

Membangun Game Interaktif Untuk Mempelajari Shalat Dengan Menerapkan Prinsip Psikologi Dan Kognitif Demi Meningkatkan Retensi Shalat

¹Lutfi Rahman Hartanto, ²Diana Novita

^{1,2}Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia

¹lutfir.hartanto@gmail.com, ²diana.novita@esaunggul.ac.id

Submit : 07 Apr 2025 | **Diterima** : 17 Apr 2025 | **Terbit** : 18 Apr 2025

ABSTRAK

Tujuan pengembangan ini adalah untuk mengeksplorasi pembangunan game interaktif yang memanfaatkan prinsip-prinsip psikologi dan kognitif untuk meningkatkan pemahaman dan retensi shalat pada anak sekolah dasar. Dengan meningkatnya minat dalam pendidikan online, penggunaan game interaktif dianggap sebagai solusi inovatif untuk memperkaya proses pembelajaran agama Islam. Penelitian ini fokus pada pengembangan game yang dirancang untuk memperkuat pemahaman konsep beribadah dengan menerapkan psikologi analitis dan kognitif pada anak-anak sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga akan mengevaluasi dampak teknologi web terhadap perbaikan design dan pengembangan game interaktif. Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap motivasi belajar anak, serta menggali lebih dalam mengapa beribadah menjadi penting dalam konteks psikologi agama Islam itu sendiri. Diharapkan pula bahwa penelitian ini dapat memberikan wawasan baru untuk meningkatkan pembelajaran online dengan memanfaatkan teknologi game interaktif berbasis web. Metodologi penelitian yang digunakan mengacu pada Game Development Life Cycle (GDLC). Hasilnya diharapkan dapat meningkatkan keterampilan anak, memperluas pengetahuan anak tentang game interaktif maupun sisi psikologi dan meningkatkan partisipasi anak dalam pengajaran agama islam di kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Game interaktif, Pendidikan agama Islam, Game Development Life Cycle, Psikologi Analitis

PENDAHULUAN

Periode anak adalah tahap perkembangan yang unik karena anak-anak memiliki kebutuhan psikologis, pendidikan, dan fisik yang spesifik dan yang tidak kalah penting adalah perkembangan agama mereka. Perkembangan selama masa kanak-kanak ini akan mempengaruhi perkembangan pada tahap-tahap berikutnya. Bahkan, masalah yang muncul ketika pada masa dewasa sering kali dapat dilacak kembali pada permasalahan yang terjadi pada masa kanak-kanak. Dalam agama Islam, shalat merupakan ibadah yang paling dianjurkan dan diprioritaskan karena memiliki peran yang sangat penting setelah syahadat. Namun pada kenyataannya, banyak umat Muslim yang mengabaikan shalat dengan berbagai alasan, dan mereka gagal untuk menyadari betapa pentingnya manfaat shalat tersebut, terutama bagi kesehatan mental. Maka untuk memecahkan masalah ini perlu dibahas tentang manfaatnya dalam aspek kesehatan mental dan menerapkannya pada anak-anak agar tertanam di hidup mereka. Pada dasarnya, semua cabang ilmu pendidikan saling berhubungan satu sama lain, termasuk islam dan psikologi. Islam dan psikologi merupakan satu kesatuan yang terintegrasi, dan sudah sejak awal adanya keterkaitan antara Islam dan psikologi. Melalui ilmu psikologi, seseorang dapat mengukur, membandingkan, dan menerapkan ajaran Islam dengan lebih efektif. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain dan pasti menghadapi berbagai masalah setiap hari. Seringkali, masalah-masalah ini mengganggu ketenangan jiwa, yang pada akhirnya berdampak pada kesehatan fisik (Abuddin Nata, 2015). Oleh sebab itu, penting untuk adanya terapi jiwa (psikoterapi) guna menjaga kestabilan perkembangan atau kesehatan seseorang. Salah satu terapi jiwa yang paling efektif untuk mengatasi masalah

tersebut adalah dengan melaksanakan shalat. Demi alasan tersebut anak seringkali memberikan pertanyaan perihal diatas dan orang tua seringkali juga kebingungan dalam menyampaikan hal tersebut ke bentuk atau suatu hal yang mudah dimengerti oleh anak. Maka, bentuk pembangunan game interaktif berbasis website dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan pemecahan masalah dengan pendekatan yang menyenangkan untuk kanak-kanak. Sebuah game yang baik adalah yang mampu membuat pengguna terlibat secara aktif dan memiliki tingkat tantangan yang sesuai. Permainan juga merupakan upaya yang sangat berguna untuk meningkatkan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam menjalankan tugas dan kepentingan organisasi dengan baik (Hamdani, Lumenta, & Putro, 2017).

TINJAUAN PUSTAKA

Metode GDLC (Game Development Life Cycle) Game Development Life Cycle (GDLC) adalah suatu rangkaian langkah atau tahapan yang ditempuh dalam proses pengembangan sebuah permainan (game). GDLC mengatur keseluruhan proses mulai dari perencanaan, desain, pengembangan, pengujian, hingga tahap peluncuran dan pemeliharaan permainan. Teori GDLC didasarkan pada prinsip-prinsip pengembangan perangkat lunak yang umum, seperti model waterfall, iterative, atau agile. GDLC menyediakan pendekatan yang terstruktur untuk game development, memastikan bahwa semua aspek dalam pembentukan game ditangani secara sistematis, mulai dari konseptualisasi hingga dukungan post-launch". GDLC mengadaptasi prinsip prinsip ini ke dalam konteks pengembangan permainan, memperhatikan karakteristik unik dalam industri game. Pada umumnya GDLC terdiri dari konseptualisasi, design, pemeliharaan. pengembangan, pengujian, peluncuran, serta GDLC terdiri dari beberapa tahapan utama yang saling berkaitan dan membentuk alur pengembangan yang holistik.

Game Development Life Cycle Initiation merupakan tahap gagasan atau ide dasar dari game yang dikembangkan. Ide ini mencakup cerita, genre, mekanik gameplay, dan target audiens. Konsep awalnya harus menjawab pertanyaan tentang apa tujuan game dan bagaimana cara pemain berinteraksi dengan game tersebut. Pre-production merupakan tahap dimana perencanaan rinci sebuah design game, termasuk pembuatan prototype, penulisan cerita, design karakter, dan pengaturan teknis. Dokumen design game atau Game Design Document (GDD) dibuat untuk mengarahkan seluruh tim developer. Production merupakan tahap inti dari pengembangan game, semua elemen game seperti grafis, audio, dan kode pemrograman digabungkan untuk menciptakan game yang bisa dimainkan nantinya. Pengembangan iterative dan pengujian terus dilakukan untuk mengevaluasi game yang dibentuk. Testing adalah tahap pengujian yang bertujuan untuk menemukan dan memperbaiki bug, memastikan gameplay stabil, dan mengevaluasi user experience. Beta testing harus sering dilakukan untuk mendapatkan evaluasi nyata dari pemain (end-user). Release adalah tahap yang dilakukan setelah testing selesai dan game sudah di optimalkan. Strategi pemasaran dan distribusi juga direncanakan pada tahap release ini.

Post-release merupakan tahap yang mencakup pemeliharaan dan pembaruan game setelah dirilis. Pengembang mungkin akan menambahkan konten baru atau memperbaiki bug yang ditemukan oleh end-user, dan memberikan dukungan secara teknis.

1. Game Interaktif Berbasis Web: Poin utama yang menggambarkan fokus penelitian atau pengembangan, yaitu mengoptimalkan pengajaran agama Islam dengan memanfaatkan game interaktif pendidikan agama Islam menggunakan teknologi web.
2. Meningkatkan Keterlibatan Anak: Landasan teori, variabel penelitian, metodologi, hipotesis, dan diagram terkait dengan upaya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama Islam secara online.
3. Menyediakan Materi Pembelajaran Menarik dan Interaktif: Landasan teori, variabel penelitian, metodologi, hipotesis, dan diagram terkait dengan penyediaan materi pembelajaran agama Islam yang menarik dan interaktif.
4. Mengatasi Keterbatasan Akses ke Teknologi dan Infrastruktur: Landasan teori, variabel penelitian, metodologi, hipotesis, dan diagram terkait dengan mengatasi keterbatasan akses siswa terhadap teknologi dan infrastruktur dalam pengajaran online.
5. Mengembangkan Game Berkualitas: Landasan teori, variabel penelitian, metodologi, hipotesis, dan diagram terkait dengan pengembangan game interaktif pendidikan agama

Islam yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan anak.

6. Variabel Penelitian: Bagian yang menunjukkan variabel penelitian utama yang terdiri dari keterlibatan anak, materi pembelajaran, aksesibilitas teknologi dan infrastruktur, serta kualitas game interaktif.
7. Faktor Pendukung Efektivitas: Bagian yang mencakup faktor-faktor penunjang seperti desain instruksional interaktif, faktor penunjang keterlibatan anak, dan faktor pendukung efektivitas pengajaran online.
8. Kriteria Kualitas Game Interaktif: Bagian yang menjelaskan kriteria kualitas untuk game interaktif, melibatkan prinsip desain game pendidikan, kriteria kualitas game interaktif, dan relevansi dengan kurikulum.

Fishbone

Fishbone yang merupakan diagram sebab-akibat atau juga biasa disebut Ishikawa diagram, adalah sebuah alat analisis yang digunakan untuk mengidentifikasi, menyusun, dan menampilkan penyebab potensial dari suatu masalah atau efek tertentu. Diagram ini menyerupai kerangka dari tulang ikan, dengan masalah utama di ujung kepala dan penyebab potensial bercabang dari tulang punggung.

METODE PENELITIAN

Rencana Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan dalam beberapa tahap untuk memastikan game interaktif berbasis website dapat membantu user dengan pembelajaran shalat secara efektif:

1. Studi Literatur: Melakukan proses yang sistematis dengan mengumpulkan, meninjau, dan mensintesis informasi yang ada dari berbagai sumber mengenai motivasi belajar dan psikologi seorang anak, pendidikan agama islam, tata cara shalat, gdlc, pembentukan game berbasis website, serta framework.
2. Perancangan Game Website: Mengembangkan fase awal prototype game interaktif berdasarkan studi yang telah dikumpulkan dan konsultasi mengenai shalat dan agama islam melalui guru agama islam.
3. Uji Coba dan Pengumpulan Data: Melakukan testing pada prototype dari pengumpulan data dari user untuk mencoba mendapatkan evaluasi dari wawancara dan observasi pada anak.
4. Implementasi dan Evaluasi: Proses beta testing kepada user dan mengumpulkan data lebih banyak dari skala yang lebih besar demi mendapatkan efektivitas dan user experience.

Objek Penelitian Objek

Penelitian yang dibentuk adalah game interaktif berbasis website yang dikembangkan untuk pembelajaran shalat pada anak. Game ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman, alasan, motivasi, dan retensi anak-anak dalam menjalankan shalat. Beberapa aspek penting dari objek penelitian ini meliputi:

1. Konten Pembelajaran:
 - a. Tata cara shalat: gerakan dan bacaan shalat serta alasan secara lengkap.
 - b. Doa-doa dalam shalat: hafalan doa-doa dan artinya yang dikemas dalam permainan quizizz.
 - c. Makna shalat: pentingnya shalat dalam kehidupan sehari-hari dan manfaatnya untuk kesehatan mental dan spiritual.
2. Fitur Interaktif:
 - a. Tantangan (challenges): level yang meningkat seiring dengan pemahaman anak-anak.
 - b. Poin dan hadiah: sistem poin untuk setiap tugas yang berhasil diselesaikan, dengan hadiah virtual untuk meningkatkan motivasi.
 - c. Animasi dan visualisasi: penggunaan karakter animasi dan visual yang menarik untuk menjelaskan gerakan dan doa-doa dalam shalat.
3. Antarmuka Pengguna:
 - a. Design yang ramah anak: interface atau antarmuka yang mudah digunakan dengan grafis yang menarik dan warna-warna cerah.
 - b. Panduan suara: narasi suara yang membantuk anak-anak dalam memahami instruksi dan

bacaan shalat.

4. Teknologi yang Digunakan:

- a. Platform web: game dikembangkan untuk dapat diakses melalui browser web yang umum digunakan.
- b. Kompatibilitas perangkat: game dapat dimainkan di berbagai perangkat seperti computer, tablet, ataupun smartphone.

Populasi dan Sample

Populasi

Dalam penelitian ini, seluruh anak berusia 7-12 tahun dipilih karena mereka berada pada tahap perkembangan kognitif dan psikologis yang relevan dengan penerapan game interaktif dalam pembelajaran shalat.

Sample

Penelitian ini akan melakukan observasi dari 100 anak dengan pemilihan teknik random sampling untuk memastikan representasi yang baik dari populasi yang ada.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi: Mengamati kegiatan anak-anak saat menggunakan game interaktif untuk melihat respons dan keterlibatan mereka.
2. Kuesioner: Dibagikan kepada orang tua terhadap anaknya sebelum dan sesudah menggunakan game untuk mengukur tingkat pemahaman, motivasi, dan retensi mereka terhadap pembelajaran shalat. Kuesioner dibagi menjadi 2 bagian, yaitu informasi umum dan pengalaman menggunakan game interaktif (pre dan post-test).
 - a. Informasi Umum
 - 1) Usia anak Anda saat ini.
 - 2) Jenis kelamin anak anda.
 - 3) Seberapa sering anak Anda menggunakan komputer, tablet, atau smartphone dalam sehari?
 - b. Pengalaman Menggunakan Game Interaktif
 - 1) Apakah anak Anda pernah menggunakan game interaktif kami untuk belajar shalat sebelumnya?
 - 2) Jika Ya, seberapa sering anak Anda menggunakan game ini dalam seminggu? 3
 - 3) Bagaimana pendapat Anda tentang antarmuka (tampilan dan navigasi) game ini?
 - 4) Apakah Anda merasa game ini membantu anak Anda dalam memahami gerakan dan bacaan shalat?
 - 5) Seberapa baik menurut Anda anak Anda memahami tata cara shalat setelah menggunakan game ini?
 - 6) Apakah Anda melihat perubahan dalam motivasi anak Anda untuk belajar dan melaksanakan shalat setelah menggunakan game ini?
 - 7) Seberapa sering anak Anda melaksanakan shalat setelah menggunakan game ini?
 - 8) Apakah Anda memiliki saran atau masukan untuk meningkatkan game interaktif ini dalam mendukung pembelajaran shalat anak?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik data melalui angka-angka statistik, seperti rata-rata, deviasi standar, total, dan frekuensi kategori. Hal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang distribusi data yang ada. Beberapa output yang perlu diperhatikan antara lain:

1. Rata-rata (Mean): Nilai rata-rata yang diperoleh dari variabel yang dianalisis, seperti skor pada pre-test atau post-test.
2. Deviasi Standar (Standard Deviation): Ukuran untuk mengetahui sejauh mana data tersebar.

- Semakin kecil deviasi standar, semakin rapat data terhadap nilai rata-rata.
3. Nilai Minimum dan Maksimum: Menunjukkan nilai terkecil dan terbesar dalam dataset.
 4. Frekuensi (untuk variabel kategori seperti Waktu_Gadget): Menyediakan informasi mengenai seberapa banyak anak yang menggunakan gadget pada kategori tertentu.

Usia Anak Tabel ini menunjukkan distribusi usia anak yang menjadi responden dalam penelitian yang berjumlah 50 orang.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memeriksa apakah data mengikuti distribusi normal, yang diperlukan dalam uji parametrik seperti Paired Sample T-Test atau ANOVA. Terdapat dua uji utama yang sering digunakan untuk menguji normalitas, yaitu Kolmogorov-Smirnov (K-S) dan Shapiro-Wilk. Hal yang perlu diperhatikan dari output adalah: Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk Test (Sig.): o Jika nilai $p > 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal. o Jika nilai $p < 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal. Deskriptif Berikut adalah penjelasan terkait statistik deskriptif untuk masing-masing variabel: Skor Pre-Test, Skor Post-Test, dan Retensi Skor.

1. Skor Pre-Test: .662 Rata-rata skor pada pre-test adalah 53.50, yang menunjukkan nilai rata-rata responden sebelum intervensi. Rentang rata-rata ini antara 50.64 dan 56.36, menurut interval kepercayaan 95%. Setelah menghilangkan 5% nilai ekstrem, rata-rata menjadi sedikit lebih rendah, yakni 53.33. Nilai tengah (median) dari distribusi adalah 54.00, yang berarti separuh responden memperoleh skor lebih rendah dan separuhnya lebih tinggi dari nilai ini. Variansinya adalah 101.194, menunjukkan bahwa skor tersebar cukup luas, dengan standar deviasi 10.060. Skor terendah yang diperoleh adalah 40, sedangkan skor tertinggi adalah 70, menghasilkan rentang skor sebesar 30. Selain itu, interquartile range (IQR) sebesar 18 menggambarkan distribusi data yang terpusat di sekitar nilai tengah. Distribusi data sedikit miring ke kanan (skewness 0.141), sementara kurtosis yang negatif (-1.497) menunjukkan distribusi yang lebih datar dibandingkan distribusi normal.
2. Skor Post-Test: Rata-rata skor post-test meningkat menjadi 69.34, yang lebih tinggi daripada skor pre-test, menandakan adanya peningkatan setelah intervensi. Dengan interval kepercayaan 95%, nilai rata-rata diperkirakan berada di antara 66.81 dan 71.87. Rata-rata setelah menghilangkan 5% nilai ekstrem sedikit lebih rendah, yaitu 69.00. Nilai median pada post-test adalah 67.50, yang sedikit lebih rendah dari rata-rata, menunjukkan sebaran data yang lebih terpusat. Variansinya sebesar 79.249 dengan standar deviasi 8.902, menunjukkan bahwa variasi skor lebih kecil dibandingkan pada pre test, yang berarti data lebih terkonsentrasi. Skor minimum adalah 60 dan skor maksimum 86, menghasilkan rentang skor sebesar 26. Interquartile range (IQR) tetap 18, menunjukkan konsistensi dalam penyebaran data. Skewness sedikit lebih tinggi (0.317), yang mengindikasikan distribusi yang lebih condong ke kanan, meskipun tidak terlalu signifikan. Kurtosisnya yang negatif (-1.474) juga mengindikasikan distribusi yang lebih datar dibandingkan distribusi normal.
3. Retensi Skor: Rata-rata skor retensi adalah 63.86, dengan interval kepercayaan 95% antara 61.29 dan 66.43. Rata-rata setelah pemotongan 5% nilai ekstrem adalah 63.74. Nilai median retensi adalah 63.50, yang menunjukkan bahwa sebagian besar skor berfokus pada angka ini. Variansinya sebesar 81.919 dengan standar deviasi 9.051, yang menunjukkan bahwa penyebaran skor retensi sedikit lebih rendah dibandingkan pre-test tetapi lebih tinggi dibandingkan post-test. Skor minimum adalah 50 dan maksimum 82, dengan rentang sebesar 32. Interquartile range (IQR) sebesar 16 menunjukkan distribusi data yang sedikit lebih sempit daripada pre-test dan post-test. Skewnessnya sangat kecil (0.115), yang berarti distribusi data hampir simetris. Dengan kurtosis -1.106, data menunjukkan distribusi yang lebih datar dibandingkan distribusi normal.
4. Kesimpulan: Dari data tersebut, terlihat bahwa ada peningkatan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test, dengan post-test menunjukkan rata-rata yang lebih tinggi dan variasi yang lebih kecil. Skor retensi menunjukkan bahwa meskipun ada penurunan dibandingkan post-test, hasilnya tetap lebih baik dibandingkan pre-test. Distribusi data, baik pada pre-test, post-test, maupun retensi, menunjukkan adanya kecenderungan ke arah nilai yang lebih tinggi, meskipun

beberapa variasi kecil tetap ada, terutama pada pre-test.

Test Normalitas

Hasil uji normalitas di bawah menunjukkan hasil dari dua jenis uji statistik, yaitu Uji Kolmogorov-Smirnov dan Uji Shapiro-Wilk, yang digunakan untuk menguji apakah data dalam penelitian ini terdistribusi normal.

Uji Perbedaan

Skor Pre-Test & Post-Test (Paired Sample t-Test) Uji Paired Samples T-Test digunakan untuk membandingkan dua kelompok yang berhubungan (misalnya, pre-test dan post-test pada individu yang sama) untuk melihat apakah ada perbedaan signifikan. Output yang perlu diperhatikan: Sig. (2-tailed): Nilai p yang menunjukkan apakah perbedaan antara dua sampel signifikan atau tidak. o Jika $p < 0.05$, maka perbedaan antara pre-test dan post-test signifikan. o Jika $p > 0.05$, maka tidak ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

1. Paired Differences (Perbedaan Berpasangan)
 - a. Mean: -15.840 Menunjukkan perbedaan rata-rata antara Skor Pre-Test dan Skor Post-Test. Rata-rata skor Post-Test lebih tinggi 15.840 dibandingkan Pre-Test, yang menunjukkan adanya peningkatan dalam skor setelah menggunakan game interaktif.
 - b. Std. Deviation: 3.066 o Standar deviasi dari perbedaan antara Skor Pre-Test dan Post-Test. Semakin kecil nilai ini, semakin kecil variasi atau penyebaran data perbedaan antara kedua skor tersebut.
 - c. Std. Error Mean: 0.434 o Kesalahan standar rata-rata perbedaan antara skor pre-test dan post-test. Ini menunjukkan seberapa akurat rata-rata perbedaan yang dihitung mewakili populasi. Semakin kecil nilai ini, semakin akurat estimasi rata-rata perbedaan.
2. Confidence Interval of the Difference (Interval Kepercayaan Perbedaan)
 - a. Lower: -16.711
 - b. Upper: -14.969 o Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan antara Skor Pre Test dan Skor Post-Test berada di antara -16.711 hingga 14.969. Ini menunjukkan bahwa dengan tingkat kepercayaan 95%, perbedaan skor antara pre-test dan post-test berada dalam rentang ini. Karena interval ini tidak mencakup angka 0, maka perbedaan yang signifikan dapat disimpulkan.
 - c. t: -36.527
3. t: -36.527

KESIMPULAN

Setelah melalui serangkaian proses implementasi dan pengujian, aplikasi ini terbukti mampu memberikan kemudahan dan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Anak-anak dapat belajar shalat dengan lebih mudah dan terstruktur dengan fitur interaktif seperti animasi gerakan dan bacaan audio yang terformat dalam arab, latin, dan terjemahan bahasa indonesia. Pendekatan ini memungkinkan mereka untuk memahami gerakan dan bacaan shalat secara visual dan auditori, sehingga lebih memudahkan proses pembelajaran. Aplikasi ini juga memiliki fitur bermain seperti quiz dan tebak-tebakan gerakan shalat dan anak-anak dapat mencoba pembelajaran berbasis permainan untuk menguji pemahaman mereka. Metode ini meningkatkan motivasi dan mengasah ingatan mereka tentang urutan gerakan dan bacaan shalat. Dengan cara ini, aplikasi ini dapat mengubah proses belajar yang sebelumnya mungkin dianggap monoton menjadi pengalaman yang lebih interaktif dan menghibur. Salah satu hal yang menjadi nilai tambah aplikasi ini adalah untuk memberikan pemahaman spiritual kepada anak-anak yang tidak hanya diajarkan untuk menghafal dan meniru melalui penjelasan singkat tentang setiap gerakan, tetapi mereka juga belajar makna dan tujuan dari setiap bagian shalat. Mereka dapat belajar misalnya, bahwa sujud adalah penghormatan tertinggi kepada Allah, dsb. Secara keseluruhan, aplikasi ini mencapai tujuan

utamanya: menjadi media yang menarik, interaktif, dan efektif untuk mengajarkan anak untuk shalat. Aplikasi ini telah memberikan pengalaman belajar yang cukup dari segi teori dan praktik berkat pendekatan yang sistematis. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dapat membantu belajar agama, terutama dalam membangun kebiasaan ibadah sejak usia dini.

REFERENSI

- Nasyiah, A. (2022). Game Multi-Platform Untuk Adab Dan Akhlak Anak Muslim Menggunakan Metode Game Development Live Cycle (Gdlc). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(3), 254–265. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Apriani, D., Darwis, M., & Trisari, W. (2024). Pengembangan Game Fun Learning Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Game Development Life Cycle (GDLC). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 238–245. <https://doi.org/10.55338/jikomsi.v7i1.2919>
- Syarif, S., Hasanuddin, T., & Hasnawi, M. (2022). Perancangan Game Puzzle Labirin menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) berbasis Unreal Engine. *Buletin Sistem Informasi Dan Teknologi Islam*, 3(1), 34–41. <https://doi.org/10.33096/busiti.v3i1.58>
- Prasetyo, R. M. M., Syaputra, H., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(2), 103–111. <https://doi.org/10.47747/jurnalnrik.v2i2.526>
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66–73.
- Fadilah, R., Adhari, F., Walidaini, I., Islam, U., & Sumatra, N. (2023). 479-1454 1-Pb. 1(6), 697–702.
- Hayati, A. M. U. (2020). Shalat Sebagai Sarana Pemecah Masalah Kesehatan Mental (Psikologis). *Spiritualita*, 4(2). <https://doi.org/10.30762/spr.v4i2.2688>
- Hidayat, B. (2017). Pembelajaran Alquran pada Anak Usia Dini Menurut Psikologi Agama dan Neurosains. *Proceedings of The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 2, 60.
- Daulay, N. (2015). Pendidikan Karakter Pada Anak Dalam Pendekatan Islam Dan Psikologi. *MIQOT: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 39(1), 199–217. <https://doi.org/10.30821/miqot.v39i1.51>
- Hasibuan, A. N. (2023). Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 3(2), 283–299. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v3i2.9726>
- Erma Sova. (2023). Aplikasi Game Edukasi Untuk Merangsang Otak Anak-Anak Dalam Mengenal Dan Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Sodexo. 2019. 6 Faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Pelanggan. <https://www.sodexo.co.id/faktor-kepuasan-pelanggan/>
- Suatmodjo, F.A.T. 2017. Pengaruh Kualitas pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Café Zybrick Coffee & Cantina. *AGORA*. Vol 5, No.3.
- Trihendrawan, N. 2019. Sektor Kuliner Indonesia Tumbuh 12,7%. <https://ekbis.sindonews.com/berita/1388028/34/sektor-kuliner-indonesiatumbuh-127>