

PEMBELAJARAN BACAAN SHOLAT LIMA WAKTU BERBASIS ANIMASI INTERAKTIF

Henny Destiana¹ Abdul Rosid²

¹Program Studi Manajemen Informatika
AMIK Bina Sarana Informatika BANDUNG
JL. Sekolah Internasional No. 1-6 Antapani Bandung
henny.hnd@bsi.ac.id

²Program Studi Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri
Jl. Kramat Raya No. 25 Jakarta Pusat
rosid798@gmail.com

ABSTRACT

Rapid technological developments affecting the role of a computer itself. At first only focused on the use of computer data processing, but along with the advancement of technology today use computers not only focused on data processing, but also serve as a medium of information in various fields one of which is education. Utilization of the computer as a medium of learning in education has begun to be used in the TPQ (The Learning Quran). As a teacher in a TPQ, the computer can be used as a medium in the teaching and learning process which has the function as a media tutorial, as learning tools and test equipment that will be very helpful in the process of storage and an understanding of the material presented. One of the educational material should be taught to children include religious education. Especially for the Moslem prayer is the pillar of religion. Early on children should begin to be taught about prayer because it is one obligation for Muslims. Based on the above background, the authors took the initiative to create interactive animations guidance prayer. With this application is expected to provide benefits and knowledge to children about prayer guidance of animation and drawings on the theme of children, so that children who learn quickly not saturated in the study as a means of self-learning children.

Keywords: *Animation, Interactive, Multimedia, Learning*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat mempengaruhi peran sebuah komputer itu sendiri. Pada awalnya penggunaan komputer hanya difokuskan pada proses pengolahan data, namun seiring dengan kemajuan teknologi saat ini penggunaan komputer tidak hanya terfokus pada pengolahan data saja, tetapi juga dijadikan sebagai media informasi dalam berbagai bidang salah satunya adalah bidang pendidikan.

Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan sudah mulai di gunakan di TPQ (Tempat Pembelajaran Quran). Sebagai seorang pengajar di suatu TPQ, komputer dapat

digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar yang mempunyai fungsi sebagai media tutorial, sebagai alat peraga dan alat uji sehingga akan sangat membantu dalam proses penyimpanan dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Menurut (Noviyanto, 2008) Aplikasi pembelajaran pengenalan bentuk untuk anak ini adalah suatu aplikasi pembelajaran pengenalan bentuk pada pra TK dengan bantuan komputer. Aplikasi ini merupakan suatu media pembelajaran mengenal bentuk yang terdiri dari bagian tutorial dalam bentuk permainan serta bagian evaluasi. Didalam membuat suatu aplikasi pembelajaran yang berbasis multimedia ini, diperlukan suatu program yang mampu

mengkombinasikan teks, grafik, suara dan animasi. Informasi dalam bentuk multimedia juga lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan informasi dalam bentuk teks.

II. KAJIAN LITERATUR

Menurut (Fachrurrozi dan Afwadi, 2013:67) Perkembangan alat bantu berbasis komputerisasi dalam kehidupan sehari-hari terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Dimulai perkembangan dari ranah bisnis sampai ranah rumah tangga, perlengkapan komputer sudah menjadi kebutuhan dan tidak menjadi barang yang asing lagi. Tidak ketinggalan pula, bidang pembelajaran anak pun tersentuh oleh komputerisasi, komputer tidak hanya difungsikan untuk perkantoran saja, akan tetapi sudah difungsikan sebagai alat bantu simulasi, sistem informasi dan bahkan untuk keperluan khusus.

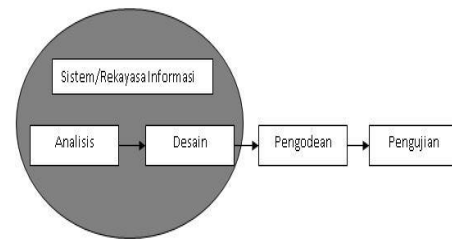
Menurut (Absari, 2013) Ibadah sholat adalah salah satu ibadah wajib bagi kaum muslimin yang telah menginjak akhil baligh dan berakal sehat. Agar seseorang menjadi terbiasa melakukan ibadah ini, sholat harus diperkenalkan dan dibiasakan dilakukan sedini mungkin. Oleh sebab itulah materi tentang sholat 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 sholat menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi mereka dan akhirnya dapat menjadi kegiatan yang akan selalu mereka lakukan dengan kesadaran. Berdasarkan hasil analisis, hal ini rupanya menjadi salah satu tantangan yang dihadapi oleh pengajar.

2.1. Konsep Dasar Model Pengembangan Sistem

Sejarah Model *Waterfall*: Nama model ini sebenarnya adalah “*Linear Sequential Model*”. Model ini sering disebut dengan “*classic life cycle*” atau model *waterfall*. Model ini pertama kali yang diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai didalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan

waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

Model ini mengusulkan sebuah pendekatan kepada pengembangan *software* yang sistematis dan sekuensial yang mulai dari tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. Model ini melingkupi aktivitas-aktivitas sebagai berikut: Rekayasa dan pemodelan sistem informasi, analisis kebutuhan, desain, *coding*, pengujian dan pemeliharaan.



Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2011)

Gambar 1. Ilustrasi Metode *Waterfall*

Penjelasan dari tahap-tahap *waterfall* model adalah sebagai berikut:

- a. **Analisa Kebutuhan Software**
Menganalisa dan mengumpulkan data untuk dijadikan referensi baik dari buku maupun artikel-artikel serta diktat mengenai perangkat lunak yang diperlukan dalam perancangan *software* dan untuk direalisasikan.
- b. **Desain**
Membuat desain sistem yang akan dibuat, dari desain awal hingga akhir agar memudahkan dalam merealisasikan *software* yang akan dibuat
- c. **Code Generation**
Pada tahapan ini digunakan *ActionScript* sebagai bahasa pemrograman di *Adobe Flash CS6* untuk menjalankan perintah-perintah dari unsur-unsur multimedia yang dibuat sebelumnya.
- d. **Testing**
Pada tahap ini melakukan pengujian system *software* yang telah dibuat, mencari bug-bug atau kesalahan sistem yang terjadi, sehingga dapat mengurangi kesalahan yang terjadi pada sistem.
- e. **Support**

Pada tahap ini penulis membuat aplikasi tersebut dengan menggunakan *software Flash CS6*.

2.3. Konsep Dasar Program

1. Menurut (Utami dan Sukrisno, 2005) mengungkapkan bahwa “Program adalah kata, ekspresi, atau pernyataan yang disusun dan dirangkai menjadi satu kesatuan prosedur, yang berupa urutan langkah, untuk menyelesaikan masalah yang diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman sehingga dapat dieksekusi oleh komputer”.

2. Media Pembelajaran

Multimedia menurut (Munir, 2012) berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Lain, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarka, menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, *video*, interaksi, dan lain-lain.

3. Macromedia Flash 8

Menurut Tim Divisi Litbang (Madcoms, 2006) “Macromedia Flash Profesional 8 adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang profesional. Di antara program-program animasi, program Macromedia Flash Profesional 8 merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti animasi interaktif, *Game*, *Company Profile*, Presentasi, *Movie*, dan tampilan animasi lainnya.”

Macromedia Flash Profesional 8 merupakan versi terbaru dari seri sebelumnya, yaitu Macromedia Flash MX 2004. Versi terbaru ini menyajikan banyak sekali perubahan tampilan, peranti bar, *Filter*, *Blend Mode*, dan fasilitas lainnya.

Keunggulan dari program Macromedia Flash Profesional 8 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 (*publish*) ke dalam beberapa tipe, diantaranya *.swf*, *.html*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov*.
- f. Dapat mengelola dan membuat animasi dari objek *bitmap*.

Flash program animasi berbasis vektor memiliki fleksibilitas dalam pembuatan objek - objek vektor.

2.4. Peralatan Pendukung (*Tools System*)

Dalam perancangan animasi interaktif tentunya dibutuhkan perangkat lunak pendukung pengolah gambar mulai untuk membuat gambar, mengedit gambar, membuat animasi hingga akhirnya didapatkan animasi yang siap digunakan. Diantara perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Adobe Flash CS6

Menurut (Sunyoto, 2010) “Perangkat lunak *adobe flash* yang selanjutnya disebut *flash* dulunya bernama “*Macromedia Flash*” merupakan software multimedia unggulan yang dulu dikembangkan oleh *Macromedia*, tetapi sekarang dikembangkan dan distribusikan oleh *Adobe System*”.

Sejak diperkenalkan pada tahun 1996, *flash* menjadi sebuah metode yang populer untuk menambahkan animasi dan interaktifitas pada halaman *web*. *Flash* biasanya digunakan untuk membuat animasi, iklan, dan beragam komponen halaman *web*, untuk mengintegrasikan *video* ke dalam halaman *web*, dan saat ini digunakan untuk mengembangkan aplikasi *internet* yang “kaya”. *Flash* dapat memanipulasi grafik *vektor* dan *raster*, serta mendukung *streaming audio* dan *video*. *Flash* mempunyai bahasa *scripting* yang disebut *ActionScript*. Perangkat lunak *Adobe Flash Player Profesional multimedia authoring* digunakan untuk membuat konten *Adobe Engagement Platform*, seperti aplikasi *web*, game, film dan konten telepon bergerak serta perangkat *embedded* lainnya.

1. *Flowchart*

Menurut (Utami, dkk, 2005) “*Flowchart* (bagian alir) merupakan representasi secara grafik dari algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan masalah”.

Menurut (Kursini dan Koniyo, 2007) “Bagian alir (*flowchart*) adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan aliran (*flow*) didalam program atau prosedur sistem secara logika, digunakan terutama sebagai alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi”.

2. *State Transition Diagram (STD)*

Menurut (Indrajani, 2011), “*State Transition Diagram (STD)* adalah suatu kondisi yang menunjukkan keadaan tertentu, dimana suatu sistem dapat ada dan transisi menghasilkan keadaan tertentu yang baru”. *Modelling tool* yang menggambarkan sifat ketergantungan terhadap waktu pada sistem. STD digunakan untuk mengidentifikasi sebagaimana sistem harus berperilaku seperti resiko dan kejadian eksternal. Untuk mencapai hal ini STD menampilkan berbagai jenis model perilaku, hasil dan tingkah laku yang mana transisi dibuat dari *state* satu ke *state* yang lain. Penyajian STD merupakan landasan dasar untuk menentukan perilaku. Ada 4 unsur penting yang digunakan dalam pembuatan STD yaitu :

- a. *State* adalah kumpulan keadaan atau atribut yang memberi perincian seseorang atau benda pada waktu dan kondisi tertentu. *State*, simbolnya adalah persegi panjang.
- b. *Transition state*/perubahan *state* simbolnya adalah tanda panah berarah.
- c. *Condition*/kondisi merupakan sebuah sinyal yang menyebabkan perubahan terhadap *state*, dari suatu *state* ke *state* berikutnya.
- d. *Action*/aksi adalah hal yang dilakukan sistem bila terjadi perubahan *state* atau merupakan suatu reaksi terhadap kondisi.

A. *Pengujian White Box*

Dengan menggunakan metode pengujian *white box* maka perikayasaan sistem dapat melakukan *test case* yaitu salah satunya dapat memberikan jaminan bahwa semua jalur independen pada suatu modul telah digunakan paling tidak satu kali.

Menurut (Fatta, 2007) *White box testing* adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode

program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan *output* yang tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variabel dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-*compile* ulang.

B. *Pengujian Black Box*

Dalam melakukan pengujian terhadap suatu program atau aplikasi, untuk memastikan bahwa suatu *event* atau masukan akan menjalankan proses yang tepat dan menghasilkan *output* yang sesuai, maka dilakukanlah pengujian dengan metode *black box*.

Menurut (Fatta, 2007) Terokus pada apakah unit program memenuhi kebutuhan (*requitment*) yang disebutkan dalam spesifikasi. Pada *black box testing*, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan. Jika ada unit yang tidak sesuai *outputnya* maka untuk menyelesaikannya, diteruskan pada pengujian yang kedua, yaitu *white box testing*.

C. *Storyboard*

Storyboard terdiri dari serangkaian yang menunjukkan bagaimana pengguna mengalami kemajuan melalui tugas dengan menggunakan perangkat yang dikembangkan. Bila digunakan bersama dengan skenario, *storyboard* lebih detail skenarionya yang ditulis dan menawarkan *stakeholder* berkesempatan untuk berperan bermain dengan *prototype*, berinteraksi dengan melangkah melalui skenario.

Menurut (Binanto, 2010) *Storyboard* merupakan pengorganisasi grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari suatu *file*, animasi, atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas di *web*. *Storyboard* biasanya digunakan untuk beberapa kegiatan seperti seperti *Film*, Teater, Animasi, *Photomatic*, Buku komik, Bisnis dan Media Interaktif.

Proses *storyboarding* yang dikenal saat ini dulunya dikembangkan oleh *Walt Disney Studio* sekitar awal tahun 1930. Keuntungan menggunakan *storyboard* adalah pengguna mempunyai pengalaman untuk dapat mengubah jalan cerita sehingga

mendapatkan efek atau ketertarikan yang lebih kuat. Misalnya, *flash back* sering digunakan untuk mengurutkan *storyboard* di luar urutan kronologis untuk membantu membangun ketegangan dan ketertarikan tersendiri.

2.5. Analisa Sistem Berjalan

2.5.1. Desain

A. Karakteristik Software

Dalam pembuatan animasi ini, diketahui lebih dulu siapa yang akan menggunakan animasi tersebut. Maka animasi tersebut akan menghasilkan karakteristik dan unsur diantaranya :

1. *Format*
Format yang digunakan untuk animasi ini adalah format berekstensi **.swf*, sehingga pengguna dapat menjalankan aplikasi ini di semua komputer atau laptop dengan *platform* sistem operasi *windows*.
2. *Rules*
Terdapat beberapa aturan dalam animasi belajar bacaan sholat lima waktu ini. Pengguna harus memahami tentang bacaan sholat lima waktu pada halaman materi sholat lima waktu sebelum menjawab soal-soal yang ada di menu latihan.
3. *Policy*
Tidak ada sebuah kebijakan tertentu dalam animasi interaktif ini. Dengan animasi ini diharapkan pengguna dapat mengerti dan memahami dengan baik tentang materi-materi yang ada di animasi ini.
4. *Scenario*
Untuk memulai animasi ini, langkah pertama yang harus dilakukan user adalah mengklik dua kali file “sholat lima waktu.swf”. Pada menu halaman pertama akan tampil kata pengantar dan judul tentang animasi ini, setelah itu akan tampil menu utama dengan empat pilihan menu yaitu Materi, Latihan, Permainan, dan Profil. User diharapkan memahami materi pada halaman sholat lima waktu sebelum masuk ke menu Latihan dan Permainan.
5. *Events/Challenge*
Pada animasi ini terdapat menu latihan dan permainan yang bertujuan untuk mengasah kemampuan pengguna dalam memahami materi atau

informasi yang ada di animasi ini. Pengguna harus menjawab soal-soal yang telah disediakan. Pada halaman terakhir di menu latihan ini akan tampil skor nilai dari jawaban-jawaban benar yang sudah dijawab. Dan juga *game puzzle* yang bertujuan untuk melatih kemampuan pengguna.

6. *Decisions*
Keputusan yang dibuat pengguna dalam menu latihan ini adalah menjawab soal-soal pilihan ganda yang telah disediakan. Selain itu pada menu *game puzzle* pemain dapat membuat keputusan untuk meletakkan gambar yang sesuai pada posisi yang tepat.
7. *Symbol*
Dalam desain animasi interaktif ini terdapat simbol-simbol khusus yang dapat menarik perhatian pengguna. Simbol tersebut merupakan objek yang difungsikan sebagai tombol (*button*) yang diberi perintah menggunakan *actionscript* untuk melakukan sebuah eksekusi yang di inginkan sesuai jalannya program.

2.5.2. Perancangan Story Board

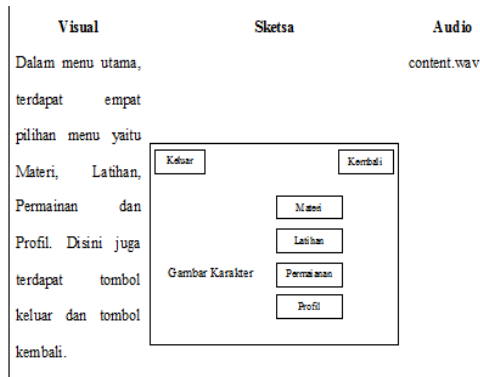
1. Storyboard Menu Opening

Visual	Slatsa	Audio
Ketika program pertama kali dijalankan akan muncul beberapa gambar dan tombol masuk dan tombol keluar.		opening.wav

Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 2. Storyboard Menu Opening

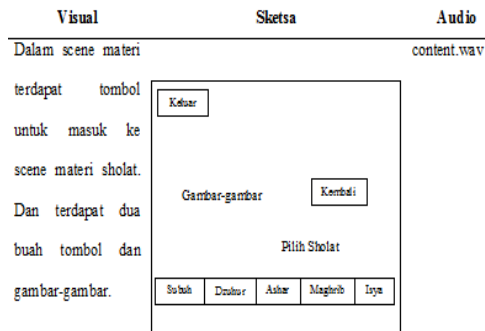
2. Storyboard Menu Utama



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 3. Storyboard Menu Utama

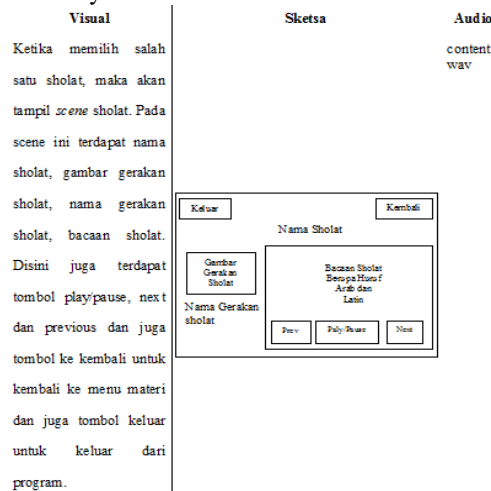
3. Storyboard Menu Materi



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 4. Storyboard Menu Materi

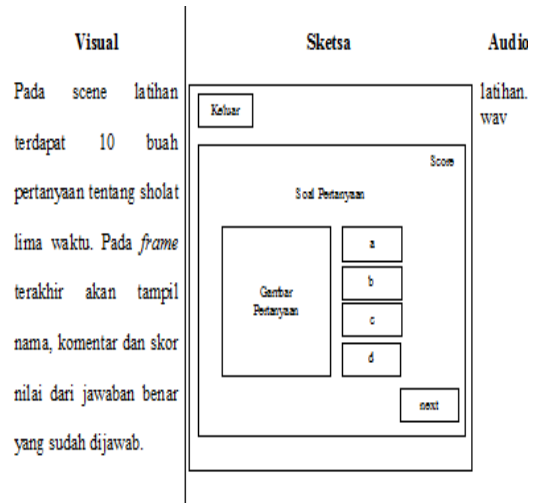
4. Storyboard Materi Sholat



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 5. Storyboard Materi Sholat

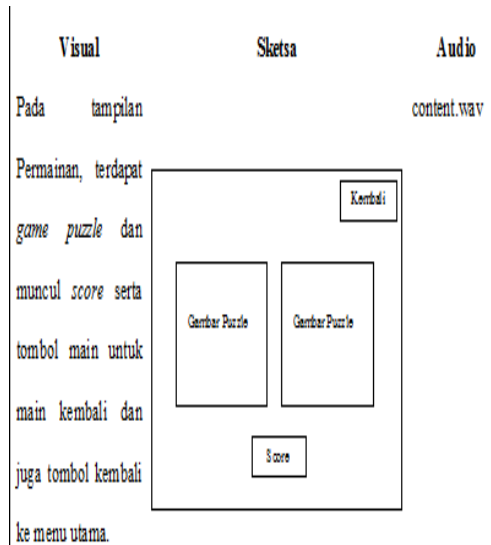
5. Storyboard Menu Latihan



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 6. Storyboard Menu Latihan

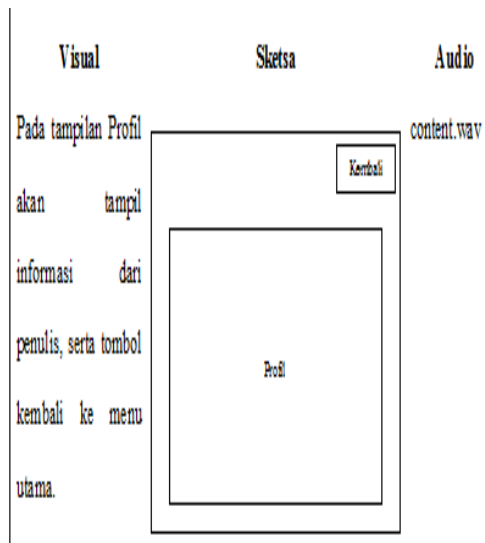
5. Storyboard Menu Permainan



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 7. Storyboard Menu Permainan

6. Storyboard Profil



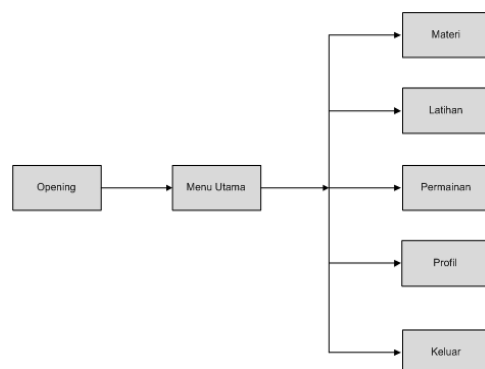
Sumber: Hasil Penelitian (2015)
Gambar 8. Storyboard Profil

III. PEMBAHASAN

4.1. State Transition Diagram

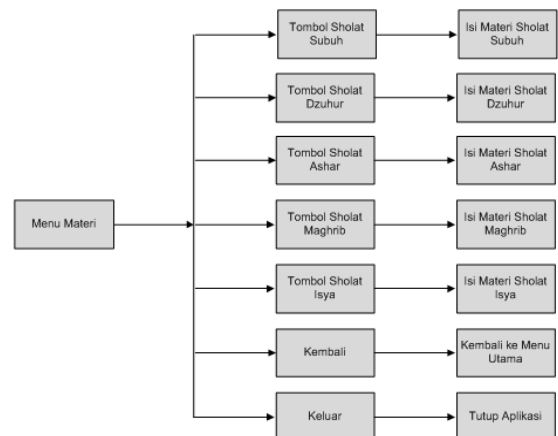
State Transition Diagram (STD) menunjukkan bagaimana sistem bertindak sebagai akibat dari kejadian eksternal. Untuk melakukannya, STD menunjukkan berbagai model tingkah laku (disebut state) sistem dan cara di mana transisi dibuat dari state lainnya. STD berfungsi sebagai dasar bagi pemodelan tingkah laku.

1. Scene Menu Utama



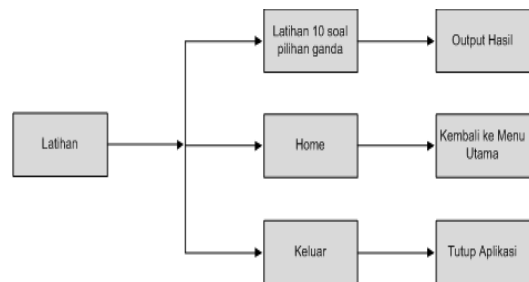
Sumber: Hasil Penelitian (2015)
Gambar 9. Scene Menu Utama

2. Scene Menu Materi



Sumber: Hasil Penelitian (2015)
Gambar 10. Menu Materi

3. Scene Menu Latihan



Sumber: Hasil Penelitian (2015)
Gambar 11. Menu Latihan

4. Scene Menu Permainan



Sumber: Hasil Penelitian (2015)
Gambar 12. Menu Permainan

4.2. Hasil

A. User Interface

1. Tampilan Menu Opening

Tampilan Opening ini didesain tampilan menu yang sangat sederhana, karena pada scene ini berisi kata pengantar dan judul animasi sebelum pengguna masuk ke menu utama. Pada scene ini juga terdapat fasilitas tombol untuk masuk ke menu utama



Sumber: Hasil Penelitian (2015)
Gambar 13. Tampilan Menu Opening

2. Tampilan Menu utama

Pada tampilan huruf ini menampilkan empat menu utama yang ada di animasi interaktif ini. Menu tersebut yang menghubungkan ke seluruh scene yang ada di animasi ini.



Sumber: Hasil Penelitian (2015)
Gambar 14. Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Menu Materi

Pada tampilan menu terdapat tombol-tombol yang berisi materi tentang sholat lima waktu. Pada tombol tersebut diklik maka akan masuk ke scene berikutnya.



Sumber: Hasil Penelitian (2015)
Gambar 15. Tampilan Menu Materi

4. Tampilan Menu Materi Sholat

Pada tampilan menu tentang sholat lima waktu. Pada scene ini terdapat gambar gerakan sholat, nama gerakan sholat, bacaan sholat berupa huruf arab dan latin, serta tombol *play/pause*, *next* dan *prev*



Sumber: Hasil Penelitian (2015)
Gambar 16. Tampilan Materi Solat

5. Tampilan Menu Latihan

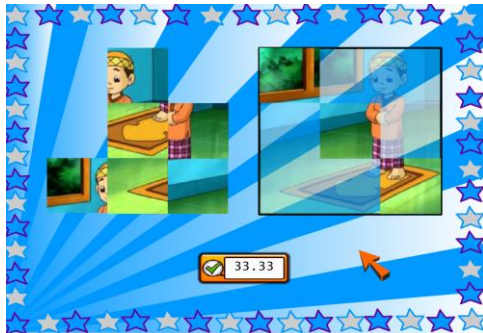
Pada tampilan menu terdapat 10 soal latihan pilihan ganda tentang sholat lima waktu. Setiap *frame* akan menampilkan satu soal pertanyaan dan empat pilihan jawaban serta muncul skor apabila menjawab dengan benar. Setelah pengguna menyelesaikan 10 pertanyaan tersebut, maka akan tampil nama, komentar dan skor nilai dari jawaban yang benar.



Sumber: Hasil Penelitian (2015)
Gambar 17. Tampilan Menu Latihan

6. Tampilan Menu Permainan

Pada tampilan menu permainan puzzle serta tampilan skor



Sumber: Hasil Penelitian (2015)
Gambar 18. Tampilan Menu Permainan

7. Tampilan Profil
 berisi informasi tentang si pembuat animasi



Sumber: Hasil Penelitian (2015)
Gambar 19. Tampilan Profil

INPUT/EVENT	PROSES	OUTPUT	HASIL
Tombol Masuk	on (release){ gotoandstop(2);	Masuk Ke menu Utama	Sesuai
Tombol Materi	on (release) { gotoandstop(2);	Masuk ke Halaman Materi	Sesuai
Tombol Sholat	on (release){ gotoandstop("subuh"); }	Masuk Materi Sholat	Sesuai
Tombol Kembali	on (release) { gotoAndS top(2); }	Masuk ke Menu Utama	Sesuai
Tombol Main Lagi	on (release) { gotoAndS top("latihan"); }	Masuk ke Halaman Latihan	Sesuai
Tombol Sebelumnya	on (release){ gotoAndS top(4); }	Masuk ke materi sholat sebelumnya	Sesuai
Tombol Berikutnya	on (release){ gotoAndS top(5); }	Masuk ke materi sholat berikutnya	Sesuai
Tombol Latihan	on (release) { gotoAndS top("latihan"); }	Masuk ke Halaman Latihan	Sesuai
Tombol Profil	on (release) { gotoAndS top("profil"); }	Masuk ke Halaman Profil	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian (2015)
**Gambar 20. Pengujian Black Box Menu
 Utama**

IV. PENUTUP

Animasi interaktif tuntunan bacaan dan gerakan sholat yang penulisannya mengacu pada dasar kebutuhan pemakai, serta manfaat yang berdampak pada pola belajar anak-anak dalam hal belajar tentang tuntunan bacaan dan gerakan sholat. Dengan memperhatikan aplikasi ini dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penyampaian informasi yang lebih jelas serta kemudahan pemakai dalam menggunakan aplikasi animasi interaktif ini menjadi perhatian khusus dalam perancangannya.
2. Perancangan animasi interaktif ini bertujuan untuk memudahkan anak-anak untuk mau belajar tentang tuntunan bacaan dan gerakan sholat.
3. Disamping itu pengguna juga dapat berinteraksi dengan beberapa fitur yang telah disediakan, terdapat beberapa pertanyaan yang digunakan untuk menguji kemampuan daya ingat pengguna dalam hal pemahaman tentang tuntunan bacaan dan gerakan sholat.

DAFTAR PUSTAKA

Absari, Dhiani Tresna. (2013). Analisis Dan Desain Multimedia Interaktif Pembelajaran Sholat Bagi Anak Usia Kelompok Bermain Dan Taman Kanak-kanak. Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Vol. VIII, No. 1, Februari 2013. Di ambil dari: http://repository.ubaya.ac.id/6030/2/Absari_Analisis%20dan%20Desain_2013.pdf. (14 Juli 2014)

Binanto, Iwan. (2010). Multimedia Digital Dasar Teori Dan Pengembanganya. Yogyakarta: Andi Offset.

Fachrurrazi, Sayed dan Saiful Afwadi. (2013). Permainan Peran (Role Play) Untuk Pembelajaran Sholat. Jurnal Penelitian Teknik Informatika Vol. 3, No. 2, Oktober 2013. Di ambil dari: <http://ejurnal.tif.unimal.ac.id/index.php/ejournal/article/view/34>. (14 Juli 2014)

- Fatta, Hanif. (2007). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern. Yogyakarta: Andi Offset.
- Indrajani. (2011). Perancangan Basis Data dalam All in 1. Jakarta. PT. Elex Media Komputindo.
- Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Noviyanto, Fiftin. (2008). Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk Untuk Anak Berbasis Multimedia dan Game Interaktif. Jurnal Informatika Vol. 2, No. 1, Januari 2008. Di ambil dari: <http://www.journal.uad.ac.id/index.php/JIFO/article/viewFile/283/114>. (18 Mei 2014)
- Prayitno. (2009). Dasar Teori Dan Praktis Pendidikan. Jakarta: Grasindo.
- Sunyoto, Andi. (2010). Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suyanto, M, Aryanto Yuniawan. (2006). Merancang Film Kartun. Yogyakarta: Andi Offset.
- Utami, Ema dan Sukrisno. (2005). 10 Langkah Belajar Logika dan Algoritma Menggunakan Bahasa C dan C++ di GNU/Linux. Yogyakarta: Andi Offset.