jika dirawat dan dilatih terus menerus untuk mampu menyerap informasi (Suheri, 2006).

Dalam pendidikan masa lalu, guru merupakan satu-satunya sumber belajar bagi anak didik, sehingga kegiatan pendidikan cenderung masih tradisional. Perangkat teknologi penyebarannya masih sangat terbatas dan belum memasuki dunia pendidikan.

Media sebagai sumber belajar di akui sebagai alat bantu auditif, visual, dan audiovisual. Penggunaan ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan tetapi harus di sesuaikan dengan perumusan tujuan instruksional dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri.

Dengan melihat perkembangan pesat teknologi informasi dewasa ini maka pembelajaran berbasis multimedia tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi program multimedia dan dapat di manfaatkan dalam pendidikan. Begitu juga pembelajarannya di anggap sangat membantu karena menggabungkan beberapa media seperti suara, gambar, animasi dan video sehingga daya serap / ingatan anak lebih bagus (Arifin, 2008).

Dalam pendidikan khususnya anak-anak, penggunaan komputer tidak bisa di lepaskan karena hal itu akan menghambat kemajuan pendidikannya. Dengan semakin terbiasa menggunakan komputer maka bagi anak-anak di masa mendatang tidak akan merasa canggung. Sehingga pembelajaran

komputer sejak dini harus mulai di terapkan, meskipun tidak selengkap orang dewasa. Dunia anak-anak adalah dunia impian yang penuh khayalan serta permainan. Banyak hal yang ingin mereka miliki dan banyak hal yang ingin mereka miliki dan banyak hal yang ingin mereka lakukan. Mereka senantiasa tertarik dengan hal-hal yang lucu dan menyenangkan dirinya (Irawati, 2007).

Pemanfaat media ialah penggunaan yang sistematis dari sumber belajar. Proses pemanfaatan media merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran. Prinsip-prinsip pemfaatan juga di kaitkan dengan karakteristik pembelajaran. Seorang yang belajar mungkin memerlukan bantuan ketrampilan audio visual atau verbal agar dapat menarik keuntungan dari praktek atau sumber belajar. Oleh karena itu, dengan adanya multimedia sangat memungkinkan kegiatan belajar menjadi kondusif dan terarah.

Salah satu materi pendidikan yang harus diajarkan pada anak diantaranya adalah pendidikan agama. Khusus bagi yang beragama Islam, shalat adalah tiang agama. Sejak dini, anak-anak harus mulai diajarkan tentang pemahaman gerakan shalat termasuk gerakan shalat dan bacaan shalat yang benar karena shalat merupakan salah satu kewajiban bagi kaum muslim.

Untuk membantu anak agar tahu tentang pemahaman gerakan melakukan ibadah sholat yang benar dan baik dibutuhkan suatu media pembelajaran yang di tampilkan dalam bentuk gambar visualisasi supaya menarik perhatian anak sehingga pada akhirnya mereka mau belajar melaksanakan ibadah sholat dan secara tidak langsung anak mulai di

perkenalkan dengan komputer. Peran serta orang tua dan pendidik mutlak di butuhkan dalam upaya membantu pemahaman dan pelaksanaan pemahaman gerakan ibadah sholat yang baik dan benar sejak dini.

Di SDN Sawahan 4 Surabaya merupakan sekolah yang sudah cukup memiliki sarana prasarana belajar termasuk media pembelajaran. Namun, dalam penggunaannya masih perlu dioptimalkan karena sebagian guru kurang mampu mengoperasikan.

Proses belajar-mengajar akan berjalan dengan baik kalau media yang digunakan betul-betul tepat, karena antara pendidikan dengan media saling berkaitan. Kedua kegiatan ini saling mempengaruhi dan dapat menentukan hasil belajar. Disini kemampuan guru dalam menyampaikan atau mentransformasikan bidang studi dengan baik, merupakan syarat mutlak yang tidak dapat ditawar lagi karena hal ini dapat mempengaruhi proses mengajar dan hasil belajar siswa.

Untuk dapat menyampaikan pelajaran dengan baik agar siswa lebih mudah memahami pelajaran, seorang guru selain harus menguasai materi juga dituntut untuk dapat terampil dalam memilih dan menggunakan media mengajar yang tepat untuk situasi dan kondisi yang dihadapinya.

Guru terbiasa menyajikan materi dengan menggunakan media konvensional. Media mengajar ini menjadikan siswa pasif dalam menerima informasi. Dengan melihat kelemahan metode pembelajaran klasik, yaitu guru memberikan contoh dan murid menghafalnya dengan di lengkapi buku panduan pemahaman gerakan sholat. Sehingga format belajar mengajar yang

konvensional menyebabkan siswa pasif dalam menerima informasi dan dapat juga menyebabkan anak merasa bosan atau malas dalam mengikuti proses pembelajaran.

Oleh karena itu, untuk dapat menciptakan suasana belajar yang kreatif dalam mata pelajaran agama, guru dapat memilih suatu media, karena dalam pelajaran ini banyak materi yang dapat diterapkan atau dipraktikkan yaitu gerakan sholat. Dengan media yang di gunakan guru telah memfungsikan seluruh alat indera murid karena proses belajar-mengajar dan pembelajaran yang efektif adalah bila guru mampu memfungsikan seluruh panca indera murid.

Dengan dasar uraian tersebut, maka peneliti mencoba untuk melakukan inovasi media pembelajaran menggunakan multimedia yang digunakan sebagai alternatif untuk membantu kreativitas guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan lebih menyenangkan sehingga kondisi anak ketika belajar akan lebih nyaman, minat dan konsentrasi siswa dalam belajar menjadi lebih meningkat dan dapat juga digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran sholat pada siswa.

Dengan adanya penelitian ini nantinya akan di harapkan dapat lebih memberi manfaat dan pengetahuan bagi anak tentang tuntunan shalat yang benar dan tidak hanya bersifat untuk mendidik tetapi juga menghibur dengan adanya animasi dan gambar-gambar yang bertema anak-anak, agar anak tidak cepat jenuh dalam belajar sebagai sarana belajar mandiri anak.