

## APLIKASI GAME EDUKASI AYO MENGENAL SHOLAWAT UNTUK ANAK USIA 9 TAHUN BERBASIS ANDROID

<sup>1</sup>Aprih Widayanto, <sup>2</sup>Agus Setiawan

<sup>1</sup>Universitas Nusa Mandiri  
Jl. Raya Jatiwaringin No.2, RT.2/RW.13, Cipinang Melayu, Makasar,  
Jakarta Timur, Jakarta 13620, Indonesia  
e-mail: <sup>1</sup>aprih.apz@nusamandiri.ac.id

<sup>2</sup>Universitas Bina Sarana Informatika  
Jl. Kramat Raya No.98, RT.2/RW.9, Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10450, Indonesia  
e-mail: <sup>2</sup> agussone70@gmail.com

**Abstrak** - Sholawat merupakan bacaan dalam bahasa arab yang diucapkan oleh umat islam sebagai tanda kehormatan dan penghargaan kepada Nabi Muhammad SAW. Pada era modern ini sholawat perlu di perkenalkan kepada semua orang, khususnya untuk anak-anak. Dalam hal ini, perlu diterapkan pengembangan media untuk memperkenalkan sholawat yang mudah dipahami dan menarik agar memotivasi anak untuk mengetahui tentang sholawat pada usia dini, apa lagi di era sekarang banyak anak usia dini yang sudah menggunakan gadget. Pada saat ini Sholawat sudah banyak di perkenalkan melalui video yang diupload di media social YouTube. Namun disini penulis ingin memperkenalkan sholawat melalui media aplikasi game edukasi yang interaktif dan dengan visual yang lebih menarik, simpel, mudah digunakan. Penulis menggunakan metode penelitian, observasi, wawancara dan studi pustaka agar nanti dalam pembuatan aplikasi lebih sistematis dan efisien. Aplikasi game edukasi tersebut dikemas dengan lebih modern dengan mengikuti perkembangan teknologi yang ada pada saat ini, sehingga lebih cepat untuk di kenali oleh semua pengguna aplikasi game edukasi ini.

Kata kunci : Sholawat, Aplikasi, Game Edukasi

**Abstract** - Sholawat is a reading in Arabic spoken by Muslims as a sign of honor and appreciation to the Prophet Muhammad SAW. In this modern era, sholawat needs to be introduced to everyone, especially for children. In this case, it is necessary to implement media development to introduce easy-to-understand and interesting sholawat in order to motivate children to know about sholawat at an early age, especially in today's era, many young children are already using gadgets. At this time, Sholawat has been widely introduced through videos uploaded on social media YouTube. But here the author wants to introduce sholawat through interactive educational game application media and with visuals that are more attractive, simple, easy to use. The author uses research methods, observation, interviews and literature study so that later in making the application more systematic and efficient. The educational game application is packaged in a more modern way by following current technological developments, making it faster to be recognized by all users of this educational game application

Keywords: Sholawat, Applications, Educational Games

### PENDAHULUAN

Sholawat adalah bacaan atau ungkapan dalam bahasa arab yang di ucapkan oleh umat islam setiap kali merujuk pada nama Nabi Muhammad SAW. Dalam bahasa apapun sholawat adalah tanda kehormatan dan penghargaan yang besar yang ditunjukkan untuk Nabi Muhammad SAW. Tradisi membaca sholawat Nabi di kalangan Islam tradisional di Indonesia juga telah ditetapkan pada saat-saat yang ditentukan. Ketetapan ini sekarang lebih meluas seperti waktu adzan dan iqamat,dengan lafadz bacaan sholawat. Banyak jenis bacaan shalawat yang berkembang di kalangan Islam tradisional. Akan tetapi ada kitab yang paling populer dan paling terkenal di antara kitab maulid yang lain yaitu Barzanji dikenal di kalangan



tradisionalis dengan Berjanjen. Berjanjen ini biasanya dilakukan secara beramai-ramai dan bergiliran dalam membacanya, masing-masing orang mendapat giliran membaca sebanyak satu athiril atau satu bab.

Shalawat nabi dalam perkembangannya telah memunculkan banyak variasi dalam fungsinya. Shalawat yang pada awalnya merupakan doa rahmat dan salam bagi Nabi, kini berkembang menjadi syair-syair yang berkaitan dengan pribadi Nabi atau riwayat kehidupan Nabi (Priani & Wibowo, 2021). Pada kelompok masyarakat tertentu, sering pula diiringi musik serta tarian. Dimensi dari membaca berjanjen merupakan barometer bagi seseorang tentang kemahirannya dalam melafalkan sastra Arab, serta kemerduan suaranya. Dalam bacaan Barzanji disediakan ruang yang luas bagi kreativitas pembacanya.

Berbicara tentang kreativitas, hal ini erat dengan remaja dan anak-anak. Remaja dan anak-anak adalah proses penting dalam pembentukan akhlak dan karakter. Di era global yang serba canggih dan instan, remaja dan anak-anak sudah mengenal dunia dengan adanya gadget. Selain itu, remaja banyak dijumpai di tempat wisata dan tempat nongkrong yang sedang terkenal di media sosial. Akan tetapi, pada masa remaja dan anak-anak adalah masa emas dimana mereka dapat mengembangkan kreativitasnya dalam menembangkan tradisi terutama tradisi lokal Islam Jawa yaitu shalawat Nabi SAW.

## **METODE PENELITIAN**

Metode Pengumpulan Data Metode Pengumpulan data yang penulis pakai yaitu ada 3 macam, yaitu sebagai berikut:

1. Observasi Teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung pada masalah di desa Kaliwangi, kecamatan Purwojati yang bersifat umum dan sepsifik.
2. Wawancara Teknik ini dilakukan untuk memperoleh informasi dengan melakukan Tanya jawab secara detail kepada Pimpinan Majelis Sholawat Durratul Jinnan yaitu Bapak Kyai Fauzan Mustofa, S.Pd.I, M.Pd. didesa Kaliwangi, kecamatan Purwojati agar memperoleh hasil yang diinginkan untuk mempermudah proses pembuatan tugas akhir.
3. Studi Pustaka Teknik ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dengan menggunakan buku,jurnal, dan referensi ilmiah yang berhubungan dengan teori yang disesuaikan dengan tugas akhir yang sedang dibuat.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **3.1 Tinjauan Khusus**

#### **3.1.1 Analisa Kebutuhan**

Analisa ini dilakukan agar pengguna mengetahui aplikasi yang dibuat bermanfaat serta memberikan efek positif untuk penggunaan sehari-hari khususnya untuk anak usia dini baik yang sudah menempuh pendidikan atau masih belajar secara otodidak agar dapat memanfaatkan gadget dengan lebih bijak.

##### **a. Pengguna (User)**

Analisa pengguna dilakukan untuk mengetahui siapa saja yang dapat menggunakan atau menjalankan aplikasi ini. Aplikasi game edukasi ini menggunakan platform mobile atau berbasis android. Pengguna aplikasi ini bisa untuk masyarakat pada umumnya dan anak usia dini pada khususnya yang menggunakan platform android. Dalam aplikasi ini pengguna tidak memerlukan koneksi internet karena aplikasi game edukasi ini bersifat offline. Aplikasi ini dapat memberikan pengenalan sholawat melalui soal quis.

##### **b. Sistem (Hak Akses)**

Sistem dapat diakses selamanya selama pengguna membutuhkan aplikasi game edukasi ini. Sistem memiliki user interface yang menarik serta mudah dalam penggunaannya untuk semua kalangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu untuk anak dengan umur 3-8 tahun yang termasuk dalam anak usia dini yaitu masa dimana anak-anak masih harus didampingi oleh orang tua untuk mempelajari materi yang akan disisipkan dalam game edukasi ini, anak-anak menggunakan aplikasi game edukasi ini sebagai media pengenalan sholawat, membutuhkan peran aktif orang tua untuk mendampingi anak ketika sedang memainkan game edukasi ini sehingga media pengenalan sholawat ini akan menjadi lebih bermanfaat.

##### **c. Data**

Dalam pembuatan aplikasi game edukasi mengenal sholawat ini membutuhkan materi yang akan disajikan dalam aplikasi tersebut dari hal yang paling dasar.

#### **3.1.2 Perancangan Objek**

##### **a. Model Perancangan**

Model perancangan yang dipakai untuk membangun aplikasi game edukasi ayo mengenal sholawat berbasis

android, penulis menggunakan model Waterfall model ini merupakan proses pengembangan yang dilakukan secara berurutan dan sistematis dan model ini banyak digunakan untuk perancangan. Model ini memiliki beberapa tahapan proses yaitu:

- 1) Analisa  
Proses pengumpulan kebutuhan data yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi game edukasi secara detail dan spesifik agar nantinya dapat memahami apa yang dibutuhkan pengguna (user)
- 2) Desain  
Desain adalah proses atau langkah-langkah yang fokus dalam pembuatan desain program seperti struktur data, arsitektur, antarmuka aplikasi, dan proses pengkodean.
- 3) Pengkodean  
Desain harus disesuaikan dengan pengkodean program, hasil dari tahap ini aplikasi tersebut sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
- 4) Pengujian  
Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logika dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian dari aplikasi tersebut dapat berjalan dengan baik tanpa kendala. Hal ini dilakukan untuk mengurangi kesalahan atau error dan memastikan output yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

### 3.2 Perancangan Antar Muka (User Interface)

#### 1. Tampilan Menu Utama

Halaman ini digunakan sebagai akses pengguna (user), didalam menu utama ini terdapat 3 (tiga) label dan 2 (dua) button. label pertama adalah label button untuk main, label button yang kedua untuk info, label button ketiga untuk keluar, dan button sebagai pengatur on/off musik. Satu image yang sebagai background game.



**Gambar III.1 Tampilan Menu Utama**

#### 2. Tampilan Main

Halaman ini berisi 3 (tiga) label button pilihan dan 1 (satu) button home, button home digunakan untuk kembali ke halaman menu utama, sedangkan 3 (tiga) label button lainnya adalah untuk label button pilihan yang akan dimainkan yaitu ada label button ayo bersholawat, label button tentang sholawat, label button game quiz.



**Gambar III.2 Tampilan Main**

3. Tampilan Ayo Bersholawat

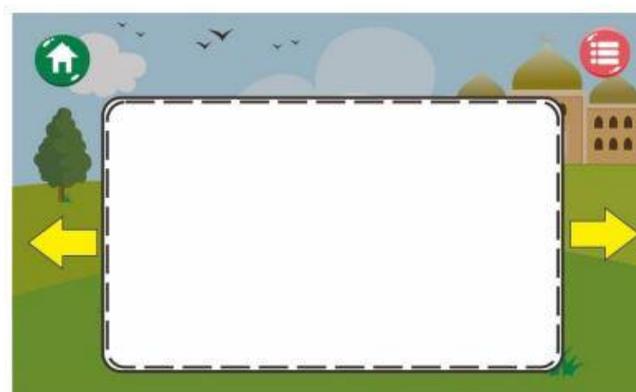
Halaman ini digunakan pengguna (User) untuk mendengarkan sholawat, sholawat yang di sediakan adalah sholawat badar yaitu lewat audio yang berada pada button musik dibawah container, terdapat juga button info yang berisi informasi tentang sholawat badar, disini juga terdapat button kanan dan button kiri yang berfungsi sebagai pengganti image yang berada diatas container, terdapat lafadz sholawat beserta artinya dalam bahasa indonesia dan cara membacanya yang berada diatas container.



**Gambar III.3 Tampilan Ayo Bersholawat**

4. Tampilan Tentang Sholawat

Halaman ini digunakan oleh pengguna (User) untuk menampilkan materi tentang sholawat yang berisi 4 (empat) button, 1 (satu) container, dan 1 (satu) image background. Button home yang berada dipojok kiri atas digunakan untuk kembali ke slide tampilan menu utama, button menu yang berada di pojok kanan atas digunakan untuk kembali ke slide tampilan main ,selanjutnya button kanan digunakan untuk menggeser image teks ke sebelah kanan mengganti image teks, dan button kiri digunakan untuk menggeser image teks ke sebelah kiri mengganti image teks. Sedangkan 1(satu) container digunakan untuk meletakkan teks yang berisi materi tentang sholawat diatasnya.

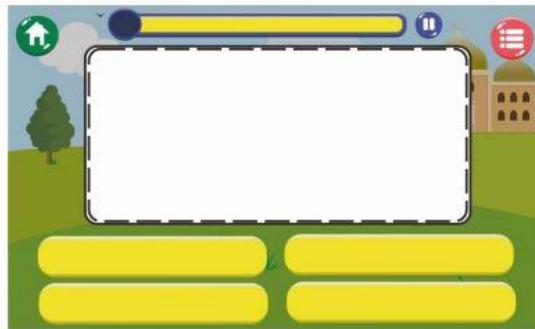


**Gambar III.4 Tampilan Tentang Sholawat**

5. Tampilan Game Quiz

Halaman ini digunakan oleh pengguna (User) untuk bermain game quiz tentang sholawat yang berisi 7 (tujuh) button, satu container, dua text, satu image bar, satu image background bar, dan satu image background timer. Satu button home untuk kembali ke halaman menu utama, satu button menu untuk kembali kehalaman main, satu button untuk game pause, dan empat button untuk jawaban soal, satu container untuk meletakkan text soal. Dan di game pause terdapat satu label untuk button lanjutkan dan satu label untuk button main menu. Jika game quiz terselesaikan semua maka akan langsung ke halaman complete yang terdapat satu container, dua button yaitu button menu untuk kembali ketampilan main dan button play untuk melanjutkan game quiz. Dan apa bila salah menjawab soal maka akan langsung ke halaman game over yang terdapat satu container, dan dua button yaitu button menu untuk kembali

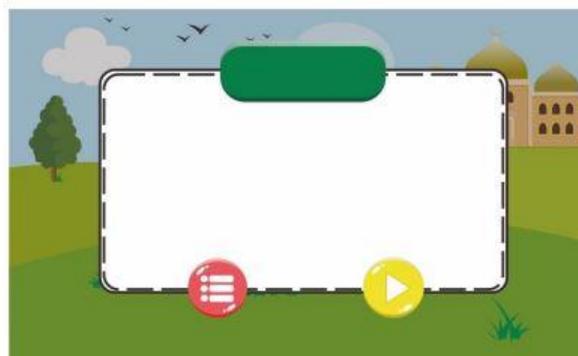
ketampilan main dan button play untuk memulai ulang game quiz dari awal.



**Gambar III.5 Tampilan Game Quiz**



**Gambar III.6 Tampilan Game Pause**



**Gambar III.7 Tampilan Complete dan Game Over**

#### 6. Tampilan Keluar

Halaman ini berisi dua button dan satu container dan satu label, button yes digunakan jika user benar ingin keluar dari game ayo mengenal sholawat, button no digunakan jika user tidak jadi keluar dari game ayo mengenal sholawat.

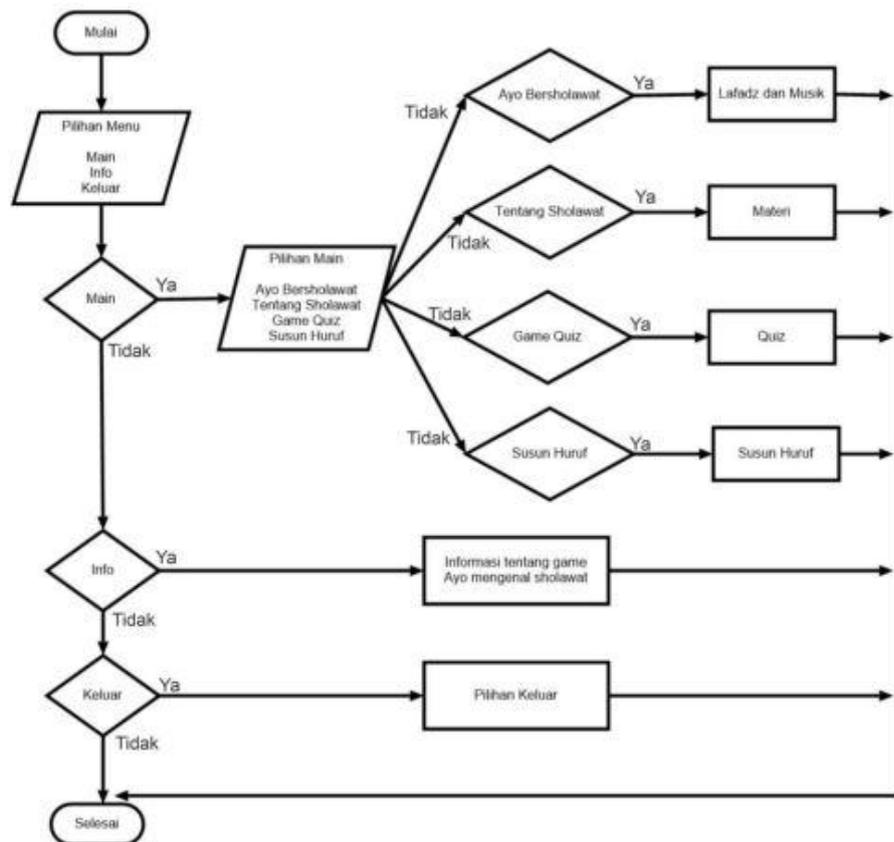


**Gambar III.8 Tampilan menu keluar**

3.3 Flowchart Program

Flowchart adalah suatu bagan, skema, prosedur dan urutan yang menunjukkan proses sebuah program dari awal sampai akhir. Flowchart juga digunakan untuk menggambarkan, menyederhanakan, suatu rangkaian proses sehingga mudah dipahami. Berikut ini flowchart program aplikasi game edukasi ayo mengenal sholawat berbasis android

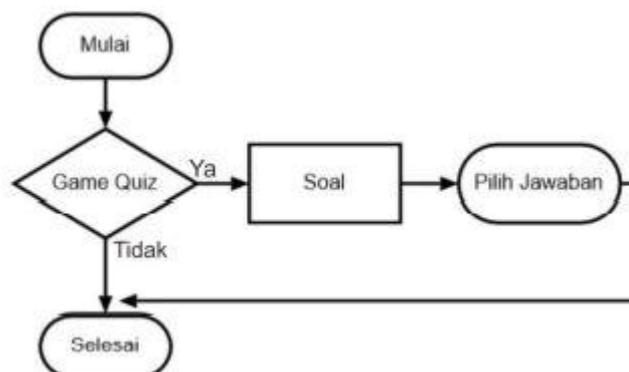
1. Flowchart Menu Utama



**Gambar III.9 Flowchart Menu utama**

Menu utama merupakan kumpulan menu-menu yang ada dalam aplikasi edukasi ayo mengenal sholawat atau bisa disebut dengan baris perintah, menu tersebut terdiri dari menu main, info dan keluar. Didalam menu main juga terdapat empat pilihan yaitu ayo bersholawat, tentang sholawat, game quiz.

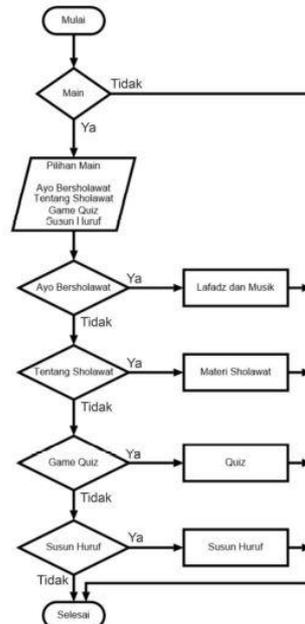
2. Flowchart Game Quiz



**Gambar III. 10 Flowchart Game Quiz**

Flowchart game quiz menampilkan kumpulan soal seputar sholat dari pengertian hingga macam-macam sholat. Untuk soal berjumlah sepuluh soal terdiri dari pengertian, macam-macam sholat, dan dalil-dalil tentang sholat.

### 3. Flowchart Main



Gambar III. 11 Flowchart Main

Flowchart main menampilkan empat pilihan main yaitu ayo bersholawat berisi musik sholat , lirik sholat dalam bahasa arab, cara membaca dan juga terjemahan. Tentang sholat berisi materi penjelasan tentang sholat secara umum. Game quiz berisi permainan quiz pengetahuan tentang sholat.

### 3.4 Implementasi

#### 1. Implementasi Menu Utama



Gambar III.12 Implementasi Menu Utama

#### 2. Implementasi Main



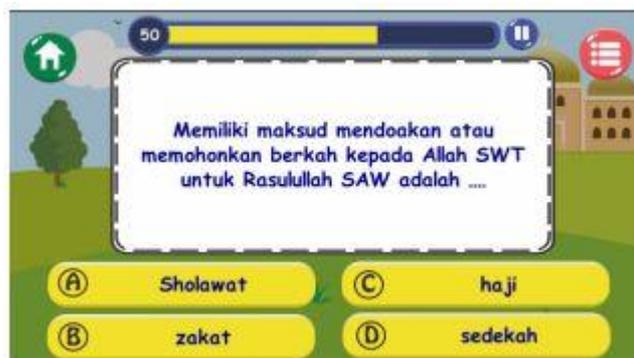
Gambar III.13 Implementasi Main

3. Implementasi Ayo Bersholawat



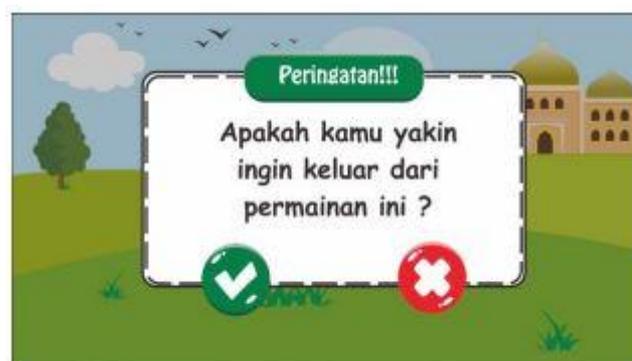
Gambar III.14 Implementasi Ayo Bersolawat

4. Implementasi Game Quiz



Gambar III.15 Implementasi Game Quiz

5. Implementasi Keluar



Gambar III.16 Implementasi Keluar

3.5 Pengujian Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi game edukasi yang dibuat, penulis menguji aplikasi tersebut

menggunakan metode Balck Box Testing. Berikut ini adalah tabel pengujian black box pada aplikasi game edukasi ayo mengenal sholat berbasis android.

Tabel 1  
Hasil Pengujian Black Box Testing

No	Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil Pengujian
1	Menu Utama	Sistem Menampilkan Halaman Menu Utama	Pengguna dapat melihat menu utama	Sesuai
2	Main	Sistem menampilkan halaman main	Pengguna dapat melihat halaman main yang berisi menu ayo bersolat, menu tentang sholat, menu game quiz, menu susunan huruf.	sesuai
3	Ayo Bersolat	Sistem menampilkan halaman ayo bersolat	Pengguna dapat bersolat dengan membaca lafadz dan mendengarkan musik sholat badar.	sesuai
4	Tentang sholat	Sistem menampilkan halaman Tentang Sholat	Pengguna dapat melihat informasi tentang sholat setelah memilih menu tentang sholat.	sesuai
5	Game Quiz	Sistem menampilkan halaman game quiz	Pengguna dapat mengerjakan soal dengan cara memilih satu jawaban benar diantara empat jawaban setelah memilih menu game quiz	sesuai
6	Keluar	Sistem menampilkan halaman keluar	Pengguna dapat memilih pilihan yes/no jika yes maka akan keluar permainan dan jika no maka akan batal keluar permainan setelah memilih menu keluar.	sesuai

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis, desain, dan implementasi perangkat lunak dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan :

1. Aplikasi game edukasi berbasis android belajar “Ayo Mengenal Sholat” telah berhasil dibuat dengan menggunakan construct 2 untuk kebutuhan belajar mengenal sholat khususnya untuk anak usia dini agar memudahkan user dalam proses mengenal sholat yang bersifat praktis dan simple.
2. Aplikasi game edukasi berbasis android “Ayo Mengenal Sholat” telah berhasil dibuat dengan menggunakan construct 2 untuk meminimalisir penggunaan gadget yang berlebihan khususnya anak usia dini dengan tampilan yang lebih interaktif dan tak lepas dari arahan orang tua.
3. Aplikasi game edukasi berbasis android belajar “Ayo Mengenal Sholat” telah berhasil dibuat dengan menggunakan construct 2 untuk menambah wawasan tentang sholat untuk anak usia dini serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari .
4. Aplikasi game edukasi berbasis android belajar “Ayo Mengenal Sholat” telah berhasil dibuat dengan menggunakan construct 2 untuk mengajarkan anak secara tidak langsung mengenai teknologi yang sedang berkembang saat ini.
5. Aplikasi game edukasi berbasis android belajar “Ayo Mengenal Sholat” telah berhasil dibuat dengan menggunakan construct 2 untuk media pengenalan sholat yang lebih modern dan inovatif.

## SARAN

Saran yang dapat diambil dari pembuatan aplikasi game edukasi berbasis android ayo mengenal sholat di tugas akhir ini adalah :

1. Pengembangan aplikasi game edukasi berbasis android dengan menyesuaikan kebutuhan anak usia dini

maupun masyarakat umum.

2. Penyempurnaan fungsi serta tampilan dari aplikasi supaya sistem dapat digunakan semaksimal mungkin.

## REFERENSI

- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 5(2). <https://doi.org/10.26418/jp.v5i2.25997>
- Fahrurroji & Yunus Chairul Azhar. (2017). Perspektif Shalawat Di Dalam Al-Qur'an Dan Al-Hadits Serta Implikasinya Di Dalam Penafsiran Dan Penetapan Hukum. *Jurnal Pendidikan BASIS Bahasa Arab Dan Studi Islam*, 1(1), 31–40.
- Fakhruddin, F. (2018). EKSISTENSI SYAHADAT DAN SHALAWAT DALAM PRESPEKTIF TAREKAT ASY-SYAHADATIN. *JURNAL YAQZHAN: Analisis Filsafat, Agama Dan Kemanusiaan*, 4(2). <https://doi.org/10.24235/jy.v4i2.3547>
- Felisa, J. (2020). Penerapan Actionsript pada Adobe Photoshop. *Media Informatika*, 19(2). <https://doi.org/10.37595/mediainfo.v19i2.42>
- Hs. Bunganegara, M. (2020). Pemaknaan Shalawat: Pandangan Majelis Dzikir Haqqul Yaqin. *Tahdis: Jurnal Kajian Ilmu Al-Hadis*, 9(2). <https://doi.org/10.24252/tahdis.v9i2.12478>
- Lubis, M. D. S., Sinaga, H. F. R. U. A. D. B., Anggraini, E. M., & Saragih, F. S. (2020). Analisis Desain Grafis Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis Software CorelDraw. *Jtik*, 4(2), 89–99.
- Purnomo, I. I. (2020). APLIKASI GAME EDUKASI LINGKUNGAN AGEN P VS SAMPAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2). <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). PENGGUNAAN GAME EDUKASI DIGITAL SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1). <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Setyawan, S. W. C., & Ulfa, S. (2019). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Ipa Lapisan Bumi Untuk MTS. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1).
- yudik. (2017). Pengertian Definisi Android – Android Enthusiast Blog. *Informasi Media*.