

Multimedia Pembelajaran Sebagai Media Bantu Orang Tua Dalam Mengajarkan Shalat Kepada Anak Usia Dini

Dewi Anggreni^{1a)}, I Gede Harsemadi^{1b)}, Dian Rahmani Putri^{1c)}

¹⁾Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Bali, Indonesia

e-mail: ^{a)}200030417@stikom-bali.ac.id, ^{b)}harsemadi@stikom-bali.ac.id, ^{c)}rahmani@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Pembelajaran ibadah shalat pada anak usia dini memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan psikologis anak. Peran orang tua sebagai pendidik utama sering kali menghadapi kendala dalam menyampaikan materi shalat secara menarik dan mudah dipahami. Artikel ini membahas pengembangan multimedia pembelajaran berbasis video animasi yang dirancang sebagai media pendamping bagi orang tua dalam mengenalkan dan membiasakan anak melaksanakan shalat. Penelitian ini mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis video animasi sebagai pendamping orang tua. Pengembangan media dilakukan secara eksplisit melalui pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan tahapan: analisis kebutuhan untuk menentukan materi dan karakteristik anak, perancangan konten berupa storyboard dan skenario, produksi video animasi yang sedang dikembangkan, serta evaluasi kelayakan melalui penilaian orang tua terhadap materi, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan. Media ini dirancang menampilkan gerakan dan bacaan shalat secara berurutan dengan dukungan visual animatif, teks, dan audio yang sesuai dengan kemampuan anak. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa video animasi memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang mendukung keterlibatan orang tua serta menciptakan pengalaman belajar shalat yang lebih menarik dan bermakna bagi anak usia dini.

Kata kunci: video animasi, shalat, anak usia dini

1. Pendahuluan

Pendidikan ibadah shalat sejak usia dini merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter religius serta identitas spiritual anak [1]. Dalam lingkungan keluarga, orang tua memegang peranan vital sebagai pendidik utama yang bertanggung jawab membimbing anak untuk mengenal, memahami, dan membiasakan ibadah tersebut secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari [2]. Namun, pada praktiknya, banyak orang tua menghadapi kendala nyata seperti keterbatasan waktu pendampingan karena kesibukan, hingga kurangnya pemahaman mengenai metode pengajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak. Kondisi ini sering kali menyebabkan proses pengenalan shalat berjalan tidak optimal, terasa berat, dan cenderung membosankan bagi anak usia dini.

Situasi ini menuntut inovasi media yang konkret sekaligus menghibur untuk menarik minat anak. Multimedia hadir sebagai solusi efektif karena integrasi teks, audio, dan visual mampu menyederhanakan materi ibadah yang abstrak menjadi lebih nyata. Hal ini diperkuat temuan bahwa bantuan visual dan audio dalam pendidikan Islam sangat krusial untuk mengoncretkan konsep yang sulit dipahami melalui ceramah, sehingga materi lebih melekat dalam ingatan siswa [3]. Penggunaan video animasi secara spesifik dinilai sangat tepat karena selaras dengan karakteristik belajar anak usia dini yang sangat mengandalkan pengamatan visual dan pendengaran dalam menyerap hal-hal baru di sekitar mereka [4]. Integrasi platform digital menjadi solusi praktis yang selaras dengan kebiasaan visual anak masa kini. Pendekatan ini terbukti menjamin keberlanjutan pembelajaran di rumah melalui penyediaan konten yang fleksibel, terindividualisasi, dan mudah diakses oleh orang tua [5].

Studi terdahulu menegaskan bahwa video animasi secara signifikan meningkatkan motivasi dan pemahaman anak melalui visualisasi konkret gerakan shalat mulai dari posisi berdiri hingga salam yang mudah ditiru, sehingga menciptakan suasana belajar yang fokus dan menyenangkan [6]. Meskipun demikian, sebagian besar media yang tersedia saat ini masih berfokus pada sisi teknis animasi sebagai media tontonan mandiri bagi anak, dan belum secara khusus dirancang untuk memosisikan orang tua sebagai pendamping aktif dalam proses belajar di rumah. Kehadiran media yang tepat diharapkan mampu mendorong interaksi yang lebih berkualitas antara orang tua dan anak, sehingga teknologi tidak menggantikan peran edukasi melainkan menjadi sarana penguat ikatan keluarga.

Berdasarkan permasalahan tersebut, artikel ini membahas pengembangan multimedia berbasis video animasi sebagai alat bantu praktis bagi orang tua. Fokus pengembangan ini adalah menyajikan tata cara shalat yang sistematis dengan bahasa ramah anak dan tampilan visual yang cerah. Melalui media ini, orang tua diharapkan memiliki sarana fleksibel untuk mengenalkan serta mengulang materi shalat secara interaktif guna menciptakan pengalaman belajar agama yang berkesan. Pemanfaatan media yang sistematis ini bertujuan membentuk kebiasaan beribadah yang positif dan berkelanjutan bagi anak sejak usia dini.

2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) sebagai pendekatan dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis video animasi. Metode ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk tertentu serta menguji tingkat keefektifan produk yang dihasilkan [7]. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Namun, penelitian ini hanya difokuskan pada tahap pengembangan (*Development*). Metode R&D dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji kelayakannya sebelum digunakan secara luas. Pendekatan ini sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu orang tua dalam mengajarkan shalat kepada anak usia dini. Uji kelayakan dilakukan kepada orang tua sebagai responden melalui kuesioner penilaian media. Tahapan penelitian dijelaskan sebagai berikut:

2.1 Analisis Kebutuhan (Requirement Analysis and Definition)

Tahap pengumpulan data ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan orang tua dan karakteristik pembelajaran shalat pada anak usia dini sebagai dasar pengembangan multimedia pembelajaran berbasis video animasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur.

1. Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran shalat yang dilakukan orang tua kepada anak serta respon anak selama pembelajaran.
2. Wawancara dilakukan kepada orang tua untuk menggali kendala, kebutuhan, dan harapan terhadap media pembelajaran shalat.
3. Studi literatur dilakukan dengan menelaah buku dan jurnal ilmiah yang relevan sebagai landasan teori dalam perancangan media dan penyusunan storyboard.

Hasil dari tahap analisis kebutuhan ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan materi, konsep visual, dan tujuan pengembangan multimedia pembelajaran.

2.2 Perancangan Media (Media Design)

Pada tahap perancangan, dilakukan penyusunan storyboard dan alur konten video animasi yang menggambarkan urutan penyajian materi secara sistematis. Perancangan meliputi desain visual, pemilihan warna, penyusunan teks, serta perencanaan audio agar media yang dikembangkan memiliki alur yang jelas dan menarik sebelum masuk ke tahap produksi [8]. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media yang terstruktur dan mudah dipahami sebagai dasar pengembangan media pembelajaran.

2.3 Pengembangan Media

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan media menjadi produk multimedia pembelajaran berbasis video animasi. Proses ini mencakup pembuatan animasi, penggabungan elemen visual, audio, dan teks, serta pengaturan alur video secara menyeluruh dari awal hingga akhir [9]. Pengembangan media dilakukan menggunakan perangkat lunak animasi untuk memastikan setiap komponen media terintegrasi dengan baik dan menghasilkan tampilan yang menarik serta interaktif.

2.4 Uji Kelayakan Media

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan uji kelayakan untuk menilai kualitas dan kesesuaian media. Uji kelayakan dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada responden sebagai instrumen penilaian produk media. Instrumen kuesioner dirancang untuk mengevaluasi aspek-aspek media pembelajaran, seperti kesesuaian materi, kemenarikan tampilan visual, dan kemudahan penggunaan media dalam penggunaannya [10]. Tingkat kelayakan media ditentukan berdasarkan analisis data hasil angket yang diisi oleh responden sehingga dapat diketahui apakah media yang dihasilkan memenuhi kriteria kelayakan yang ditetapkan dalam penelitian.

2.5 Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil uji kelayakan yang diperoleh. Masukan dan saran dari responden digunakan sebagai bahan perbaikan untuk menyempurnakan multimedia pembelajaran agar lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap ini bertujuan memastikan media yang dihasilkan layak digunakan sebagai media bantu pembelajaran shalat bagi anak usia dini.

3 Hasil dan Pembahasan

3.1 Desain Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video animasi dua dimensi (2D) yang masih berada pada tahap pengembangan sebagai media pembelajaran shalat bagi anak usia dini. Pengembangan media difokuskan pada perancangan konsep visual, alur penyajian materi, serta penyusunan storyboard yang menggambarkan urutan gerakan dan bacaan shalat secara runtut dan mudah dipahami oleh anak. Pada tahap ini, video animasi belum diimplementasikan secara penuh, namun rancangan media telah disusun sebagai dasar pengembangan produk akhir.

Rancangan tersebut dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik anak usia dini yang lebih mudah memahami pembelajaran melalui visual dan audio sederhana, serta memungkinkan pendampingan orang tua dalam proses pembelajaran shalat.

3.2 Tahapan Media Pembelajaran

Setelah storyboard selesai, tahap berikutnya adalah pembuatan karakter dan latar belakang. Karakter animasi dirancang dengan tampilan ramah anak, bentuk sederhana, Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video animasi dua dimensi (2D) sebagai hasil dari proses pengembangan media pembelajaran shalat bagi anak usia dini. Media ini dirancang dengan tampilan visual ramah anak, karakter sederhana, dan warna cerah sebagai dasar pengembangan produk akhir. Proses pembuatan animasi diawali dengan penyusunan storyboard yang berfungsi sebagai gambaran alur dan struktur video pembelajaran. Storyboard disusun secara sistematis untuk menampilkan urutan materi, mulai dari bagian pembukaan, pengenalan shalat, hingga penyajian gerakan shalat secara berurutan.

Penyusunan storyboard bertujuan untuk memastikan alur penyampaian materi tersusun secara runtut, jelas, dan mudah dipahami oleh anak usia dini, serta memudahkan proses pembuatan animasi pada tahap selanjutnya dan ekspresi menyenangkan. Pemilihan warna cerah dilakukan untuk menarik perhatian anak usia dini, sedangkan latar belakang dibuat sederhana dan menyerupai lingkungan yang familiar bagi anak, seperti ruang shalat atau rumah.

Tahap selanjutnya adalah pembuatan animasi gerakan shalat. Pada tahap ini, setiap gerakan shalat dibuat secara berurutan sesuai dengan tata cara shalat yang benar. Gerakan animasi disesuaikan dengan kemampuan anak usia dini, dengan tempo yang tidak terlalu cepat agar mudah diikuti dan ditirukan. Pada setiap gerakan ditambahkan teks bacaan shalat serta audio pelafalan yang jelas, sehingga anak dapat belajar melalui kombinasi visual dan auditori secara bersamaan.

Tahap akhir dalam proses pembuatan animasi adalah rendering dan pengujian media. Rendering dilakukan untuk menghasilkan video animasi dalam format yang dapat diputar pada perangkat digital. Selanjutnya, media diuji untuk memastikan kualitas visual dan kejernihan audio, serta memastikan video dapat diputar dengan lancar dan mudah digunakan oleh orang tua dalam mendampingi anak belajar shalat. Melalui tahapan tersebut, diharapkan media yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini.




Hasil penggunaan media menunjukkan bahwa anak lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran shalat menggunakan video animasi dengan pendampingan orang tua. Penyajian visual dan audio yang menarik membantu anak mengikuti dan menirukan gerakan shalat dengan lebih baik.

3.3 Storyboard Vidio Animasi

Storyboard merupakan rancangan awal dari video animasi pembelajaran shalat yang digunakan sebagai panduan visual dalam proses produksi. Adegan ini dirancang untuk menggambarkan kondisi awal anak sebelum pembelajaran dimulai serta berfungsi sebagai pengantar materi shalat. Setiap adegan dalam storyboard dicantumkan dengan tujuan pembelajaran atau pedagogis yang jelas, sehingga orang tua dan pengembang dapat memahami maksud dari setiap urutan materi yang disajikan.

Berikut alur storyboard media video animasi pembelajaran shalat yang menggambarkan tahapan pembuka hingga penyajian gerakan shalat secara runtut:

Tabel 1 Storyboard alur pembelajaran shalat

1.		<p>Gambar ini menggambarkan kondisi awal anak yang sedang menonton TV.</p> <p>Tujuan: memperkenalkan rutinitas awal anak sebelum memulai pembelajaran shalat.</p>
2.		<p>Gambar ini menunjukkan ibu memanggil anak untuk belajar Shalat.</p> <p>Tujuan: membiasakan anak menanggapi ajakan orang tua untuk beraktivitas positif.</p>
3.		<p>Gambar ini menampilkan anak belajar menghafal surat pendek bersama ibu.</p> <p>Tujuan: membiasakan anak mengingat dan melafalkan surat pendek sebagai bagian dari pembelajaran shalat.</p>

Gambar 3 Storyboard Anak Sedang Menonton Televisi








Gambar 4 Storyboard Ibu memanggil anak untuk belajar shalat.

Gambar 5 Storyboard ibu membimbing anak untuk menghafalkan surat pendek

3.4 Runtutan Shalat

Berikut disajikan storyboard yang menampilkan urutan gerakan shalat secara runtut dari takbiratul ihram hingga salam.

Tabel 2 Storyboard runtutan shalat

1.		Tujuan: Mengajarkan anak untuk berdiri tegak dan menghadap kiblat sebagai posisi awal dalam pelaksanaan shalat.
	Anak berdiri tegak menghadap kiblat.	
2.		Tujuan: Mengenalkan gerakan takbiratul ihram dengan mengangkat kedua tangan sejajar di dekat telinga sebagai tanda dimulainya shalat.
	Mengangkat tangan sejajar di dekat telinga	
3.		Tujuan: Untuk membantu anak memahami tata letak tangan saat shalat dengan benar serta membiasakan sikap rapi dan khusyuk sebelum melanjutkan ke gerakan berikutnya.
	Kedua tangan diletakkan di depan perut dengan posisi tangan kanan di atas tangan kiri.	
4.		Tujuan: Untuk melatih anak melakukan gerakan rukuk dengan sikap tubuh yang tepat sebelum melanjutkan ke gerakan berikutnya.
	Melakukan gerakan rukuk dengan posisi badan membungkuk.	
5.		Tujuan: Agar anak memahami gerakan berdiri kembali setelah rukuk dengan posisi tubuh yang tegak sebelum melanjutkan ke gerakan sujud.
	Anak berdiri kembali dengan posisi tegak (i'tidal).	
6.		Tujuan: Untuk melatih anak melakukan gerakan sujud dengan tertib sebelum melanjutkan ke gerakan berikutnya.
	Anak melakukan sujud	
7.		Tujuan: Agar anak memahami gerakan penutup shalat dengan duduk tasyahud akhir dan mengucapkan salam ke kanan dan ke kiri secara benar sebagai tanda berakhirnya shalat.
	Anak duduk tasyahud akhir dan Anak mengucapkan salam ke kanan dan ke kiri.	

Storyboard gerakan shalat disajikan secara runtut mulai dari takbiratul ihram, rukuk, sujud, duduk di antara dua sujud, hingga salam. Pada setiap adegan ditampilkan gerakan shalat yang disesuaikan dengan kemampuan anak usia dini, dilengkapi dengan teks bacaan shalat yang muncul di layar serta audio bacaan yang sinkron dengan gerakan. Penyajian ini memungkinkan anak untuk mengikuti dan menirukan gerakan shalat secara bertahap dengan pendampingan orang tua.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi merupakan salah satu alternatif yang tepat dalam membantu orang tua mengenalkan dan membiasakan shalat kepada anak usia dini. Media yang dikembangkan dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik anak usia dini, sehingga materi disajikan secara sederhana, runtut, dan menarik, serta dapat digunakan secara fleksibel sesuai kebutuhan anak.

Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran memungkinkan anak untuk belajar shalat melalui kombinasi visual dan audio yang mendukung proses pemahaman dan peniruan gerakan. Pendampingan orang tua selama penggunaan media turut berperan dalam meningkatkan perhatian dan motivasi anak, sehingga proses pembelajaran shalat berlangsung lebih efektif dan menyenangkan. Media ini juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengenalan awal, penguatan, maupun pengulangan materi shalat dalam kehidupan sehari-hari anak.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki potensi untuk mendukung peran orang tua dalam menanamkan kebiasaan shalat sejak usia dini. Keberadaan media ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini serta dapat digunakan secara berkelanjutan di lingkungan keluarga.

Daftar Pustaka

- [1] A. Rahayu Tresna Dewi, P. Astuti, dan E. Gustiana, "Pengaruh Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Sholat Anak Usia Dini," *Jurnal Pelita PAUD*, vol. 7, no. 1, hlm. 220–225, Des 2022, doi: 10.33222/pelitapaud.v7i1.2054.
- [2] S. Khairun Nisa dan Z. Abdurrahman, "Pola Asuh Orang Tua dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Anak," *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, hlm. 517–527, Jul 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.260.
- [3] J. Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan Optimalisasi Penggunaan Multimedia Sebagai Sumber dan Bahan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Muharrani dan S. Murhayati, "Al-Mutharahah: Zaitun," vol. 12, no. 1, hlm. 2025, doi: 10.46781/al-mutharahah.
- [4] M. Subhan¹, C. A. Tasya², K. M. Rahmadia³, A. Artha⁴, N. Try, dan P. Lestari⁵, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa: Studi Literatur," vol. 02, no. 04, hlm. 974–980.
- [5] S. Yusuf dan D. Darmasnyah, "Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Aulad: Journal on Early Childhood*, vol. 8, no. 2, hlm. 1034–1040, Sep 2025, doi: 10.31004/auladv8i2.1055.
- [6] I. Faizin dan I. Astuti, "Journal of Early Childhood Education Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Praktik Ibadah Anak Usia Dini," 2026. [Daring]. Tersedia pada: <https://doi.org/xx.xxxxx/risingstar.xxxx.xx>
- [7] I. Nuraini Mendeita, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Daerahku Dan Kekayaan Alamnya Kelas IV SDN 002 Bantayan Rokan Hilir," 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://jpion.org/index.php/jpi1377> Situswebjurnal: <https://jpion.org/index.php/jpi>
- [8] S. Rahmadayani dan D. Darmansyah, "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Seni Budaya Dalam Metode Demonstrasi Kelas VIII Di MTS," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 4, no. 02, hlm. 167–184, Feb 2023, doi: 10.36418/japendi.v4i02.1611.
- [9] A. Dewanti dan A. Putra, "Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas V SD," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, vol. 15, no. 2, Okt 2022, doi: 10.21831/jpipfip.v15i2.50209.
- [10] S. Aisyah, F. Ondira Asa, dan D. Mutia Sari, "Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Materi Batik Di Program Studi Pendidikan Seni Rupa," *Jurnal Seni Rupa*, vol. 12.