

Abstrak

Sholat merupakan tiang agama yang sudah selayaknya dipelajari dan dipahami oleh semua umat muslim. Dengan mempelajari dan memahami tata cara sholat yang benar sejak dini menjadikan seseorang yang beragama islam dapat menegakkan kewajiban sholat yang merupakan rukun islam yang ke-2. Pembelajaran sholat pada anak usia dini memerlukan banyak bantuan dari guru dan orang tua, karena anak butuh arahan untuk memahami tata cara sholat yang telah diajarkan oleh Rasulullah SAW. Berdasarkan wawancara dengan psikolog anak, pokok pembelajaran pada anak usia dini memiliki aspek kognitif, dimana anak pada rentang usia 4-6 tahun (periode *Preoperational*) memiliki kemampuan berfikir secara konkrit dengan melihat sesuatu secara *real*. Sehingga untuk mengajarkan sesuatu kepada anak usia dini perlu menunjukkannya secara jelas karena anak usia dini belum dapat berfikir dengan membayangkan sesuatu yang belum pernah dicerna oleh indera mereka. Dengan mengoptimalkan teknologi *Augmented Reality* pada aplikasi smartphone dapat menampilkan model 3D yang sangat cocok dengan pola belajar kognitif anak di usia dini. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan *Children-Centered Design* untuk mendapatkan perspektif pengguna dalam mengembangkan aplikasi ini. Pengujian terhadap *prototype* aplikasi menggunakan QUIM (*Quality in Use Integrated Measurement*) model. Model *User Interface* didapatkan dari analisis yang kemudian diimplementasikan ke dalam aplikasi panduan sholat yang diberi judul “Belajar Sholat bersama Ali” dengan tingkat *usability* yang baik. Dari pengujian yang dilakukan didapatkan hasil pada kategori *low persona* (84.6%), *mid persona* (91.71%), dan *high persona* (95.00%). Dengan nilai *usability* tersebut aplikasi pembelajaran sholat dalam perangkat *mobile* dapat digunakan sebagai alternatif untuk pembelajaran anak.

Kata kunci : **anak usia dini, user experience, quality in use integrated measurement, children-centered design, preoperational, augmented reality, sholat**