

# MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK TATA CARA BERWUDUK, SHOLAT DAN BERDO'A

## TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Ahli Madya pada Jurusan Teknologi  
Informasi Program Studi Manajemen Informatika

Oleh :

NILA SARI

06 094 023



PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI  
POLITEKNIK UNIVERSITAS ANDALAS

2009



## ABSTRAK

Program aplikasi ini memiliki judul "ANIMASI INTERAKTIF TATA CARA BERWUDUK, SHOLAT, DAN BERDOA", program aplikasi ini dapat membantu anak-anak usia dini dalam belajar cara berwuduk sholat dan berdoa dengan mudah. Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai mata pelajaran agama islam pada sekolah dasar dan TPA/TPSA (Taman Pendidikan Alquran) agar seorang guru lebih mudah dalam penyampaian materi pembelajaran tentang sholat.

Dalam program aplikasi ini, juga terdapat tambahan materi pengajaran seperti huruf hijaiyah dengan tampilan yang menarik dan kuis interaktif yang dapat menambah pengetahuan siswa dalam pendidikan agama. Dari hasil pembahasan mengenai pembuatan aplikasi tata cara sholat ini, dapat membantu kemudahan dalam pembelajaran dan lebih mudah dipahami oleh anak - anak dan mempermudah proses pembelajaran pada guru-guru taman kanak-kanak dan sekolah dasar kepada anak didiknya.

*Kata kunci : Animasi Interaktif, Pelajaran Agama Islam, Kuis Interaktif*

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman era globalisasi sekarang ini perkembangan teknologi informasi sangat pesat, sehingga manusia dituntut agar dapat mengikuti perkembangannya dan berusaha mendapatkan informasi yang terbaru. Untuk memperoleh informasi tersebut, setiap manusia bisa mendapatkannya melalui media cetak, media elektronik dan media lainnya.

Biasanya manusia cenderung memiliki jalan atau cara yang efisien untuk memperoleh hasil yang maksimum. Komputer merupakan salah satu hasil wujud nyata dari kemajuan ilmu pengetahuan. Sudah menjadi kenyataan dan tidak dapat dipungkiri bahwa komputer juga mempunyai peranan penting didalam berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Bidang pendidikan merupakan titik sentral dalam pembentukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas.

Pendidikan adalah faktor utama dalam membentuk individu yang berkualitas, salah satunya adalah pendidikan agama. Agama merupakan faktor yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan modal untuk masa depan di akhirat. Untuk itu dari usia dini telah diajarkan berperilaku yang baik dalam agama dan tata cara, sholat menurut agama masing-masing, seorang anak adalah harapan bagi kedua orang tuanya untuk menjadi anak yang soleh dan soleha, berguna bagi nusa dan bangsa,

terhadap tingkah laku dan pola pikir seorang anak. Rasa ingin tahu anak akan timbul jika ia menemukan sesuatu hal yang baru dan menarik sehingga cenderung ingin mencoba hal baru tersebut. Pada saat itulah seorang anak perlu bimbingan yang tepat salah satunya pendidikan agama.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan membangun suatu program yang dapat dipergunakan sebagai sarana dalam mempelajari dasar-dasar pengenalan berwuduk, sholat dan berdo'a dengan mudah dipahami oleh anak dalam usia dini. Program aplikasi tersebut dapat membantu seorang anak untuk memahami pengenalan dasar-dasar tata cara berwuduk, sholat dan berdo'a secara interaktif dengan langsung menggunakan komputer. Gambar yang ditampilkan dapat lebih menarik, jika dibandingkan dengan hanya menggunakan media buku atau papan tulis. Dan secara tidak langsung anak-anak mulai diperkenalkan dengan komputer dan cara penggunaannya.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis akan membuat suatu *aplikasi multimedia interaktif* untuk mempermudah dalam belajar untuk anak usia dini. Yang penulis tuangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul " **MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK TATA CARA BERWUDUK, SHOLAT DAN BERDO'A** "

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas , maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Program aplikasi dihasilkan untuk ditujukan secara khusus bagi anak usia dini empat sampai dengan delapan tahun yang ingin belajar mandiri mengenai tata cara berwuduk, sholat, berdoa, dan mengenal huruf-huruf alquran secara langsung tanpa melihat buku, penjelasan guru atau orang tua.
2. Aplikasi ini dapat membantu mempermudah anak-anak dalam langkah-langkah tata cara sholat tanpa meminta penjelasan dari guru atau orang tua.
3. Dari aplikasi ini dapat dilihat bahwa susunan programnya terletak pada satu menu, sehingga apabila ingin menuju menu yang diinginkan tidak perlu mencari dan dapat langsung diklik.

#### 5.2 Saran

1. Menyarankan bagi pembaca yang suka pada aplikasi ini tidaklah hanya mencoba membuat program yang telah ada, tetapi diharapkan juga mau mencoba serta mengembangkan program aplikasi ini agar menjadi sempurna

## DAFTAR PUSTAKA

- Enterprise Jubilee, (2006), **6 Aplikasi Ampuh Flash 8**, Elex Media Komputer, Jakarta.
- Antonius Rachmat, S.Kom & Alphone Roswanto, Sa.Kom, (2006), **Pengantar Multimedia**, <http://educare.e-fkipunla.net>, 14 Juni 2009
- Bates (1995). **Metode Pengembangan Multimedia**, <http://iwanbinanto.wordpress.com>, 14 Juni 2009.
- Digimarc Watermark, (2008), **Multimedia**, <http://blank91.wordpress.com/pengertian-multimedia>, 14 Juni 2009
- Gatot Pramono, (2008), **Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran**, <http://gapra.files.wordpress.com>, 15 juni 2009.
- Pristiadi Utomo, (2007 ), **Pembelajaran Interaktif Babasis Multimedia**, <http://www.ilmukomputer.com>, 14 Juni 2009
- Wira, Didik, (2008), **Multimedia Pembelajaran Interaktif**, <http://didikwirasamodra.wordpress.com>, 15 juni 2009.