

Dwi Sunarwati
Wahyu Saich
Sarya Yudisna

APLIKASI MOBILE - TAMPILAN DATA STATISTIK DAN
DEMOGRAFI HASIL SIMULASI PEMILIHAN UMUM
DAERAH DALAM BENTUK GEOVISUAL

Ditiani Triana Rosari

ANALISIS DAN DESAIN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENBELAJARAN SHOLAT BAGI ANAK USIA
KELOMPOK BERMAIN DAN TAMAN ANAK-KANAK

Ellysa Citra

REKOMENDASI TATA KELOLA SISTEM AKADEMIK DI
UNIVERSITAS 'X' DENGAN FRAMEWORK COBIT

Henri Ekaat Widiyanti

ANALISIS PENERAPAN *HYPERLINK* SEBAGAI ALAT
BANTU PENELUSURAN INFORMASI DI *DIGITAL*
LIBRARY

Montsa Widiasa

PERBANDINGAN RUANG WARNA PADA PENGOLAHAN
INFORMASI WARNA UNTUK SEGMENTASI CITRA
MENGGUNAKAN NEUTROSOPHIC SET

Hening, Dr. Guruh Dhyes
Elitis Amaliah
Waskito Wibisono
Nani Siregar

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PERANGKAT
LUNAK AKUNTANSI DASAR UNTUK UNIT PENGELOLA
KEHANGKARAN BADAN KESADAYAAAN MASYARAKAT
KAWILINGAGEL R6.001.001.00

SCAN

JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Volume VIII Nomor 1, Februari 2013

ISSN 1978 - 0087

DAFTAR ISI

- APLIKASI MOBILE : TAMPILAN DATA STATISTIK DAN DEMOGRAFI HASIL SIMULASI PEMILIHAN UMUM DAERAH DALAM BENTUK GEOVISUAL** 1-10
Dwi Sunaryono, Wahyu Suadi, Satya Yudistira
- ANALISIS DAN DESAIN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN BROLAT BAGI ANAK USIA KELOMPOK BERMAIN DAN TAMAN KANAK-KANAK** 11-17
Dhlani Tresna Absari
- REKOMENDASI TATA KELOLA SISTEM AKADEMIK DI UNIVERSITAS 'X' DENGAN FRAMEWORK COBIT** 19-23
Bilya Tjandra
- ANALISIS PENERAPAN *HYPERLINK* SEBAGAI ALAT BANTU PENELUSURAN INFORMASI DI DIGITAL LIBRARY** 25-32
Hanni Endah Wahanani
- PERBANDINGAN RUANG WARNA PADA PENGOLAHAN INFORMASI WARNA UNTUK SEGMENTASI CITRA MENGGUNAKAN NEUTROSOPHIC SET** 33-39
Monica Widiastri
- PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PERANGKAT LUNAK AKUNTANSI DASAR UNTUK UNIT PENGELOLA KEUANGAN BADAN KESWADAYAAN MASYARAKAT (BKM) NGAGEL REJO MULYO** 41-47
Henning Titi Ciptaningtyas, Bilqis Amaliah, Waskitho Wibisono, Nanik Suciati

ANALISIS DAN DESAIN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN SHOLAT BAGI ANAK USIA KELOMPOK BERMAIN DAN TAMAN KANAK-KANAK

Dhiani Tresna Absari

Jurusan Teknik Informatika Universitas Surabaya

Jl. Raya Kalirungkut, Surabaya 60292 Indonesia

Email : dhiani@ubaya.ac.id

Abstrak — Ibadah sholat adalah salah satu ibadah wajib bagi kaum muslimin yang telah menginjak akhil baligh dan berakal sehat. Agar seseorang menjadi terbiasa melakukan ibadah ini, sholat harus diperkenalkan dan dibiasakan dilakukan sedini mungkin. Oleh sebab itulah materi tentang sholat telah diberikan semenjak bangku Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-Kanak (TK) umum atau berbasis Islam / Taman Pendidikan Al Quran (TPA). Materi ini harus di kemas dengan baik dan menarik bagi anak-anak agar pembelajaran sholat menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi mereka dan akhirnya dapat menjadi kegiatan yang akan selalu mereka lakukan dengan keadaran dan istiqomah. Berdasarkan hasil analisis, hal ini rupanya menjadi salah satu tantangan yang dihadapi oleh pengajar. Oleh sebab itu, salah satu alternatif yang ditawarkan adalah dengan mengembangkan rancangan sebuah multimedia interaktif pembelajaran sholat dengan target usernya adalah anak usia KB dan TK/TPA. Rancangan aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat bantu ajar bagi pengajar maupun dijalankan secara mandiri oleh target user. Aplikasi ini akan dirancang menarik dengan menampilkan animasi gerakan sholat dan diperankan oleh karakter anak-anak yang lucu disertai dengan karakter seorang ustadzah sebagai pendampingnya. Dialog yang dilakukan juga dirancang menggunakan bahasa ceria khas anak-anak sementara semua doa yang harus dibaca akan dilafalkan oleh karakter sehingga user yang tidak/kurang memiliki kemampuan membaca dapat memahami materinya dengan mudah. Diharapkan rancangan aplikasi ini nantinya dapat menjadi dasar pembuatan aplikasi multimedia interaktif pembelajaran sholat yang dapat mempermudah anak-anak pada usia muda menyerap materi sholat yang diajarkan dan menjadi memori yang menyenangkan sehingga mereka dapat mengingat terus menerus.

Kata Kunci — multimedia interaktif, pembelajaran sholat

Dalam agama Islam, salah satu ibadah utama yang dilakukan adalah sholat. Hukum dari sholat adalah wajib dilakukan bagi umat muslim yang telah akhil baligh/dewasa dan berakal sehat. Namun demikian, sholat seharusnya diperkenalkan dan dibiasakan dilakukan sedini mungkin. Hal ini dilakukan agar anak-anak mengerti dan terbiasa melaksanakan kewajiban sholat pada waktunya kelak. Karena itulah, materi sholat telah diperkenalkan pada pendidikan di Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-Kanak (TK) umum atau yang berbasis Islam atau Taman Pendidikan Al Quran (TPA).

Salah satu tantangan yang dihadapi pengajar adalah bagaimana mengajarkan materi sholat pada anak-anak usia KB dan TK/TPA dengan cara yang menarik. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi pada segala bidang, termasuk pada bidang

pembelajaran, salah satu alternatif pembelajaran yang dapat menstimulasi rasa ketertarikan anak adalah dengan membuat media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar, yang kemudian disebut sebagai aplikasi multimedia interaktif.

Dengan adanya sebuah aplikasi multimedia interaktif pembelajaran sholat bagi anak usia KB dan TK/TPA ini, maka materi pembelajaran tentang sholat disampaikan dengan menggunakan animasi yang lucu, suara yang terdengar menarik dan alur yang tidak rumit serta tidak terkesan kaku. Dengan demikian anak-anak pada usia ini lebih dapat menyerap ilmu yang telah diajarkan dan menjadi memori yang menyenangkan sehingga mereka dapat mengingat terus menerus. Aplikasi ini didesain agar dapat berfungsi sebagai alat bantu ajar bagi pengajar dan juga dapat berfungsi sebagai aplikasi yang dapat dijalankan mandiri oleh anak.

DASAR TEORI

Dahulu multimedia hanya bisa berjalan satu arah dimana pemakai dapat mengerti informasi yang disampaikan, tetapi tidak dapat mengontrol informasi tersebut. Tidak ada interaksi yang terjadi antara pemakai dengan multimedia itu sendiri. Hal ini menjadi dasar revolusi untuk mengembangkan model multimedia tradisional menjadi model multimedia interaktif [1].

Multimedia interaktif merupakan multimedia dimana pemakai dapat aktif untuk memilih dan membuat keutusan dan juga dapat berinteraksi dengan aplikasi itu sendiri. Hal ini merubah pemakai yang semula pasif menjadi aktif. Dalam melakukan navigasinya pemakai menggunakan *input device* seperti *keyboard*, *mouse*, *joystick* atau *touch screen* [3] dan kemudian aplikasi akan merespon sesuai dengan input yang diberikan oleh user. Multimedia interaktif mulai diterapkan pada berbagai bidang dalam bentuk aplikasi multimedia, seperti bisnis (untuk pelatihan, presentasi dan kiosk), pendidikan, dan hiburan (*game*).

ANALISIS SISTEM

Pembelajaran sholat sebagai suatu ibadah wajib dari umat muslim mulai dikenalkan sebagai salah satu materi pendidikan pada lembaga pendidikan/sekolah umum atau berbasis Islam pada tingkat KB dan TK/TPA dan kemudian dilanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi yaitu SD sampai dengan SMA. KB dan TK/TPA sebagai lembaga pendidikan yang pertama kali memperkenalkan materi sholat pada anak didiknya perlu menyiapkan strategi khusus agar materi bisa tersampaikan dengan baik serta dapat memberikan kesan bahwa belajar sholat adalah sesuatu yang menyenangkan. Dengan demikian diharapkan anak didik akan menikmati pengalaman pertama melakukan sholat sebagai sesuatu yang menyenangkan dan akhirnya dapat menjadi kegiatan yang akan selalu mereka lakukan dengan kesadaran dan istiqomah.

Saat ini secara umum ada beberapa cara pengajar dalam memberikan pembelajaran sholat bagi anak usia KB dan TK/TPA, antara lain :

- Pemberian pelajaran sholat dengan metode ceramah lalu dipraktekkan secara langsung.
- Pemberian buku pembelajaran sholat untuk anak.
- Pemutaran kartun pembelajaran sholat.

Agar sebuah materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik, maka idealnya metode penyampaian materi harus disesuaikan dengan gaya belajar anak didik. Ketiga metode pembelajaran sholat yang disebutkan diatas bisa menjadi bermasalah jika diterapkan pada anak didik yang memiliki gaya belajar tertentu seperti kinestetis contohnya.

Disamping itu, dewasa ini seiring perkembangan teknologi, sistem pembelajaran pun mengikuti perkembangan. Hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya media pembelajaran yang dipadukan dengan kecanggihan teknologi sehingga membuat anak semakin tertarik untuk belajar. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap guru/orang tua dari anak usia KB/TK dapat disimpulkan mayoritas dari mereka menginginkan satu bentuk media pembelajaran alternatif, seperti multimedia interaktif untuk menunjang pembelajaran anak [2]. Aplikasi ini diharapkan lebih bersifat netral bagi gaya belajar apapun sehingga menarik perhatian anak-anak yang dunia belajarnya saat ini adalah 'bermain'. Media ini diharapkan dapat membantu pengajar dalam memancing perhatian anak didik dalam menerangkan dan memperagakan materi pembelajaran sholat. Aplikasi multimedia interaktif ini dapat dikemas dalam format cerita bergambar dengan menggunakan animasi 2D yang meliputi pembelajaran mulai dari wudhu gerakan sholat serta informasi tambahan (adzan dan arah sholat) yang dapat menambah wawasan yang masih berhubungan dengan kegiatan beribadah. Pada aplikasi ini juga dirancang sebuah mekanisme evaluasi interaktif, sehingga user yang dalam hal ini anak-anak akan lebih tertantang untuk menguasai materi sholat agar bisa mendapatkan skor evaluasi sebaik mungkin.

DESAIN SISTEM

Desain sistem multimedia interaktif ini akan dijeaskan dalam desain materi, desain karakter, desain warna dan tipografi, desain outline dan desain story board. Penjelasan lebih detail akan disampaikan pada sub bab-sub bab berikut ini.

Demain Materi

Aplikasi ini adalah sebuah aplikasi untuk membantu pengajar KB dan TK/TPA dalam memberikan materi tentang sholat, termasuk wudlu dan beberapa pengetahuan sederhana yang terkait, seperti adzan dan arah sholat/letak kiblat. Target audiens aplikasi ini adalah anak usia KB sampai dengan TK/TPA yaitu sekitar usia 3 tahun sampai dengan 6 tahun. Dari hal ini dapat disimpulkan, bahwa diasumsikan target audiens adalah anak-anak yang belum memiliki/ kurang memiliki keterampilan membaca.

Aplikasi ini bertema tentang cara melakukan sholat. Untuk dapat melakukan sholat, maka anak-anak perlu diperkenalkan terlebih dahulu tentang adzan, cara bersuci dengan berwudlu dan juga diperkenalkan arah menghadap sholat. Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, aplikasi ini dirancang untuk membantu pengajar dalam memberikan materi sholat. Tetapi selain sebagai alat bantu ajar, aplikasi ini juga dapat dijadikan aplikasi pembelajaran mandiri bagi target audiens tersebut. Sebagai alat bantu ajar bagi usia anak-anak yang belum/kurang memiliki keterampilan membaca maka fokus aplikasi ini adalah tayangan gambar-gambar animasi dengan background musik atau lagu seputar wudlu dan sholat. Doa - doa yang perlu dilafalkan juga disajikan dalam bentuk audio sehingga anak dapat mengikuti tanpa harus membaca. Bentuk tulisan teks juga tetap digunakan, tetapi sangat minimal dengan tujuan sebagai pointer bagi pengajar dalam menjelaskan materi maupun memperkenalkan bentuk tulisan kepada target audiens. Jika aplikasi serupa ingin difungsikan sebagai aplikasi pembelajaran mandiri, maka mata pada tiap screen terdapat ikon narator yang dapat di klik agar dapat menampilkan penjelasan selanjutnya yang disajikan dalam bentuk gambar 'guru/ustadzah' sebagai narator disertai audio untuk menggantikan pengajar dalam mengajar.

Referensi materi untuk aplikasi ini didapat dari berbagai buku dan video yang dikumpulkan baik secara offline ataupun online yang sudah dipastikan kebenarannya dan disesuaikan dengan target user aplikasi ini.

Desain Karakter

Di dalam aplikasi ini didesain memiliki 3 karakter sebagai berikut sebagaimana yang

dapat dilihat pada Gambar 1. Pertama Ustadzah Namirah, berusia 27 tahun yang berperan sebagai guru yang cantik, pintar dan ramah. Karakter Ustadzah Namirah akan lebih banyak muncul ketika aplikasi ini difungsikan sebagai aplikasi pembelajaran mandiri. Alifia seorang gadis kecil berusia 5 tahun dan Akhtar seorang anak laki-laki teman Alifia yang juga berusia 5 tahun. Mereka adalah karakter anak shalih dan shalihah yang periang dan kritis yang akan mengajak target audiens ikut belajar sholat bersama mereka. Kedua karakter ini sama-sama menjadi karakter utama karena diharapkan bisa menjadi representasi dari target audiens laki-laki maupun perempuan. Diharapkan dengan adanya dua karakter utama ini, semua target audiens, baik anak laki maupun perempuan merasa memiliki kewajiban untuk belajar sholat.



Gambar 1. Karakter Ustadzah Namirah, Akhtar dan Alifia dalam Aplikasi

Desain Warna dan Tipografi pada Interface

Dalam membuat *interface* yang menarik harus rancangan warna dan tipografi (susunan penulisan dan bentuknya) harus diperhatikan. Berikut ini adalah penjelasannya.

Warna

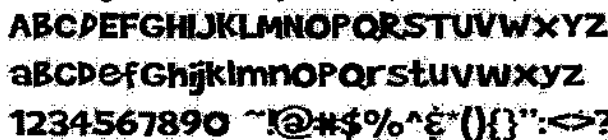
Warna memegang peran yang cukup penting bagi desain apapun. Warna dapat menjadi simbolisasi makna dan konsep dari sebuah konten desain. Aplikasi yang memiliki target user anak-anak menggunakan warna-warna terang mencolok dan dominan agar target user tidak merasa bosan dan membuat aplikasi menjadi lebih atraktif. Warna ini akan diaplikasikan dalam gambar dan tulisan. Warna putih akan lebih banyak digunakan sebagai warna dasar agar gambar dan tulisan dapat dilihat dengan jelas.

Warna *foreground* adalah warna yang akan digunakan dalam judul atau tulisan yang

membutuhkan penjelasan lain (bukan termasuk penjelasan inti) misalnya dalam bacaan sholat atau translasi dari bacaan sholat. Sementara warna *background* digunakan untuk warna dasar seperti baju, rambut, dan beberapa objek yang membutuhkan warna yang lebih solid. Dan warna *typography* menggunakan gradasi dari warna abu-abu terang hingga hitam solid yang digunakan pada tulisan [2].

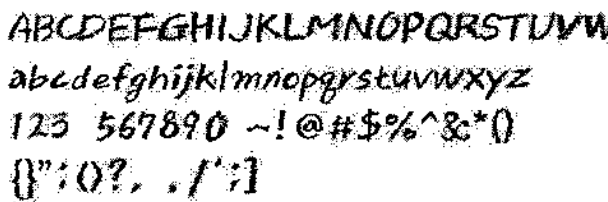
Tipografi

Penggunaan huruf atau tipografi yang dipilih adalah bentuk-bentuk yang dinamis dan menarik untuk anak-anak. Tipografi dalam aplikasi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu : bentuk tulisan untuk judul aplikasi, bentuk tulisan untuk headline atau judul topik dan bentuk tulisan dalam bodycopy atau penjasar dari topik tersebut. Untuk judul aplikasi dipilih "SHOLAT YUK.." digunakan font dengan nama Brady Bunch (Gambar 2).



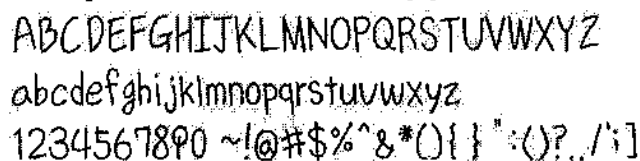
Gambar 2. Font Brady Bunch

Pada judul topik atau headline digunakan font bernama "SD Crayon B" dengan ukuran sekitar 30-48pt yang akan disesuaikan dengan kebutuhan. Bentuk font dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Font SD Crayon B

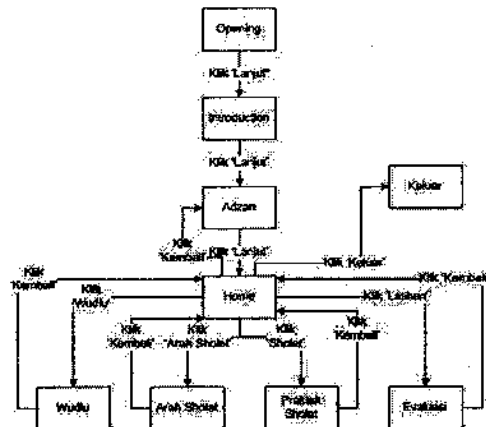
Pada bodycopy atau tulisan deskripsi digunakan font bernama "HUGirl122" dengan ukuran sekitar 20-30pt. Bentuk dari font dapat dilihat pada Gambar 4 berikut ini [2].



Gambar 4. Font HUGirl122

Desain Outline

Desain outline dirancang agar aplikasi memiliki langkah yang jelas. Desain outline digambarkan dalam bentuk Interface Flow Diagram. Dalam diagram ini terdapat penjelasan langkah-langkah yang ada dalam aplikasi ini dalam bentuk diagram. Interface Flow Diagram dapat dilihat pada Gambar 5 berikut.



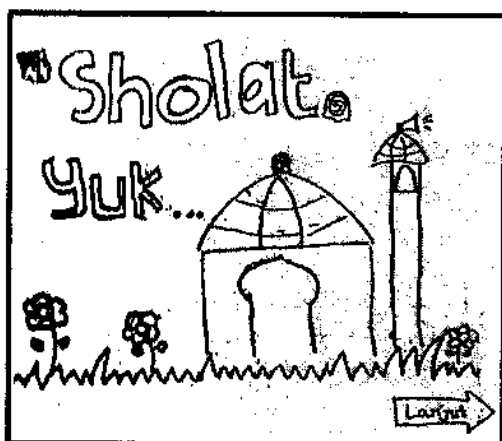
Gambar 5. Interface Flow Diagram dari Aplikasi

Desain Story Board

Pada Gambar berikut ini adalah gambar dari storyboard yang akan dipakai dalam aplikasi "SHOLAT YUK...".

Screen Opening dan Introduction

Seperti yang dijelaskan pada desain outline, screen opening adalah screen pertama yang akan tampil. Screen Opening dapat dilewati jika diperlukan dengan menekan tombol 'Lanjut' untuk menuju sreen berikutnya yaitu screen introduction. Begitu pula pada screen introduction, terdapat tombol 'Lanjut' untuk langsung menuju screen berikutnya. Screen Opening akan berisi judul aplikasi dengan background gambar masjid (Gambar 6)



Gambar 6. Desain Screen Opening

Screen introduction Pada screen introduction akan berisi tentang perkenalan dan wapaan dari ketiga karakter utamanya, yaitu ustadzah Namirah, Alifia dan Akhtar.

Pada kedua screen ini nantinya akan memakai gabungan warna yang mencolok dan warna lembut seperti warna kuning matahari, hijau dedaunan, oranye dan coklat agar tidak terlihat datar. Font yang akan digunakan adalah font Brady Bunch dengan ukuran yang disesuaikan dengan ukuran stage (1024x768 pixel square).

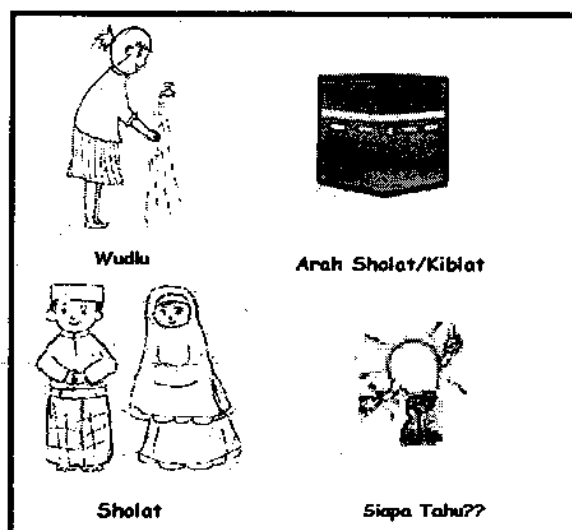
Screen Adzan

Screen Adzan mengawali perjalanan pembelajaran sholat. Pada screen ini ditampilkan karakter Alifia dan Akhtar terkejut karena tiba-tiba mendengarkan suara adzan. Scene berikutnya, adalah memperkenalkan perbedaan adzan shubuh yang didiskusikan oleh Alifia dan Akhtar. Pengajar/user dapat memilih tombol 'Adzan Shubuh' untuk memperdengarkan/mendengarkan adzan shubuh. Screen ini dapat diloncati dengan menekan tombol 'Lanjut' untuk menuju screen berikutnya.

Screen Home

Screen home seperti yang sudah dijelaskan pada desain outline adalah bagian yang akan menampilkan pilihan kepada user untuk menekan salah satu tombol yang akan mengarahkan ke salah satu screen konten, yaitu wudlu, arah sholat, sholat dan siapa tahu?. Masing-masing screen konten ini berisi materi yang bersesuaian. Untuk screen konten siapa tahu?, sebenarnya adalah konten untuk evaluasi. Penjelasan masing-masing screen konten

dituliskan pada subbab berikut ini. Tiap tombol dibuat dengan font SD Crayon B yang akan disesuaikan dengan ukuran screen, berwarna putih karena background dari screen ini akan menggunakan texture seperti papan kayu. Desain dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Desain Screen Home

Screen Konten Arah Sholat

Pada screen ini ditampilkan karakter utama yaitu Alifia dan Akhtar mendapatkan penjelasan arah sholat dari Ustadzah Namirah. Ustadzah Namirah menunjukkan peta dunia dan menunjukkan letak Kiblat dan letak Indonesia dan kemana arah orang yang ada di Indonesia harus menghadap ketika sholat. Selain itu ditunjukkan juga gambar Ka'bah. Ustadzah Namirah menjelaskan Ka'bah dalam bentuk audio. Namun jika audio penjelasan Ustadzah Namirah dimatikan, maka pengajar yang dapat memberikan penjelasan dan improvisasi yang diperlukan.

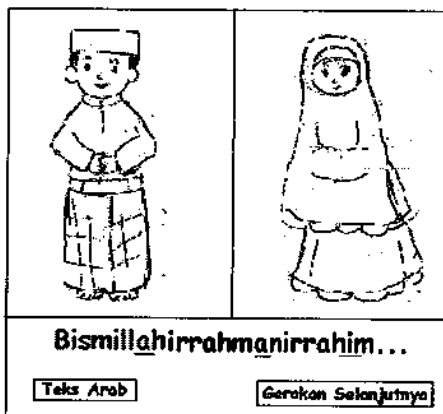
Screen Konten Wudlu dan Sholat

Pada screen konten ini semua akan memiliki tipografi serupa, audio dan narasi serta tombol yang sama. Perbedaan terdapat pada warna latar belakang yang dipakai, agar tidak terlalu monoton maka tiap screen akan diberi warna yang berbeda dan susunan bodycopy yang disesuaikan dengan konten pembelajaran tiap topik, gambar animasi dan tombol tambahan yang akan menyesuaikan konten pembelajaran dan ukuran screen. Background dari screen konten wudlu adalah

tempat berwudlu sementara untuk konten sholat backgroundnya adalah musholla.

Pada screen wudlu terdapat lagu "Tepuk Wudlu" (no name) yang berisikan tahapan berwudlu dan mengiringi karakter utama Alifia dan Akhtar ketika melakukan tahapan-tahapan berwudlu. Diharapkan lewat gambar animasi yang disertai lagu ini, target audiens dapat terbantu menghafalkan tahapan berwudlu.

Sedangkan pada screen sholat, akan diperlihatkan karakter utama melakukan tahapan sholat yaitu : takbiratul ikhram, berdiri sambil bersedekap, ruku, I'tidal, sujud, duduk diantara dua sujud dan duduk tasyahud awal dan akhir. Sholat yang diperagakan adalah sholat shubuh yang terdiri dari 2 rakaat. Semua doa akan dilafalkan dalam bentuk audio yang dapat diulang maupun diperlambat. Agar user tidak bosan, tetap akan ditunjukkan teks dalam huruf latin yang juga bertujuan menstimulasi untuk pengenalan angka. Teks ini akan disajikan seperti teks karaoke yang diberi highlight pada setiap suku kata yang sedang diperdengarkan. Bila diperlukan, bisa pula ditampilkan teks dalam huruf arab sebagai pengenalan dengan cara klik tombol 'Teks Arab'. Untuk menuju screen gerakan selanjutnya, user dapat klik tombol 'Gerakan Selanjutnya'. Desain konten sholat dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Desain Konten Sholat

Screen Konten Siapa Tahu ? (Evaluasi)

Evaluasi bertujuan sebagai indikator apakah target user sudah dapat menangkap materi pembelajaran sholat yang telah disajikan. Evaluasi dilakukan dengan menampilkan pertanyaan-pertanyaan tentang materi-materi yang diberikan dalam bentuk animasi/klip seakan ustadzah yang sedang

memberikan pertanyaan. Setelah pertanyaan selesai dibacakan, maka akan tampil pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh user. Bentuk evaluasi yang lain juga dapat ditampilkan dalam bentuk klip proses wudlu/sholat. Pada klip ini akan tampak karakter utama melakukan proses sholat/ wudlu, dan pada satu tahap/gerakan tertentu, klip akan berhenti dan user diharuskan memilih jawaban (yang disajikan dalam bentuk klip pula) apakah gerakan dan doa yang selanjutnya akan dilakukan oleh karakter tsb. Pada semua scenenya, jika ada teks yang ditampilkan sekalipun, user tidak perlu membacanya, karena akan dibacakan oleh sistem lewat suara karkternya. Desain konten evaluasi dapat dilihat pada Gambar 9 berikut ini.



Gambar 9. Desain Konten Evaluasi

Sound pada Aplikasi

Dalam sebuah aplikasi pembelajaran sangat dibutuhkan efek suara agar pembelajaran berjalan lebih efektif dan menyenangkan. Efek suara yang akan digunakan pada aplikasi ini terdiri dari dua jenis yaitu efek suara berupa musik latar yang ceria, tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat dan tidak terlalu keras. Musik latar ini akan digunakan dalam beberapa screen yang tidgak terdapat narasi bacaan doa agar user dapat fokus ke bacaan daripada musik. Musik latar belakang diunduh dari situs www.sounds-and-musics.com dan [http://www.playonloop.com/2011-music-loops/woodland/\[2\]](http://www.playonloop.com/2011-music-loops/woodland/[2]).

KESIMPULAN

Beberapa simpulan yang dapat diambil dari analisis dan desain aplikasi multimedia interaktif pembelajaran sholat bagi anak usia KB dan TK ini adalah sebagai berikut :

1. Rancangan aplikasi ini dapat memiliki fungsi yaitu sebagai alat bantu ajar maupun

aplikasi pembelajaran mandiri tentang materi sholat dan materi-materi lain yang terkait.

- 2) Rancangan aplikasi ini dapat digunakan sebagai alternatif metode penyampaian / *delivery method* yang bersifat netral bagi gaya belajar anak apapun, karena pada prinsipnya apapun gaya belajar anak, multimedia interaktif ini di desain cukup menarik bagi anak kecil dan diperkuat dengan adanya sisi interaktif yang diterapkan dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- (1) Cook, M.E. 2001. *Principle of Interactive Multimedia*. London: McGraw Hill.
- (2) Dewi, Rizma N., 2012, Pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Sholat Bagi Siswa Kelas 4-6 SD, Universitas Surabaya, Surabaya.
- (3) Vaughan, Tay., 2008, *Multimedia: Making It Works 7th Editton*, New York: McGraw-Hill.