



Implementasi Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di SD Muhammadiyah Sinjai

R. Nurhayati¹, Kusnadi², Muhammad Kadir³, Andi Ahmad Hafidz Mutaalli⁴, Muflihun⁵

¹²³⁴⁵Universitas Islam Ahmad Dahlan, Sinjai

E-mail: rnurhayati1984@gmail.com¹, adhybugiez@gmail.com², idrisgaligo@gmail.com³,



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat merupakan catur darma Perguruan tinggi Universitas Islam Ahmad Dahlan yang penulis laksanakan pada tanggal 13-14 Mei 2024 di SD Muhammadiyah Sinjai. Sasaran dalam pembelajaran ini ialah anak kelas 4 SD sebanyak 7 orang siswa. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung proses pembelajaran, terutama dalam memahami konsep-konsep keagamaan. Salah satu aspek keagamaan yang esensial adalah tatacara berwudhu dalam agama Islam. Di dalam pengabdian ini ada beberapa metode yang digunakan seperti perencanaan yaitu mengkomunikasikan kepada pihak sekolah tentang pengabdian yang akan dilaksanakan, pelaksanaan yaitu suatu proses di mana penulis melaksanakan kegiatannya pembelajaran dan refleksi yaitu melakukan praktek tatacara berwudhu dan menguji kembali pemahaman siswa sampai mana siswa itu paham dengan materi pelajaran yang sudah diberikan Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dapat meningkatkan keaktifan, pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam mempelajari tata cara berwudhu. Pembelajaran ini dilakukan dengan mengintegrasikan fitur-fitur interaktif Canva, seperti gambar, teks, dan elemen desain grafis lainnya, guna menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mudah dipahami. menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap tata cara berwudhu. Respons positif juga diperoleh dari guru sebagai pengajar dan peserta didik terkait kemudahan penggunaan, kreativitas desain, dan daya tarik visual media pembelajaran ini. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk materi tata cara berwudhu dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam proses pembelajaran keagamaan di sekolah atau lembaga pendidikan lainnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap metode pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks pemahaman tata cara berwudhu sebagai bagian integral dari kehidupan beragama dan dapat pula meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Berbasis Canva, Keaktifan Belajar Siswa

Abstract

Community service is the chess dharma of Ahmad Dahlan Islamic University which the author carried out on May 13-14 2024 at SD Muhammadiyah Sinjai. The targets for this study were 7 students in grade 4 elementary school. Learning media plays an important role in supporting the learning process, especially in understanding religious concepts. One of the essential religious aspects is the procedure for performing ablution in Islam. In this service, there are several methods used, such as planning, namely communicating to the school about the service that will be carried out, implementation, namely a process in which the author carries out learning activities and reflection, namely carrying out the practice of ablution procedures and re-testing the students' understanding to

the extent that the students understand the The lesson material that has been provided. This research aims to implement Canva-based interactive learning media which can increase students' activeness, understanding and involvement in learning the procedures for performing ablution. This learning is carried out by integrating Canva's interactive features, such as images, text and other graphic design elements, to create an interesting and easy-to-understand learning experience. shows that this learning media is able to increase students' understanding of the procedures for performing ablution. Positive responses were also obtained from teachers as teachers and students regarding the ease of use, design creativity and visual appeal of this learning media. Thus, Canva-based interactive learning media for material on ablution procedures can be used as an effective alternative in the religious learning process in schools or other educational institutions. It is hoped that this research can make a positive contribution to technology-based learning methods, especially in the context of understanding ablution procedures as an integral part of religious life and can also increase student activity in learning.

Keywords : *Interactive Learning Media, Canva Based, Active Student Learning*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan berperan dalam membentuk peradaban manusia di masa depan dan merupakan salah satu aspek terpenting kehidupan di Bumi. Pendidikan memiliki peran penting dalam perkembangan individu, bangsa, dan negara. Tujuan utama pendidikan adalah membantu peserta didik tumbuh dan berkembang menjadi individu yang mandiri saat memasuki fase dewasa, serta membekali mereka dengan pengetahuan dan pengalaman belajar yang diperlukan (Juhaeni, Ariyanti, et al., 2023). Dalam lingkungan keagamaan, pendidikan berfungsi sebagai fondasi utama untuk pengembangan prinsip-prinsip moral dan karakter. Proses berwudhu, yang merupakan langkah awal dalam melaksanakan shalat, adalah salah satu komponen utama dalam ajaran Islam. Penting bagi setiap Muslim untuk memiliki pemahaman mendalam tentang tata cara wudhu agar dapat menjalankan kewajibannya dengan benar dan lengkap. Teknologi informasi memainkan peran besar dalam memudahkan akses informasi dan membuat pembelajaran lebih mudah di era digital ini. Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah dengan menggunakan materi pembelajaran interaktif, terutama dalam memahami konsep-konsep keagamaan. Membuat materi pendidikan interaktif dengan Canva memberikan pilihan menarik dalam situasi ini.

Nasution mendefinisikan media pengajaran sebagai alat bantu yang digunakan untuk mendukung guru dalam menerapkan strategi pengajaran yang dipilihnya (Nurrita, 2018). Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran berperan sebagai sarana bagi guru untuk menyampaikan rencana pembelajaran dan berfungsi sebagai penghubung antara konsep-konsep abstrak dan realitas (Sutamaji & Ahmad Abdulloh Irsyad Al-Baihaqi, 2020). Untuk mendorong proses pembelajaran yang efektif dan mencapai hasil belajar yang optimal, media pembelajaran berfungsi untuk memfasilitasi penyampaian materi oleh guru serta meningkatkan pemahaman siswa selama pelajaran (Keguruan, 2021). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berteknologi canggih dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran, meningkatkan kualitas pendidikan, dan memperluas kemampuan representasi (Suriyati et al., 2022).

Secara teori, Kurikulum 2013 mengajak para pengajar untuk meninggalkan praktik pedagogi yang usang dan cara berpikir siswa yang sudah ketinggalan zaman di dalam kelas. Salah satu prinsip Kurikulum 2013 adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (Jamaluddin et al., 2022). Meningkatkan kualitas siswa dengan memanfaatkan teknologi dalam materi pembelajaran adalah salah satu aspek modern yang perlu diperhatikan. Namun, untuk meningkatkan partisipasi siswa di kelas, penting juga untuk membuat keputusan yang bijaksana dalam penggunaan teknologi (Juhaeni, Pratiwi, et al., 2023). Menurut Hamid, media pendidikan berfungsi sebagai instrumen untuk menyebarkan pengetahuan (Hamid, 2020). Setiap teknologi yang digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran dianggap sebagai media pembelajaran (Azzahro & Salama, 2022). Materi pembelajaran interaktif dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sering digunakan di era modern dan populer di kalangan guru serta siswa (Hapsari & Budiharto, n.d.). Media pembelajaran merupakan komponen krusial dalam pendidikan. Bagaimana seorang guru membimbing siswa selama proses pembelajaran memiliki dampak yang besar terhadap dinamika belajar (Sukadari et al., 2019).

Salah satu strategi pembelajaran yang inovatif adalah pengembangan multimedia interaktif yang menggabungkan teks, grafik, gambar, animasi, video, fotografi, dan audio dalam berbagai kombinasi. Pengguna memiliki kontrol penuh terhadap struktur dan organisasi konten melalui berbagai cara, yang merupakan elemen kunci dari multimedia interaktif. Individu dari berbagai latar belakang dapat mengakses, mengatur, mencari, dan menavigasi konten ini dengan berbagai metode. Penggunaan teknologi ini dapat diterapkan dalam aplikasi, permainan, CD interaktif, dan realitas virtual, sebagai contoh praktis dari implementasi teknologi multimedia (Adolph, 2019).

Pengembangan media pembelajaran adalah proses menciptakan produk yang merangsang pembelajaran siswa. Media pembelajaran dianggap baik dan efektif jika memenuhi kriteria-kriteria berikut: 1) Media pembelajaran mempertimbangkan tujuan pembelajaran, atau tujuan pembelajaran yang perlu dicapai siswa. 2) Faktor fleksibilitas, atau seberapa sesuai fasilitas dengan latar belakang pendidikan mahasiswa. 3) Media yang baik mempunyai umur simpan apabila dapat dimanfaatkan dalam jangka waktu yang lama. 4) Kesesuaian pesan yang disampaikan media kepada siswa tentang topik Pelajaran (R. Nurhayati, suriyanti, judrah, jamaluddin, 2019)

Untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, guru Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Karakter bisa menggunakan fitur aplikasi Canva untuk menyusun konten yang menarik (Hakim, 2022) Canva adalah platform desain visual online yang mengizinkan pengguna untuk menggabungkan berbagai elemen desain secara bebas, menonjolkan orisinalitas dalam presentasi informasi, dan menawarkan kemudahan penggunaan. Tujuan proyek ini adalah menciptakan materi pembelajaran interaktif yang fokus pada proses wudhu dengan menggunakan Canva. Pemanfaatan sumber daya pendidikan ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, serta membantu siswa memahami konsep wudhu dengan lebih dalam. Pembuatan alat pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan agama di sekolah formal. Selain itu, aksesibilitas terhadap sumber daya pendidikan modern ini diharapkan dapat menjadi contoh bagi para pendidik dan perancang kurikulum, mendorong siswa untuk memanfaatkan teknologi secara optimal dalam meningkatkan pendidikan Islam. Karena perkembangan teknologi yang begitu pesat memaksa setiap orang untuk bisa menggunakannya agar tidak ketinggalan zaman (Nurhasana et al., 2024). Dengan demikian, pengembangan materi pembelajaran interaktif tentang proses wudhu menggunakan Canva adalah langkah untuk meningkatkan standar pengajaran yang selaras dengan perkembangan zaman.

Di kelas Pendidikan Agama Islam (PAI), pendekatan pembelajaran interaktif memberikan metode yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa (Sumarni & Sarolangun, 2023). Model pembelajaran yang menggunakan teknik interaktif memfasilitasi komunikasi antara guru, siswa, dan sesama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Hatta dan Herdianto Fakultas Dakwah dan Komunikasi & Alauddin Makassar, n.d.). Metode interaktif melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Damanik & Selek, 2022). Pembelajaran dan pelatihan dapat memberikan pengalaman terkait moral maupun kebaikan (Nurhayati et al., 2024).

Tata cara pembuatan konten edukasi di aplikasi Canva adalah sebagai berikut: (1) Untuk menggunakan akun Canva Anda, Anda dapat mengunduh aplikasinya dari Play Store. Selain itu, Anda bisa masuk ke situs web dan mencari opsi "Login Canva" untuk mengakses akun Anda. (2) Pilih opsi "Buat desain" dari menu kategori yang tersedia di halaman utama. (3) Selanjutnya, kita akan meninjau beberapa opsi desain yang tersedia. (4) Sejumlah template dapat dilihat di posisi kiri; jika Anda memilih kategori templat, semua templat akan dapat diakses. Beberapa templat gratis untuk digunakan, sementara templat lainnya memerlukan pembayaran. Setiap template memiliki beberapa slide. (5) Untuk mendownload slide yang telah disiapkan, pilih kategori "Bagikan" di sebelah kiri, lalu pilih kategori "Unduh" dan tentukan format media yang ingin diunduh (misalnya, "PPT" jika Anda ingin mengunduh dalam format bentuk PPT). (6) Pilih kategori "Bagikan" lalu "Salin tautan" jika ingin membagikan tautan (R. Nurhayati et al., 2023).

2. METODE

Metode yang penulis terapkan dalam pengabdian masyarakat ini adalah service learning dengan empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (R Nurhayati et al., 2023). Di dalam hal ini ada beberapa rangkaian kegiatan yang dilakukan ialah diantaranya sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap ini, penulis secara langsung berkoordinasi dengan pihak sekolah SD Muhammadiyah Sinjai untuk mengatur pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang melibatkan implementasi Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva dengan tujuan meningkatkan keaktifan siswa. Tanggapan dari pihak sekolah terhadap pendampingan ini sangat positif.

b. Pelaksanaan.

Kegiatan pendampingan ini berlangsung selama dua hari. Hari pertama dilaksanakan pada hari Senin, 13 Mei 2024, dari jam 09.30 hingga 12.10. Kegiatan dilanjutkan pada hari kedua, Selasa, 14 Mei 2024, mulai pukul 07.30 hingga 09.30. Dalam pelaksanaan pengabdian ini, kegiatan dimulai dengan memberikan motivasi awal, diikuti dengan penyampaian materi mengenai tatacara berwudhu menurut perspektif Muhammadiyah. Selanjutnya, dilakukan sesi praktek tatacara berwudhu dan memberikan umpan balik melalui sesi tanya jawab.

c. Pengamatan

Pelaksanaan kegiatan pendampingan ini menggunakan strategi yang mendorong pembelajaran aktif. Contohnya adalah menggunakan metode pembelajaran berbasis Canva, menayangkan video tentang tata cara berwudhu, bercerita, dan memberikan analisis atau kaitan dengan kejadian dalam kehidupan sehari-hari untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi. Pendekatan ini juga mendorong siswa untuk bertanya dan mengeksplorasi lebih lanjut. Respons positif dari peserta didik terhadap strategi ini menunjukkan bahwa mereka dengan mudah memahami materi, menemukan informasi baru, dan meningkatkan rasa percaya diri.

d. Refleksi

Setelah selesai pelaksanaan adapun tahapan refleksi yang dimana dilakukan startegi diataranya ialah:

- 1) Penulis melakukan sebuah pertanyaan ulang dari materi yang telah disampaikan.
- 2) Siswa memberikan pertanyaan umpan balik kepada penulis ataupun temannya.
- 3) Siswa melakukan praktek tatacara berwudhu secara bergantian dengan didampingi oleh penulis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari tahap desain ini adalah menciptakan multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva, disesuaikan dengan permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap pendefinisian. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi pembelajaran kepada siswa dengan cara yang mempermudah pemahaman mereka, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa secara efektif (Arming et al., 2023). Canva adalah salah satu platform pembelajaran interaktif yang berguna untuk menyampaikan konten selama proses pembelajaran (Hafizah & Samosir, 2023). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran, termasuk penggunaan aplikasi Canva, efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa. Canva sebagai alat pembelajaran interaktif telah terbukti mempermudah penyampaian konten dan meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Mempersiapkan instrumen dan membuat desain orisinal adalah bagian dari langkah ini. Seperti pada gambar desain di bawah ini :



Gambar 1. Cover media tatacara berwudhu

SD Muhammadiyah Sinjai merupakan salah satu sekolah dasar di bawah naungan Muhammadiyah yang terletak di Jalan Sultan Hasanuddin No. 20, Balangnipa, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Sinjai selama dua hari, mulai tanggal 13 Februari hingga 14 Februari 2024, dimulai pukul 7.30 pagi hingga selesai. Kegiatan ini diikuti oleh tujuh siswa kelas 4 SD. Pada hari pertama, penulis menjelaskan materi tentang tata cara berwudhu sesuai dengan perspektif Muhammadiyah menggunakan media pembelajaran interaktif yang telah disiapkan. Pada hari kedua, penulis mempraktikkan tata cara berwudhu langsung dengan siswa, juga sesuai dengan perspektif Muhammadiyah. Pemilihan perspektif Muhammadiyah ini didasarkan pada latar belakang penulis yang berasal dari kampus Muhammadiyah (UIAD), serta relevansi dengan pendidikan di SD Muhammadiyah.

Pada hari pertama, penulis memulai dengan mengajar teori-teori tentang wudhu dari perspektif Muhammadiyah, serta mengulik tentang sejarah Muhammadiyah dan pendirinya. Ternyata, ada siswa kelas 4 yang sudah mengetahui kapan Muhammadiyah didirikan dan siapa pendirinya, salah satunya bernama Zizi. Setelah membahas sejarah Muhammadiyah secara singkat, penulis menjelaskan tentang tata cara berwudhu. Menariknya, beberapa siswa sudah familiar dengan tata cara berwudhu dan bacaan setelah wudhu, yang membantu penulis dalam menjelaskannya dengan lebih mudah dan efektif. Meskipun ada beberapa siswa yang terkadang main-main, berbicara, atau kurang fokus pada pembelajaran, hal ini wajar mengingat usia mereka yang masih anak-anak. Penulis berusaha memberikan sedikit hiburan dengan mengajak siswa bercanda agar tetap terlibat dalam pembelajaran. Penulis juga memutar video tentang tata cara wudhu yang telah dibuat menggunakan media Canva, yang disambut antusias oleh para siswa. Sebelum istirahat, penulis dengan senang hati memberi waktu bagi para murid untuk beristirahat, sambil mengingatkan mereka bahwa besok akan melakukan praktek tata cara berwudhu. Beberapa siswa merasa senang dengan kegiatan ini, sementara yang lain mungkin merasa cemas atau bimbang.

Pada tanggal 14 Mei 2024 pukul 07:30, penulis kembali bertemu dengan siswa kelas 4. Penulis memulai pertemuan dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT dan bershawat kepada Nabi Muhammad SAW. Sebelum memulai praktik, penulis mengulang materi yang telah diajarkan sebelumnya kepada siswa, untuk memastikan pemahaman mereka. Setelah beberapa menit mengulang materi, penulis memimpin siswa kelas 4 menuju sumber air untuk praktek berwudhu. Penulis memanggil satu persatu siswa, dimulai dengan Safwan yang lupa membasuh mukanya. Penulis membimbing Safwan untuk mengulangnya dengan benar. Proses ini dilanjutkan dengan siswa lainnya, dan mereka telah memahami dengan baik, seperti yang terbukti dari ketidakhadiran kesalahan selama demonstrasi tata cara berwudhu.

Dari hasil pengabdian masyarakat yang dilakukan di SD Muhammadiyah Sinjai, hasilnya sangat memuaskan karena siswa menyatakan bahwa mereka belum pernah mengalami pembelajaran dengan

menggunakan media interaktif seperti yang telah dilakukan oleh penulis. Hasil pengabdian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Richard Mayer, yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui berbagai format seperti teks, gambar, dan suara. Penggunaan media interaktif membantu siswa menggabungkan informasi verbal dan visual dengan lebih baik. Siswa menunjukkan tingkat keaktifan yang tinggi dalam pembelajaran yang dilakukan penulis, dan mereka juga cepat memahami materi yang diajarkan (Niland et al., 2020). Hasil yang ditemukan juga konsisten dengan teori yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang menekankan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman mereka sendiri. Penggunaan media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman mereka (Zega & Mendrofa, 2023).

Selain itu, Albert Bandura juga menyoroti bahwa media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati demonstrasi dan secara langsung menerapkan konsep yang dipelajari, sehingga memperkuat pembelajaran melalui pengalaman praktis (Triana et al., 2021). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif di SD Muhammadiyah Sinjai telah memberikan hasil yang positif, karena siswa mendapatkan kesempatan untuk belajar melalui demonstrasi langsung dan menerapkan konsep-konsep yang dipelajari secara praktis.

Salah satu dari banyak keuntungan memasukkan media ke dalam kegiatan pendidikan adalah (1) membantu guru dan siswa membangun hubungan yang lebih kuat. (2) Menambah minat dalam proses pembelajaran. (3) Pendidikan semakin partisipatif. (4) Dalam perjalanan bersekolah, menghemat waktu. (5) Pembelajaran dapat dilakukan dari mana saja dan kapan saja. (6) Meningkatkan hasil belajar siswa. Sikap positif yang dikembangkan siswa mengenai pendidikan (Agustini et al., 2023).

Untuk itu, pemanfaatan media dalam aktivitas pendidikan membawa sejumlah keuntungan penting, seperti memperkuat interaksi antara guru dan siswa, meningkatkan minat serta partisipasi dalam proses belajar-mengajar, mempercepat waktu belajar, serta memberikan fleksibilitas untuk belajar dari berbagai lokasi dan kapan pun diperlukan. Selain itu, penggunaan media juga berpotensi untuk meningkatkan pencapaian akademis siswa dan membentuk sikap positif terhadap pembelajaran.



Gambar 2. Proses Pembelajaran Media Pembelajaran Interaktif



Gambar 3. Proses Praktek Tatacara Berwudhu

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan sumber belajar interaktif berbasis Canva telah meningkatkan aktifitas belajar siswa. Para siswa merasa sangat senang setelah menyelesaikan tugas yang diberikan, menunjukkan tingkat kebahagiaan, antusiasme, dan semangat yang tinggi selama proses pembelajaran. Mereka juga tampak bersemangat untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran interaktif mengacu pada pendekatan di mana interaksi antara guru dan siswa membentuk lingkungan belajar yang aktif dan menarik. Dalam konteks media, penggunaan materi pembelajaran interaktif berupaya mendukung kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan memudahkan pemahaman siswa.

4. SIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat di SD Muhammadiyah Sinjai melalui implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva berjalan dengan sukses. Siswa menunjukkan keaktifan dan antusiasme yang tinggi dalam proses pembelajaran. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva untuk materi Tatacara Berwudhu merupakan langkah inovatif dalam memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan memanfaatkan platform Canva, materi pembelajaran dapat disajikan secara visual yang menarik dan interaktif. Teknologi ini membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap tata cara berwudhu secara signifikan, serta meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2016). 濟無No Title No Title No Title. 220101036, 1–23.
- Arming, Faridah, Nurhayati, R., Mulkiyan, & Ningsih, D. A. (2023). diagnostik kesulitan belajar. *MIMBAR: Jurnal Media Intelektual Muslim Dan Bimbingan Rohani*, 9(2), 59–67.
- Azzahro, F., & Salama, H. (2022). *Riko the series (murrotal edition) : Surah At-Tin episode as a medium to introduce surah At-Tin to children*. 2(4), 125–133.
- Hakim, I. (2022). *Model Gerakan Ekonomi Muhammadiyah Pasca Muktamar ke 47 Muhammadiyah ' s Economic Movement Model Post-47th Congress*. 09, 325–334.
- Hatta dan Herdianto Fakultas Dakwah dan Komunikasi, H., & Alauddin Makassar, U. (n.d.). *Televisi dan Pola Pikir Remaja Perempuan... (Harmin dan Herdianto) TELEVISI DAN POLA PIKIR REMAJA PEREMPUAN SINJAI SELATAN*.
- Keguruan, I. (2021). *UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BACAAN SURAH AT-TIN METODE IQRA PADA KELOMPOK 1 SISWA KELAS V SDN-5 MELAYU*. 1(1), 1189–1194.
- R. Nurhayati, suriyanti, judrah, jamaluddin. (2019). Materi Pendidikan Islam. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- R. Nurhayati, Sudirman P, Sartina, Suwito, A., Andra Ningsih, D., Janna, H., & Rahmat, F. (2023). Kendala-Kendala yang dihadapi Guru PAI dalam Menerapkan Self-Assessment di Madrasah Allyah Negri 4 Bone. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2, 32–38. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1837>
- Sukadari, Suyata, & Shodiq A. Kuntoro. (2015). Penelitian Etnografi Tentang Budaya Sekolah Dalam Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar an Ethnographic Research About the School Culture in the Character Education Within an Elementary School. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 3(1), 58–68. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa>
- Suriyati, Nurqadriani, Nur, M. J., & Mustamir. (2022). *IMPLEMENTASI METODE UMMI DALAM MENGATASI KESULITAN MEMBACA DAN MENGHAFAL AL-QUR'AN DI RUMAH QUR'AN HIDAYATUL HAQ SINJAI*. 6(2), 185–192.
- Sutamaji, & Ahmad Abdulloh Irsyad Al-Baihaqi. (2020). Strategi Komunikasi Takmir Masjid Dalam Syiar Islam. *J-KIs: Jurnal Komunikasi Islam*, 1(2), 53–62. <https://doi.org/10.53429/j-kis.v1i2.185>