

# Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Belajar Bersuci Untuk Siswa Paud Al-Mubarak

Rahmat Tullah<sup>1</sup>, Syaiful Ramdhan<sup>2</sup>, Syahrul Mubarak<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Dosen STMIK Bina Sarana Global, <sup>3</sup>Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global

Email: <sup>1</sup>kanjeng.ratoe@gmail.com, <sup>2</sup>syaiful4global@gmail.com, <sup>3</sup>aloencybercom@gmail.com

**Abstrak**-Pendidikan ilmu agama, khususnya wudhu dan tayamum sangat penting untuk dipahami oleh anak maupun dewasa sebagai dasar hidup mereka untuk beribadah kepada Allah swt. Media buku sebagai pembelajaran dapat membuat pelajar bosan karena penyajiannya. Waktu belajar dikelas yang tidak lama serta pertemuan antara guru dan pelajar yang terbatas khususnya dalam mata pelajaran agama menjadi kendala dalam mempelajari wudhu dan tayamum. Oleh karena itu, selama ini proses pembelajaran masih menggunakan cara konvensional dimana pembelajaran masih menekankan pada bagaimana guru mengajar dari pada bagaimana siswa belajar. Cara ini masih mendapatkan beberapa kendala dalam pembelajaran. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, maka dibuat sebuah aplikasi penerapan media pembelajaran interaktif “belajar bersuci” untuk siswa Paud Al-Mubarak Jatiwaringin Kecamatan Mauk, sehingga diharapkan aplikasi ini membantu siswa dalam belajar mengenal bersuci dengan lebih mudah, menarik dan praktis.

**Kata Kunci:** Belajar, Wudhu dan Tayamum, Animasi Interaktif

## I. PENDAHULUAN

Selama pendidikan masih ada, maka selama itu pula masalah-masalah tentang pendidikan akan selalu muncul dan orang pun tak akan henti-hentinya untuk terus membicarakan dan memperdebatkan tentang keberadaannya, mulai dari hal-hal yang bersifat dasar sampai dengan hal-hal yang sifatnya teknis. Sebagian besar pembicaraan tentang pendidikan terutama tertuju pada bagaimana upaya untuk menemukan cara yang terbaik guna mencapai pendidikan yang bermutu dalam rangka menciptakan sumber daya manusia yang handal, baik dalam bidang akademis maupun kejuruan.

Salah satu masalah atau topik pendidikan yang belakangan ini menarik untuk diperbincangkan adalah masalah dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini muncul sebagai salah satu alternatif guna mengatasi masalah praktik pembelajaran yang selama ini dipandang kurang efektif. Seperti dimaklumi, bahwa sudah sejak lama praktik pembelajaran di Indonesia pada umumnya cenderung dilakukan secara konvensional yaitu melalui teknik ceramah. Praktik pembelajaran konvensional semacam ini lebih cenderung menekankan pada bagaimana guru mengajar (*teacher-centered*) dari pada bagaimana siswa belajar

(*student-centered*), dan secara keseluruhan hasilnya dapat kita maklumi yang ternyata tidak banyak memberikan kontribusi bagi peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran siswa.

Saat ini komputer tidak hanya berfungsi sebagai alat pengolah data, namun juga sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan berbagai ilmu pengetahuan. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial anak agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial, mencapai tujuan tersebut siswa bisa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru melalui proses pembelajaran.

Media elektronika sebagai akibat dari perkembangan teknologi, mendapat tempat dan perhatian yang cukup besar bagi guru dan peserta didik serta besar pengaruhnya terhadap perkembangan pendidikan. Oleh sebab itu penggunaan pemanfaatan teknologi yang berkomponen pada komputer, telekomunikasi dan multimedia dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menjadi solusi, salah satunya adalah Aplikasi Pembelajaran Belajar Bersuci yang disajikan berbasis animasi dirancang agar siswa/siswi PAUD dapat lebih mengerti tentang bersuci sejak dini sesuai dengan Kaidah Islam dan tidak merasa bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar, sehingga mudah dipahami.

## II. LANDASAN TEORI

### A. Media Pembelajaran Interaktif

Proses belajar mengajar yang baik merupakan salah satu pokok penting yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Diperlukan suatu variasi teknik pembelajaran agar suatu pembelajaran dapat efektif. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran interaktif.

Penggunaan media dalam pembelajaran memang sangat disarankan, tetapi dalam penggunaannya tidak semua media baik. Ada hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media, antara lain tujuan pembelajaran, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu, biaya, ketersediaan sarana, konteks penggunaan, dan mutu teknis. Penggunaan media yang tepat akan sangat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, penggunaan media yang tidak tepat hanya akan menghambur-hamburkan biaya dan tenaga, terlebih bagi

ketercapaian tujuan pembelajaran akan jauh dari apa yang diharapkan. Sebagai salah satu sarana pembelajaran, sekolah harus dapat menyediakan media yang tepat untuk menunjang kegiatan belajar mengajar (KBM) agar tidak jenuh dalam menerima pembelajaran di kelas.

“Pembelajaran upaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik, menjadi siswa terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan”<sup>[1]</sup>.

#### B. Definisi Multimedia

“Multimedia dalam dunia komputer adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar gerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi”<sup>[2]</sup>.

#### C. Kategori Multimedia

##### 1. Multimedia Linier

2. Multimedia linier merupakan suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan berurutan atau lurus. Sebagai contoh adalah televisi dan film.

##### 3. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Alat pengontrol berfungsi agar pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya. Contohnya seperti aplikasi game. Multimedia Interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio, dan interaktivitas atau rancangan.

#### D. Definisi Animasi

“Animasi adalah Susunan objek yang diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu gerakan yang mampu menarik setiap orang yang melihatnya”<sup>[3]</sup>.

Animasi sudah ada sejak 2000 tahun yang lalu sebelum masehi, namun hanya berupa gambar yang terdapat ditembok dan dinding goa, biasanya gambar tersebut menceritakan keadaan pada saat itu. Ada yang seperti menari bercocok tanam dan dari beberapa gambar diantaranya menggambar kisah kehidupan raja fir'aun semasa hidup sampai mati bersama pasukannya yang tenggelam dilautan merah.

#### E. Adobe Flash

“AdobeFlash sebelumnya bernama *MacromediaFlash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang didesain khusus oleh *Adobe* dan merupakan program aplikasi standar authoring *toolprofessional* yang digunakan untuk membuat animasi, web maupun aplikasi yang interaktif dan dinamis”<sup>[4]</sup>. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, multimedia interaktif, film animasi, game dan yang lainnya. Pada tahun 2012 fitur *Flash* bertambah sehingga dapat mengelola grafik 3 dimensi melalui bahasa pemrograman dasar bernama *AGAL*. *Flash* memiliki fitur untuk membuat animasi

berbasis motion, fasilitas *actionsript 3* (bahasa pemrograman), mengelola video lengkap dengan fasilitas *playback FLV*, mengelola audio dan menghasilkan output dalam berbagai format. Keunggulan lain yang dimiliki *Flash* adalah output dengan ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan.

#### F. Pengertian Taharah/Bersuci

Islam sesungguhnya sangat mengutamakan kebersihan dan kesucian dari najis dan hadats sebagaimana Firman Allah :

“Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang taubat dan menyukai orang-orang yang mensucikan diri.” (QS. Al-Baqarah:222).

#### G. Macam-macam Alat Taharah/Bersuci

1. Air Hujan: pada dasarnya semua orang sudah mafhum tentang air hujan. Air hujan adalah air yang benar-benar mutlak, karena datang langsung dari atas, setelah sekian masa proses menjadi air hujan yang dilaluinya melalui penguapan air darat maupun air laut.
2. Air Laut: Merupakan kategori air yang suci dan mensucikan sebagaimana sabda Nabi Muhammad SAW yang artinya: “Datang seseorang laki-laki kepada Rasullullah SAW. Laki-laki itu berkata: “Wahai Rasullullah, kami berlayar dilaut dan kami membawa air sedikit. Jika kami pakai air itu untuk wudhu, maka kami akan kehausan tidak bisa minum. Bolehkah kami berwudhu dengan air laut?” maka Rasullullah menjawab: “Laut itu airnya suci dan mensucikan, bangkainya pun halal.” (HR. Malik, Turmuzi, Nasa’I, Abu Daud dan Ahmad).
3. Air Sumur: Air sumur dinyatakan bisa untuk bersuci dan mensucikan dan didasarkan pada hadits Nabi SAW. Yang diriwayatkan oleh Abu Said yang artinya: “Dari Abi Said, sesungguhnya ia berkata. “Ada seorang sahabat bertanya: ‘Ya Rasullullah, bolehkah kami berwudhu dengan air sumur budha’ah? Yaitu sebuah sumur yang darah haidh, daging anjing dan barang yang bau busuk dibuang ke dalamnya.’ Maka Rasullullah SAW menjawab: ‘Air itu suci, tidak bisa dinajiskan oleh sesuatu apapun.”
4. Air Telaga (sumber): dasar hadits untuk keterangan air telaga ini diterangkan dalam musnad Ibnu Hambal juga dikutip dalam fiqih sunnah yang ditulis oleh Sayid Sabiq: “Dari Ali Ra., ia berkata bahwa Rasullullah SAW. Meminta seember penuh air zamzam, lalu diminum sedikit lalu dipakainya untuk berwudhu.”
5. Air Embun dan Air Es (bard) Keterangan yang mengatakan bahwa air yang sejuk dapat dijadikan untuk bersuci man Allah SWT yang artina: “Hantamkanlah kakimu; inilah air yang sejuk untuk mandi dan minum”. (QS. Shad:42)

#### H. Definisi Wudhu

“Secara bahasa “wudhu” berarti “bersih dan indah”. Adapun secara fiqih, wudhu adalah membersihkan sebagian anggota tubuh untuk menghilangkan hadats kecil”<sup>[5]</sup>.

### I. *Tayamum*

“Nasrullah (2015:49) Tayamum secara istilah syariat, bermakna tata cara bersuci dari hadas dengan cara mengusap wajah dan tangan dengan menggunakan *sha'id* yang bersih”<sup>[6]</sup>. Tayamum adalah pengganti wudhu atau mandi sebagai keringanan bagi orang yang tidak dapat menggunakan air karena halangan, seperti sakit atau dalam perjalanan yang sulit menemukan air atau karena memang tidak ada air.

Allah Swt berfirman di dalam Al-Qur'an yang artinya “Dan jika kamu sakit atau dalam perjalanan atau kembali dari tempat buang air (kakus) atau menyentuh (berhubungan badan dengan perempuan, lalu kamu tidak memperoleh air (untuk bersuci), maka bertayammumlah dengan permukaan bumi yang baik (bersih), sapulah mukamu dan tanganmu dengan tanah itu.” (QS. Al-maa'idah (5):6)

### J. *Dasar Hukum Tayamum*

Firman Allah Swt artinya : “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu shalat, sedang kamu dalam keadaan mabuk, sehingga kamu mengerti apa yang kamu ucapkan, (jangan pula hampiri masjid) sedang kami dalam keadaan junub, terkecuali sekedar berlalu saja, sehingga kamu mandi. Dan jika kami sakit atau sedang dalam musafir atau datang dari tempat buang air atau kamu telah menyentuh perempuan, kemudian kamu tidak mendapatkan air, maka bertayammumlah kamu dengan tanah yang baik (suci); sapulah mukamu dan tanganmu. Sesungguhnya Allah Maha Pemaaf lagi Maha Pengampun.” (QS. An-Nisa:43)

## III. ANALISIS SISTEM YANG BERJALAN

### A. *Gambaran Umum Objek yang Diteliti*

Paud Al-Mubarak adalah salah satu wadah Pendidikan Anak Usia dasar yang terletak di jalan Raya Tanjakan Desa Jatiwaringin RT. 004/001 Kecamatan Mauk Kabupaten Tangerang Provinsi Banten, yang berada dalam lingkup Yayasan Madani Tangerang. Berdiri sejak tahun 2010 di tanah seluas 350 m<sup>2</sup>. NPSN 69769141.

Letak Geografis Paud Al-Mubarak di Jl. Raya Tanjakan Desa Jatiwaringin RT. 004/001 Kecamatan Mauk Kabupaten Tangerang Kode Pos 15530 Provinsi Banten. Ijin Operasional: 421.1/526/Dispendik/2011 NPSN: 6976914, Bertempat di Lokasi yang strategis untuk sebuah pembelajaran karena didukung oleh kondisi dan situasi yang tenang dan cukup jauh dari keramaian dan kebisingan aktifitas masyarakat kota.

### B. *Struktur Organisasi*

Suatu lembaga pendidikan struktur organisasi sangatlah penting keberadaanya, sebab dengan adanya struktur organisasi dapat memperjelas tugas dan fungsi masing-masing anggota dalam melaksanakan tanggungjawab. Adapun struktur pendidikan PAUD Al-Mubarak Jatiwaringin adalah sebagai berikut:

1. Pengurus Yayasan,
2. Kepala Sekolah
3. Wakil Kepala Sekolah
4. Bendahara
5. Dewan Pendidik

### C. *Tata Laksana Sistem yang Berjalan*

*Storyboard* adalah sketsa sederhana yang menggambarkan suatu aplikasi. pembuatan *storyboard* bertujuan untuk menyesuaikan tata urutan tampilan serta melihat gambaran dalam hal alur aplikasi.

#### a. *Tampilan Awal*

Pada sketsa ini digambarkan tampilan awal saat membuka aplikasi Belajar Wudhu dan Tayamum yang menampilkan gambar masjid, karakter, logo dan juga terdapat tombol materi untuk memilih materi apa yang akan di mulai dan tombol keluar untuk mengakhiri keluar dari aplikasi.

#### b. *Menu Materi*

Pada sketsa ini terdapat beberapa desain menu materi yang terdiri dari menu doa-doa, wudhu, tayamum, tombol awal (menu utama) dan tombol keluar aplikasi.

#### c. *Menu Doa-Doa*

Pada sketsa ini adalah kelanjutan dari menu materi dimana isi dari menu doa-doa ini meliputi doa berwudhu dan doa tayamum. Pada sketsa ini juga terdapat tombol awal, tombol materi dan tombol keluar aplikasi.

#### d. *Menu Tayamum*

Pada sketsa ini adalah kelanjutan dari menu materi dimana isi dari menu tayamum meliputi tata cara tayamum dari awal sampai akhir. Pada sketsa ini juga terdapat tombol awal, tombol materi dan tombol keluar aplikasi.

#### e. *Menu Wudhu*

Pada sketsa ini adalah kelanjutan dari menu materi dimana isi dari menu wudhu meliputi tata cara berwudhu dari awal sampai akhir. Pada sketsa ini juga terdapat tombol awal, tombol materi dan tombol keluar aplikasi.

### D. *Masalah yang Dihadapi*

Masalah yang dihadapi saat ini di Paud Al-Mubarak masih menggunakannya sistem belajar secara konvensional dimana Guru menerangkan didalam kelas dan murid-murid menyimak pelajaran yang diberikan. Dalam hal ini siswa sering kali tidak fokus pada materi yang diajarkan dan membuat guru harus mengulangi dan menjelaskan kepada siswa dengan tujuan agar siswa dapat mengerti secara keseluruhan apa yang dijelaskan oleh guru atau pengajar.

### E. *Alternatif Pemecahan Masalah*

Dilakukan penelitian dengan cara wawancara dan mengamati langsung bagaimana proses belajar mengajar di PAUD Al-Mubarak mengenai masalah yang timbul ketika mengajar dengan menggunakan teknik konvensional.

Sehingga penelitian ini memperoleh alternatif pemecahan masalah mengenai sistem pembelajaran yang ada dengan cara:

1. Menggunakan sistem pembelajaran yang lebih menarik, tidak membosankan dan Interaktif.
2. Membuat media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif sehingga siswa lebih tertarik lagi dalam belajar dan memperhatikan materi karena didesain dengan tampilan yang menarik yang dilengkapi dengan audio dan video.

IV. RANCANGAN SISTEM YANG DIUSULKAN

A. User Interface

User interface merupakan isi tampilan-tampilan yang ada pada aplikasi perangkat Media Pembelajaran interaktif Wudhu dan Tayamum. User interface merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna dengan sistem aplikasi interaktif.

1. User Interface Menu Utama

Layar ini tampil setelah menu *Opening*. Didalamnya terdapat beberapa tombol yaitu tombol Materi dan tombol Keluar serta tombol pengaturan suara latar musik. Masing-masing tombol ini dapat digunakan sesuai keinginan pengguna.



Gambar 1 User Interface Menu Utama

2. User Interface Materi Belajar

Layar ini tampil setelah mengklik tombol Materi. Pada bagian ini terdapat pilihan materi dimana pengguna bebas memilih salah satu materi yang tersedia misalnya materi Doa-Doa maka akan keluar menu Doa-Doa, pengguna juga dapat mengklik tombol awal untuk kembali ke menu utama dan tombol keluar untuk mengakhiri aplikasi.



Gambar 2 User Interface Menu Materi

3. User Interface Menu Doa-Doa

Layar ini tampil setelah mengklik tombol Doa-Doa. Pada bagian ini terdapat materi doa diawali dengan

keterangan dasar hukum wudu, rukun wudhu, doa ketika wudhu dan doa setelah berwudhu. Pengguna cukup mengklik tanda panah sebelah kanan maka materi doa-doa akan menampilkan materi selanjutnya, pengguna juga dapat mengklik tombol awal untuk kembali ke menu utama, tombol materi untuk kembali ke menu materi belajar dan tombol keluar untuk mengakhiri aplikasi.



Gambar 4.9 User Interface Menu Doa-Doa

4. User Interface Menu Cara wudhu

Layar ini tampil setelah mengklik tombol cara wudhu. Pada bagian ini terdapat materi niat cara berwudhu diawali dengan keterangan niat dan gerakan wudhu sampai dengan selesai. Pengguna cukup mengklik tanda panah sebelah kanan maka gerakan wudhu menampilkan secara berurutan materi selanjutnya. pengguna juga dapat mengklik tombol awal untuk kembali ke menu utama, tombol materi untuk kembali ke menu materi belajar dan tombol keluar untuk mengakhiri aplikasi.



Gambar 4.10 User Interface Menu Cara wudhu

5. User Interface Menu Tayamum

Layar ini tampil setelah mengklik tombol tayamum. Pada bagian ini terdapat materi cara tayamum diawali



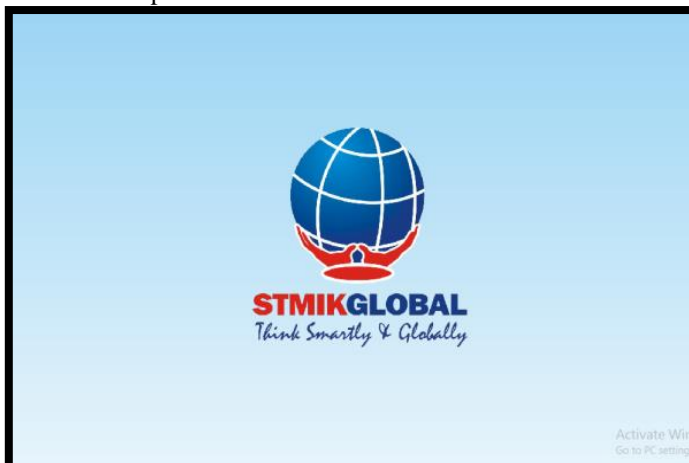
dengan keterangan niat dan gerakan tayamum sampai dengan selesai. Pengguna cukup mengklik tanda panah sebelah kanan maka gerakan tayamum menampilkan secara berurutan materi selanjutnya. pengguna juga dapat mengklik tombol awal untuk kembali ke menu utama, tombol materi untuk kembali ke menu materi belajar dan tombol keluar untuk mengakhiri aplikasi.



Gambar 4.11 User Interface Tayamum

#### 6. User Interface Menu Keluar

Layar ini tampil setelah mengklik tombol menu keluar maka aplikasi selesai dan akan langsung tertutup secara otomatis.



Gambar 4.12 User Interface Keluar

## V. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Proses pembelajaran yang dilakukan di PAUD Al-Mubarak masih menggunakan sistem pembelajaran di mana cara utama dalam sistem pengajaran (*teacher-centered*).

2. Minimnya pemahaman terhadap teknologi juga ketersediaan alat yang menjadi faktor utama dalam sistem mengajar yang terjadi di Paud Al-Mubarak
3. Untuk mengatasi masalah sistem pembelajaran maka dibuatlah Media Aplikasi Pembelajaran yang disajikan berbasis animasi 2 dimensi. Sistem ini dirancang agar siswa/siswi PAUD dapat lebih mengerti tentang bersuci sejak dini sesuai dengan Kaidah Islam dan tidak merasa bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar, sehingga mudah dipahami.

### B. Saran

Pembelajaran Interaktif tentang Belajar Bersuci yang penulis buat tentulah banyak kekurangan dan jauh sekali dari sempurna, masih banyak perbaikan-perbaikan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan *efektivitas* dan meningkatkan kualitas, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan aplikasi interaktif belajar bersuci ini, peneliti mengalami keterbatasan waktu dan juga sarana pembuatan sehingga aplikasi interaktif belajar bersuci yang di hasilkan masih banyak kekurangan dalam penyajian isi, tampilan dan audio. Maka diharapkan peneliti lain bisa menyempurnakan aplikasi interaktif belajar bersuci ini.
2. Diharapkan aplikasi interaktif belajar bersuci lebih dapat berperan dalam proses belajar mengajar di masa mendatang, sehingga suasana belajar mengajar lebih menyenangkan dan dapat memotivasi siswa/siswi untuk lebih giat belajar.
3. Aplikasi interaktif belajar bersuci ini semoga dapat digunakan siswa secara individu maupun kelompok, ataupun sebagai media pendamping guru di dalam kelas untuk membantu proses pembelajaran. Dalam penggunaan secara mandiri untuk siswa yang mempunyai tingkat pemahaman rendah sebaiknya digunakan secara berkelompok atau perlu di dampingi oleh guru atau orang tua.
4. Semoga aplikasi interaktif belajar bersuci yang dihasilkan ini dapat digunakan secara baik khususnya guru Paud Al-Mubarak dan umumnya masyarakat luas agar bisa memanfaatkan dan mengikuti kemajuan teknologi pendidikan dengan menggunakan media animasi interaktif.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Cetakan keenam. Bandung: Alfabeta.2012.
- [2] A. Puwanto. *Media Pembelajaran Bahasa Inggris Mengenai Telling Time, Hospital, dan Shapes Untuk Anak Sekolah Dasar*. ISSN: 1979-9330 (print)-2088-0154 (online)-2088-0162 (CDROM), Mei 2013: Indonesia on Computer Science-Speed (IJCS) 16 FTI UNSA Vol. 10 no 2-Mei 2013. Didownload pada 22/04/2017. 2013.
- [3] D. Astuti. *Teknik Membuat Animasi Profesional*. Yogyakarta: C.V Andi. 2006.
- [4] W. Wibawanto. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif. 2017.
- [5] Tim Baitul Kilmah. *Ensiklopedia Pengetahuan Al-qur'an dan Hadist Jilid 2*. Yogyakarta: Kamil Pustaka. 2013.
- [6] Nasrullah. *Kitab Belajar Shalat Lengkap*. Yogyakarta: Mutiara Media. 2015.