

# MEDIA PEMBELAJARAN SHALAT FARDHU (WAJIB) 5 WAKTU UNTUK ANAK USIA DINI 5-7 TAHUN MELALUI PERANCANGAN GAME EDUKASI

Setyana Intan Pratiwi<sup>1</sup>, Bernardus Andang Prasetya Adiwibawa<sup>2</sup>, Godham Eko Saputro<sup>3</sup>  
Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro  
Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261  
E-mail : setyanaintan@gmail.com<sup>1</sup>, andangprast@gmail.com<sup>2</sup>, godham.eko@gmail.com<sup>3</sup>

---

## ABSTRAK

*Shalat fardhu atau shalat wajib dilakukan dalam 5 waktu; subuh, dzuhur, ashar, maghrib dan isya', 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 syari'at 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 5W dan 1H. Game dirancang untuk platform android yang banyak digunakan dalam smartphone dengan genre casual yang mudah dimainkan anak sehingga membantu mereka dalam memahami isi dari game tersebut.*

**Kata Kunci:** Perancangan, Permainan, Edukasi, Shalat

## 1. PENDAHULUAN

Shalat merupakan salah satu ibadah wajib bagi umat muslim dan shalat merupakan sarana komunikasi antara seorang hamba dengan Tuhan-Nya sebagai suatu bentuk ibadah yang di dalamnya terdapat sebuah amalan yang tersusun dari beberapa ucapan dan perbuatan yang diawali dengan *takbiratul ikhram* dan diakhiri dengan salam [1]. Shalat terdiri dari shalat fardhu (wajib) dan shalat sunnah. Shalat fardhu (wajib) sendiri terdiri atas 5 waktu antara lain subuh, dzuhur, ashar, maghrib dan isya' [2]. Adapun manfaat dari melaksanakan shalat menurut Imam Ja'far Al-Shadiq antara lain yaitu mengajarkan bagaimana agar kita selalu mengawali suatu perbuatan dengan niat yang baik, dan ini bisa tercermin dari sebelum memulai shalat kita harus selalu mengawalinya dengan niat.

Anak-anak perlu diajarkan untuk mempraktekkan shalat fardhu (wajib) 5 waktu sejak dini. Hal ini termasuk dalam salah satu ajaran kebaikan sebagai landasan agama dan pendidikan karakter bagi anak-anak. Tujuan dari mengajarkan shalat fardhu (wajib) 5 waktu sejak dini yaitu agar anak menjadi simpatik dan terbiasa melakukan shalat sejak usia dini, sehingga mudah baginya kelak dalam melaksanakan shalat di usia dewasa.

Dengan teknologi yang selalu berkembang setiap waktu, anak-anak menjadi dapat mempelajari banyak hal yang menyenangkan. Proses belajar dan penyampaian informasi menjadi lebih mudah

untuk dilakukan dan dipahami oleh anak-anak, salah satu caranya yaitu dengan menggunakan aplikasi permainan yang sifatnya menghibur dan sekaligus mendidik. *Game* dapat mengembangkan otak, meningkatkan konsentrasi, meningkatkan logika serta dapat membantu anak untuk dapat berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan masalah [3]. Pakar neurosains dari University of Bristol, Paul Howard Jones menyatakan bahwa permainan yang baik akan membantu anak-anak dalam proses belajar, bereksplorasi dan bereksperimen. Jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, *game* lebih unggul dalam beberapa aspek [4]. Salah satu keunggulan *game* yang sangat signifikan adalah terdapatnya animasi yang membuat anak dapat mengingat lebih lama materi-materi yang diajarkan daripada belajar yang konvensional.

Berdasarkan latar belakang yang sudah disebutkan di atas, alasan menggunakan *game* dalam proses pembelajaran karena *game* sangat menarik sehingga anak semakin antusias untuk belajar, ini terbukti dengan meningkatnya antusiasme anak belajar hingga mencapai 74% [5]. Hal ini lah yang mendorong pembuatan aplikasi *game* tentang shalat khususnya shalat fardhu (wajib) 5 waktu yang diharapkan dapat membantu anak usia 5-7 tahun dalam menghafal gerakan dan bacaan shalat yang baik dan benar sesuai syari'at islam untuk kecerdasan spiritual sehingga anak dapat belajar dan bermain dengan menyenangkan.

## 2. METODE PENELITIAN

Pada metode penelitian ini digunakan metode kualitatif untuk memahami permasalahan yang antara lain terkait dengan penggunaan *game* edukasi dengan konten shalat fardhu (wajib) 5 waktu, kemampuan dan keinginan anak. Paparan data dilakukan secara deskriptif [6], dengan penajaman analisis menggunakan metode 5W dan 1H.

Data dalam penelitian diperoleh melalui tangan pertama (primer) dalam bentuk wawancara dan observasi atau pengamatan lapangan. Wawancara dilakukan terhadap pendidik, orang tua bahkan siswa dengan sampel informan yang ditentukan untuk memperoleh gambaran umum. Pengamatan dilakukan pada kebiasaan siswa dalam melakukan permainan. Selain data primer, data juga diperoleh dari studi literatur dan dokumen-dokumen dari berbagai sumber (data sekunder).

## 3. TINJAUAN PUSTAKA

Shalat diartikan sebagai salah satu sarana komunikasi antara seorang hamba dengan Tuhan-Nya, sebagai bentuk ibadah yang di dalamnya terdapat amalan yang tersusun dari beberapa ucapan dan perbuatan yang diawali dengan takbiratul ikhram dan diakhiri dengan salam, serta sesuai dengan syarat dan rukun shalat yang telah ditentukan (Imam Bashari Assayuthi, 30).

*Game* atau permainan menurut Katie Salen dan Eric Zimmerman, dalam buku *Rules of Play*, adalah sistem tempat pemain melakukan konflik tidak nyata, ditentukan oleh aturan, dan memberi hasil terukur [7]. Sedangkan *Game Edukasi* atau permainan bermuatan pendidikan, menurut Hurd dan Jenuings [8], adalah permainan yang khusus dirancang untuk mengajarkan *user* atau pengguna suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Paparan analisis data yang dipertajam dengan metode analisis analisis 5W+1H, adalah sebagai berikut:

### A. *What*

Keterbatasan media yang digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran yang sudah ada bersifat satu arah dan kurang interaktif sehingga belum dapat secara maksimal menarik minat anak.

## **B. Who**

Dengan cara memberikan kurikulum pelajaran pendidikan keagamaan kepada anak usia dini dengan rentang usia 5-7 tahun melalui dukungan dari Dinas Pendidikan Kota Semarang serta peran orang tua dan guru untuk mengajarkan pendidikan keagamaan kepada anak.

## **C. Where**

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**

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

## **E. When**

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.

## **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 yaitu usia dini 5-7 tahun.

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.

# **5. KONSEP PERANCANGAN**

## **5.1 KONSEP GAME**

### **A. Judul Game**

Judul *game* ini adalah *Yuk Shalat!*. Diberikan judul yang demikian adalah karena *game* ini diharapkan dapat mengajak shalat dan rajin melaksanakan shalat fardhu (wajib) 5 waktu bagi anak-anak yang memainkan *game* ini.

### **B. Tema Cerita**

Tema cerita yang digunakan dalam perancangan *game* ini yaitu tema-tema islami yang mendukung konten-konten dalam *game* tuntunan shalat fardhu (wajib) 5 waktu ini.

### **C. Gameplay**

Pemain *game* dapat bermain dengan memilih salah satu tokoh bernama Ahmad dan Annisa, mereka adalah anak sholeh dan sholihah yang tidak pernah lupa menunaikan shalat fardhu (wajib) 5 waktu yaitu subuh, dzuhur, ashar, maghrib dan isya'.

*Game* ini dirancang untuk platform mobile dengan OS android menggunakan sistem kontrol sentuhan jari. Pemain memilih tiga permainan yang tersedia. Pada pilihan permainan yang pertama player ditugaskan untuk mengurutkan gambar gerakan shalat yang harus dipasangkan pada tempat yang sudah disediakan. Untuk gambar pada pertanyaan

diacak secara random, terdapat timer yang digunakan untuk mengukur kemampuan player dalam berkonsentrasi dan melatih kecepatan dalam berfikir. Pilihan permainan kedua, player menebak gerakan yang muncul secara acak dan random dengan beberapa pilihan jawaban yang tersedia dan waktu yang terbatas dalam game kedua ini terdapat timer yang digunakan untuk mengukur kemampuan player dalam berkonsentrasi. Pilihan ketiga, player mendengarkan secara teliti bacaan shalat yang akan otomatis berbunyi ketika memulai masuk pilihan permainan ini dan menebak bacaan yang terdapat pada narasi dengan benar, bacaan akan muncul secara acak dan random. Game ini merupakan game yang fungsi utamanya adalah untuk menghafal dan memahami gerakan dan bacaan shalat fardhu (wajib) 5 waktu, maka dari itu game ini fokus utamanya merupakan konten tuntunan shalat fardhu (wajib) 5 waktu.

#### D. Karakter Game

Dalam game Yuk Shalat! Ini terdapat 2 karakter yaitu karakter laki-laki bernama Ahmad dan karakter perempuan bernama Annisa. Nama Ahmad dan Annisa tersebut diambil dari bahasa Arab, dimana nama Ahmad yang memiliki arti sangat terpuji dan Annisa didalam bahasa Arab yang memiliki arti seorang perempuan.



**Gambar 1.** Sketsa Karakter Ahmad dan Annisa



**Gambar 2.** Visualisasi dan Warna Karakter Ahmad dan Annisa

Warna biru muda, kuning dan coklat digunakan dalam karakter ini, warna biru memiliki arti ketenangan dan memberikan kesan lapang, dampak psikologis dari warna biru ini memberikan dampak menenangkan sehingga diharapkan dapat memberikan ketenangan saat melaksanakan shalat. Warna kuning dalam karakter ini digunakan untuk memberikan kesan gembira, terang cerah bersinar sesuai dengan karakter Ahmad dan Annisa yang periang serta ceria sehingga diharapkan pemain dapat merasa gembira memainkannya. Dan warna coklat memberikan kesan hangat, nyaman karena jika melaksanakan shalat hidup akan terasa lebih nyaman dan aman terhindar dari bahaya.



**Gambar 3.** Sprite Karakter Ahmad dan Annisa

### **E. Desain *Graphic User Interface (GUI)***

Konsep lingkungan pada game Yuk Shalat! ini berlatar belakang konsep islami dengan objek sebuah masjid beserta lingkungan sekitarnya menggunakan warna-warna cerah menyesuaikan target audiens yaitu anak usia 5-7 tahun yang cenderung menyukai warna-warna cerah karena terkesan ceria.



**Gambar 4.** *Splash Screen* Yuk Shalat!



**Gambar 5.** *Scene Menu* Utama Yuk Shalat!



**Gambar 6.** *Scene* Pilih Karakter Yuk Shalat!



Gambar 7. Scene Pilih Permainan Yuk Shalat!



Gambar 8. Scene Gameplay Yuk Shalat! Versi Annisa



Gambar 9. Scene Gameplay Yuk Shalat! Versi Ahmad

## F. Media Pendukung



Gambar 10. Media Promosi Game Yuk Shalat!





Gambar 11. Merchandise Game Yuk Shalat!

## 6. KESIMPULAN DAN SARAN

Anak-anak perlu diajarkan untuk mempraktekkan shalat fardhu (wajib) 5 waktu sejak dini. Hal ini termasuk dalam salah satu ajaran kebaikan sebagai landasan agama dan pendidikan karakter bagi anak-anak. Berdasarkan hal tersebut, maka shalat fardhu (wajib) 5 waktu dimasukkan dalam kurikulum pembelajaran TK (Taman Kanak-kanak) dan kelas 1 SD (Sekolah Dasar) dimana pendidikan moral dan religi sangat penting diajarkan pada usia dini. Belajar shalat dapat di mulai dengan mengenalkan tata cara gerakan shalat kemudian diikuti bacaan-bacaan dalam shalat karena shalat hendaknya diajarkan dengan pendidikan yang cermat. Oleh karena itu, merancang media yang kreatif dan interaktif diharapkan dapat mengubah peran target audiens menjadi aktif dan ikut serta dalam pembelajaran shalat fardhu (wajib) 5 waktu tersebut.

Dalam perancangan game shalat fardhu (wajib) 5 waktu ini masih memiliki banyak kekurangan, penulis ingin di kemudian hari game “Yuk Shalat!” ini akan dikembangkan dengan memperbaiki gameplay menjadi lebih detail agar memiliki nilai jual. Selain itu untuk perkembangan kedepannya perancang akan bekerja sama dengan civitas pendidikan dan psikolog anak dalam pembuatannya sehingga efek game nantinya dapat tepat sasaran pada target audiens sehingga akan lebih lengkap dan dapat digunakan sebagai rujukan media pembelajaran di TK maupun sekolah dasar. Selain pengembangan tersebut perancang juga akan memperbaiki dari segi sound serta membuat rancangan permainan dengan leveling, sehingga tingkat kesulitan game beragam dan memberikan fitur tambahan yang lebih menarik dan sesuai dengan tema game agar pemain dapat merasakan suasana yang digambarkan perancang melalui game tersebut.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rasjid, Sulaiman, 2010. Fiqh Islam. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- [2] Rifa'i, Mohammad, 1976. Risalah Tuntunan Shalat Lengkap. Semarang: PT. Karya Toha Putra.
- [3] Suindarti, 2011. Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak “Bermain Bersama Dido” Dengan Macromedia Director. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- [4] Suyanto, M, 2009. Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: ANDI.

- [5] Internet Sehat. 2012. Games Tingkatkan Minat Belajar Hingga 74%. URL: <http://ictwatch.com/internetsehat/>[Diakses Tanggal 21 Oktober 2015].
- [6] Jonathan, Sarwono. 2006. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [7] Salen, Katie and Zimmerman, Eric. 2003. Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press.
- [8] Virvou, M. 2005. Combining Software Games with Education: Evaluation of Its Educational Effectivennes. *Journal Educational Technology and Society*. 8 (2). 54-65.