
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN MELAKSANAKAN SHALAT BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Fauzi Ahmad Syawaluddin¹, Jailani Syahputra Siregar², Betti Megawati³, Samsir⁴
^{1,2,3,4}Universitas Al Washliyah Labuhanbatu
Email kontributor: fauziahmadsyawaluddin@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini ingin melihat pengaruh pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dalam meningkatkan kemampuan melaksanakan shalat bagi siswa. Fokus penelitian siswa kelas Empat di SD Negeri 115525 Sigambal. Materi yang akan dikemas yakni materi dasar dan inti pembelajaran melakukan sholat. Komponen yang menjadi kemasan yakni audio suara, visualisasi gambar, video, animasi, serta kalimat atau teks. Bagian media ajar terdiri dari pembukaan, bantuan informasi media, bahan ajar, penugasan, dan soal-soal ujian. Media dilengkapi dengan button yang menjadikan media beranjak antar lembaran media ajar. Metode penelitian R&D atau *Research and Development. Test* lapangan dengan Skala Guttman untuk melancarkan pemberian nilai. Skala Guttman akan memunculkan tindakan dengan nilai pasti, terbagi dua pilihan, ya atau tidak. Pengaruh pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif apakah dapat meningkatkan kemampuan melakukan sholat siswa kelas Empat di SD Negeri 115525 Sigambal sudah diakui Layak menjadi media ajar bagi siswa Sekolah Dasar kelas Empat di SD Negeri 115525 Sigambal.

Kata kunci: Media Ajar, Multimedia Interaktif, PAI, Sholat, SD Negeri 115525 Sigambal

Abstract

The research aims to see how the influence of developing interactive multimedia-based learning media is to improve the ability to pray. The focus of research for fourth-grade students at SD Negeri 115525 Sigambal. The material to be packaged is the primary material and the core of learning to pray. The packaged components are sound audio, visualization of images, videos, animations, and sentences or text. The teaching media section consists of introductions, media information assistance, teaching materials, assignments, and exam questions. The media is equipped with a button that makes the media move between the sheets of teaching media. Research methods R&D or Research and Development. Field test with the Guttman Scale for smooth scoring. The Guttman scale will generate action with a definite value, divided into two choices, yes or no. The effect of developing interactive multimedia-based learning media can improve the ability to pray for fourth-grade students at SD Negeri 115525 Sigambal has been recognized as eligible to be a teaching medium for grade four elementary school students at SD Negeri 115525 Sigambal.

Keywords: Teaching Media, Interactive Multimedia, Islamic Education, Prayer, SD Negeri 115525 Sigambal

A. PENDAHULUAN

Pendidikan beribadah harus dibiasakan mulai dari anak-anak. Pendidikan beribadah mengandung nilai-nilai dan norma-norma agama dapat terpatron didalam diri anak. Ketika beranjak dewasa akan senantiasa menjalankan perintah Allah SWT dan menjauhi larangannya (Rosyida, 2020:20). Hal ini penting mengingat tingkat kriminalitas yang dilakukan pelajar berada dalam batas tidak wajar mendekati menguatirkan. Situasi dan kondisi demikian ditengarai terjadi karena penanaman fondasi keagamaan tidak dilakukan ketika pelajar tersebut berada di masa-masa pertumbuhannya. Sehingga mereka tidak berpikir panjang sebelum melakukan sesuatu. Tidak berpikir apa dampaknya buat dirinya dan orang lain yang mendapat perlakuan kriminal darinya. Mereka tidak berpikir akan masa depan, namun berpikir hanya untuk kesenangan sesaat (Faujiah et al., 2018:15). Dunia akademik dalam hal ini institusi pendidikan harus memiliki strategi pendidikan untuk menyikapi situasi seperti ini. Anak-anak merupakan masa depan bangsa, yang harus diperhatikan tumbuh dan kembangnya (Sudarmanto et al., 2021).

Salah satu bagian dari ibadah yang sedari dini diajarkan kepada anak-anak yaitu melakukan sholat (Krismoniansyah et al., 2020). Sholat merupakan kewajiban sebagai umat Islam. Dimana melalui sholat, umat berdoa untuk memohon, bersyukur, dan meminta ampun atas dosa serta kesalahan yang diperbuatnya (Sulfemi, 2018). Salah satu jalan sukses ketika seorang insan rajin dan tekun menjalankan sholat. Dunia maupun akhirat akan berada dalam genggaman ketika sholat dilakukan secara tulus dan teratur. Al-Qur'an maupun hadist mewajibkan setiap umat Islam untuk melakukan sholat. Allah berfirman :

..... إِنِّي أَنَا اللَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا أَنَا فَاعْبُدْنِي وَأَقِمِ الصَّلَاةَ لِذِكْرِي

Artinya: “dirikanlah Sholat untuk mengingat aku”

Firman Allah diatas jelas mewajibkan setiap insan yang menganut agama Islam untuk sholat sebagai bagian dari ibadah untuk mengingat Penciptanya. Selain itu firman Allah tersebut juga menyiratkan bahwa sholat merupakan kewajiban untuk dilakukan guna memohon keberkahan atas apa yang telah dikerjakan dan dilakukan (Analia, 2017). Kewajiban untuk memberikan didikan kepada anak untuk melakukan sholat seperti Firman Allah melalui surat Lukman pada ayat yang ke 17, firmanNya :

يَا بُنَيَّ أَقِمِ الصَّلَاةَ وَأْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَانْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأَصْبِرْ عَلَىٰ مَا أَصَابَكَ ۖ إِنَّ ذَٰلِكَ مِنْ عَزْمِ الْأُمُورِ

Artinya: “Hai anakku, dirikanlah shalat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk hal-hal yang diwajibkan (oleh Allah)”.

Ayat demi ayat yang merupakan sabda Allah benar-benar mengajak setiap insan untuk Sholat, dimulai dari anak-anak. Hadist juga memaparkan anak yang berumur Tujuh tahun untuk belajar mendirikan dan menjalankan Sholat (Arista, 2021). Seperti hadist berikut ini :

سنين مروا أولادكم بالصلاة وهم أبناء سبع سنين واضربوهم عليها وهم أبناء عشر
وفرقوا بينهم في المضاجع

Artinya: “Perintahkanlah anak-anak kalian untuk melaksanakan shalat apabila sudah mencapai umur tujuh tahun, dan apabila sudah mencapai umur sepuluh tahun maka pukullah dia apabila tidak melaksanakannya, dan pisahkanlah mereka dalam tempat tidurnya”.

Berdasarkan hadist diatas jelas diamanatkan bahwa belajar Sholat dapat dilakukan ketika anak di usia Tujuh dan Sepuluh tahun. Apabila usia tersebut dikonversi ke jenjang pendidikan, maka usia demikian berada di kelas Empat Sekolah Dasar (Yusrina, 2014). Oleh sebab itu mendidik peserta didik agar mampu untuk melakukan Sholat selain menjadi tanggung jawab orang tua dirumah, juga merupakan tanggung jawab institusi pendidikan melalui guru Pendidikan Agama Islam. Mengajarkan Sholat tidak hanya sebatas gerakan, tetapi juga wajib mengajarkan filosofi dan falsafah sholat itu sendiri. Sehingga anak tidak menganggap sholat sebagai sebuah rutinitas untuk dilakukan, tetapi dibalik itu, ada nilai etika, moral, dan perekatan hubungan pribadi dengan Sang Pencipta yang berjalan (Yusrianti, 2019).

Kurikulum pendidikan di institusi pendidikan sekolah telah memiliki bidang pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran PAI memiliki tujuan dan sasaran guna menumbuhkan ketetapan iman, pengertian, penjiwaan, serta implementasi anak didik kepada pengajaran keagamaan secara Islami. Dengan demikian anak didik tumbuh dan berkembang sebagai insan dengan jiwa berketakwaan serta memiliki akhlak yang sangat mulia. Karena pembelajaran sholat berhubungan dengan banyak unsur dan elemen, tentu dibutuhkan sebuah strategi yang efektif dan interaktif (Sulfemi, 2018). Sehingga ketika pembelajaran berjalan, anak didik akan mudah untuk menangkap, memahami, dan mengerti akan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Pendidik yang bertugas untuk melakukan transfer ilmu pengetahuan pembelajaran sholat kepada anak didik, tentu harus memiliki ide yang kreatif serta inovatif, agar pembelajaran sholat berjalan dinamis dan tidak membosankan. Anak didik juga dengan cepat dapat memperagakan apa yang didapatkannya di institusi pendidikan (Yasyakur, 2017).

Perkembangan teknologi yang begitu pesat dapat dimanfaatkan untuk membantu membangun sebuah media ajar agar media ajar yang ditampilkan dapat menarik dan tidak monoton (Ramen A Purba, Rofiki, et al., 2020). Hal ini sejalan dengan pengamatan awal yang dilakukan pada siswa Sekolah Dasar kelas Empat di SD Negeri 115525 Sigambal. Dua puluh delapan anak didik didapati sebanyak 89,2% tidak mampu melakukan langkah sholat serta bacaannya. Didapati pula sebanyak 93% anak didik yang tidak mengetahui dan mengerti maksud ayat-ayat sholat. Didapati juga ketika perjalanan pembelajaran, anak didik tidak fokus ke penjelasan pendidik, tetapi asik dengan aktivitas masing-masing. Hal ini disebabkan pendidik masih menggunakan sistem belajar satu arah saja. Hanya menggunakan buku dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Aktivitas dengan anak didik sangat minim, hanya sesekali dilakukan oleh pendidik (Ramen Antonov Purba, 2017).

Aktivitas pendidikan sejatinya tidak membosankan bagi peserta didik. Tetapi menjadikan peserta didik fokus kepada bahan pembelajaran yang menjadi topic (Fakhrurrazi, 2020). Dengan demikian peserta didik akan mengerti terkait bahan pembelajaran yang sedang dipaparkan oleh

pendidik. Membangun media pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik berkonsentrasi dan fokus memperhatikan topik yang sedang diajarkan pendidik merupakan keharusan (Akwan, 2020). Terlebih dalam pembelajaran Sholat yang terdiri dari gerakan-gerakan dan pembacaan ayat-ayat. Tentu media pembelajaran harus benar-benar kreatif, jelas, menarik, dan interaktif. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat dijadikan pilihan. Dimana dalam konteks media pembelajaran seperti ini, bahan berbentuk teks, beberapa gambar, suara audio, serta kumpulan animasi akan dikemas dalam satu media, dengan demikian peserta didik akan tertarik, tidak bosan, serta dapat fokus memperhatikan pembelajaran yang dipaparkan oleh pendidik (Ramen A Purba, Tamrin, et al., 2020). Seperti yang diungkapkan Lindstrom dalam (Wilsa, 2019), bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif akan mengakibatkan 75% materi ajar dapat diserap oleh peserta didik, hal ini disebabkan oleh kombinasi media yang dikemas menjadi satu dalam media pembelajaran membuat peserta didik lebih meningkat daya serapnya dibandingkan ketika menggunakan media konvensional (Sari, 2019).

Dengan demikian penelitian ini akan melihat bagaimana pengaruh dari pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif apakah dapat meningkatkan kemampuan melakukan sholat siswa Sekolah Dasar kelas Empat di SD Negeri 115525 Sigambal. Adapun materi yang akan dikemas dalam media interaktif yakni materi dasar dan inti dari materi pembelajaran melakukan sholat. Komponen yang menjadi kemasan dalam media ajar yakni audio suara, visualisasi gambar, video, animasi, serta kalimat atau teks. Adapun bagian media ajar yang disajikan terdiri dari pembukaan, bantuan informasi media, bahan ajar, penugasan, dan soal-soal ujian. Media juga dilengkapi dengan button yang dapat dijadikan media untuk beranjak antar lembaran media ajar.

B. METODE PENELITIAN

Adapun metode yang dipergunakan dalam penelitian ini yakni R&D atau *Research and Development*. Karena ada produk yang menjadi orientasi dari penelitian. R&D merupakan model penelitian guna melahirkan suatu alat, kemudian bagaimana melakukan *test* terhadap kebermanfaatan alat yang dimaksud (Setyosari, 2016). Adapun fokus penelitian yakni pengaruh dari pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif apakah dapat meningkatkan kemampuan melakukan sholat siswa Sekolah Dasar kelas Empat di SD Negeri 115525 Sigambal. Adapun tahapan-tahapan yang dilaksanakan yakni : mengumpulkan info dan materi, membuat rencana, melakukan desain, melakukan *test* lapangan, melakukan perbaikan, melakukan test lanjutan, menyempurnakan media, serta melakukan uji akhir, dan membuat kesimpulan (Mulyatiningsih, 2016). Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti meliputi : observasi (pengamatan), interview (wawancara), kuesioner (angket), dan dokumentasi. Dalam penelitian pengembangan ini, untuk pengolahan data peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan diolah.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Dari pengamatan langsung yang dilakukan di SD Negeri 115525 Sigambal, terlihat jika pendidik masih menggunakan media konvensional dan pengajaran satu arah. Fokus belajar

hanya pada pendidik dan media hanya buku dan papan tulis. Disaat pendidik menerangkan terlihat peserta didik tidak fokus kemudian berbicara dan bercanda dengan peserta didik yang lain. Padahal di kelas terdapat teknologi seperti LCD Proyektor tetapi tidak dipergunakan oleh pendidik. Ujung-ujungnya ketika dilakukan uji coba, banyak peserta didik yang tidak mampu menjawab dan melakukan instruksi yang disampaikan oleh pendidik. Hasil ini diketahui ketika melakukan komunikasi dengan pendidik yang membidangi Pendidikan Agama Islam (PAI).

2. Rencana Pengembangan

Adapun aktivitas dari pengembangan antara lain :

- a. Membuat perencanaan akan tampilan serta konteks pengembangan media interaktif dengan pendidik PAI. Produk yang dikembangkan dan berhasil dinagun yakni media interaktif pembelajaran PAI untuk melakukan Sholat dimana akan dipergunakan menjadi sebuah komponen pembelajaran didalam kelas oleh seluruh peserta didik yang belajar PAI adapun dukungan media dengan LCD Proyektor serta dapat pula dipergunakan peserta didik secara individu.
- b. Mendesain materi pembelajaran Sholat dengan konteks pembelajaran interaktif sesuai dengan Keahlian Utama, Keahlian Awal, serta Acuan materi pembelajaran PAI dengan bahan Melakukan Sholat.
- c. Menghimpun bahan yang merupakan kumpulan acuan, mengumpulkan gambar serta video dengan bantuan media internet tentang bahan melakukan Sholat dimana bahan yang dikumpulkan direncanakan tergabung pada bahan ajar yang dibangun.
- d. Mempersiapkan komponen pendukung serta materi untuk mengembangkan media ajar interaktif antara lain : satu unit notebook yang terisi program Adobe Flash CS6 pro serta Corel Draw x8.

3. Result dari Media yang dibangun

Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk mendapatkan media ajar yang interaktif untuk melakukan Sholat yakni :

- a. Membuat rumusan dan identifikasi muatan media ajar interaktif, berkonsultasi bersama pendidik PAI kelas Empat di SD Negeri 115525 Sigambal, sehubungan dengan pembelajaran PAI fokus ke bahan ajar melakukan Sholat.
- b. Menyusun tampilan rancangan media guna memudahkan pembangunan media ajar interaktif dimana bentuknya seperti alur media serta bagian-bagian dari media.
- c. Menghimpun bahan serta komponen-komponen yang diperlukan seperti : gambar-gambar, potongan video, audio pembuka menggunakan literatur serta jaringan *internet*.
- d. Membangun media ajar. Membuat media pembelajaran sesuai dengan rumusan dan identifikasi yang telah disepakati dengan pendidik PAI kelas Empat di SD Negeri 115525 Sigambal.
- e. Melakukan test lapangan. Melakukan test penggunaan media yang telah dibangun, dimana media langsung dipergunakan oleh pendidik di depan peserta didik untuk melihat apakah masih ada permasalahan pada media yang telah dibangun.
- f. Finalisasi Media ajar. Setelah melakukan test lapangan dan mendapatkan kelemahan-kelemahan. Maka kelemahan yang menjadi kekurangan media ajar diperbaiki. Setelah itu di test kembali untuk melihat apakah masih terdapat kekurangan. Jika tidak ada

lagi, maka media ajar langsung di finalkan untuk kemudian di simpan di beberapa media dalam bentuk cetak, sehingga dengan mudah dapat diakses kapan saja sesuai dengan kebutuhannya. Adapun bentuk media penyimpanan yaitu CD, *Flash Disk*, *Hardisk*, dan lainnya.

4. Cara Menganalisis Data Peserta Didik di Test awal Serta *Test* lapangan

Adapun cara menganalisis data peserta didik untuk *test* awal, *test* lapangan, serta *test* lapangan mempergunakan Skala Guttman untuk melancarkan pemberian nilai. Skala Guttman akan memunculkan tindakan dengan nilai pasti, dimana terbagi atas dua pilihan jawaban, ya atau tidak (Ulwiyah & Praditasari, 2017). Peneliti memilih Skala Guttman untuk menganalisis data *test* awal, *test* lapangan, serta *test* lapangan disebabkan peneliti merasa jika peserta didik kelas Empat di SD Negeri 115525 Sigambal belum mampu memberikan penilaian dengan detail apabila mempergunakan Lima alternatif pilihan seperti yang ada di Skala Likert oleh sebab itu peneliti mempergunakan Skala Guttman dengan 2 opsi ya (2) atau tidak (1). Berdasarkan cara perhitungan daftar isian peserta didik mempergunakan skala Guttman maka diklasifikasikan :

- a. 0% - 25 % = Tidak Layak
- b. 25% - 50% = Cukup Layak
- c. 50% - 75% = Layak
- d. 75% - 100% = Sangat Layak

Sesuai dengan hasil hitung yang dilakukan media belajar interaktif bisa disebut “Layak” dipergunakan untuk belajar PAI melakukan Sholat jika tingkat persentase kelayakan sampai > 75%. Kebalikannya, disebut “Tidak layak” jika tingkat persentase kelayakan $\leq 75\%$. Dapat dilihat di tabel 1 berikut:

Tabel 1. Acuan Tolak Ukur Tanggapan Peserta Didik

Persentase	Tanggapan
>75%	Baik
<75%	Tidak Baik

Pada penelitian berikut dialokasikan value kelayakan media minimal dengan sebutan “Baik” atau mencapai > 75%. Dengan demikian jika *result* penelitian yang didapatkan dari isian penilaian oleh siswa, minimal dengan nilai “Baik” maka media ajar interaktif yang dikembangkan dapat dikatakan layak. Layak artinya dapat dipergunakan dalam aktivitas pengajaran khususnya pembelajaran PAI. Dengan catatan kelayakan tidak hanya dari segi komposisi materi, tetapi juga dari sisi yang dirasakan secara langsung oleh peserta didik sebagai subjek langsung dari pembelajaran yang dilakukan.

Aktualisasi *test* lapangan dilakukan ketika perbaikan hasil test lapangan selesai dikerjakan. Aktualisasi *test* lapangan dilakukan dengan 14 peserta didik kelas Empat di SD Negeri 115525 Sigambal. *Test* lapangan mengambil lokasi di Lab Komputerisasi yang dijadikan tempat penelitian. Peserta didik diinstruksikan guna masuk ke Lab Komputerisasi, ketika aktifitas pembelajaran belum dilakukan. Ketika tahapan belajar usai dilakukan, peserta didik diperintahkan guna menjawab *form* isian yang sudah disiapkan oleh peneliti. *Form* yang diserahkan kepada peserta didik berisi beberapa pertanyaan-pertanyaan yang harus di jawab sesuai dengan kenyataan yang dialami ketika *test* pembelajaran dengan menggunakan media ajar interaktif dilakukan. Disampaikan nilai proses *test* lapangan di tabel 2 :

Tabel 2. Nilai *Test Lapangan*

Urutan	Bagian Yang dinilai	Nilai
Ke-1	Mudah Dipergunakan	28
Ke-2	Kecocokan dengan silabus	28
Ke-3	Kecocokan dengan RPS	28
Ke-4	Tata Bahasa	28
Ke-5	Kelengkapan Bahan Ajar	28
Ke-6	Kecocokan soal Ujian	28
Ke-7	Kecocokan urutan Bahan	28
Ke-8	Kecocokan belajar Individu	28
Ke-9	Kecocokan timbal balik	28
Ke-10	Meningkatkan Semangat belajar	28
Ke-11	Keluwesannya memilih menu materi	28
Ke-12	Kejelasan petunjuk penggunaan	28
Ke-13	Ketepatan ukuran dan jenis huruf	28
Ke-14	Kemudahan Petunjuk	28
Ke-15	Kecocokan animasi	28
Ke-16	Kecocokan warna	28
Ke-17	Kecocokan musik pengiring	28
Ke-18	Kejelasan teks bacaan	28
Ke-19	Kemudahan belajar	28
Ke-20	Proporsi animasi	28
Jumlah penilaian seluruh siswa		554
Persentase (%)		98,9%
Kesimpulan Penilaian		Layak

Mengacu ke tabel 2 diperoleh simpulan jika nilai *test lapangan* mempunyai nilai keseluruhan sebesar 554 tingkat persentase nilai 98,9% sehingga media belajar interaktif masuk kepada kategori “Layak”.

Media ajar interaktif yang dibangun bisa dipergunakan secara individu oleh peserta didik. Tujuannya agar *user* dalam hal ini peserta didik gampang untuk mempergunakan media ajar interaktif yang dibangun dengan demikian *user* dalam hal ini peserta didik bisa memilah bahan pembelajaran apa untuk dia pelajari. Daryanto dalam (Indrawati, 2021) mengungkapkan jika media ajar interaktif merupakan media ajar yang memiliki komposisi berupa komponen pengawas yang dapat diberdayakan oleh peserta didik sehingga peserta didik maupun pendidik bisa memilah menu yang diinginkan dalam tahapan berikutnya.

Media ajar interaktif PAI dengan thema melakukan Sholat mampu mencerahkan pengertian sinkron dengan kemampuan berpikir peserta didik dengan faktual dan masuk akal karena kandungan yang dimiliki media ajar interaktif tersusun secara berurutan animasi yang mampu menolong peserta didik untuk berpikir faktual. J.Piaget dalam (Mawarni & Muhtadi, 2017) mengemukakan jika langkah mendidik anak urutan ketiga yakni tingkatan mengenalkan kebermanfaatannya secara faktual (usia 7 maupun 8-11 maupun 12 tahun), di tingkatan demikian peserta didik telah dapat mempergunakan norma-norma secara faktual serta masuk akal.

D. KESIMPULAN

Penelitian Pengaruh dari pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif apakah sudah dapat meningkatkan kemampuan melakukan sholat bagi siswa Sekolah Dasar kelas Empat di SD Negeri 115525 Sigambal. Hal ini sudah diakui Layak menjadi media ajar bagi siswa Sekolah Dasar kelas Empat di SD Negeri 115525 Sigambal. Keputusan tersebut berasal dari melalui pembuktian sesuai dengan model R&D Borg & Gall. Akumulasi nilai test lapangan diperoleh hasil “Layak” (98,9 %).

Pembelajaran multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk siswa. Pembelajaran multimedia interaktif dapat digunakan secara mandiri untuk memperdalam materi tanpa bantuan dari guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Akwan, A. F. (2020). *Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tata Cara Sholat Berjamaah Bagi Siswa SD Al Irsyad 01 Purwokerto*. Universitas Amikom Purwokerto.
- Analia, R. E. (2017). Pengaruh Penerapan Metode Demonstrasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Pai Dengan Materi Sholat (Penelitian Di SDN Kersamenak II Tarogong Kidul). *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 4(1), 32–38.
- Arista, R. N. (2021). *Analisis Sikap Spiritual dalam Buku Teks Siswa Pai dan Budi Pekerti Untuk SD/MI Kelas V Terbitan Kemdikbud Berdasarkan Perkembangan Anak*.
- Fakhrurrazi, F. (2020). Peserta Didik Dalam Wawasan Al-Qur'an. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 40–49.
- Faujiah, A., Tafsir, A., & Sumadi, S. (2018). Pengembangan Karakter Anak Di Indonesia Heritage Foundation (Ihf) Depok. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, [SL]*, 6(2), 163–186.
- Indrawati, N. (2021). *Analisis Kompetensi Guru PAI Dalam Pembentukan Karakter Siswa SMP 2 Tuntang Kabupaten Semarang Tahun 2019/2020*.
- Krismoniansyah, R., Warsah, I., Jaya, G. P., & Abdu, M. (2020). Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Tradisi Suroan: Studi di Desa IV Suku Menanti, Sindang Dataran Kabupaten Rejang Lebong. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 1–14.
- Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 84–96.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. *Diakses Dari Http://Staff. Uny. Ac. Id/Sites/Default/Files/Pengabdian/Dra-Endang-Mulyatiningsih-Mpd/7cpengembangan-Model-Pembelajaran. Pdf. Pada September*.
- Purba, Ramen A, Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., Febrianty, F., Yanti, Y., Simarmata, J., & Chamidah, D. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Purba, Ramen A, Tamrin, A. F., Bachtiar, E., Makbul, R., Rofiki, I., Metanfanuan, T., Masrul, M., Simarmata, J., Juliana, J., & Irawan, E. (2020). *Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Purba, Ramen Antonov. (2017). Pendeteksian Sisi Tepi Objek Citra Digital Menggunakan Operator Laplace Dengan Teknik Konvolusi Untuk Menghasilkan Bahan Dasar Menggambar Anak. *Semnasteknomedia Online*, 5(1), 2–4.

- Rosyida, N. N. (2020). *Korelasi antara hasil belajar mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) dengan emotional quotient (EQ) peserta didik di SMP Negeri 2 Prambon Nganjuk*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Sari, F. A. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Teks Berhuruf Jawa untuk Siswa Kelas VII SMP di Kecamatan Ungaran Timur*. UNNES.
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.
- Sudarmanto, E., Purba, R. A., Nur, N. K., Revida, E., Hasibuan, A., Recard, M., Samsir, S., Simbolon, I., Chaerul, M., & Tambunan, E. H. (2021). *Pengembangan Budaya Akademik*. Yayasan Kita Menulis.
- Sulfemi, W. B. (2018). Pengaruh disiplin ibadah sholat, lingkungan sekolah, dan intelegensi terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Edukasi*, 16(2), 294585.
- Ulwiyah, N., & Praditasari, S. (2017). Pengaruh Kegiatan Kepramukaan Terhadap Disiplin Siswa di Madrasah Tsanawiyah Darul Ulum Bandung Diwrek Jombang Tahun Pelajaran 2016-2017. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 235–257.
- Wilsa, A. W. (2019). Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif dengan buku teks dalam pembelajaran biologi di SMA. *Jurnal Mangifera Edu*, 4(1), 62–70.
- Yasyakur, M. (2017). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menanamkan Kedisiplinan Beribadah Sholat Lima Waktu. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(09), 35.
- Yusrianti, Y. (2019). *Strategi Guru PAI dalam Pelaksanaan Salat Berjamaah pada Peserta Didik di SMP Negeri 7 Palopo*. Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Yusrina, J. A. (2014). *Studi analisis hadis nabi tentang perintah shalat pada anak sejak usia 7 tahun dalam perspektif pendidikan islam*. UIN Walisongo.