dalam belajar serta juga menjadi penunjang latihan.
- Lewat pembelajaran ini anakanak dapat mengetahui tatacara wudhu, Adzan dan tatacara shalat sekaligus mengenalkan komputer pada mereka.

## Saran

Adapun saran agar pembelajaran ini dapat berjalan dengan baik adalah :

- Waktu menjalankan aplikasi ini hendaknya anak- anak juga didampingi orang yang lebih mengerti (Orang tua atau Kakak ) sehingga mereka mengerti apa yang sedang dipelajari.
- Untuk selanjutnya pembelajaran ini dapat disempurnakan lagi agar bisa dijalankan lebih baik, lebih lengkap dan lebih menarik untuk dipelajari.
- Karena kelemahan dari pembelajaran ini hanya bias digunakan dan dibuka dengan media komputer, maka dapat dilakukan pengembangan untuk

mempermudah pemakaian pembelajaran dengan menggunakan media selain komputer contohnya lewat CD atau TV.

## Daftar Acuan

- [1] Absari, Dhiani Tresna. 2013 . Analisis Dan Desain Multimedia Interaktif Pembelajaran Sholat Bagi Anak Usia Kelompok Bermain Dan Taman Kana-Kanak. Scan : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 8(1). pp. 11-17. ISSN : 1978-0087. Diambil dari : <http://ijins.org/journal/index.php/speed/article/view/1275>
- [2] Binanto, Iwan. 2010 . Multimedia Digital-Dasar Teori Dan Pengembangan. Yogyakarta:CV.Andi Offset.
- [3] Ernawati. 2012 . Media Pembelajaran Shalat Bagi Anak Berbasis Multimedia. ISSN : 1979-9330. Jurnal Ilmiah Volume 9, No 1.2012. Diambil dari: <http://ijins.org/journal/index.php/speed/article/view/1275>
- [4] H.M, Jogiyanto. 2005. Metode Penelitian. Yogyakarta : Andi Offset.
- [5] Jubille, Enterprise. 2010. 30 Bisnis Berbasis Ide Bagi Siapapun. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [6] Ladjamudin, Al Bahra Bin. 2006. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [7] Madcoms. 2012. Adobe Flash Profesional CS6 Untuk Pemula. Yogyakarta: Andi Offset.
- [8] Purmawanto, Agus. 2013. Media Pembelajaran Bahasa Inggris Mengenai Telling , Hospital, Dan Shapes Untuk Anak Sekolah Dasar. ISSN : 1970- 9330. Jurnal Ilmiah Volume 5, No . 2013. Diambil dari: <http://ijins.org/journal/index.php/speed/article/view/983>
- [9] Simarmata, Jenner. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [10] Sunyoto,Andi. 2010. Adobe Flash+XML=Rich Multimedia Application. Yogyakarta: CV. Andi Offset.