

Visual Novel Belajar Menjadi Imam

Revangga Twin Thedora
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
11523118@students.uii.ac.id

Abstract—*Penelitian ini dibuat berdasarkan kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik serta mampu melibatkan teknologi yang berkembang dengan pesat serta menjadikan media pembelajaran yang mampu menciptakan sebuah interaksi secara langsung dengan usernya.*

Belajar menjadi imam menjadi sebuah game yang nantinya dapat digunakan sebagai ajang berlatih shalat secara langsung. Dengan game ini anak-anak diharapkan sudah fasih shalat dan berani menjadi imam sejak dini.

Game Belajar Menjadi Imam dirancang dengan mengunakan model game Visual Novel sehingga akan memberikan pengalaman visual yang menarik. User akan diberikan sebuah simulasi tentang shalat wajib 5 waktu, gerakan shalat, bacaan shalat, serta urutan shalat.

Selain menajadi sebuah trobosan dalam dunia pendidikan game belajar menjadi imam akan memperngaruhi perilaku dalam kehidupan sehari-harinya. Semakin besar tingakat keiman seseorang maka akan berpengaruh dalam sikap, cara berfikir dan mengatasi sebuah masalah.

Keywords— *Visual Novel; Game; Efektif; Teknologi; Visual; Gerakan Shalat; Bacaan Shalat; Urutan Shalat.*

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Shalat berjama'ah dapat diibaratkan adalah *show of force* bahkan menjadi kekuatan umat muslim. Shalat jama'ah, baik itu di masjid atau mushala adalah syiar agama. Dalam Al-Quran disebutkan, bagi siapa yang mengagungkan syiar-syiar Allah merupakan ciri orang bertakwa. Bahkan dalam ajaran agama Islam shalat berjama'ah akan mendapat pahala 27 derajat lebih tinggi dibandingkan dengan shalat mufarid. Sebagaimana dalam hadis "*Shalat jama'ah lebih utama dari shalat sendirian sebanyak 27 derajat*" (HR. Bukhari dan Muslim). Kemudian Nabi Muhammad juga bersabda, "Jika kalian melihat seorang yang membiasakan diri mendatangi masjid, maka saksikanlah baginya keimanan, dan Allah berfirman "*Sesungguhnya orang-orang yang memakmurkan masjid Allah hanyalah orang-orang yang beriman kepada Allah dan hari kemudian*" (HR at-Tirmizi). Bahkan dengan shalat berjama'ah, umat Islam diajarkan untuk mencintai masjid serta menjadikan masjid sebagai pusat peribadatan, pendidikan, pemerintahan, sekaligus membuat intensitas kehadiran para sahabat semakin meningkat (Azhari 2015).

Meskipun terdapat keutamaan dalam menjalankan shalat berjama'ah, akan tetapi kini terjadi kemunduran, dimana

masyarakat enggan memakmurkan masjid dengan shalat berjama'ah. Anjuran-anjuran untuk shalat berjama'ah di masjid kini juga mulai diabaikan, bahkan hanya didominasi oleh kalangan orangtua saja. Anak-anak dan remaja jarang terlihat berjama'ah di masjid. Dengan kondisi ini maka nantinya perlahan ajaran Nabi SAW untuk menjadikan masjid sebagai pusat peribadatan, pendidikan, dan pemerintahan akan tinggal isapan jempol dan angan-angan (Azhari 2015).

Saat ini kita memiliki banyak masjid yang terbuka untuk siapa saja, sangat berbeda dengan perjuangan saudara-saudara kita seiman di daerah minoritas di Eropa, Amerika, bahkan di Asia sendiri. Dengan kondisi saat ini, kita harus memupuk anak-anak calon penerus untuk terbiasa shalat berjama'ah di masjid guna tetap meneruskan ajaran Nabi SAW untuk menjadikan masjid sebagai pusat peribadatan, pendidikan, dan pemerintahan.

Di era zaman digital ini, teknologi memegang peranan penting bagi kehidupan manusia. Semua mampu menggunakan teknologi untuk berbagai keperluan, anak-anak pun dapat mengoperasikan segala jenis *gadget* secara lihai, seperti menonton *YouTube*, bermain *game* dan sebagainya. Sebagai orangtua, apakah ini berdampak pada anak-anak kita? Satu studi menemukan bahwa orangtua yang berjuang untuk membatasi waktu penggunaan *gadget* pada anak-anak mereka cenderung memiliki anak yang menunjukkan masalah perilaku (Hartono 2017).

Apa itu tandanya anak mengalami ketergantungan teknologi? Mungkin kata "kecanduan" menjadi gambaran yang lebih mudah. Untuk studi ini, asisten profesor di Illinois State University, Brandon Mc Daniel mensurvei 170 keluarga Amerika mengenai jumlah "*technoference*" dalam kehidupan mereka. *Technoference* adalah bagaimana teknologi mengganggu hubungan, interaksi, dan lain-lain (Hartono 2017).

Dengan adanya ketergantungan pada *gadget* ditakutkan akan mengganggu perkembangan anak, namun jika dilarang nantinya juga akan mematikan kreativitas anak atau bahkan tertinggal oleh perkembangan zaman yang menyabkan tidak mampu beradaptasi pada lingkungan. Saat ini bukan saatnya melarang, namun mengontrol penggunaan *gadget* sebagai media yang baik.

Jika *gadget* digunakan dengan tepat, maka akan mempunyai banyak manfaat. Bagi pelajar menggunakan *gadget* dapat mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, dapat mempermudah dalam mencari hiburan dan akses yang mudah terhadap pengetahuan (Jannah, 2018).

Dengan adanya kemudahan untuk mengakses teknologi dengan menggunakan *gadget* serta kebutuhan orangtua untuk memupuk sejak dini anak-anak untuk shalat berjama'ah di masjid, peneliti berusaha untuk membuat sebuah media pembelajaran tentang belajar menjadi imam dengan melibatkan peranan teknologi sebagai dasar dalam proses pembelajarannya.

I.2. Rumusan Masalah

Miniminya media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan interaktif tentang belajar menjadi imam.

I.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Pembuatan Visual Novel menggunakan Ren'Py Visual Novel Engine.
- b. Visual gambar berbentuk animasi 2 dimensi.
- c. *Single player*.
- d. Menggunakan *offline desktop platform*.
- e. *User* akan menjalankan pilihan simulasi shalat subuh, dhuhur, ashar, maghrib, isyak.
- f. Tidak memberikan *score* dalam permainan.
- g. Mengajarkan cara shalat dan bacaan shalat.

II. LANDASAN TEORI

II.1. Shalat

Shalat diambil dari bahasa arab yang artinya do'a dan jika diartikan secara terminologi shalat adalah perkataan, perbuatan/ khusus yang dimulai dari takbir hingga salam. Shalat menduduki rukun islam yang ke-2 karena memiliki pengaruh pada perkembangan akhlaq manusia (Susanto, 2015).

II.2. Shalat Jama'ah

Shalat adalah sebuah batas antara seorang mukmin dan kafir. Seorang kafir berkeyakinan bahwa shalat tidak wajib, berbeda dengan keyakinan seorang mukmin yang menyakini bahwa shalat adalah kewajiban seluruh umat islam. Shalat dalam islam memiliki kedudukan urutan kedua dalam rukun islam.

Seluruh umat islam diperintahkan untuk shalat dan diutamakan shalat berjama'ah. Dengan shalat berjama'ah umat muslim akan bisa bersilahturahmi, bermusyawarah, bertukar pikiran dan saling tolong menolong. Bahkan dengan shalat berjama'ah dapat menghindarkan dari perbedaan sosial, fanatisme ras dan perbedaan budaya.

Selain berdampak pada sosial lingkungan, shalat jama'ah juga memiliki banyak keutamaan, bahkan nilai shalat jama'ah lebih tinggi 27 derajat dimata Allah daripada shalat sendirian. Banyaknya pahala yang didapat dengan menjalankan shalat jama'ah adalah bukti dari Allah bahwa shalat jama'ah adalah kecintaan Allah ke umatnya. (Shalih, 2015).

II.3. Imam

Dalam shalat berjama'ah imam berkewajiban memimpin jalannya shalat. Menjadi imam yang baik idelanya mampu menghantarkan jama'ah yang dipimpinnya

mendapatkan khusyu saat melaksanakan shalat. Nabi saw memberikan anjuran dalam memilih imam shalat jama'ah dengan mengutamakan orang-orang yang terbaik/pilihan (HR. Daraquthni, dari Ibn Umar) dan paling senior. (Jamaluddin, 2017).

II.4. Belajar

Belajar adalah aktivitas untuk menuju kehidupan lebih secara sistematis. Dalam proses belajar memiliki 3 tahapan utama, informasi, transformasi dan evaluasi. Dalam belajar akan tercipta proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan.

Dengan belajar nantinya akan tercipta perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Perubahan tingkah laku dalam proses belajar ini juga terpengaruh dengan usaha belajar yang dilakukan.

Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha sendiri. Semakin sering belajar maka akan semakin banyak perubahan yang terjadi. (Siregar, 2015).

II.5. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Dengan kata lain, pengertian pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. (Haryanto, 2012).

II.6. Visual Novel

Visual Novel adalah sebuah *game* yang dibuat untuk menciptakan sebuah permainan dengan dasar penceritaan dalam kerangka utama permainannya. Dalam *game* Visual Novel akan didominasi oleh gambar, teks secara statis dan didukung dengan suara untuk membuat *game* lebih interaktif.

Dalam *game* Visual Novel, karakter menjadi salah satu aspek yang paling penting. *Game* ini akan mengandalkan karakter sebagai representative dari *user* yang sedang memainkan *game*. Sehingga *gameplay* menjadi hidup serta dapat menciptakan interaksi yang kuat antara *user* dengan karakter. (Estidianti, 2014).

III. METODOLOGI DAN PENELITIAN

Dalam proses pengumpulan data untuk pembuatan alur cerita *game* Visual Novel Belajar Menjadi Imam mengambil dari berbagai macam literatur agar alur cerita pada *game* ini dapat menjadi rujukan yang benar. Pada saat proses pengumpulan data peneliti mencari sumber yang dapat dipercaya dan memuat informasi tentang keasahan hadis yang digunakan.

3.1. Kebutuhan Perangkat Keras

Untuk membuat *game* Visual Novel dan mengolah gambar dibutuhkan spesifikasi minimal sebagai berikut:

- a. Prosesor Pentium 4
- b. Ram 2 gb
- c. Hardisk 20 gb
- d. VGA Card 1 gb

3.2. Perancangan Alur Game

Jenis game : VN, Simulasi game 2 Dimensi
Gendre : Science Fiction
Platform : Desktop
Player : Single Player
Sasaran User : Usia 5 – 10 Tahun

Dalam game Visual Novel Belajar Menjadi Imam ini user nantinya akan menjalankan sebuah simulasi shalat berjma'ah. User akan bertindak sebagai imam dengan makmum Budi dan Galih disebuah masjid.

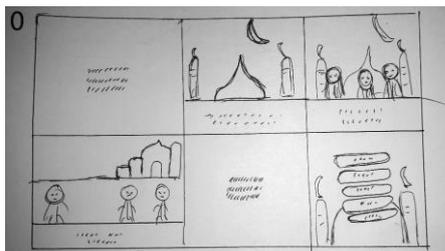
Saat menjalankan permainan user nantinya akan diberikan beberapa pertanyaan serta pilihan jawaban mengenai shalat, jika user menjawab benar maka game akan berlanjut ketahap selanjutnya, namun jika jawaban salah maka user akan diberikan jawaban yang benar dan akan tetap bisa melanjutkan permainan. Game ini ditujukan sebagai media untuk simulasi belajar shalat, sehingga tidak akan ada game over dalam permainan guna menambah pengetahuan user tentang tata cara shalat.

3.3. Perancangan Alur Game

Alur cerita dalam sistem ini menjadi sebuah kerangka utama dalam proses penceritaan dan guna memberikan sebuah informasi atau pembelajaran kepada user. Dengan adanya alur kerangka akan didapatkan bayangan informasi yang akan tersaji dalam sistem sehingga jika informasi masih dirasa kurang maka ditahap ini informasi bisa dilengkapi atau disesuaikan.

3.3.1. Perancangan Storyboard Babak 0

Dalam awal permainan akan tentang perintah untuk menajalan shalat dan keutaman shalat jama'ah. Babak 0 ini berisi tentang ajakan shalat berjma'ah melalui karakter Imam, Galih dan Hari dan user akan diberikan pilihan untuk menjalan game dengan shalat sesuai keinginannya. Storyboard babak 0 bisa dilihat pada Gambar 3.1

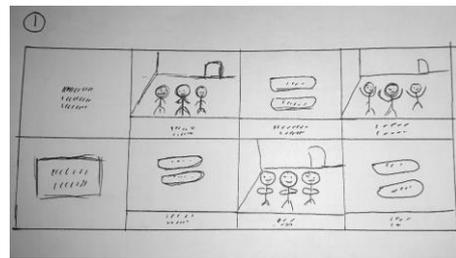


Gambar 3.1 Storyboard babak 0

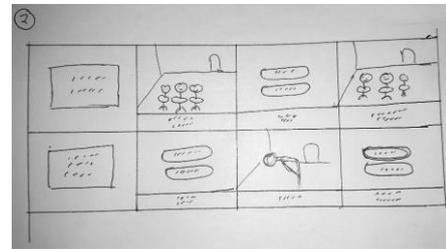
3.3.2. Perancangan Storyboard Babak 1-4

Storyboard babak 1-4 bercerita tentang Imam yang memimpin shalat subuh, dzuhur, ashar, isya maghrib, Galih dan Hari menjadi makmum serta akan menceritakan urutan gerak dan bacaan shalat.

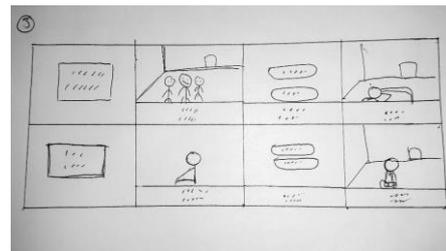
Dalam proses pembuatan sistem, penggunaan storyboard tahap 1-4 ini menggunakan proses berulang sesuai dengan banyaknya rokaat. Berikut pembagian perulangannya dapat dilihat pada Gambar 3.2 hingga 3.5.



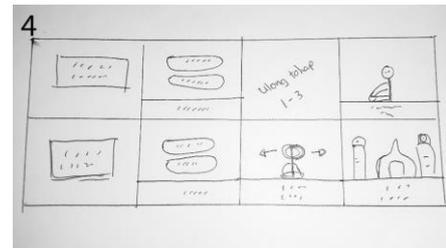
Gambar 3.1 Storyboard babak 1



Gambar 3.2 Storyboard babak 2



Gambar 3.3 Storyboard babak 3



Gambar 3.4 Storyboard babak 4

3.3.3. Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka adalah proses pembuatan rencana tampilan sistem yang nantinya akan menjadi sebuah tampilan dalam game. Selain sebuah rancangan tampilan rancangan antarmuka juga berfungsi sebagai acuan dalam proses pembuatan sistem.

Dalam pembuatan Visual Novel dengan menggunakan Ran'py, dalam bawaan aplikasi pengembang akan diberikan pilihan membuat antarmuka sendiri atau menggunakan template dari Ran'py, pada penelitian ini akan menggunakan antarmuka bawaan dari Ren'py. Penggunaan antarmuka dari Ren'py dipilih karena sudah teruji dan mendukung proses interaksi antara sistem dengan user secara efisien dan sudah umum digunakan dalam sebuah game.

3.3.4. Perancangan Latar Belakang

Perancangan latar belakang atau yang lebih sering disebut dengan background adalah sebuah gambar yang akan

menjadi latar dari semua elemen dalam *game*. Latar belakang juga bisa digunakan sebagai penda lokasi, waktu dan sebuah babak baru dalam sebuah *game*.

Dalam implementasinya latar belakang harus mampu berkolaborasi dengan objek-objek lain agar nyaman dilihat dan tidak mengganggu alur *game*. Secara detail ada beberapa perinsip yang harus dioleh dalam sebuah latar belakang

- a. Komposisi waran harus seimbang dengan objek yang lain atau justru cenderung tidak dominan.
- b. Penggunaan simbol sebagai pengantar informasi.
- c. Komposisi ukuran dengan objek harus sesuai sekala kebutuhan.

3.3.5. Perancangan Karakter

Perancangan karakter adalah tahapan membuat gambar kasar yang akan dijadikan karakter dalam *game*. Dalam proses pengerjaan perancangan karakter menggunakan gambar tangan dan nantinya akan dilanjutkan dalam proses oleh digital polygon.

Pada perancangan ini menggunakan tampilan gambar dengan karakter semi realis sehingga akan menambah kesenian. Dalam *game* ini ada 3 karakter yang dirancang, Imam, Galih, dan Hari dan masing-masing karakter akan menggunakan warna baju yang berbeda agar terlihat menarik.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Batasan Implementasi

Dalam pembuatan Visual Novel Belajar Menjadi Imam ini menggunakan bahasa pemogram Phyton sebagai dasar pengembangan aplikasi serta menggunakan *software* Ren'Py sebagai media pembangunan aplikasi. Komnbinasi antara bahasa pemograman menggunakan Pyhton dengan *software* tersebut akan optimal untuk membuat sebuah *game* Visual Novel dan sudah banyak dikaji keoptimalnya oleh praktisi pendidikan.

Visual Novel ini mengangkat cerita tentang seorang anak yang belajar menjadi imam dalam shalat fardhu. Dalam implementasinya *game* ini akan menggunakan gambar ilustrasi gerakan shalat sebagai visualisasi gerakan shlat yang dapat ditirukan oleh *user* saat memainkan *game*.

Untuk memainkan *game* ini *user* harus menggunakan computer dan hanya dapat dimainkan secara *single player*. Nantinya *user* akan mendapatkan pertanyaan mengenai urutan shlat serta bacaan yang harus dibaca. Jika benar maka *game* akan berlanjut ketahap selanjutnya namun jika jawaban salah maka *user* akan mendapatkan infotomasi tentang jawaban apa yang benar dan *user* masih dapat melanjutkan permainan hingga selesai tanpa ada pengulangan.

4.2. Karakter

Dalam *game* karakter akan memiliki peran utama sebagai perwujudan visual dari *user*. Dalam *Game* Belajar Menajadi Imam karakter digunkan sebagai perwujudan untuk gerakan shalat.

Proses pembuatan karakter menggunakan perangkat lunak Corel Draw X5 untuk membuat tracing gambar analog ke garis polygon. Karakter dalam *game* ini menggunakan warna

yang cenderung terang dan tegas untuk memberikan batasan dengan latar balakang. Karakter dalam *game* Visual Novel Belajar Menjadi Imam dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Karakter

4.3. Gerakan Shalat

Gerkan shalat menjadi bagian penting dalam *game* ini karena nantinya gerakan ini yang akan ditirukan oleh *user* sebagai simulasi shalat.

Dalam proses pembuatannya garakan shalat mengadopsi dari foto gerakan shalat yang diolah melalui garis polygon vector pada aplikasi corel draw dengan menggabungkan elemen karakter sebagai identifikasi.

Gerakan shalat yang sekaligus sebagai ilustrasi ini dipecah menjadi beberapa bagian sesuai dengan kebutuhan dalam gerakan shalat.



Gambar 4.2 Gerakan Takbiratul Ikram



Gambar 4.3 Gerakan Sedekap



Gambar 4.4 Gerakan Ruku



Gambar 4.5 Gerakan Sujud



Gambar 4.6 Gerakan Duduk Diantar 2 Sujud dan Tahiyat.



Gambar 4.11 Latar Belakang Isya

4.4. Latar Belakang

Latar belakang atau yang lebih akrab dengan julukan background adalah sebuah gambar tentang waktu dan lokasi. Dalam *game* ini latar belakang dibagi menjadi beberapa bagian sesuai kebutuhan untuk menunjukkan waktu shalat dan alur *game*.



Gambar 4.12 Latar Belakang Bacaan Teks



Gambar 4.7 Latar Belakang Subuh



Gambar 4.13 Latar Belakang Menu



Gambar 4.8 Latar Belakang Dzuhur



Gambar 4.14 Latar Belakang Dalam Masjid



Gambar 4.9 Latar Belakang Ashar



Gambar 4.10 Latar Belakang Maghrib

4.5. Uji Usablitas

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan hipotesis dalam penggunaan Visual Novel untuk media pembelajaran tentang belajar menjadi imam maka *Game* Visual Novel Belajar Menjadi Imam dilakukan pengujian. Pengujian ini berfokus pada usabilitas *game* untuk keefektifan penyampain bahan ajar.

Skor linkert didapat nilai interval 20, maka interpretasi persen mulai dari 0% hingga 100% sehingga didapatkan kriteria interpretasi dengan skor sebagai berikut:

- 0% hingga 19,99% = Sangat buruk
- 20% hingga 39,99% = Buruk
- 40% hingga 59,99% = Cukup
- 60% hingga 79,99% = Baik
- 80% hingga 100% = Sangat baik

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{161}{40 \times 5} \times 100\% = 80.5$$

Setelah dilakukan penghitungan nilai presentase dengan hasil target **80,5 %**, maka *Game Visual Novel Belajar Menjadi Imam* mampu mendapatkan **Kriteria Sangat Baik**.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Setelah melewati serangkaian tahapan dan studi literatur dalam pembuatan *Game Visual Novel Belajar Menjadi Imam*, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- Visual Novel adalah media pembelajaran yang dapat membuat interaksi secara langsung dengan *user*.
- Visual Novel dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efisien dan menarik.
- Ren'py memiliki tingkat keluwesan yang tinggi untuk mengembangkan Visual Novel.
- Penggunaan ilustrasi membuat media pembelajaran semakin menarik.

5.2. Saran

Setelah melalui pengujian *Game Visual Novel Belajar Menjadi Imam* maka didapatkan beberapa saran untuk pengembangan:

- Dikembangkan menjadi ke sistem perangkat *mobile*.
- Menambahkan shalat-shalat sunah.
- Menambahkan bacaan-bacaan doa sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyansah. (2013). *Mengenal Usabilitas dalam Teknologi New Media*. Retrieved from jurus mabok: <https://jurusmabok.wordpress.com/2013/02/08/mengenal-usabilitas-dalam-teknologi-new-media/>
- Azhari, M. S. (2015). *mengapa kita-biarkan masjid sepi*. Retrieved from [republika.co.id: https://www.republika.co.id/berita/dunia-islam/hikmah/15/07/10/nr9n0a-mengapa-kita-biarkan-masjid-sepi](https://www.republika.co.id/berita/dunia-islam/hikmah/15/07/10/nr9n0a-mengapa-kita-biarkan-masjid-sepi)
- carasholat.com. (2015). *Cara Shalat: Tata Cara Shalat Sesuai Shalat Nabi (Video)*. Retrieved from [carasholat.com: https://carasholat.com/126-tata-cara-shalat-yang-benar-sesuai-shalat-nabi.html](https://carasholat.com/126-tata-cara-shalat-yang-benar-sesuai-shalat-nabi.html)
- Christiantho, D. (2017). *Jenis Genre Game*. Retrieved from [inigame.id: https://www.inigame.id/8-jenis-genre-game-dan-sub-genre-nya/](https://www.inigame.id/8-jenis-genre-game-dan-sub-genre-nya/)
- Estidianti, B. R. (2014). Perancangan Karakter Game Visual Novel. *JURNAL SAINS DAN SENI POMITS Vol. 3*, f-50.
- Gameedukasi.com. (2014). *Game Edukasi*. Retrieved from [Review Game SELAMAT \(Simulasi Mendirikan Sholat Lima Waktu\): http://www.gameedukasi.com/2014/05/review-game-selamat-simulasi-mendirikan-sholat-lima-waktu/](http://www.gameedukasi.com/2014/05/review-game-selamat-simulasi-mendirikan-sholat-lima-waktu/)
- Hartono, S. H. (2017). *Benarkah Anak yang Kecanduan Teknologi Bisa Menyebabkan Masalah Perilaku?* Retrieved from [nakita: http://nakita.grid.id/read/0211792/benarkah-anak-yang-kecanduan-teknologi-bisa-menyebabkan-masalah-perilaku?page=all](http://nakita.grid.id/read/0211792/benarkah-anak-yang-kecanduan-teknologi-bisa-menyebabkan-masalah-perilaku?page=all)
- Haryanto. (2015). Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Berbasis Web. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI VOL 1 no.2*, 266-274.
- Hikam, A. R. (2013). Penegembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pengembangan Karakter Pada Meteri Pelestarian Lingkungan. *Skripsi*, 1-150.
- Jamaluddin. (2017). *Pelatihan Imam Shalat Tarawih*. Retrieved from [repository.umy.ac.id: http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/3802?show=full](http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/3802?show=full)
- Jannah, N. (2018). *Gadget Sebagai Sumber Pendidikan*. Retrieved from [GEOtimes: https://geotimes.co.id/opini/gadget-sebagai-sumber-pendidikan/](https://geotimes.co.id/opini/gadget-sebagai-sumber-pendidikan/)
- Ren'py. (2012). *Ren'Py Documentation*. Retrieved from [renpy.org: https://www.renpy.org/doc/html/text.html](https://www.renpy.org/doc/html/text.html)
- Rohman, A. (2017). *HIKMAH SHALAT BERJAMA'AH DALAM AL-QUR'AN*, 78.
- Rumaysho.com. (2018). *Apakah Orang Yang Shalat Jamaah Dirumah Mendapatkan 27 Derajat Pahal Lebih Banyak*. Retrieved from [rumaysho.com: https://rumaysho.com/749-apakah-orang-yang-shalat-jamaah-di-rumah-mendapatkan-27-derajat199.html](https://rumaysho.com/749-apakah-orang-yang-shalat-jamaah-di-rumah-mendapatkan-27-derajat199.html)
- shalih, S. (2016). *Kajian Lengkap Shalat Jamaah*. Jakarta.: Pustaka "DARUL HAQ".
- Siregar, E. (2010). *Teori belajar dan pembelajaran*. Semarang: Ghalia Indonesia.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, W. (2015). *Shalat diambil dari bahasa arab yang artinya do'a dan jika diartikan secara terminologi shalat adalah perkataan, perbuatan/ khusus yang dimulai dari takbir hingga salam. Shalat menduduki rukun Islam yang ke-2 karena memiliki pengaruh pada perkembangan akh*. Ponorogo: STAIN Ponorogo.
- Syamhudi, A. A. (2015). *Hukum Shalat Ja,a'ah*. Retrieved from [alamanhaj.or.id: https://almanhaj.or.id/3039-hukum-shalat-jamaah.html](https://almanhaj.or.id/3039-hukum-shalat-jamaah.html)
- Tuasikal, M. A. (2010). *Apakah Orang yang Shalat Jama'ah di Rumah Mendapatkan 27 Derajat?* Retrieved from [Rumaysho.com: https://rumaysho.com/749-apakah-orang-yang-shalat-jamaah-di-rumah-mendapatkan-27-derajat199.html](https://rumaysho.com/749-apakah-orang-yang-shalat-jamaah-di-rumah-mendapatkan-27-derajat199.html)