

Media Pembelajaran Shalat Fardhu (Wajib) 5 Waktu Untuk Anak Usia Dini 5 - 7 Tahun Melalui Perancangan Game Edukasi

SETYANA INTAN PRATIWI

(Pembimbing : BERNARDUS ANDANG PRASETYA ADIWIBAWA, ST, MSi, Godham Eko Saputro, S.Sn., M.DS)

Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian

Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 114201101254@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Shalat fardhu atau shalat wajib dilakukan dalam 5 waktu; subuh, dzuhur, ashar, maghrib dan isyaTM, merupakan ibadah wajib bagi semua umat Islam di dunia. Ibadah ini perlu diajarkan kepada anak sejak dini, akan tetapi saat ini banyak anak belum memahami tuntunan shalat fardhu ini karena beberapa faktor seperti; tidak efektifnya pembelajaran materi shalat dalam mata pelajaran agama di sekolah. Perancangan permainan atau game ini dimaksudkan sebagai media alternatif yang dapat membantu anak-anak dalam menghafal gerakan dan bacaan shalat fardhu 5 waktu yang baik dan benar menurut syariTMat Islam. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi kepada target audiens secara langsung untuk mengetahui permasalahan utama yang paling mendasar yaitu banyaknya anak yang tidak memahami gerakan shalat, urutan shalat serta tidak menghafal bacaan shalat. Serta angket yang ditujukan kepada target audiens sebagai acuan untuk pendekatan gaya visual. Analisis data menggunakan metode deskriptif dengan kerangka 5 W dan 1 H. Game dirancang untuk platform android yang banyak digunakan dalam smartpone dengan genre casual yang mudah dimainkan anak sehingga membantu mereka dalam memahami isi dari game tersebut.

Kata Kunci : perancangan, permainan, edukasi, shalat

Learning Media of Shalat Fardhu for 5 - 7 Years Old Children Through Educative Game Design

SETYANA INTAN PRATIWI

(Lecturer : BERNARDUS ANDANG PRASETYA ADIWIBAWA, ST, MSi, Godham Eko Saputro, S.Sn., M.DS)

Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of

Computer Science, DINUS University

www.dinus.ac.id

Email : 114201101254@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Shalat far is an obligatory worship for every muslim in the world that consist of 5 times everyday at the prescribed times. It is a must for every muslim to educate their children earlier about this worship, but nowadays, many children haven't understand yet about conducting Shalat. One factor that may rise this problem is because there is inefective learning material about Shalat in religion subject at school.

This game is designed as an alternative media that could help childrens to memorize every movement and verses of Shalat that accordance with islamic shari`a. This research using qualitative and quantitative method. To collect data, this research using direct interview and observation to find out the most fundamental issues, where there are many children that haven't understand yet about the movement, sequence, and also verses of Shalat. Beside interview and observation, this research also using questionnaire as a reference in the visual style approach. Data analysis is using descriptive method with 5W and 1H framework. This game is designed for android platform that widely used in smartphones with casual genre that is easy to play by children, that would help them to understand the content of the game.

Keyword : design, game, education, shalat