

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

2.1. DEFINISI DAN TEORI

Dalam perancangan *game* ini, penulis memilih *genre game Casual Game*. *Casual Game* merupakan permainan yang mudah dimengerti dan dimainkan oleh siapa saja (DeFragging *Game Studies*, 2013). Selain itu *casual game* juga bersifat *gameplay* intuitif yaitu dapat dimainkan secara langsung tanpa memakai buku manual atau petunjuk, gaya grafis yang penuh warna dan membuat kesan ceria. Umumnya *game* ini terdiri dari beberapa level dari yang paling mudah hingga tersulit.

Casual game merupakan *game* yang tidak kompleks, memainkannya rileks dan sangat mudah untuk dipelajari serta tidak terdapat kekerasan didalamnya sehingga sangat aman jika dimainkan oleh anak-anak. Oleh karena itu, penulis memilih *genre game* ini agar mudah dipahami anak-anak dimana anak pada usia antara 5-7 tahun kemampuan menerima rangsangannya masih terbatas akan tetapi anak sudah mampu menyelesaikan tugas-tugas menggabungkan, memisahkan, menyusun dan menderetkan (Papalia, Diane E, Etc. 2008).

2.2. DATA

2.2.1. Data Permasalahan

Shalat merupakan ibadah wajib bagi umat islam dan juga salah satu dari pendidikan karakter agar terbentuk jiwa yang baik pada anak serta membangun akhlak yang baik dan moralitas yang tinggi (QS. Al-Ankabut/29:45). Jika kebiasaan shalat fardhu (wajib) 5 waktu ditanamkan sejak dini maka agar mudah bagi anak-anak untuk melaksanakan shalat kelak diusia dewasa (Syarhus Sunnah, 2/406).

Belajar shalat dapat di mulai dengan mengenalkan tata cara gerakan shalat kemudian diikuti bacaan-bacaan dalam shalat. Seperti yang muat dalam Majalah Female Reader Edisi I/Vol III yaitu melatih gerakan dan bacaan shalat pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan cara berulang-ulang,

begitu juga dengan bacaan shalat, semakin sering di dengar oleh anak, maka semakin cepat anak hafal bacaan shalat tersebut.

Seperti yang dikutip pada artikel yang berjudul *Games Tingkatkan Minat Belajar Hingga 74%*, portal edukasi OnlineSchools.com melakukan *survey* sejumlah sumber seperti Education Week, Ed.gov dan NEA Foundation, munculnya motivasi belajar pada anak terbukti bahwa proses pembelajaran dengan melibatkan sesuatu yang mereka sukai memiliki nilai 5.5 poin lebih tinggi dibanding yang tidak. Pembelajaran dengan sesuatu yang mereka sukai membuat anak semakin antusias belajar dan terbukti dengan meningkatnya antusiasme anak belajar hingga mencapai 74%.

Hasil penelitian yang diperoleh dari wawancara yang dilakukan kepada kepala seksi TK dan SD bidang pendidikan dasar Bapak Drs. Hidayatullah IP pada 4 November 2015, menjelaskan tentang pentingnya mengajarkan anak shalat khususnya shalat fardhu (wajib) sejak dini. Pada anak usia dini sebaiknya di tanamkan kedisiplinan agar kelak ketika mereka dewasa akan tumbuh dalam akhlak yang baik. Kedisiplinan akan menjadikan anak rajin dan mudah paham dalam semua yang di ajarkan orang tua maupun orang-orang sekitarnya.

Faktanya anak-anak lebih tertarik pada hal-hal yang menyolok seperti bentuk lucu, warna terang, dan lain-lain (Aisyah, Siti, dkk. 2007). Anak-anak masih kurang dalam pemahaman untuk materi yang diberikan secara konvensional, disitu pihak sekolah dan orang tua murid harus bekerja sama untuk mengajarkan anak tentang shalat fardhu (wajib) dengan memberi materi menggunakan metode lain yang anak sukai. Dengan cara memberikan materi yang berbentuk menarik dan membuat anak memunculkan rasa ingin tahunya terhadap bentuk apa yang dia lihat. Dari situ anak akan mulai belajar memahami dan memperhatikan apa yang diajarkan.

Kondisi saat ini, anak-anak berusia 5-7 tahun masih belum menghafal tata cara shalat fardhu (wajib) dengan baik, hal itu berpengaruh dalam kegiatan beribadah mereka. Sedangkan dalam islam ketika memasuki usia 7 tahun anak sudah wajib melakukan shalat fardhu (wajib) 5 waktu. Oleh karena itu shalat

haruslah diajarkan secara berulang-ulang sampai anak benar-benar paham dan mengerti tata cara shalat fardhu (wajib) serta bacaan-bacaanya.

Seperti wawancara yang penulis lakukan pada 11 November 2015 dengan orang tua wali murid, mereka menyatakan bahwa anak-anak lebih sering bermain ketika di ajarkan bacaan-bacaan shalat pada saat mempelajari shalat di kelas. Anak-anak memilih bertanya pada orang tua yang mendampinginya tentang gambar-gambar yang berada di ruang kelas. Anak-anak kurang tertarik pada materi yang dijelaskan guru di depan kelas. Anak-anak lebih tertarik ketika di ajarkan menggunakan metode simulasi atau memperagakan langsung gerakan shalat. Akan tetapi tetap saja anak-anak akan cepat bosan dan memilih untuk bermain sendiri daripada memperhatikan dan mendengarkan. Anak-anak lebih menyukai berbagai macam bentuk gambar dan warna yang mereka anggap menarik. Ada juga anak-anak yang lebih suka metode pembelajaran menggunakan sebuah permainan nyata maupun berupa sebuah *game*.

Anak usia 5-7 tahun biasanya sulit untuk memahami materi dengan membaca, rasa ingin tau pada anak usia tersebut cukup tinggi, tetapi masih cukup rendah kemauan mereka untuk membaca. Konsentrasi mereka masih tertuju pada permainan, seringkali guru maupun orang tua menjelaskan bertahap agar mereka mau memperhatikan secara detail.

Selama ini TK (Taman Kanak-kanak) dikenal sebagai tempat untuk mempersiapkan anak-anak memasuki masa sekolah dasar. Kegiatan yang dilakukan hanya bermain dengan menggunakan alat-alat bermain edukatif.

Hal itu menjadikan cara belajar mengajar di TK lebih ditingkatkan lagi, terlebih masalah dengan pembelajaran tentang tata cara shalat fardhu (wajib) 5 waktu dimana mempelajari shalat haruslah dilakukan sejak dini agar dapat membangun karakter anak yang terpuji. Akan tetapi anak-anak sangat sulit untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar tersebut. Karena kebiasaan mereka yang biasanya bermain dan melakukan aktifitas sesukanya.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, pihak sekolah meminta kerjasama dari orang tua untuk mengajarkan shalat pada waktu di rumah. Peran orang

tua di rumah sangatlah penting untuk memantau perkembangan belajar anak ketika di rumah. Pihak sekolah juga menyediakan buku-buku tentang tuntunan shalat yang sekiranya menarik perhatian anak-anak untuk membacanya.

Secara umum pada saat masuk kelas 1 sekolah dasar anak-anak masih terbawa oleh suasana mereka saat masih di TK yaitu masih suka bermain dan melakukan aktifitas sesuka mereka akan tetapi ketika masuk sekolah dasar mereka sudah memulai memahami dan mampu menghafal materi yang disampaikan walaupun belum detail.

Metode pembelajaran menggunakan media yang kreatif dan interaktif tentunya sangat membantu anak-anak serta mendukung pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak untuk belajar, anak-anak akan memperhatikan ketika mereka menemui sesuatu yang mereka sukai tanpa diperintah. Mereka akan sangat menikmati jika belajar dilakukan secara santai tanpa ada paksaan akan tetapi mereka tetap pada pengawasan baik orang tua maupun guru.

Metode pembelajaran inilah yang digunakan untuk mempelajari tentang tata cara gerakan shalat serta bacaan-bacaannya dan diharapkan dapat membantu anak-anak dalam memahami dan menghafal tata cara gerakan dan bacaan shalat yang baik dan benar.

Selain melakukan proses wawancara, penulis juga melakukan observasi atau pengamatan untuk melihat sendiri secara langsung bagaimana kondisi di lapangan. Penulis melakukan pengamatan di TK Islam Bakti 2 Kota Semarang dan SDN Muktiharjo Kidul 02 Kota Semarang khususnya siswa kelas 1. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, pemahaman anak untuk mengikuti pelajaran mengenai materi keagamaan khususnya materi shalat fardhu (wajib) itu sendiri memang masih kurang. Masih banyak anak yang tidak fokus dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru di depan kelas. Selain itu penyampaian materi dengan hanya menulis di papan tulis dan menerangkan materi dari buku membuat anak merasa bosan. Hanya sedikit dari guru yang menjelaskan sambil memperagakan gerakan dengan detail. Hal

ini menjadi pekerjaan rumah bagi pengajar untuk meningkatkan semangat anak untuk belajar tata cara gerakan dan bacaan shalat fardhu (wajib) 5 waktu, selain itu pemilihan media yang menarik juga akan membantu meningkatkan minat anak belajar tata cara gerakan dan bacaan shalat fardhu (wajib) 5 waktu yang baik dan benar.

2.2.2. Target Audiens

Target audiens dalam perancangan *game* ini yaitu meliputi anak-anak usia dini baik laki-laki maupun perempuan dengan rentang usia 5-7 tahun. Dengan target audiens usia 5-7 tahun dimana kemampuan bahasanya dan kemampuan untuk menerima rangsangannya masih terbatas, anak masih belum bisa untuk berfikir abstrak dan pemikirannya pun masih tergolong statis, anak harusnya sudah mampu untuk menyelesaikan tugas-tugas seperti menyusun, menggabungkan, memisahkan, menderetkan, membagi, dan melipat, namun untuk persepsi waktu dan tempat masihlah terbatas (Papalia, Diane E, Etc. 2008).

Setelah masuk masa prasekolah, anak masih berfikir secara imajinatif dan berkhayal, sedangkan saat masuk usia sekolah dasar anak sudah dapat berfikir secara rasional (dapat diterima akal) dan konkret. Menurut Piaget seorang psikolog Swiss itu adalah masa dimana berakhirnya masa berkhayal dan anak mulai berfikir konkret (berkaitan dengan dunia nyata).

Di usia ini anak sudah mampu untuk mengembangkan pola pikir dan nalarnya dengan kemampuan intelektual dan berbagai kecakapan yang sudah mulai berkembang. Anak sudah mampu untuk menerima dasar-dasar keilmuan seperti membaca, menulis, berhitung dan pengetahuan-pengetahuan lain yang berhubungan dengan lingkungan sekitarnya. Untuk mengembangkan daya nalarnya juga bisa dengan melatih anak untuk mengungkapkan gagasan, pendapat maupun

penilaiannya tentang sesuatu yang dilakukannya maupun yang ada dilingkungannya.

Target audiens merupakan khalayak sasaran dimana perancangan media ini dikatakan berhasil apabila tepat sasaran sesuai dengan target audiens. Spesifikasi target audiens sebagai berikut :

- Segi Geografis : Target audiens *game* ini dari segi geografis meliputi anak-anak di seluruh Indonesia yang beragama islam.
- Segi Demografis: Target audiens *game* ini dari segi demografis dibatasi pada anak usia 5-7 tahun, terutama yang menempuh pendidikan formal (sesuai dengan kurikulum).
- Segi Psikografis: Target audiens dari *game* ini adalah anak-anak usia 5-7 tahun. Anak-anak masa kini adalah anak yang menyukai hiburan-hiburan yang praktis dan menyenangkan untuk melewatkan waktu luang. Salah satu kegiatan yang paling digemari anak-anak adalah bermain *game*. Bermain *game* begitu populer di kalangan anak-anak dan sudah menjadi bagian dari gaya hidup.
- Segi Behaviour : Target audiens *game* dari segi behaviour yaitu anak-anak lebih tertarik dengan hal-hal yang mereka sukai, senang bermain, dan masih kurang dalam hal berkonsentrasi.

Segmentasi di atas digunakan dengan maksud agar perancangan menjadi efektif dan dapat mengena dengan tepat pada sasaran yang dituju.

2.2.3. Data Klien

a. Nama Lembaga / Instansi

Nama : Dinas Pendidikan Kota Semarang
 Alamat : Jalan Dr. Wahidin No. 118 Semarang
 Nomor Telp : 024 – 841 2180
 Fax : 024 – 831 7752
 Website : <http://disdik.semarangkota.go.id>

b. Visi Dan Misi Dinas Pendidikan Kota Semarang

Dinas pendidikan kota Semarang memiliki visi:

VISI

Terwujudnya masyarakat yang berpendidikan, berakhlak mulia menuju kota perdagangan dan jasa yang berskala metropolitan.

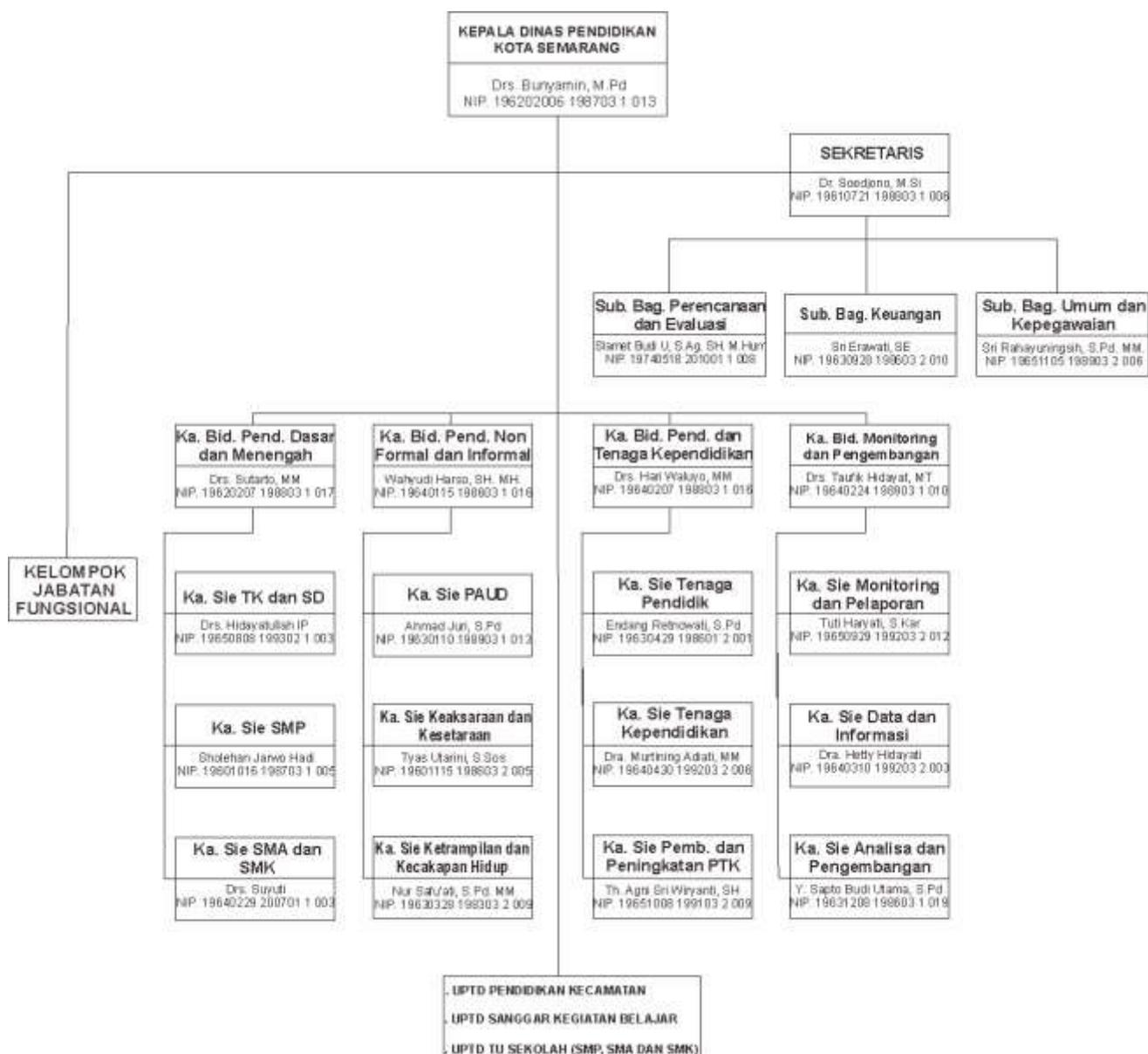
Dalam visi tersebut diupayakan melalui misi:

MISI

1. Meningkatkan profesionalisme Sumber Daya Manusia (SDM) kependidikan yang berbudaya, religius dan berorientasi pada teknologi dan perekonomian.
2. Menerapkan multi metode pembelajaran secara profesional yang dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik secara profesional.
3. Menyelenggarakan pendidikan sekolah dan luar sekolah yang sesuai dengan karakteristik masing-masing wilayah pembangunan.
4. Meningkatkan mutu lulusan yang mampu melanjutkan pendidikan dan memasuki pasar kerja.
5. Meningkatkan partisipasi belajar melalui jalur sekolah dan luar sekolah dalam rangka menuntaskan Wajib Belajar Sembilan Tahun, Pendidikan Untuk Semua (PUS).

c. Pengelola

Lihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Bagan Organisasi Dinas Pendidikan Kota Semarang

Sumber : Arsip Dinas Pendidikan Kota Semarang

2.2.4. Keberadaan Produk

Beberapa jenis media yang sudah ada berkaitan dengan tuntunan shalat untuk anak-anak berikut ini:

a. Buku Tuntunan Shalat

Buku tentang tuntunan shalat ini di gunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Banyak sekali buku-buku pembelajaran tentang tuntunan shalat untuk anak-anak, dan pembahasannya hampir sama semuanya. Diantaranya buku-buku yang memuat tentang tuntunan shalat untuk anak-anak yaitu:

Tabel 2.1 Buku Tuntunan Shalat

No		Judul	Penulis	Penerbit
1		Bacaan Gerakan dalam Shalat	Ahmad Saifudin	Laksana Kidz
2		Ayo Shalat	Anisyah Soemiyati	Duta Graha Pustaka
3		Belajar Shalat dan Berdoa Muslim Cilik	Ust. Jufry Al-Hazza	Prima Jaya

b. Poster Tata Cara Gerakan Shalat

Selain menggunakan buku, pembelajaran tentang tuntunan shalat untuk anak juga menggunakan media lainnya seperti poster, media ini banyak di sekolah maupun tempat-tempat ibadah karena disajikan dengan konsep visual tentang gerakan shalat. Namun, media ini juga dinilai kurang maksimal untuk menarik minat anak untuk belajar dan memahami gerakan shalat tersebut. Karena anak kurang memahami tentang materi yang terdapat dalam poster yang

dinilai terlalu rumit untuk anak-anak usia dini. Berikut contoh poster yang memuat tentang tata cara gerakan shalat.



Gambar 2.2 Poster Tata Cara Shalat

Sumber : gudangposterislam.wordpress.com



Gambar 2.3 Poster Tata Cara Shalat

Sumber : Poster Edukasi

d. *Game* berdasarkan *Genre*Tabel 2.2 Produk *Game* Yang Ada

No	Aplikasi Ikon	Struktur Game						Kesimpulan
		Pemain	Tujuan	Prosedur	Aturan	Konflik	Hasil Akhir	
1	 Learn Shalat	1 orang (Single Player)	Mempelajari gerakan shalat yang akan membantu anak paham gerakan shalat.	Di dalam <i>game</i> ini pemain mempelajari gerakan shalat secara urut serta bacaan-bacaan shalat yang terdapat pada scene play.	Pemain dapat mempelajari gerakan shalat dengan urutan yang benar sesuai gambar.	-	-	Selain untuk belajar tentang gerakan shalat, <i>Game Learn Shalat</i> ini juga terdapat bacaan-bacaan shalat di dalamnya sehingga anak dapat belajar secara interaktif.
2	 Learn Wudhu	1 orang (Single Player)	Belajar urutan gerakan wudhu serta keterangan gerakan wajib dan sunnah dalam berwudhu.	Pemain belajar gerakan wudhu yang sesuai urutan dengan benar.	Pemain dapat mempelajari gerakan wudhu secara berurutan yang benar sesuai gambar serta dapat mempelajari gerakan wajib dan sunnah dalam berwudhu.	-	-	<i>Game Learn Wudhu</i> ini dapat membantu anak belajar tentang urutan gerakan berwudhu serta keterangan gerakan wajib dan sunnahnya sehingga anak mendapatkan informasi tentang gerakan wudhu yang baik dan benar.

2.3. Analisa Data 5W+1H

Berdasarkan masalah yang ada penulis menggunakan metode 5W+1H sebagai penjabaran tentang permasalahan dengan lebih detail untuk memudahkan penulis melakukan hipotesa. Hasil analisis 5W+1H yang di dapat yaitu:

a. *What*

Shalat merupakan ibadah wajib bagi umat islam dan juga salah satu dari pendidikan karakter agar terbentuk jiwa yang baik pada anak dimana pembelajaran shalat harus dilakukan dari usia dini. Akan tetapi dalam pembelajaran shalat kurangnya perhatian anak terhadap materi tentang shalat fardhu (wajib) 5 waktu, menjadi penyebab banyak anak-anak kurang paham dan sering lupa mengenai urutan-urutan shalat yang benar. Hal ini dikarenakan keterbatasan media yang dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran yang sudah ada bersifat satu arah dan kurang interaktif sehingga belum dapat secara maksimal menarik minat anak untuk memperhatikan setiap materi tentang shalat fardhu (wajib) 5 waktu tersebut.

Selain keterbatasan media memudahkan teknologi cepat berkembang masuk ke Indonesia. Seiring dengan perkembangan teknologi itu sendiri, menciptakan suatu media juga dapat dimanfaatkan sehingga mampu memecahkan permasalahan ini. Dengan sasaran utama anak-anak usia dini antara 5-7 tahun, media *game* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang kreatif dan interaktif sesuai dengan karakter anak yang suka bermain.

b. *Who*

Dinas Pendidikan Kota Semarang selalu mendukung upaya untuk mengajarkan pendidikan keagamaan kepada anak sejak usia dini agar mampu membentuk akhlak yang baik dan moralitas yang tinggi, salah satunya yaitu dengan cara memberikan kurikulum pelajaran pendidikan keagamaan kepada anak usia dini dengan rentang usia 5-7 tahun. Namun bukan hanya menjadi peran pemerintah, guru dan orang tua memegang juga peran penting untuk mengajarkan pendidikan keagamaan kepada anak.

c. *Where*

Dengan konten mengenai tuntunan shalat dalam perancangan *game* ini, maka sasaran dalam perancangan ini yaitu di seluruh wilayah Indonesia secara umum sesuai dengan kurikulum pendidikan dari Kementerian Pendidikan Republik Indonesia. Untuk media pembelajaran tuntunan shalat sudah anak sudah dilakukan dengan beberapa media, baik dari media buku, maupun animasi yang berbentuk *CD* interaktif. Akan tetapi usaha ini masih belum cukup efektif menarik minat anak untuk belajar shalat. Hal ini dibuktikan dari hasil survey dari beberapa sekolah. Dengan tidak tersedianya media interaktif yang mendukung proses penyampaian materi yang disampaikan oleh guru di sekolah menjadikan materi yang disampaikan kurang mampu diterima oleh anak secara maksimal.

d. *Why*

Mempelajari tentang shalat fardhu (wajib) sangatlah penting dilakukan sejak dini, karena shalat merupakan tiang agama. Mempelajari shalat akan membuat anak lebih dekat dengan Allah SWT, menguatkan iman, membangun akhlak yang baik dan moralitas yang tinggi, mengajarkan tentang kesabaran, serta dapat mencegah dari perbuatan keji dan mungkar, selain itu dapat melatih pendidikan karakter anak. Namun saat ini kurangnya media yang efektif dan interaktif menjadi hal yang perlu diperhatikan. Anak pada usia dini cenderung memiliki psikologis yang suka bermain sehingga perlu adanya suatu perancangan media belajar yang kreatif dan interaktif, sehingga selain bermain anak juga dapat sekaligus belajar yaitu melalui media *game* edukasi.

e. *When*

Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti saat ini membuat anak malas untuk mempelajari tentang pendidikan keagamaan bahkan tidak jarang anak-anak tidak mau mempelajari sesuatu yang menjadi kewajiban mereka, yaitu shalat fardhu. Namun, jika tersedia media yang kreatif dan interaktif akan mampu menarik minat anak untuk mempelajari shalat fardhu (wajib) 5 waktu dengan harapan anak akan lebih taat

beribadah. Dengan menggunakan media *game* dalam *platform* Android maka anak akan mampu belajar sendiri di rumah karena bersifat *portable*. Selain bermain, anak juga akan mendapatkan pengetahuan serta mampu memahami tuntunan shalat fardhu (wajib) 5 waktu yang disediakan dalam konten *game* yang dimainkan.

f. How

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya suatu media baru yang efektif dan efisien yang sesuai dengan target audiens sehingga apa yang ingin disampaikan mengenai pembelajaran tuntunan shalat fardhu (wajib) dapat tersampaikan dengan baik kepada target audiens. Sesuai dengan psikologis anak yang cenderung lebih suka bermain, media permainan menjadi salah satu media yang kreatif dan interaktif untuk menyajikan materi tersebut. Selain permainan disukai oleh anak, dengan konten tuntunan shalat fardhu (wajib) 5 waktu kepada anak dapat sekaligus sebagai media pembelajaran sehingga selain bermain anak dapat juga belajar shalat fardhu (wajib) 5 waktu. Maka dari itu, *game* edukasi menjadi media terpilih untuk mengatasi masalah tersebut.

2.4. Kesimpulan Analisis

a. Kesimpulan

Kecenderungan anak lebih menyukai gambar dari pada sebuah tulisan. Faktor lingkungan juga dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak untuk belajar. Selain orang tua dan lingkungan, guru juga menjadi faktor penting untuk belajar dan menumbuhkan minat belajar tentang tata cara shalat fardhu (wajib). Materi tentang pembelajaran yang di sampaikan ketika kegiatan belajar mengajar kurang menarik dan interaktif. Kurangnya minat anak untuk belajar tidak hanya karena faktor internal dari masing-masing individu. Beberapa faktor eksternal juga mempengaruhi minat anak untuk belajar. Salah satu faktor internal yaitu rasa malas untuk belajar karena bosan. Sedangkan faktor eksternal yaitu kurangnya media yang menyediakan konten mengenai pembelajaran shalat fardhu (wajib) 5 wajib

yang mampu meningkatkan minat anak. Dengan penyampaian pesan melalui media yang tepat sesuai dengan target audiens akan membantu memaksimalkan pesan yang disampaikan sehingga dapat diterima oleh audiens dengan baik. Karena itu dibutuhkan media baru yang efektif dan interaktif yang mampu menyampaikan pesan dan menjangkau target audiens dengan baik.

b. Hipotesis

Sesuai dengan hasil analisis penelitian, dibutuhkan media baru yang sesuai dengan target audiens yaitu melalui media *game* edukasi yang mampu mempermudah dalam memahami dan menghafal tata cara gerakan serta bacaan shalat fardhu (wajib) pada anak usia dini (5-7 tahun) di Indonesia. Dengan menggunakan *game* edukasi, anak-anak tidak akan mudah bosan dan dapat dengan mudah menangkap pesan yang akan disampaikan. *Game* edukasi yaitu media yang memiliki fungsi belajar sambil bermain (melibatkan anak-anak berperan langsung didalamnya), sehingga anak-anak dapat dengan mudah menangkap pesan yang akan disampaikan. Dengan kecenderungan anak yang memiliki daya serap tinggi maka *game* yang akan dirancang bergenre *casual* yang berbasis 2D dengan *platform Mobile Game* berbasis Android dengan konten tentang pembelajaran tuntunan shalat fardhu (wajib) 5 waktu pada anak-anak untuk membantu meningkatkan kecerdasan spiritual pada anak serta untuk menambah kecerdasan saat anak-anak sedang bertumbuh kembang.