



Jurnal Sistem Informasi Mahakarya (JSIM)

JSIM, Vol. 5, No. 2, Desember 2022

ISSN : 2776-849X

Media Pembelajaran Interaktif Tata Cara Shalat dan Doa Setelah Shalat
Pada Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Chalik OKU Timur
Menggunakan Adobe Animate 2021

Adrian Saputra *¹, Muhammad Romzi, M.kom², Budi Kurniawan, M.Kom³

^{2,3}Jln. Garuda No 2A Tanjung Baru Baturaja Timur

KorespondensiEmail:Adriansaputra467@gmail.com¹,Ujromzi@gmail.com²,Budi.skom@gmail.com³

Abstrak

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Chalik OKU Timur merupakan salahsatu sekolah yang ada di desa Baturaja Bungin Kecamatan Bunga Mayang Kabupaten OKU Timur. Dalam proses belajar mengajar guru belum memanfaatkan media yang lebih efektif, yang mana bisa menampilkan banyak objek seperti teks, gambar, video, animasi, dan lain sebagainya yang mampu membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan manambah daya ingat anak terhadap materi yang telah disampaikan. Hal ini belum dilaksanakan guru dalam pembelajaran, terlihat dari guru mengajar dengan menggunakan media papan tulis dan menjelaskan materi secara lisan. Dengan sistem belajar mengajar tersebut terkadang anak kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru karena sifatnya kurang menarik dan menonton. Media pelajaran interaktif untuk mempermudah siswa dalam belajar yang menarik, yang lengkap tentang Tata cara Shalat dan doa setelah shalat, di dalam aplikasi ini terdapat materi yang bisa digunakan untuk membantu mempermudah siswa dalam mempelajari gerakan shalat, membaca, mendengarkan, memahami serta menghafal tata cara shalat.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan Media pembelajaran Interaktif Tata Cara Shalat dan Doa Setelah Shalat menggunakan Metode Observasi, metode wawancara dan metode refrensi Hasil dari penelitian tugas akhir ini adalah sebuah media pembelajaran Interaktif Tata Cara Shalat dan Doa Setelah Shalat pada Madrasah Ibtidaiyah(MI) Nurul Chalik OKU Timur Menggunakan Adobe Animate 2021

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Chalik OKU Timur, Tata Cara Shalat dan Doa

Media Pembelajaran Interaktif Tata Cara Shalat dan Doa Setelah Shalat Pada Madrasah Ibtidaiyah (Mi) Nurul Chalik OKU Timur Menggunakan Adobe Animate 2021

Abstract

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Chalik OKU Timur is one of the schools in Baturaja Bungin Village, Bunga Mayang District, OKU Timur Regency. In the teaching and learning process the teacher has not used more interesting media, which can display many effective objects such as text, images, videos, animations, and so on that are able to make the teaching and learning process more interesting and increase memory for the material that has been delivered. This has not been implemented by the teacher in learning, it can be seen from the teacher teaching by using the blackboard media and explaining the material orally. With the teaching and learning system, the teacher pays less attention to the material presented by the teacher because it is less interesting and watching. Interactive learning media to facilitate students in interesting learning, which is complete about the Procedures for Prayer and prayer after prayer, in this application there is material that can be used to help make it easier for students to learn the movement of prayer, read, listen, understand and memorize the procedures for prayer.

Data collection methods used in making Interactive learning media Procedures for prayer and prayer using the Observation Method, the interview method and the reference method

The result of this final project research is an interactive learning media on the Procedures for Prayer and Prayer After Prayer at the Nurul Chalik Islamic School (MI) OKU Timur Using Adobe Animate 2021

Keywords: Learning Media, Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul chalik OKU Timur, Procedures for Prayer and Prayers

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Chalik OKU Timur merupakan salahsatu sekolah yang ada di desa Baturaja Bungin Kecamatan Bunga Mayang Kabupaten OKU Timur. Dalam proses belajar mengajar guru belum

memanfaatkan media yang lebih efektif, yang mana bisa menampilkan banyak objek seperti teks, gambar, video, animasi, dan lain sebagainya yang mampu membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan manambah daya ingat anak terhadap materi yang telah disampaikan. Hal ini belum dilaksanakan guru dalam pembelajaran,

terlihat dari guru mengajar dengan menggunakan media papan tulis dan menjelaskan materi secara lisan. Dengan sistem belajar mengajar tersebut terkadang anak kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru karena sifatnya kurang menarik dan menonton.

2. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka ada beberapa masalah yang penulis kemukakan, yaitu Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Tata Cara Shalat dan Doa setelah shalat Pada

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Chalik Menggunakan Adobe Animate 2021.

3. Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah dalam penyusunan penelitian ini maka peneliti memberikan batasan masalah, yaitu:

- Aplikasi ini berisi tentang tata cara Shalat wajib lima waktu dan doa setelah Shalat
- Aplikasi ini dibuat menggunakan Adobe Animate 2021
- Aplikasi ini di peruntukkan untuk siswa kelas 2

4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Untuk membuat media pembelajaran yang khusus berisi tentang tata cara shalat dan doa setelah shalat dengan menggunakan Adobe Animate 2021.
- Untuk menarik minat siswa untuk belajar tentang tata cara shalat dan doa setelah shalat
- Untuk menguji dan mengetahui apakah Media Pembelajaran Interaktif dapat membantu dan mempermudah siswa-siswi memahami materi yang disampaikan guru

5. Manfaat Penelitian

- Meningkatkan kemampuan dan keahlian yang dimiliki para mahasiswa
- Dapat menjadi bahan evaluasi bagi bidang akademik untuk mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan
- Meningkatkan minat siswa untuk belajar tentang tatacara Shalat dan doa setelah shalat

KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran Interaktif

Sutopo (dalam Fakhriyannur, 2017) Media pembelajaran interaktif adalah sebuah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol, yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki atau proses selanjutnya, bertanya dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya.

Menurut Surjono (2017 : 41) Pengertian Multimedia pembelajaran interaktif atau selanjutnya disebut MPI Adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, Animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan Program.

2. Tata Cara Shalat

Kata shalat secara etimologi artinya adalah doa, maka secara syar'i shalat disebut dengan Shalat karena didalamnya berisi doa setelah shalat. (Ridwanullah dkk,2009:40)

Ar-Rahbawi (2021 :10) Menyebutkan bahwa “Shalat Adalah ibadah yang dilakukan dengan perkataan dan perbuatan khusus yang diawali dengan takbir dan diakhiri dengan salam “,

3. Do'a

Mamonto (2022), Pengertian doa adalah wujud permintaan kepada tuhan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam Mamonto pengertian doa adalah seluruh harapan, permintaan dan pujian kepada tuhan.

4. Madrasah Ibtidaiyah Nurul Chalik OKU Timur

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Chalik OKU Timur adalah Salah satu sekolah yang mempunyai jenjang pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Chalik OKU Timur didirikan pada tahun 1999 lokasi Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Chalik bertepatan di Desa Baturaja Bungin kecamatan Bunga Mayang Kabupaten OKU Timur.

5. Adobe Animate 2021

Adobe Animate Adalah versi terbaru dari Adobe Flash CS 6 yang dikembangkan oleh perusahaan Adobe itu sendiri. Adobe Animate CC menjadi Software pengganti dan melengkapi kekurangan yang ada di Adobe Flash. (Ardy Saputro, 2018:5)

Adobe Animate sebenarnya adalah Flash dengan cita rasa baru, Karena merupakan pengembangan dari flash, maka pengguna flash tidak akan merasa kesulitan karena teknik pembuatan objek pada animate nyaris sama dengan versi flash, (Jubilee enterprise, 2017:1)

METODOLOGI PENELITIAN

1. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini Subjeknya adalah Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Tata Cara Shalat dan doa setelah shalat Pada Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Chalik OKU Timur Menggunakan Adobe Animate 2021

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini berlangsung mulai bulan Februari 2022 sampai dengan bulan Juni Tahun 2022. Penelitian ini bertempat di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Chalik OKU Timur, Desa Baturaja Bungin, Kecamatan Bunga Mayang, Kabupaten OKU Timur.

3. Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Yaitu suatu pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung kepada objek penelitian, dalam hal ini pengamatan langsung mengenai kegiatan Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Chalik OKU Timur, Desa Baturaja, Kecamatan Bunga Mayang

b. Metode Wawancara

Yaitu pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung kepada pihak yang bersangkutan.

c. Metode Refrensi

Metode refrensi dilakukan dengan pengumpulan referensi-referensi yang berhubungan dengan permasalahan yang ada, berupa buku-buku, Website, dan juga penulis memperoleh data dengan cara membaca buku-buku, artikel, serta situs internet yang berhubungan dengan permasalahan

4. Analisis Dan Perancangan

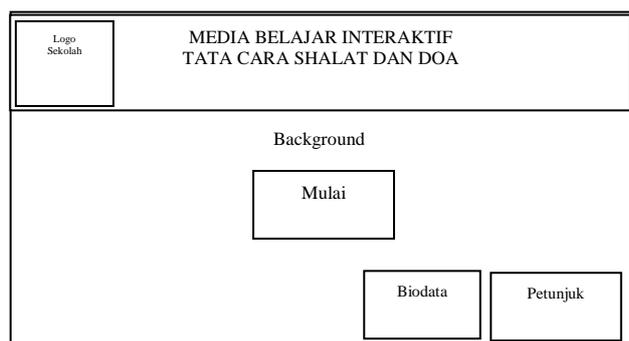
a. Analisis data

Dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Adobe Animate 2021 terdiri dari beberapa bagian yaitu, tampilan intro, dan tampilan menu pilih belajar shalat, tampilan intro merupakan tampilan pembuka pada media pembelajaran berbasis Animasi edukasi dan terdapat menu biodata pengembang dan petunjuk penggunaan aplikasi, tampilan menu belajarshalat berisi pilihan animasi belajar shalat sesuai dengan opsi yang dipilih dan terdapat menu kembali pada tampilan sebelumnya dan menu keluar, dalam setiap *frame* animasi shalat berisi tentang gerakan shalat bacaan shalat menggunakan tulisan arab tulisan latin dan arti bacaan menggunakan bahasa indonesia, terdapat juga menu *home* untuk kembali ke halaman utama, menu keluar untuk menuju ke *option* keluar, serta menu sebelumnya dan menu selanjutnya untuk menuju kegerakan shalat selanjutnya atau kembali kegerakan sebelumnya, pada tampilan menu biodata berisi tentang biodata pengembang aplikasi, pada tampilan materi petunjuk berisi petunjuk penggunaan aplikasi, tampilan menu kembali untuk kembali kehalaman sebelumnya tampilan menu keluar berisi menu *option* untuk keluar dari aplikasi.

b. Perancangan Sistem

1. Tampilan Intro

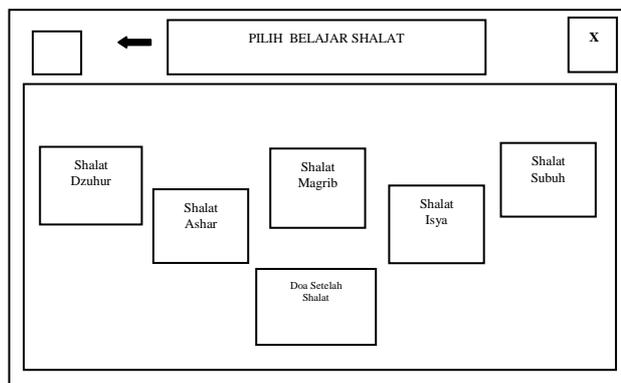
Di dalam tampilan intro ini terdapat text dan gambar dan juga terdapat sebuah tombol mulai yang apabila di klik akan langsung menuju menu pilih belajar shalat, tombol biodata untuk kemenu biodatadan tombol petunjuk untuk kemenu petunjuk penggunaan aplikasi.



Gambar 1. Tampilan Intro

c. Tampilan menu pilih belajar

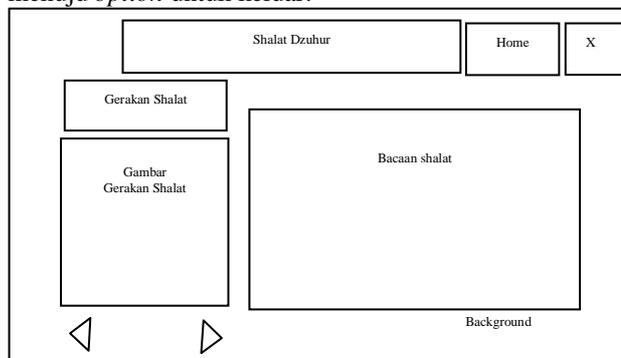
Di dalam tampilan menu pilih belajar terdapat *Text* judul (Pilih Belajar Shalat) dan beberapa tombol, diantara tombol shalat dzuhur, shalat ashar, shalat magrib, shalat isya, shalat subuh, dan doa setelah shalat, yang apabila di klik akan menuju ke tampilan halaman masing-masing dari tombol tersebut dan terdapat tombol *back* untuk kembali ke menu intro dan menu *exit* untuk menuju *option* untuk keluar.



Gambar 2. Tampilan menu pilih belajar

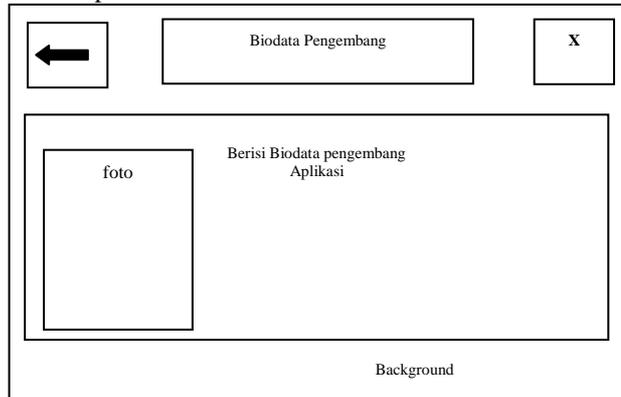
d. Tampilan menu shalat

Di dalam tampilan menu shalat dzuhur terdapat judul menu, judul gerakan shalat, gambar gerakan shalat, bacaan shalat, dan terdapat tombol menu sebelumnya dan sesudahnya untuk menuju gerakan setelahnya atau kembali kegerakan sebelumnya, tombol *home* untuk kembali ke menu pilih belajar dan tombol *exit* untuk menuju *option* untuk keluar.



Gambar 2. Tampilan menu shalat

e. Tampilan Menu Biodata

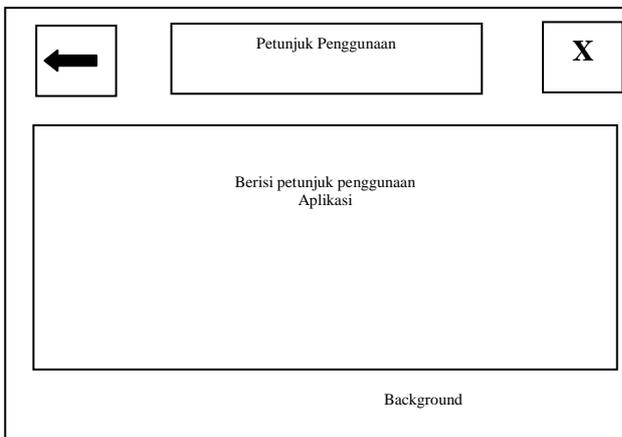


Gambar 3. Tampilan Menu Biodata

Di dalam tampilan menu biodata terdapat text judul, berisi biodata pengembang aplikasi, tombol *back* untuk kembali ke menu intro dan tombol *exit* untuk menuju *option* untuk keluar.

f. Tampilan menu petunjuk

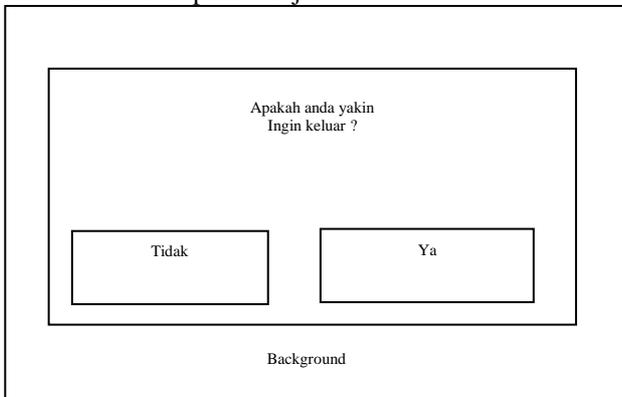
Di dalam tampilan menu petunjuk terdapat *text* dan gambar-gambar tombol, yang berisi tentang petunjuk penggunaan masing-masing tombol aplikasi, dan terdapat tombol *back* untuk kembali ke menu intro dan tombol *exit* untuk menuju *option* untuk keluar.



Gambar 4. Tampilan menu petunjuk penggunaan

g. Tampilan menu *Exit*

Di dalam tampilan menu keluar terdapat text judul, berisi duaoption yakni, tombol Ya apabila di klik maka akan keluar aplikasi dan tombol tidak apabila di klik akan kembali ke pilih belajar shalat.



Gambar 5. Tampilan menu *Exit*

5. Alat Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini memerlukan beberapa peralatan, yang terbagi dalam dua bagian, yaitu perangkat lunak (*software*), dan perangkat keras (*hardware*). Perangkat-perangkat yang digunakan yaitu:

a. *Hardware*

1. *Processor: Intel(R) Core(TM)i5-8300H CPU @2.30GHz*
2. *Memory : DDR4 8G*
3. *Harddisk : ACER 1000 GB HDD*
4. *Keyboard dan Mouse*

b. *Software*

1. *Sitem Operasi Windows 10 Home 64-bit Single language*
2. *Adobe Animate2021*
3. *Adobe Photoshop CS6*
4. *Adobe Air*
5. *Corel Draw X7*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan yaitu sebuah “Media Pembelajaran Interaktif Tata Cara Shalat dan Doa setelah shalat pada Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Chalik OKU Timur Menggunakan Adobe Animate 2021 dan software pendukungnya adalah CorelDraw X7 dan Photoshop CS6

berfungsi pengeditan gambar. Dari hasil ini tampilan akan saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Dari tampilan ini sebagian disertakan animasi.

1. Tampilan Intro

Tampilan halaman intro merupakan tampilan awal yang pertama kali akan muncul saat program di jalankan, dan di dalam tampilan intro terdiri dari beberapa tombol yakni, tombol mulai, tombol biodata, dan tombol petunjuk. Tombol mulai apabila di klik maka akan menuju ke halaman menu pilih belajar, tombol biodata apabila diklik akan menuju ke halaman biodata dan tombol petunjuk apabila diklik akan menuju ke halaman petunjuk penggunaan aplikasi. Didalam intro ini terdapat animasi *create classic tween*.



Gambar 6. Tampilan Intro

2. Tampilan belajar shalat

Pada halaman menu pilih belajar terdapat beberapa tombol menu seperti tombol shalat Dzuhur, tombol shalat Asar, tombol shalat Magrib, tombol shalat Isya, tombol shalat Subuh dan tombol Doa setelah shalat, apabila tombol-tombol tersebut diklik maka akan menuju ke halaman animasi shalat, sesuai dengan tombol shalat apa yang dipilih dan animasi doa setelah shalat, dan terdapat tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya dan tombol *exit* untuk menuju *option* untuk keluar dari aplikasi. Didalam menu pilih belajar ini terdapat animasi *create classic tween*.



Gambar 7. Tampilan pilih belajar

3. Tampilan Menu Halaman Shalat

Pada masing-masing Menu halaman ini terdapat animasi tata cara gerakan shalat mulai dari gerakan niat shalat hingga gerakan salam, ada sedikit perbedaan gerakan shalat pada sholat subuh karena di sana ada *frame* bacaan dan gerakan qunut, dalam setiap gerakan ada bacaan shalat menggunakan huruf arab, huruf latin, beserta arti shalat menggunakan bahasa indonesia dan juga masing-masing gerakan terdapat juga suara sesuai

dengan gerakan shalat yang dilakukan, masing-masing gerakan terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama, ada juga tombol *exit* untuk menuju *option* untuk keluar dari aplikasi, dan tombol kembali dan lanjut pada bagian bawah gambar untuk melanjutkan kegerakan selanjutnya atau kembali kegerakan sebelumnya.



Gambar 8. Tampilan menu shalat

4. Tampilan Menu Doa Setelah Shalat

Pada halaman ini terdapat animasi seorang yang sedang berdoa, dan terdapat bacaan Doa setelah Shalat menggunakan huruf arab, huruf latin beserta arti do'a menggunakan bahasa indonesia dan juga terdapat suara bacaan yang di tampilkan dalam teks tersebut, terdapat juga *scrollpane* yang digunakan untuk menampilkan teks, di dalam halaman tersebut juga terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama, ada juga tombol *exit* untuk menuju option untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 9. Tampilan doa setelah shalat

5. Tampilan Menu Biodata

Pada halaman ini berisi biodata pengembang aplikasi, tombol *back* untuk kembali dan tombol *exit* untuk menuju *option* keluar dari aplikasi



Gambar 10. Tampilan biodata pengembang

6. Tampilan Petunjuk Penggunaan

Pada halaman ini berisi petunjuk penggunaan aplikasi dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya dan tombol *exit* untuk menuju option untuk keluar aplikasi



Gambar 11. Petunjuk penggunaan

7. Tampilan Menu Exit

Pada halaman ini terdapat animasi seorang yang sedang berdoa, dan terdapat bacaan Doa setelah Shalat menggunakan huruf arab, huruf latin beserta arti do'a menggunakan bahasa indonesia dan juga terdapat suara bacaan yang di tampilkan dalam teks tersebut, terdapat juga *scrollpane* yang digunakan untuk menampilkan teks, di dalam halaman tersebut juga terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama, ada juga tombol *exit* untuk menuju option untuk keluar dari aplikasi.



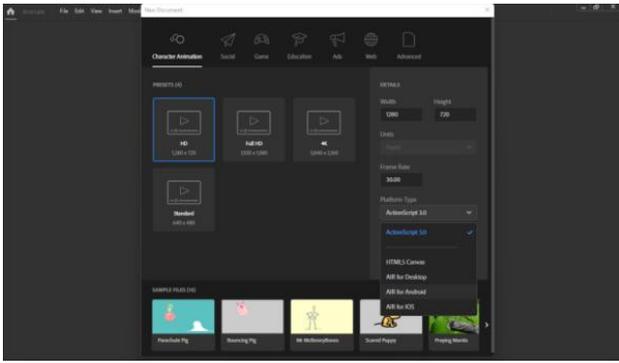
Gambar 12. Tampilan menu exit

PEMBAHASAN

Dalam pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Tata Cara Shalat dan Doa setelah shalat pada Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Chalik OKU Timur Menggunakan Adobe Animate 2021, terbagi menjadi beberapa tahapan yaitu membuat document baru, memasukan gambar kedalam Adobe Animate 2021, membuat simbol, mengimport suara kedalam Adobe Animate 2021 dan membuat *button*, membuat *scrollpane*, membuat sertifikat, mengubah menjadi apk, mengirim file kedalam handphone.

1. Membuat Dokument Baru

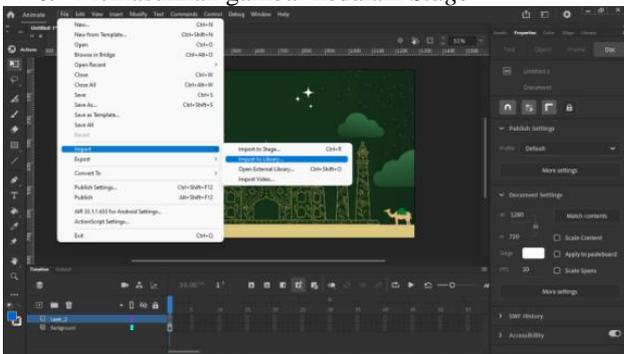
- Pilih Adobe Animate 2021
- Pilih *Air For Android*
- Pilih form detail atur *size stage* (lembar kerja) sesuai dengan ukuran yang di inginkan, disini menggunakan ukuran 1280 x 720



Gambar 13. Tampilan membuat dokumen

2. Masukkan Gambar Kedalam Adobe Animate

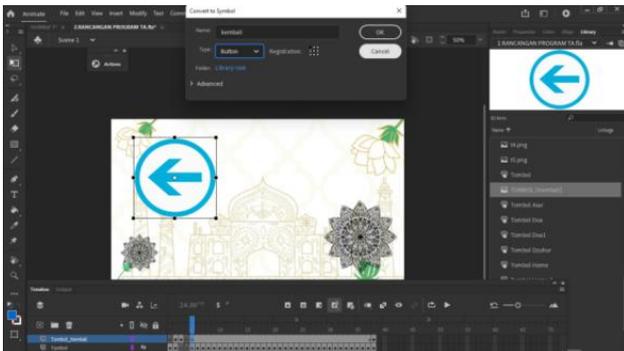
- a. Masukkan gambar kedalam *library* dengan cara klik *file > import > import to library > pilih gambar yang mau diimport klik OK.*
- b. Pilih gambar yang diinginkan
- c. Memasukkan gambar kedalam *Stage*



Gambar 14. Tampilan memasukkan gambar

3. Membuat Symbol

- a. Memasukan *button* kedalam *library* dengan cara klik *file > import to library > pilih button yang mau di import klik open.*
- b. Memasukan *button* kedalam *stage* dengan cara drag (klik, tahan dan geser) gambar *button* kedalam *stage* (lembar kerja).
- c. Pilih objek yang akan dijadikan *button*, klik kanan *convert to symbol > pilih type button > lalu ok.*

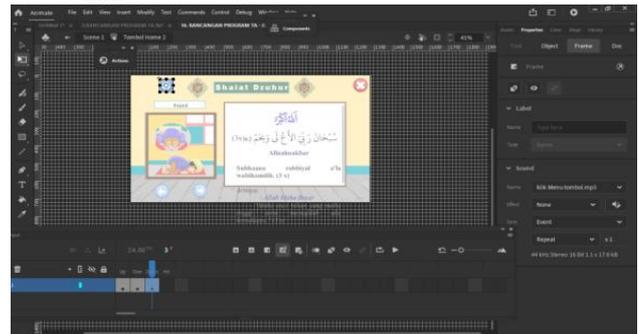


Gambar 15. Tampilan membuat symbol

4. Memasukkan suara kedalam Animate

- a. Memasukan suara kedalam *library* dengan cara klik *file > import to library > pilih suara yang mau di import klik open.*
- b. *Double* klik pada objek yang akan diberi suara dengan cara klik suara kedalam *button*, *insert keyframe* dibagian *down*, lalu masukkan suara

bagian *down* maka suara akan muncul ketika di klik.



Gambar 16. Tampilan membuat symbol

5. Membuat Scrollpane

- a. Klik *window* pilih *componen > scrollpane* kemudian drag *Scrollpane* kedalam *stag*
- b. Klik kanan pada *scrollpane > convert to symbol > movie clip*

Selanjutnya beri nama *movie clip* dan beri nama pada *instance name*, masukan nama sesuai yang diinginkan

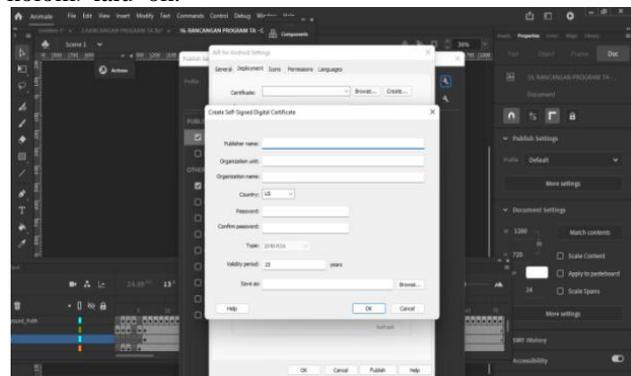
- c. Masukkan teks yang sudah di disiapkan ke dalam *library > drag teks* ke dalam *stage*, kemudian ubah simbol menjadi *movie clip*



Gambar 17. Tampilan membuat scrollpane

6. Membuat Sertifikat

Klik *file* pilih *publish settings > klik player setting* di bagian target *> deployment > certificate > create > Isi kolom > lalu ok.*



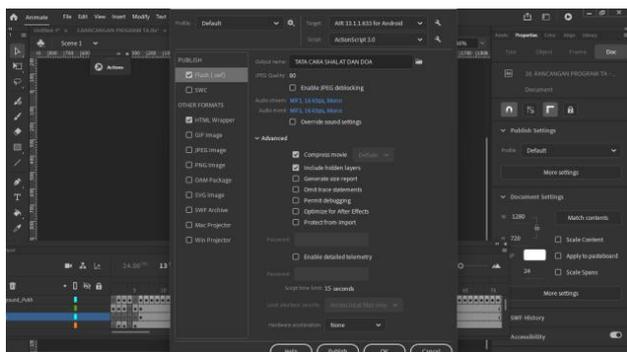
Gambar 18. Tampilan membuat sertifikat

7. Mengubah file Menjadi Aplikasi

- a. Klik *file > publish settings.*
- b. Pilih target *AIR 24.0.0.180 for android > player settings.*
- c. *General > aspek ratio* pilih *landscape* untuk

tampilan landscape, pilih potrait untuk tampilan potrait >fullscreen.Deployment pilih browser jika sudah membuat sertifikat > pilih folder dimanatempat menyimpannya> lalu masukkan password yang telah dibuat sebelumnya, sertifikat >air runtime pilih embet AIR runtime with application.

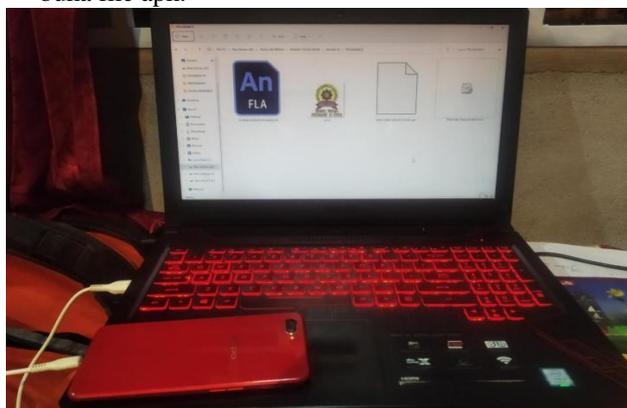
- d. Icon pilih 144 x 144 untuk membuat iconnya dan pilih folder dimana tempat menyimpan file icon yang telah di buat.
- e. Fermission > internet
- f. Languages > english
- g. Lalu publish >ok



Gambar 19. Tampilan mengubah jadi aplikasi

8. Mengirim file kedalam Handphone

- a. Hubungkan kabel USB ke laptop
- b. salin file apk kedalam handphone
- c. Menginstal apk kedalam handphone, dengan cara buka file apk > klik instal > tunggu proses penginstalan sampai selesai > lalu setelah terinstal buka file apk.



Gambar 20. Tampilan mengubah jadi aplikasi

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Tata Cara Shalat dan Doa Setelah Shalat pada Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Chalik OKU Timur, dapat disimpulkan beberapa hal yaitu, sebagai berikut

1. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Tata Cara Shalat dan Doa Setelah Shalat pada Madrasah Ibtidaiyah (MI) OKU Timur ini menggunakan Aplikasi Adobe Animate 2021, serta software pendukung lainnya menggunakan Adobe Photoshop dan CorelDraw CS7 sebagai editing gambar untuk membuat background, membuat simbol.

2. Media pembelajaran Ini berisi tentang tata cara shalat lima waktu, dari mulai niat shalat hingga salam, pada media pembelajaran iniberisi gambar gerakan shalat, bacaan shalat menggunakan teks arab dan latin serta terdapat artinya menggunakan bahasa Indonesia dan terdapat juga suara sesuai dengan gerakan shalat yang dilakukan. Media pembelajaran ini juga berisi tentang doa setelah shalat
3. Media pembelajaran ini sebagai salah satu cara untuk mempermudah siswa dalam belajar yang menarik, yang lengkap tentang tata cara shalat dan doa setelah shalat, mempermudah siswa dalam mempelajari gerakan, membaca, mendengarkan, memahami serta menghafal tatacara shalat dan menghafal doa setelah shalat

Saran

Dalam penelitian ini terdapat beberapa saran agar media pembelajaran ini menjadi lebih baik dikemudian hari. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan pengisian suara pada setiap gerakan shalat kurang baik, karena masih menggunakan alat perekam biasa sehingga suara yang dihasilkan kurang baik.
2. Bacaan shalat menggunakan tulisan Arab yang tidak sama ukuran sehingga ada yang besar ada yang kecil, ada yang jelas dan ada yang kurang jelas.
3. Untuk selanjutnya, diharapkan untuk menambahkan game tentang tata cara gerakan shalat, sehingga siswa lebih interaktif dalam menggunakan aplikasi tersebut.
4. Selanjutnya diharapkan untuk menambahkan materi tentang tata cara shalat wajib lainnya dan shalat sunnah.

DAFTAR PUSTAKA

- Enterprise, Jubile. 2017. *Trik cepat menguasai Adobe Animate*. PT. Elex media competindo: Jakarta.
- Fakhriyannur. 2017, *Pengembangan media pembelajaran Interaktif teknik animasi 2 dimensi berbasis adobe flash untuk siswa kelas XI Multimedia di SMK Muhammadiyah 1*. Diambil dari
- <https://123dok.com/article/media-pembelajaran-interaktif-kajian-pustaka.yd7n6wey> (Diakses pada 04 Juni 2022)
- Mamonto, Sriwulandari. 2022. *Pengertian Doa, manfaat, waktu mustajab menurut islam*. Diambil dari
- <https://www.brilio.net/wow/pengertian-doa-manfaat-waktu-mustajab-menurut-islam-2203241.html> (Diakses pada 06 Juni 2022)
- Pakpahan, Andrew fernando dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Ridwanullah, Qosdi dkk. 2009. *Ensiklopedia Shalat*. Cordova Media Tama : Jawa Tengah
- Saadah, Arini. 2022. *Tatacara Shalat 5 waktu beserta gambarnya, lengkap dengan bacaan*. Diambil dari

<https://www.dream.co.id/your-story/tata-cara-sholat-5-waktu-beserta-gambarnya-lengkap-dengan-bacaan-211213s.html> (Diakses pada 08 Juni 2022)

Saputro, Ardy . 2018. *Panduan Praktis Membuat Mini Games Android Menggunakan Adobe Animate CC*. Andi Offset :Yogyakarta.

Speonstudio. *Belajar Shalat + Suara*
https://play.google.com/store/apps/datasafety?id=com.speonstudio.rapenashalat&hl=en_AU&gl=US(Diakses pada 08 Juni 2022)

Talizaro Tafonao. 2018. *Peranan Media Pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa.*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2, No. 2. *jaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa.*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2, No. 2