



**PEMBUATAN APLIKASI ALAT BANTU  
PEMBELAJARAN TENTANG SHALAT  
MENGUNAKAN UNITY UNTUK PAUD MATAHARI**

**SKRIPSI**

**MUHAMMAD ALIEZA NURIMAN**

**2007431042**

**PROGRAM STUDI MULTIMEDIA DIGITAL**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN**

**KOMPUTER**

**POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2024**



**PEMBUATAN APLIKASI ALAT BANTU  
PEMBELAJARAN TENTANG SHALAT  
MENGUNAKAN UNITY UNTUK PAUD MATAHARI**

**SKRIPSI**

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan**

**untuk Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

**MUHAMAMD ALIEZA NURIMAN**

**2007431042**

**PROGRAM STUDI MULTIMEDIA DIGITAL**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN**

**KOMPUTER**

**POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2024**



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Alieza Nuriman  
NIM : 2007431042  
Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik  
Multimedia Digital  
Judul Skripsi : Pembuatan Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran  
Tentang Shalat Menggunakan Unity Untuk PAUD  
Matahari

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 04 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



Muhammad Alieza Nuriman  
NIM 2007431042

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama Mahasiswa : Muhammad Alieza Nuriman  
NIM : 2007431042  
Program Studi : TMD  
Judul Skripsi : Pembuatan Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran  
Tentang Shalat Menggunakan Unity Untuk PAUD  
Matahari

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Kamis, Tanggal 8,  
Bulan Agustus, Tahun 2024 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh:

		Tanda Tangan
Pembimbing I	: Malisa Huzaiifa, S.Kom., M.T.	(  )
Penguji I	: Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom	(  )
Penguji II	: Mira Rosalina, S.Pd., M.T.	(  )
Penguji III	: Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T.	(  )

Mengetahui:

Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer



Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197908032003122003

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang sudah melimpahkan segala Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tentang alat bantu pembelajaran tentang shalat ini. Penulisan skripsi ini menjadi salah satu syarat penulis untuk mendapatkan gelar Diploma Empat Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyadari dalam penulisan laporan skripsi ini masih banyak kekurangan, dan tidak terlepas dari banyak dukungan yang telah membantu penulis menyelesaikan laporan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta.
2. Ibu Ade Yuly, S.Kom., M.Ds. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital.
3. Ibu Malisa Huzaiifa, S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing yang senantiasa telah membimbing, memberikan dukungan serta saran kepada penulis selama proses penulisan laporan.
4. Ibu Evi Yanah, S.Pd. dan Ibu Supratmi, S.Pd. selaku narasumber dan pihak PAUD Matahari Kemang yang telah memberikan izin dan kesediaannya untuk melakukan penelitian pada skripsi ini.
5. Ibu Isti Aristiati selaku orang tua penulis dan Cahya Aulia Damayanti selaku adik serta keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan, doa dan dorongan kepada penulis dalam pembuatan skripsi hingga penulisan ini selesai.
6. Arfia Maharani selaku teman satu penelitian atas kerja samanya dari awal sampai akhir penulisan skripsi ini selesai.
7. Seluruh kerabat tersayang penulis yang senantiasa telah memberikan do'a dan dukungan kepada penulis terutama kepada Ragil, Om Heru, Tante Enih dan Om Bowo.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Akhir kata, penulis berharap agar karya ini dapat menginspirasi penelitian-penelitian selanjutnya dan terus memberikan manfaat dalam jangka panjang. Semoga ilmu yang terkandung di dalamnya dapat diaplikasikan untuk kebaikan dan kemajuan bersama.

Depok, 05 Agustus 2024

Muhammad Alieza Nuriman



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta**

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA  
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Alieza Nuriman  
NIM : 2007431042  
Jurusan/Program Studi : Teknik Infotmatika dan Komputer / Teknik  
Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan , menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Pembuatan Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Tentang Shalat Menggunakan Unity Untuk Paud Matahari”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalimediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 05 Agustus 2024

Yang Menyatakan



Muhammad Alieza Nuriman

NIM. 2007431042

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## PEMBUATAN APLIKASI ALAT BANTU PEMBELAJARAN TENTANG SHALAT MENGGUNAKAN UNITY UNTUK PAUD MATAHARI

### *Abstrak*

*Pembelajaran shalat merupakan salah satu aspek penting dalam pengenalan nilai religius dan merupakan bagian integral dari kurikulum agama Islam pada anak usia dini. Tantangan utama bagi para pendidik, khususnya di PAUD Matahari, adalah menemukan cara yang efektif untuk mempertahankan fokus anak-anak saat mengajarkan materi shalat. Oleh karena itu, penulis berfokus pada pembuatan solusi berupa aplikasi alat bantu pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan tenaga pendidik lebih efektif dalam memberikan bahan ajar shalat. Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Lifecycle) versi Luther. Berdasarkan hasil tersebut, aplikasi ini berhasil menjalani Beta Testing dengan tiga guru PAUD Matahari, mencapai hasil yang sangat memuaskan, yaitu 96.3%. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut mampu mendorong partisipasi murid PAUD untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran ibadah shalat serta membantu guru dalam mengajarkan materi shalat secara efektif.*

**Kata Kunci:** *Alat bantu, Shalat, Paud Matahari, Tenaga Pendidikan, Unity*

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA





## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Alat Bantu Pembelajaran.....	5
2.1.1 Jenis Alat Bantu Pembelajaran.....	5
2.1.2 Aplikasi Sebagai Alat Bantu Pembelajaran.....	6
2.2 Shalat.....	6
2.3 Unity.....	7
2.4 Multimedia Development Lifecycle.....	8
2.5 Skala Likert.....	9
2.6 Penelitian Terdahulu.....	10
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>13</b>
3.1 Rancangan Penelitian.....	13
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data.....	13
3.2 Tahapan Penelitian.....	14
3.3 Objek Penelitian.....	15
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>16</b>
4.1 Analisis Kebutuhan.....	16
4.2 Perancangan Produk.....	17
4.2.1 Perancangan Materi.....	17

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.2.2 Perancangan Aplikasi .....	24
4.3 Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ) .....	29
4.4 Implementasi Produk.....	33
4.4.1 Implementasi Halaman Menu Utama.....	33
4.4.2 Implementasi Halaman Pendahuluan Shalat .....	39
4.4.3 Implementasi Halaman Shalat.....	41
4.4.4 Implementasi Halaman Bacaan Setelah Shalat .....	52
4.4.5 Implementasi Halaman <i>Quiz</i> .....	53
4.5 Pengujian.....	56
4.5.1 Deskripsi Pengujian.....	57
4.5.2 Prosedur Pengujian.....	57
4.5.3 Data Hasil Pengujian .....	58
4.5.4 Analisis Data .....	65
4.6 Distribusi .....	67
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>68</b>
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>70</b>

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Flowchart Aplikasi .....	24
Gambar 4.2 Tata Letak Halaman Menu Utama.....	33
Gambar 4.3 Implementasi Halaman Menu Utama.....	33
Gambar 4.4 GameObject ScrollView Pada Hierarchy Unity .....	34
Gambar 4.5 ScrollRect Pada Halaman Inspector .....	34
Gambar 4.6 Potongan Kode SwipeController .....	36
Gambar 4.7 Tombol Navigasi Pada Halaman Inspector .....	37
Gambar 4.8 SwipeController Pada Halaman Inspector .....	37
Gambar 4.9 Potongan Kode MainMenuScript .....	38
Gambar 4.10 Tata Letak Halaman Pendahuluan Shalat .....	39
Gambar 4.11 Implementasi Halaman Pendahuluan Shalat .....	39
Gambar 4.12 Unity Hierarchy Pada Pendahuluan Shalat .....	40
Gambar 4.13 Potongan Kode PendahuluanNav .....	40
Gambar 4.14 Tata Letak Halaman Shalat.....	41
Gambar 4.15 Implementasi Halaman Shalat.....	42
Gambar 4.16 Layout Pendahuluan Shalat .....	43
Gambar 4.17 Layout Niat Shalat.....	43
Gambar 4.18 Potongan Kode PageManager Pada Method UpdatePage.....	44
Gambar 4.19 Potongan Kode PageManager Pada Method NextPage dan PreviousPage .....	44
Gambar 4.20 Potongan Kode VideoPlaybackControl.....	45
Gambar 4.21 Potongan Kode Pada Method SetActiveContent.....	46
Gambar 4.22 Potongan Kode Method Play, Pause dan Restart Video .....	47
Gambar 4.23 Potongan Kode Method UpdateButtonStates dan OnVideoEnd .....	47
Gambar 4.24 Tombol Navigasi Pada Video .....	48
Gambar 4.25 Potongan Kode Script VideoNavigation .....	48
Gambar 4.26 Potongan Kode Method SetActiveContent dan UpdateButtonInteractability .....	49
Gambar 4.27 Potongan Kode Method NextVideo dan PreviousVideo .....	49
Gambar 4.28 - Tampilan Tombol Toggle .....	50
Gambar 4.29 Potongan Kode ContentToggle.....	50
Gambar 4.30 Potongan Kode AudioPlaybackControl.....	51
Gambar 4.31 Halaman Inspector Audio .....	51
Gambar 4.32 Tata Letak Halaman Bacaan Setelah Shalat .....	52
Gambar 4.33 Implementasi Halaman Bacaan Setelah Shalat .....	52
Gambar 4.34 Tata Letak Halaman Kuis .....	53
Gambar 4.35 Implementasi Halaman Kuis .....	54
Gambar 4.36 Potongan Kode Quiz Manager .....	55
Gambar 4.37 Halaman Inspector Pada Script QuizManager .....	56

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Konsep .....	16
Tabel 4.2 Rangkuman Materi .....	17
Tabel 4.3 Storyboard Aplikasi .....	25
Tabel 4.4 Pengumpulan Bahan .....	29
Tabel 4.5 Hasil Alpha Testing .....	58
Tabel 4.6 Hasil Wawancara Beta Testing Ahli Aplikasi .....	60
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner dan Perhitungan Persentase .....	62



### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Shalat lima waktu merupakan kewajiban utama bagi umat Islam. Ibadah ini menjadi pondasi penting dalam kehidupan seorang Muslim dan harus diperkenalkan sejak dini agar anak-anak dapat menjalankannya dengan baik ketika dewasa.

Kesuksesan perkembangan dan pertumbuhan di masa pembelajaran pada anak-anak usia dini dapat diukur dari perubahan perilaku yang terjadi. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran ini adalah pengenalan nilai-nilai religius kepada anak sejak dini. Hal ini penting karena pendidikan merupakan rangkaian proses yang saling terkait seperti mata rantai, yang bertujuan menjadikan anak menjadi individu yang memiliki kedalaman nilai-nilai religius (Susilawati, 2020)

Salah satu pendidikan yang berhak didapatkan oleh anak-anak adalah Pendidikan Anak Usia Dini. Menurut yang disampaikan oleh Shofia dan Dadan (2021), Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah aktivitas yang merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak dari lahir hingga usia enam tahun. Tujuannya adalah mempersiapkan anak secara fisik dan mental untuk tahap pendidikan berikutnya, memungkinkan mereka untuk mengoptimalkan potensi mereka.

Tantangan utama bagi pendidik khususnya di PAUD Matahari dalam mengajarkan materi shalat kepada anak-anak usia dini adalah menemukan cara yang efektif untuk mempertahankan fokus mereka. Dalam wawancara dengan Ibu Evi Yanah S.Pd, seorang tenaga pendidik di PAUD Matahari, beliau mengungkapkan kesulitan dalam mengajarkan materi pengenalan Shalat dan prakteknya. Hal ini disebabkan oleh tantangan dalam mengatur murid PAUD yang sering kehilangan konsentrasi. Sementara itu, Ibu Supratmi S.Pd, tenaga pendidik lainnya di PAUD Matahari, menyatakan kebutuhan akan sumber media belajar lain dalam pengenalan shalat selain buku dan gambar.



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, diperlukan alternatif media pembelajaran dalam menyampaikan materi pengenalan shalat. Salah satu solusi yang dapat dipertimbangkan adalah dengan penggunaan aplikasi sebagai alat bantu pembelajaran. Penggunaan aplikasi memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien serta dengan adanya elemen multimedia juga dapat mendukung visualisasi target audiens yaitu anak-anak. Menurut Sung dkk, (2016), penggunaan aplikasi multimedia dalam pendidikan telah terbukti secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Aplikasi ini menyediakan elemen interaktif dan visual yang sesuai dengan berbagai gaya belajar, menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dilakukan penelitian ini untuk membuat aplikasi alat bantu pembelajaran tentang shalat menggunakan Unity yang menampilkan konten 3D yang berkaitan dengan ibadah shalat. Aplikasi alat bantu pembelajaran ini berisi materi tentang shalat yang detil dari mulai hingga bacaan doa setelah shalat.

### 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada bagian latar belakang, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana cara membuat aplikasi alat bantu pembelajaran tentang shalat menggunakan Unity untuk PAUD Matahari.

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan, adapun batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Materi pembelajaran ibadah shalat dari awal pelaksanaan shalat hingga selesai shalat yaitu bacaan doa setelah shalat.
- b. Aplikasi ini dikhususkan sebagai alat bantu pembelajaran bagi tenaga pendidik PAUD MATAHARI
- c. *Software* untuk pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Unity 3D.
- d. Hasil akhir penelitian berupa format .exe untuk *platform* Windows





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

### 1.4 Tujuan Dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi alat bantu pembelajaran interaktif tentang shalat sebagai pendekatan yang menarik bagi murid PAUD

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Sebagai bahan ajar yang digunakan guru dalam mengajarkan materi pengenalan ibadah shalat selain menggunakan buku dan gambar.
- b. Memberikan visualisasi menarik bagi murid PAUD dalam pembelajaran pengenalan ibadah shalat.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang akan menjadi kerangka penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

#### a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang gambaran mengenai topik penelitian yang diangkat yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, dan sistematika penulisan laporan.

#### b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini mencakup dasar teori atau studi ilmiah yang terkait dengan isu atau subjek yang akan diteliti, dan informasinya diperoleh dari sumber literatur yang dapat dipercaya.

#### c. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang rancangan penelitian seperti teknik pengumpulan data, teknik analisis data, metode yang digunakan, tahapan penelitian, dan objek penelitian.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan secara detail tahap pembuatan aplikasi berdasarkan metode yang dijabarkan di bab perencanaan. Selain itu juga dipaparkan tahap pengujian aplikasi yang sudah dibuat.

e. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan dari penelitian yang telah dibuat dan saran untuk penelitian selanjutnya.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam pembuatan aplikasi alat bantu pembelajaran tentang shalat untuk PAUD Matahari, kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- a) Aplikasi alat bantu pembelajaran berbasis *desktop* telah berhasil dibuat untuk PAUD Matahari yang berisikan materi seputar shalat dari mulai materi pendahuluan shalat, shalat fardhu dan *quiz* seputar shalat.
- b) Berdasarkan hasil *Alpha Testing*, fitur-fitur pada aplikasi sudah berjalan dengan baik dan semestinya yang sesuai dengan keluaran yang diharapkan.
- c) Berdasarkan hasil *Beta Testing* oleh ahli aplikasi, aplikasi ini menunjukkan optimasi yang baik dari segi desain, teknis, dan materi, menjadikannya alat yang efektif dan efisien untuk mengajarkan shalat kepada anak-anak usia dini di platform *desktop*. Desain antarmuka yang menarik dan ramah anak, performa teknis yang optimal tanpa hambatan, serta materi pembelajaran yang jelas dan mudah dipahami, semuanya bersinergi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan edukatif bagi anak-anak.
- d) Berdasarkan hasil *Beta Testing* oleh target pengguna yaitu guru PAUD Matahari, aplikasi ini terbukti sangat efektif dan efisien dalam mengajarkan ibadah shalat kepada anak-anak usia dini dengan rata-rata persentase sebesar 96,3%. Aplikasi ini mendorong anak-anak untuk lebih aktif belajar, dengan seluruh responden sangat setuju bahwa materi shalat diajarkan dengan baik. Teks materi terbaca jelas, audio dapat diputar dan didengar dengan baik, serta video berjalan tanpa hambatan, memastikan pengalaman belajar yang optimal. Transisi antar halaman nyaman, dan tombol kontrol pada video berfungsi dengan baik. Soal dan jawaban dalam *quiz* sesuai dengan materi pembelajaran dan mampu menampilkan jawaban dengan benar, memberikan pembelajaran yang interaktif dan informatif. Aplikasi



ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif dibandingkan metode konvensional, serta memacu minat dan motivasi belajar anak-anak.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka berikut ini beberapa saran yang bisa diterapkan:

- a. Fitur *quiz* dalam aplikasi dapat dibuat lebih kompleks seperti penambahan sistem poin agar murid PAUD semakin tertarik.
- b. Intensitas animasi dapat ditambahkan lebih banyak lagi di dalam aplikasi.



### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahadi, M., & Huda, N. (2023). *SALAT SEBAGAI SARANA PEMBINAAN DAN PENDIDIKAN KARAKTER ISLAMIS*. 1(6), 31–41.
- Anggreani, H., & Rosyani, P. (2022). Perancangan Aplikasi Pengenalan Jenis - Jenis Dinosaurius Pada Anak - Anak Usia Dini Berbasis Flash. *KERNEL: Jurnal Riset Inovasi Bidang Informatika Dan Pendidikan Informatika*, 2(2), 77–81. <https://doi.org/10.31284/j.kernel.2021.v2i2.2293>
- Efendi, Y., & Junaidi. (2018). Aplikasi 3D Virtual Reality Berbasis Mobile Sebagai Media Promosi Budaya Melayu Riau pada Museum Sang Nila Utama Pekanbaru. *Prosiding Sisfotek, September*, 187–193. <http://seminar.iaii.or.id>
- Fadilla; Rahayu, Woro Isti; Saputra, M. H. K. (2020). *Penerapan Metode Naive Bayes dan Skala Likert Pada Aplikasi Prediksi Kelulusan Mahasiswa* (R. M. Awangga (ed.)). Kreatif.
- Fahrezi, A., Salam, F. N., Ibrahim, G. M., Syaiful, R. R., & Saifudin, A. (2022). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia. *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan* , 1(1), 1–5. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Fathurrahman, F., Kuspani Putra, Y., & Sadali, M. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Berbasis Flash Pada Siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Studi Kasus : Kelompok Belajar Tarbiyatul Ummah Tanak Kaken Sakra Barat). *Infotek : Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 3(2), 211–219. <https://doi.org/10.29408/jit.v3i2.2389>
- Hartini, S. (2022). *MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. Penerbit P4I.
- Ika Parma Dewi, Rania Sofya, A. H. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP Press.
- Ilyas, M. (2021). Hadis tentang Keutamaan Shalat Berjamaah. *Jurnal Riset Agama*, 1(2), 247–258. <https://doi.org/10.15575/jra.v1i2.14526>
- Mandasari, D., Rahman, K., & Faishol, R. (2020). *Pengembangan Media*

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

*Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire. 13(2), 1–4.*

Ordu, U. B.-A. (2021). The Role of Teaching and Learning Aids/Methods in a Changing World. *Bulgarian Comparative Education Society (BCES), 19*, 210–216.

Pranata, B. A., Mediatyarief, U., & Suryanto, A. (2017). Edu Komputika Journal Media Pembelajaran Simulasi Perakitan Komputer Menggunakan Unity 3D. *Edu Komputika, 4(2)*, 67–74. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edukom>

Pratiwi, N. M., Syarif, M. I., & Syahrir. (2020). Rancang Bangun Virtual Reality untuk Media Pemasaran Perumahan ( Studi Kasus : Perumahan PT . Butta Gowa Propertindo ). *Seminar Nasional Teknik Elektro Dan Informatika (SNTEI), 123–127.*

Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 05(01)*, 1561.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Alfabeta.

Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers and Education, 94(November)*, 252–275. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008>

Susilawati, S. (2020). Pembelajaran yang Menumbuhkembangkan Karakter Religius pada Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood, 3(1)*, 14–19. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.46>

Thamrin Noor, H. . (2022). *MONOGRAF MOTIVASI DAN KOMPETENSI Kinerja Karyawan Pada PT Penascop Maritim Indonesia.* CV Azka Pustaka.





## DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

### Muhammad Alieza Nuriman



Lahir di Bogor pada tanggal 27 Mei 2001. Lulus dari SDN Semplak 2 pada tahun 2013, SMPN 6 Bogor pada tahun 2016 dan SMA Negeri 2 Bogor pada tahun 2019. Menjadi mahasiswa D4 Teknik Multimedia Digital, jurusan Teknik Informatika dan Komputer di Politeknik Negeri Jakarta pada tahun 2020

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Ali: **Apakah metode interaktif yang digunakan dalam aplikasi ini untuk mengenalkan pentingnya shalat sudah dioptimalkan untuk anak-anak usia dini dari segi desain dan User Experience di platform desktop?**

Ariq: Udah cukup optimal kok. Desainnya menarik buat anak-anak dan user experience-nya ramah. Cerita interaktif sama ilustrasi visualnya berhasil bikin anak-anak tertarik dan mudah memahami konsep shalat.

Ali: **Apakah animasi 3D berbentuk video yang digunakan untuk memvisualisasikan gerakan shalat dalam aplikasi desktop ini sudah diimplementasikan dengan teknologi Unity 3D untuk performa terbaik di berbagai spesifikasi komputer?**

Ariq: Iya, animasinya udah pake Unity dan performanya bagus. Videonya jalan mulus tanpa delay, bahkan di komputer yang speknya standar.

Ali: **Apakah teks bacaan shalat yang disertakan dalam aplikasi desktop ini dirender dengan font yang mudah dibaca dan apakah sudah dilakukan uji keterbacaan pada anak-anak?**

Ariq: Fontnya udah cukup jelas sih, gampang dibaca. Sepertinya memang udah diuji keterbacaannya ke anak-anak. Transliterasi dan terjemahannya juga membantu pemahaman.

Ali: **Apakah integrasi audio dan teks dalam aplikasi desktop ini sudah sinkron dengan baik untuk bacaan doa setelah shalat dan apakah sudah diuji agar bekerja lancar tanpa delay?**

Ariq: Iya, udah sinkron dengan baik. Gak ada delay yang mengganggu. Kelihatannya udah diuji dengan baik.

Ali: **Apakah video gerakan shalat dalam aplikasi desktop ini sudah berjalan dengan baik tanpa delay dan cukup ringan dijalankan di komputer spesifikasi manapun?**

Ariq: Video gerakannya lancar, gak ada delay. Kayaknya cukup ringan juga buat dijalankan di berbagai spesifikasi komputer



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Ali: **Apakah fitur untuk mengulang atau memperlambat audio bacaan shalat sudah diimplementasikan dengan kontrol yang mudah digunakan oleh pengguna?**

Ariq: Iya, fiturnya udah ada dan cukup mudah digunakan. Kontrolnya user-friendly.

Ali: **Apakah mekanisme quiz yang diterapkan dalam aplikasi desktop ini sudah menggunakan sistem penilaian yang mendukung pembelajaran adaptif untuk meningkatkan keterlibatan anak-anak?**

Ariq: Quiz-nya udah bagus. Sistem penilaiannya mendukung pembelajaran adaptif. Umpan baliknya langsung dan tingkat kesulitannya keliatan bisa nyesuaiin kemampuan anak-anak.

Ali: **Apakah desain antarmuka aplikasi desktop ini sudah dioptimalkan untuk kemudahan navigasi bagi anak-anak usia dini?**

Ariq: Secara umum udah optimal. Desain antarmukanya mudah dinavigasi sama anak-anak. Ikonnya gede-gede, warnanya cerah.. Overall aplikasinya sudah bagus kok.



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## Muhammad Ariq Rafly

Padang 25134  
m.ariqrafly@gmail.com  
+62 853 6392 1812

### Personal Details

**Date Of Birth:** 1999-09-26  
**Highest Career Level:** New Grad  
**Total years of experience:** 2

### Work Experience

#### VR Programmer

PT. PrimeSkills Edukasi Indonesia - Tangerang  
February 2022 to Present

1. Working as one of the Gameplay Programmer for VR, Android, WebGL and Windows
2. Given a role on Research and Development on Multiplayer Framework for Unity (Fusion, Normcore, and WebSocket), Unity Gaming Services (In-App Purchase, Currency, Authentication Via Google / Google Play and etc.) and several other various projects.
3. Integrating Gameplay with REST API and Databases such as Firebase, Azure Speech API and Browser's JavaScript for seamless Experience.

#### Game Developer

Universitas Pertamina - Jakarta  
January 2021 to February 2022

- Develop virtual reality applications as an alternative therapy tool for children with Autism Spectrum Disorder.
- Develop a mobile-based virtual chemistry lab application

#### Front-End Developer

Universitas Pertamina - Jakarta  
July 2020 to August 2020

- Develop the front-end of the online learning feature on the Pertamina University Career Development Center (CDC) website

#### Web Developer

Universitas Pertamina - Jakarta  
October 2019 to March 2020

- Become a full-stack developer on the Pertamina University student information system website
- Developing the e-KTM printing feature for Pertamina University students



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

#### Education

---

##### **S1 in Computer Science**

Universitas Pertamina - Jakarta  
August 2017 to August 2021

#### Skills

---

- C#
- PHP
- Javascript
- Codeigniter
- Unity (1 year)
- C++
- Multiplayer (1 year)

#### Languages

---

- Indonesia - Fasih
- English - Menengah

#### Links

---

<http://ariqrafly.github.io>

#### Awards

---

##### **1st Winner of the National Level Web Design Competition at the Falcon Project 2020 event organized by Pelita Harapan University**

November 2020

##### **Finalist of the National Level Hackathon at the Arkavidia 2020 event organized by the Bandung Institute of Technology**

January 2020

##### **Finalist of the National Innovation Competition at the 2019 Computer Science Innovation Competition organized by Multimedia Nusantara University.**

January 2019

#### Additional Information

---

My portfolio can be seen at the following link  
<http://ariqrafly.github.io>



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Jawaban yang benar diberi tulisan **tebal (bold)**

1. Berikut adalah gerakan shalat yang disebut (Video Tasyahud)
  - a. Takbir
  - b. Tasyahud**
  - c. Salam
  - d. I'tidal
2. Berikut adalah gerakan shalat yang disebut (Video Takbir)
  - a. Takbir**
  - b. Rukuk
  - c. Salam
  - d. Sujud
3. Berikut adalah gerakan shalat yang disebut (Video Salam)
  - a. I'tidal
  - b. Rukuk
  - c. Salam**
  - d. Sujud
4. Bacaan shalat tersebut dibaca ketika (Audio Bacaan Rukuk)
  - a. Sujud
  - b. Rukuk**
  - c. Salam
  - d. Iftirasy
5. Bacaan shalat tersebut dibaca ketika (Audio Bacaan Sujud)
  - a. Sujud**
  - b. Takbir
  - c. Salam
  - d. Iftirasy
6. Rakaat Shubuh  
Berapa jumlah rakaat shalat Shubuh?
  - a. 3
  - b. 5
  - c. 2**
  - d. 4
7. Rakaat Dzuhur  
Berapa jumlah rakaat shalat Dzuhur?
  - a. 3
  - b. 5
  - c. 2
  - d. 4**
8. Rakaat Ashar  
Berapa jumlah rakaat shalat Ashar?





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- a. 3
  - b. 5
  - c. 2
  - d. 4
9. Rakaat Maghrib
- a. 3
  - b. 5
  - c. 2
  - d. 4
10. Rakaat Isya
- a. 3
  - b. 5
  - c. 2
  - d. 4





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Ali & Arfia: Selamat pagi, Ibu Evi dan Ibu Supratmi! Terima kasih sudah meluangkan waktu untuk mengobrol dengan kami. Bagaimana kabarnya bu?

Ibu Evi: Selamat pagi! Alhamdulillah sehat-sehat.

Ibu Supratmi: Alhamdulillah sehat juga.

Ali & Arfia: Terima kasih sekali lagi bu atas waktu nya. Jadi kedatangan kami berkunjung kemari, ingin menanyakan terkait proses pembelajaran di PAUD ini.

Ibu Evi: Boleh, silahkan.

Ali & Arfia: Biasanya kalau mengajar anak PAUD, tantang yang paling besar apa bu?

Ibu Evi: Hmm, banyak tantangan, ya. Salah satunya adalah kita harus kreatif dalam menyampaikan materi. Anak-anak sering cepat bosan kalau tidak ada variasi.

Ibu Supratmi: Betul! Ada beberapa materi yang lebih sulit dibandingkan yang lain. Misalnya, saat kita mengajarkan konsep ibadah. Banyak anak yang kesulitan memahami apa yang kita ajarkan dan bagaimana praktiknya.

Ibu Evi: Iya, apalagi ketika membahas ibadah, banyak anak yang sulit untuk berkonsentrasi

Ibu Supratmi: Keterbatasan media pembelajaran juga jadi kendala. Kami hanya punya buku dan gambar, jadi mengajarkan hal-hal seperti itu jadi agak sulit.

Ali & Arfia: Sepertinya memang sulit sekali ya bu, apalagi harus banyak-banyak sabar. Kalau sudah seperti itu, cara seperti apa yang ibu lakukan supaya materinya tetap tersampaikan kepada anak-anak?

Ibu Evi: Kami berusaha menciptakan suasana belajar yang lebih seru dan interaktif. Misalnya, kami memakai aktivitas fisik yang berkaitan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

dengan gerakan yang ingin kami ajarkan, supaya anak-anak dapat terlibat langsung.

Ibu Supratmi: Selain itu, kita juga sering menggunakan cerita. Cerita yang mengandung nilai-nilai ibadah bisa membuat anak-anak lebih tertarik.

Ibu Evi: Kami juga berusaha memperpendek durasi pelajaran dan sering memberi waktu istirahat. Memberikan pujian juga sangat penting ketika mereka bisa fokus.

Ibu Supratmi: Betul! Kami juga mencoba menggali minat mereka. Misalnya, jika ada anak yang suka cerita, kami menceritakan kisah-kisah yang relevan untuk menarik perhatian mereka.

Ali & Arfia: Wah, keren sekali. Hal apa yang ibu harapkan terkait proses pembelajaran yang bisa membantu anak-anak memahami materi dengan lebih baik?

Ibu Evi: Kami sangat berharap bisa mendapatkan alat bantu yang lebih interaktif, sehingga pembelajaran tentang ibadah jadi lebih menyenangkan.

Ibu Supratmi: Iya, alat bantu yang menarik pasti akan membantu anak-anak lebih memahami dan merasakan materi dengan lebih baik.

Ali & Arfia: Baik, jika begitu. Terima kasih banyak, Ibu Evi dan Ibu Supratmi, atas waktu dan informasi yang sangat berharga ini!

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



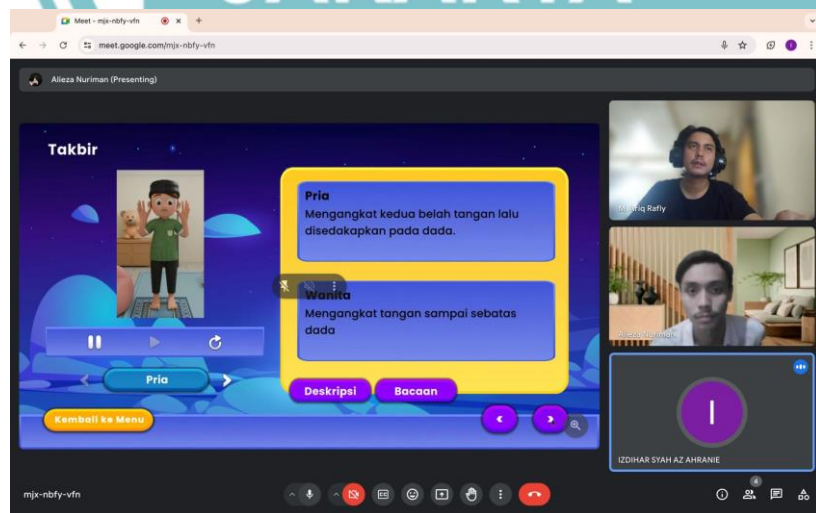




## Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengunsumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengunumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Aplikasi membantu mendorong anak-anak untuk aktif dalam belajar ibadah shalat.				
2	Aplikasi membantu mengajarkan materi shalat.				
3	Materi berupa teks terbaca dengan jelas.				
4	Materi berupa audio dapat diputar dan didengar dengan jelas.				
5	Materi berupa video dapat dimainkan.				
6	Tampilan nyaman saat transisi berpindah dari halaman sebelumnya ke halaman berikutnya.				
7	Tombol kontrol pada video dapat berfungsi dengan seharusnya.				
8	Soal dan jawaban dalam quiz sudah sesuai dengan isi materi pembelajaran.				
9	Quiz dapat menampilkan jawaban yang benar dan salah.				