

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tata Cara Wudhu dan Sholat Berbasis Desktop Menggunakan Adobe Animate

Muhammad ‘izzul Islam^{1*}, Indrawan Ady Saputro²

¹Informatika

STMIK AMIKOM Surakarta

[*mizzul1404@gmail.com](mailto:mizzul1404@gmail.com)

²Informatika

STMIK AMIKOM Surakarta

indrawanadysaputro@gmail.com

Abstrak— Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam memahami materi keagamaan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif tata cara wudhu dan sholat menggunakan Adobe Animate. Metode yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan aplikasi, implementasi kepada peserta didik, dan evaluasi media. Evaluasi dilakukan melalui pengujian fungsional (Black Box Testing) serta penyebaran angket kepada 10 peserta didik. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur aplikasi berfungsi dengan baik, sedangkan hasil evaluasi pengguna memperoleh persentase kelayakan sebesar 93,0% dengan kategori Sangat Layak. Media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari tata cara wudhu dan sholat melalui penyajian materi yang interaktif, serta layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran di Taman Pendidikan Al-Qur'an

Kata kunci— ADDIE, Adobe Animate, Media Pembelajaran Interaktif, Tata Cara Wudhu dan Sholat

Abstract— The use of interactive learning media can increase students' interest in understanding religious materials. This research aims to develop interactive learning media for ablution and prayer procedures using Adobe Animate. The method used is the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model which includes the stages of needs analysis, design, application development, implementation to students, and media evaluation. The evaluation was carried out through functional testing (Black Box Testing) and the distribution of questionnaires to 10 students. The test results showed that all the features of the application were functioning properly, while the results of the user evaluation obtained a feasibility percentage of 93.0% with the category of Very Feasible. The learning media developed is able to increase students' interest in learning ablution and prayer procedures through the presentation of interactive materials, and is suitable for use as a learning support media in the Al-Qur'an Education Park

Keywords— ADDIE, Adobe Animate, Interactive Learning Media, Ablution and Prayer Procedures

I. PENDAHULUAN

Dalam Industri 4.0, di semua bidang harus dipadukan dengan teknologi dan pendidikan, penerapan teknologi pada kegiatan pendidikan secara umum disebut dengan teknologi pendidikan [1]. Dalam kegiatan pemanfaatan teknologi pendidikan saat ini, sangat dibutuhkan konten pembelajaran agar peserta didik mudah untuk memahami materi yang disajikan serta dapat memberikan pembelajaran yang interaktif, menarik, fleksibel, dan menyenangkan. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan bagian yang harus mendapatkan perhatian dalam setiap kegiatan pembelajaran [2].

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memungkinkan interaksi antara

pengguna dan media [3][4]. Di dalam media pembelajaran interaktif terdapat berbagai kombinasi dari audio, video, teks, animasi, dll yang dibentuk secara terprogram hingga dapat menyajikan pesan pembelajaran tertentu [5]. Adobe animate merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada pemanfaatan teknologi pendidikan ini [6]. Pada dasarnya adobe animate dapat membuat animasi dan aplikasi interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai perangkat pembuatan media pembelajaran interaktif [7]. Media pembelajaran interaktif saat ini mampu membuat berbagai hal contohnya teks, gambar, video, audio serta animasi. Dengan penggunaan media

pembelajaran interaktif dapat membangkitkan keinginan belajar, minat yang baru, membangkitkan motivasi bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap anak-anak[8].

TPA merupakan lembaga informal di bidang pendidikan agama yang marak di masyarakat [9]. Salah satu pembelajaran yang diajarkan selama mengikuti TPA yaitu pembelajaran sholat dan tata cara wudhu dan sholat [10][11]. Di TPA Mulyorejo merupakan kegiatan pendidikan agama yang dilakukan di masjid Al Amin yang terletak di Desa Doplang, Kecamatan Teras. Pada saat observasi selama kegiatan TPA Mulyorejo berlangsung, kegiatan yang dilakukan yaitu mengajar Iqro dan Al-Quran, setelah anak-anak selesai membaca Iqro atau Al-Quran hal yang dilakukan anak-anak yaitu bermain serta menunggu waktu pulang. Disaat tersebut belum terdapat media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan memperkenalkan materi keislaman lainnya secara menarik, seperti tata cara wudhu, gerakan dan bacaan sholat maupun kuis interaktif. Akibatnya waktu luang anak-anak banyak yang belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana belajar yang menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu meningkatkan minat anak-anak TPA melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Ani Ariyanti yang menerapkan media pembelajaran interaktif di TPQ Kasyifatul Ulum Bandengan sebagai upaya meningkatkan motivasi anak dalam minat baca Al-Quran dengan hasil yang berpotensi besar dapat memberikan motivasi dan minat baca Al-Quran [12]. Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh Rifa di TPQ Al- Kautsar yang menguatkan literasi qur'ani melalui media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan bacaan Al-Quran terhadap anak-anak TPQ [13]. serta pada penelitian yang dilakukan oleh Mochammad Syafiuddin yang menerapkan media pembelajaran tata cara wudhu dan sholat ke anak-anak TPQ Rohmatullaoh Winong Lor Mojoagung Jombang dengan hasil evaluasi yang

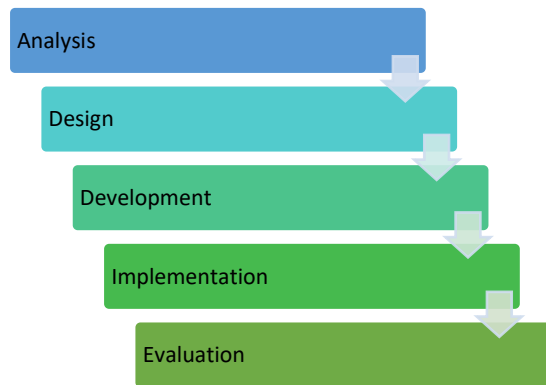
menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias terhadap penerapan media pembelajaran [14]. Maka dari itulah penggunaan media pembelajaran interaktif untuk membantu dalam meningkatkan minat dan motivasi dapat diterapkan di TPQ sebagai proses pembelajaran bagi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan dan penelitian terdahulu tersebut, diperlukan suatu pendekatan pengembangan yang sistematis agar media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang terstruktur mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi, sehingga dapat membantu menghasilkan media pembelajaran interaktif yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik [15].

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran di Taman Pendidikan Al-Qur'an. Media yang dikembangkan menggunakan Adobe Animate dan memuat materi tata cara wudhu, tata cara sholat, kuis interaktif, serta permainan edukatif. Diharapkan media yang dihasilkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga membantu peserta didik memahami materi keagamaan dengan lebih baik.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Tahapan penelitian ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

1. Analysis

Tahap analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan permasalahan pembelajaran di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA). Kegiatan yang dilakukan meliputi observasi proses pembelajaran serta wawancara dengan pengajar untuk mengetahui karakteristik peserta didik, materi pembelajaran yang dibutuhkan, serta media pembelajaran yang telah digunakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik belum memiliki media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan setelah kegiatan membaca Iqro dan Al-Qur'an sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan.

2. Design

Tahap design dilakukan dengan merancang media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan materi tata cara wudhu dan sholat, pembuatan storyboard, perancangan struktur navigasi, wireframe antarmuka, serta rancangan kuis interaktif dan permainan edukatif (puzzle). Hasil dari tahap ini berupa desain awal (prototype) media pembelajaran yang akan dikembangkan.

3. Development

Tahap development merupakan proses pengembangan media pembelajaran menggunakan Adobe Animate berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini dilakukan pembuatan antarmuka, integrasi materi, animasi, audio, kuis interaktif, permainan edukatif, serta navigasi aplikasi. Setelah proses

pengembangan selesai, dilakukan pengujian fungsional (Black Box Testing) untuk memastikan seluruh fitur dapat berjalan sesuai dengan rancangan.

4. Implementation

Tahap implementation dilakukan dengan mengimplementasikan media pembelajaran kepada peserta didik TPA sebagai pengguna. Media pembelajaran digunakan dalam kegiatan belajar dengan pendampingan pengajar sehingga peserta didik dapat mempelajari materi tata cara wudhu dan sholat, mengerjakan kuis, serta memainkan permainan edukatif yang tersedia pada aplikasi.

5. Evaluation

Tahap evaluation dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui observasi selama proses implementasi serta penyebaran angket kepada peserta didik untuk menilai aspek kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, kualitas materi, dan interaktivitas media. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran dan sebagai bahan perbaikan pada tahap pengembangan berikutnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

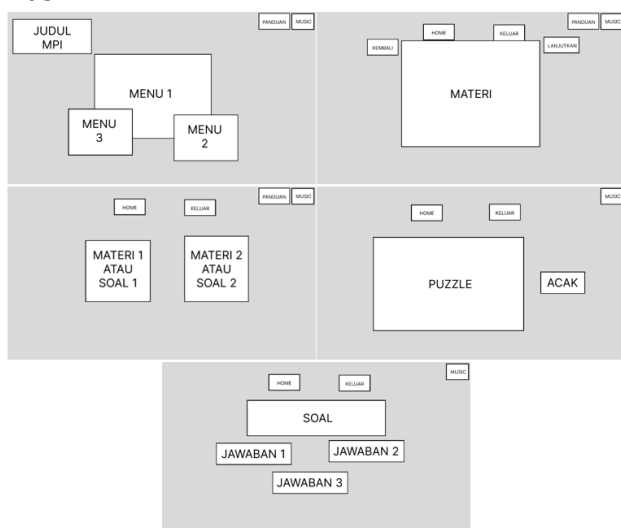
Hasil penelitian ini menunjukkan proses pengembangan serta evaluasi media pembelajaran interaktif tata cara wudhu dan sholat berbasis Adobe Animate menggunakan model ADDIE. Media yang dikembangkan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami melalui penyajian materi, kuis interaktif, serta permainan edukatif. Evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan media berdasarkan aspek fungsionalitas, kemudahan penggunaan, kualitas materi, dan interaktivitas. Pembahasan hasil penelitian disajikan pada bagian berikut.

A. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif dikembangkan menggunakan Adobe Animate berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap Analysis dalam model ADDIE. Hasil

analisis menunjukkan bahwa setelah menyelesaikan pembelajaran Iqro dan Al-Qur'an, peserta didik belum memiliki media pendukung yang dapat dimanfaatkan untuk mempelajari materi keislaman secara mandiri. Oleh karena itu, media pembelajaran dirancang untuk menyajikan materi tata cara wudhu dan sholat secara interaktif melalui kombinasi teks, gambar, animasi, audio, kuis, dan permainan edukatif.

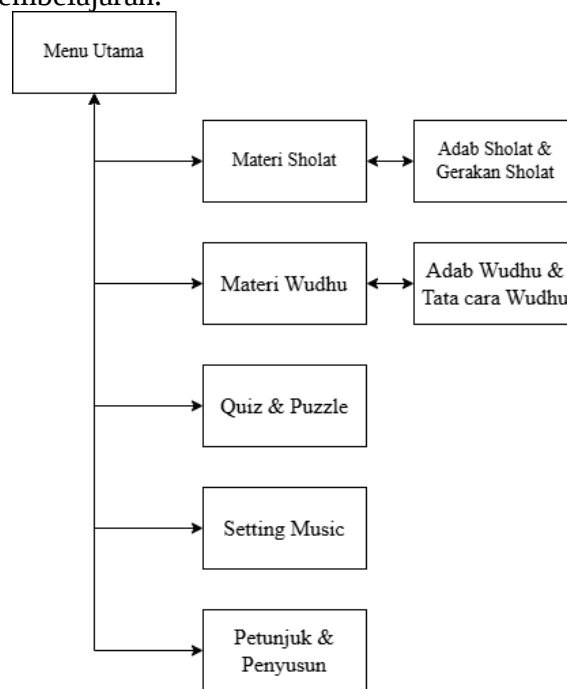
Tahap Design menghasilkan rancangan antarmuka (wireframe) dan struktur navigasi yang menjadi acuan dalam proses pengembangan aplikasi. Selanjutnya, pada tahap Development, seluruh rancangan diimplementasikan menjadi aplikasi media pembelajaran menggunakan Adobe Animate. Aplikasi yang dikembangkan terdiri atas halaman utama, menu materi tata cara wudhu dan sholat, kuis interaktif, permainan puzzle, petunjuk penggunaan, serta pengaturan musik



Gambar 2. Wireframe

Gambar 2 menunjukkan wireframe media pembelajaran interaktif yang terdiri dari lima halaman utama, yaitu halaman utama, halaman materi, halaman pilihan materi/soal, halaman puzzle, dan halaman evaluasi. Halaman utama menyediakan navigasi menuju seluruh fitur pembelajaran, sedangkan halaman materi menampilkan konten pembelajaran beserta tombol navigasi. Halaman pilihan digunakan untuk mengakses materi atau soal tertentu, halaman puzzle berfungsi sebagai media pembelajaran berbasis permainan, dan halaman

evaluasi menyajikan soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman pengguna. Seluruh halaman dirancang dengan navigasi yang konsisten melalui tombol Home, Kembali, Keluar, Panduan, dan Music untuk meningkatkan kemudahan penggunaan (usability) media pembelajaran.



Gambar 3. Struktur Navigasi

Pada gambar 3 menunjukkan struktur navigasi dari media pembelajaran interaktif. Pada awal penggunaan ditampilkan ke menu utama agar dapat mengakses lima halaman utama yang dapat diakses oleh pengguna. Setiap menu memiliki fungsi yang berbeda beda, yaitu penyampaian materi, evaluasi dengan kuis dan puzzle, penaturan musik latar belakangm serta pentunjuk dan informasi dari penyusun.

Selanjutnya, media pembelajaran diimplementasikan kepada peserta didik TPA setelah kegiatan membaca Iqro dan Al-Qur'an selesai. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dan didampingi oleh ustadzah selama menggunakan aplikasi. Implementasi dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi, mengerjakan kuis, serta memainkan permainan edukatif yang tersedia pada media pembelajaran.

B. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif



Gambar 4. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Gambar 4 menunjukkan hasil implementasi media pembelajaran interaktif berbasis desktop yang dikembangkan menggunakan Adobe Animate yang telah diimplementasikan sesuai dengan rancangan pada tahap desain. Media pembelajaran terdiri atas halaman utama, menu materi tata cara dan adab sholat, menu tata cara dan adab wudhu, kuis interaktif, serta permainan edukatif (puzzle). Materi disajikan dalam bentuk teks, gambar, animasi, audio, dan navigasi interaktif sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Selain itu, aplikasi dilengkapi dengan fitur petunjuk penggunaan dan pengaturan musik latar untuk meningkatkan kenyamanan serta pengalaman belajar pengguna. Integrasi berbagai elemen multimedia tersebut berpotensi meningkatkan minat belajar, keterlibatan peserta didik, dan efektivitas penyampaian materi pembelajaran.



Gambar 5. Dokumentasi Implementasi

Gambar 5 menunjukkan proses implementasi media pembelajaran interaktif kepada peserta didik TPA Mulyorejo. Implementasi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran Iqro dan Al-Qur'an dengan pendampingan ustadzah, sehingga peserta didik dapat mempelajari materi tata cara wudhu dan sholat, mengerjakan kuis, serta memainkan permainan edukatif yang tersedia pada aplikasi. Berdasarkan hasil observasi selama implementasi, peserta didik mampu mengoperasikan media pembelajaran dengan baik dan berpartisipasi aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

C. Evaluasi Media Pembelajaran Interaktif

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui dua tahap, yaitu pengujian fungsional (Black Box Testing) dan evaluasi pengguna menggunakan angket kepada peserta didik. Pengujian fungsional bertujuan memastikan seluruh fitur aplikasi berjalan sesuai dengan rancangan, sedangkan evaluasi pengguna dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan pengalaman pengguna selama proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Black Box Testing

No	Fitur yang Diuji	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Halaman Utama	Halaman utama tampil dengan baik	Berhasil

2	Menu Tata Cara Sholat	Materi sholat dapat ditampilkan	Berhasil
3	Menu Tata Cara Wudhu	Materi wudhu dapat ditampilkan	Berhasil
4	Menu Quiz	Soal kuis dapat dijalankan	Berhasil
5	Menu Puzzle	Puzzle dapat dimainkan	Berhasil
6	Tombol Navigasi	Seluruh tombol berfungsi	Berhasil
7	Musik Latar	Musik dapat diaktifkan dan dinonaktifkan	Berhasil
8	Petunjuk Penggunaan	Petunjuk dapat ditampilkan	Berhasil

Berdasarkan hasil Black Box Testing, seluruh fitur utama pada media pembelajaran dapat berfungsi sesuai dengan rancangan. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi telah memenuhi aspek fungsional sehingga siap digunakan sebagai media pendukung pembelajaran.

Selanjutnya dilakukan evaluasi kepada 10 peserta didik menggunakan angket dengan empat aspek penilaian, yaitu kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, kualitas materi, dan interaktivitas media. Hasil evaluasi pengguna disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Kelayakan Media Pembelajaran

Aspek Penilaian	Skor Pengguna	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
Kemudahan Penggunaan	47	50	94,0%	Sangat Layak
Tampilan Antarmuka	47	50	94,0%	Sangat Layak
Kualitas Materi	46	50	92,0%	Sangat Layak
Interaktivitas Media	46	50	92,0%	Sangat Layak
Rata-rata	186	200	93,0%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan angket skala Likert terhadap 10 responden, media pembelajaran memperoleh skor sebesar 186 dari skor maksimum 200 atau sebesar 93,0%, sehingga termasuk kategori Sangat Layak. Aspek kemudahan penggunaan memperoleh persentase tertinggi sebesar 94,0%, menunjukkan bahwa peserta didik dapat mengoperasikan aplikasi dengan mudah. Aspek tampilan antarmuka memperoleh nilai 94,0%, sedangkan aspek kualitas materi dan interaktivitas media masing-masing memperoleh nilai 92,0%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dari segi kemudahan penggunaan, tampilan, kualitas

materi, dan interaktivitas sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian lainnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran [16], [17], [18]. Perbedaan penelitian ini terletak pada pengembangan media berbasis Adobe Animate yang mengintegrasikan materi tata cara wudhu, tata cara sholat, kuis interaktif, dan permainan edukatif dalam satu aplikasi. Integrasi berbagai fitur tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran di Taman Pendidikan Al-Qur'an.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif tata cara wudhu dan sholat berbasis Adobe Animate menggunakan model pengembangan ADDIE. Media yang dikembangkan mengintegrasikan materi, animasi, audio, kuis interaktif, dan permainan edukatif sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik TPA. Hasil pengujian fungsional menunjukkan seluruh fitur aplikasi berjalan sesuai dengan rancangan, sedangkan hasil evaluasi pengguna memperoleh persentase kelayakan sebesar 93,0% dengan kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran tata cara wudhu dan sholat di Taman Pendidikan Al-Qur'an. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media dengan penambahan materi keislaman lainnya serta melakukan pengujian pada jumlah responden yang lebih besar untuk mengukur efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

REFERENSI

- [1] E. P. Saputra, E. E. Setiawati, K. Widiyanto, and A. J. Wahidin, "Pelatihan Pemanfaatan Efek Animasi PowerPoint Sebagai Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada TPQ Nurul Jihad," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 6, no. 2, pp.

- 239–246, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas>
- [2] K. Harefa, R. Rachmatika, P. Rosyani, N. Ayni, S. Herry, and J. Priambodo, “Penggunaan Aplikasi Pembuatan Video Untuk Konten Pembelajaran,” *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, 2022, [Online]. Available: <http://pijarpemikiran.com/>
 - [3] A. Ali *et al.*, *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=cXsZEQAQBAJ>
 - [4] M. Latief and A. Lahinta, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Kelas VII Di SMP Negeri 3 Gorontalo,” *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, vol. 5, no. 1, 2025, [Online]. Available: <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
 - [5] F. Aulia and M. Toriqularif, “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Agama Islam,” *Dar El Ilmi: Jurnal Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, vol. 12, no. 1, pp. 157–170, 2025.
 - [6] R. Anggara and Supardji, “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Berbasis Adobe Animate,” *Jurnal Pendidikan Madrasah*, vol. 9, no. 2, 2024.
 - [7] W. Wibawanto and R. Nugrahani, *BOARD GAME EDUKASI*. Nas Media Pustaka, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=K9U4EQAAQBAJ>
 - [8] R. Citra Miranda, A. Eka Setadi, and A. Sunandar, “Efektivitas Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi Manusia,” *Biosfer: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, vol. 7, no. 2, 2022.
 - [9] H. Abdul Malik, “Pemberdayaan Taman Pendidikan Al-Quran (TPQ) Alhusna Pasadena Semarang,” *DIMAS: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, vol. 13, no. 2, 2013.
 - [10] D. R. Ummah, W. R. Eksanti, M. Firdaus, I. M. Khoir, and R. Syaifuddin, “Penerapan Media Pembelajaran Manual untuk Memahami Tata Cara Wudhu dan Rakaat Sholat di TPQ Nurul Huda,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, vol. 4, no. 1, pp. 223–232, Aug. 2025, doi: 10.58266/jpmb.v4i1.383.
 - [11] A. Nur Adib *et al.*, “Implementasi Pembelajaran Wudhu Dan Shalat Dalam Kegiatan Tatap Muka Mengajar di TPA Madrasah Diniyah Taufiqiyah,” *STKIP PGRI Pacitan*, 2025.
 - [12] A. Ariyanti and A. Rahmawati, “Optimalisasi Media Pembelajaran Yang Interaktif Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Anak Dalam Minat Baca Al-Qur’an Di Tpq Kasyifatul Ulum Bandengan,” *ILMUNA :Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, vol. 7, no. 2, 2025, doi: 10.54437/ilmuna.
 - [13] R. Tsamrotul Syaadah, E. Arifin, S. Noer Afifah, N. Zakiyah, R. Ramadanti, and T. Azizah, “Penguatan Literasi Qurani melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lokal di TPQ Al-Kautsar,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 2, p. 2025, 2025.
 - [14] M. Syaifuddin Shobirin *et al.*, “Penerapan Tata Cara Wudlu dan Sholat Melalui Video Pembelajaran untuk Santri TPQ Rohmatullaoh Winong Lor Mojoagung Jombang,” *JUMAT KEAGAMAAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 5, no. 1, 2024.
 - [15] S. Sari *et al.*, “Making an Android-Based Interactive E-Module on Reaction Rates Learning Material Integrated with Islamic Values,” *KnE Social Sciences*, vol. null, p. null, 2024, doi: 10.18502/kss.v9i8.15551.
 - [16] C. Kustandi, M. Farhan, A. Zianadezdha, A. K. Fitri, and N. A. L., “Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran,” *Akademika*, vol. 10, no. 02, pp. 291–299, 2021, doi: 10.34005/akademika.v10i02.1402.
 - [17] S. Anshori, “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran,” *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKN Dan Sosial Budaya*, 2019, [Online]. Available: <http://publikasi.stkipgri-bkl.ac.id/index.php/CC/article/view/70>
 - [18] S. Resmi, I. Satriani, and M. Rafi, “Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris,” *Abdimas Siliwangi*, 2021, [Online]. Available: <http://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859>