

Multimedia Interaktif Pembelajaran Shalat Fardhu Untuk Madrasah Ibtidaiyah Berbasis Android

¹Sarah Dalila Fitri, ²Rodia Rotani Rianda, ³Lara Dwi Alma, ⁴Revi Yulianti, ⁵Wismanto

^{1,2,3,4,5}Universitas Muhammadiyah Riau

¹230803036@student.umri.ac.id, ²230803042@student.umri.ac.id,

³230803061@student.umri.ac.id, ⁴230803063@student.umri.ac.id, ⁵wismanto29@umri.ac.id

Korespondensi penulis : 230803036@student.umri.ac.id

ABSTRACT. *Students are slow to memorize prayer readings because the learning methods used by teachers are still conventional. As a result, students are not interested in learning prayer readings. The objectives of this research are as follows: (1) create interactive learning media that can be used, easy to use, and suitable for individual learning; and (2) find out how effective the media is in teaching prayer. The Smart App Creator application is used to provide Android-based interactive media. Education must be able to develop the potential of every child in line with current developments in science and technology (IPTEK). Student potential can be developed according to the teacher's ability to manage learning. The material provided must be interesting and not make students bored.*

Keywords : *Learning Media, Interactive Multimedia, Android, Smart App Creator*

ABSTRAK. Siswa lambat menghafal bacaan shalat karena metode pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional. Akibatnya, siswa tidak tertarik untuk mempelajari bacaan shalat. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) menciptakan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan, mudah digunakan, dan sesuai untuk pembelajaran individual; dan (2) mengetahui seberapa efektif media tersebut dalam mengajar shalat. Aplikasi Smart App Creator digunakan untuk menyediakan media interaktif berbasis android. Pendidikan harus mampu mengembangkan potensi setiap anak seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini. Potensi siswa dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Materi yang diberikan harus menarik dan tidak membuat siswa bosan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Android, Smart App Creator

PENDAHULUAN

Shalat adalah jenis peribadatan yang dilakukan oleh orang Muslim, yaitu berhadapan dengan Allah SWT (Ilyas, 2021). Itu dilakukan dengan kata-kata atau perbuatan, dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam sesuai dengan syarat-syarat yang ditentukan oleh syara. Pelajaran tentang shalat fardhu adalah salah satu pelajaran penting yang diajarkan tidak hanya di sekolah tetapi juga di masyarakat umum. Ini adalah ibadah yang jika dilakukan akan mendapatkan pahala dari Allah SWT, dan jika kita meninggalkannya dengan sengaja akan mendapatkan dosa. Dengan kata lain, kita harus melakukan ibadah ini karena jika kita meninggalkannya, kita akan mendapatkan dosa dari Allah SWT.

Media dapat membantu proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu guru menyampaikan informasi kepada siswa atau sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat membantu siswa belajar lebih mudah dan lebih efektif, yang membantu mencapai

tujuan pembelajaran. Beberapa ahli berpendapat bahwa multimedia interaktif adalah tampilan multimedia yang telah dirancang oleh perancang atau desainer agar dapat melakukan fungsinya, yaitu menginformasikan pesan, dan juga interaktif dengan penggunaannya (Norita & Hadiyanto, 2021). Philips menyatakan pada tahun 1997 bahwa istilah "multimedia interaktif" dapat digunakan untuk menggambarkan gelombang perangkat lunak komputer baru. khususnya yang berkaitan dengan komponen suatu informasi (Fauzan et al., 2022). Pada tahun 2001, Elsom Cook mengatakan bahwa multimedia interaktif adalah kombinasi (Hasanah, 2020).

Pengamatan proses belajar dan wawancara terhadap guru pendidikan agama menunjukkan bahwa shalat fardhu adalah salah satu hal yang dianggap sulit oleh siswa, khususnya dalam menghafal bacaan shalat. Mereka percaya bahwa pengetahuan tentang gerak, rukun, dan bacaan shalat adalah pengetahuan dasar yang diperlukan oleh siswa untuk dapat beribadah kepada Allah SWT. Akibatnya, beberapa siswa kurang atau lambat menghafal shalat.

Sekolah yang kreatif akan sangat diminati oleh setiap orang tua untuk memasukkan anak-anak mereka ke lembaga pendidikan tersebut, itu sebabnya tidak jarang orang tua selalu melihat kualitas sekolahnya melalui akreditasi sekolah tanpa memandang seberapa mahal biaya pendidikan di sekolah tersebut. Sekolah yang berkualitas memiliki pemimpin (kepala sekolah) yang berkualitas juga (Hamzah, Tuti Syafrianti, Bambang Wahyu Susanto, Wismanto, 2022; Hilmiati & Saputra, 2020; Mardhiah, Amir Husin, Muhammad Imaaduddin Masjunaidi, 2022; Muslim et al., 2023; Rahmi, M. Yemmardhotillah, n.d.; Sakban, Deprizon, 2020), guru-guru yang kompeten dibidangnya (Amir Husen, Umar Natuna, M. Ridho Hidayat, Zalisman, 2023; Asmarika, Amir Husin, Syukri, Wismanto, 2022; Asmarika, Syukri, Mohd. Fikri Azhari, Mardhiah, 2022; Fitri et al., 2023; Hamzah, Tuti Syafrianti, Bambang Wahyu Susanto, Wismanto, 2022; Junaidi, Andisyah Putra, Asmarika, Wismanto, n.d.; Marzuenda, Asmarika, Deprizon, Wismanto, 2022; Rahmi, M. Yemmardhotillah, n.d.; Rusli Ibrahim, Asmarika, Agus Salim, Wismanto, n.d.; Sakban, Deprizon, 2020; Sakban, 2021; Wismanto, Alhairi, Lasmiadi, A Mualif, 2023; Wismanto, n.d.; Wismanto et al., 2023), manajemen yang bagus (Hamzah, Tuti Syafrianti, Bambang Wahyu Susanto, Wismanto, 2022; Junaidi, Zalisman, Yusnimar Yusri, Khairul Amin, 2021; Muslim et al., 2023; Riska Syafitri, Miskun, Erfina, Rusli Ibrahim, 2022; Syukri, Abdul Rouf, Wismanto, 2023), kurikulum yang bermutu (Deprizon, Radhiyatul Fithri, Wismanto, Baidarus, 2022; Wismanto et al., 2021), sumberdaya manusianya yang berkualitas (Junaidi,

Zalisman, Yusnimar Yusri, Khairul Amin, 2021; Khairul Amin, Imam subaweh, Taupik Prihatin, Yusnimar Yusri, 2022), serta orientasi lembaga pendidikan tersebut untuk keduniaan semata atau mendidik peserta didik yang berilmu, beriman dan bertaqwa kepada Allah Subhanahu Wa Taala I (Dewi et al., 2024; Wismanto., Zuhri Tauhid., 2023; Wismanto Abu Hasan, 2016b, 2018).

Pendidikan yang dapat membentuk karakter religius (Isnaini, Bidin, Susanto, et al., 2023; Isnaini, Bidin, Wahyu Susanto, et al., 2023; Isran Bidin, Muhammad Isnaini, Misharti, Wismanto, 2022; Muslim et al., 2023; Sri Indriyani, NerianiDzakirah Nur AssyifaMaya Wulan sari, 2023; Syafitri, 2023; Syukri, Abdul Rouf, Wismanto, 2023) disekolah sangat diperlukan mengingat buruknya dampak teknologi (Syahputra et al., 2023; Wismanto, Yupidus, Efni Ramli, Ridwan, 2023; Wismanto, 2021) jika putra-putri kita tidak kita bendung dengan pendidikan yang dapat mengarah kepada pembentukan akhlak yang mulia.

Disekolah-sekolah yang mengedepankan kurikulum keduniaan maka materi dunia akan selalu menjadi orientasi pendidikan mereka, sehingga tidak heran didunia maya kita selalu disuguhkannya tentang gaya hidup yang hedon (Anggraini et al., 2024; Masnur et al., 2024; Mauliza et al., 2024; Sinta et al., 2024; Sri Indriyani, NerianiDzakirah Nur AssyifaMaya Wulan sari, 2023; Wismanto, Ananda et al., 2024),

Kehadiran tablet di sekolah dan ponsel pintar orang tua mendorong dan memfasilitasi guru untuk memulai penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia, terutama yang bersifat interaktif. Media interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Penelitian tambahan tentang pengaruh penggunaan media dalam pembelajaran shalat fardhu menunjukkan bahwa media interaktif yang menggunakan gambar dan animasi game edukasi sangat efektif untuk mendorong anak usia muda untuk belajar dan memperbaiki keterampilan mereka (Azizah et al., 2023; Sappaile et al., 2023; Sihotang, 2023).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi masalah yang terkait dengan pembelajaran shalat fardhu di sekolah serta temuan penelitian sebelumnya tentang peran multimedia dalam pembelajaran shalat fardhu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar shalat fardhu di Madrasah Ibtidaiyah.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, dengan pendekatan library riset (penelitian kepustakaan), penelitian ini mengedepankan kutipan dari sumber bacaan berupa buku, majalah, dan jurnal. Semua hasil dari penelitian ini dijelaskan dalam bentuk deskripsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini terdiri dari tiga bagian utama: materi, latihan, dan game. Ketiga bagian ini dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dan juga dapat membantu siswa belajar secara mandiri dan memahami materi, khususnya materi tentang Shalat Fardhu (Dewi et al., 2024; Hasan et al., n.d.; Wismanto Abu Hasan, 2016a). Siswa dapat berinteraksi dengan sistem melalui aplikasi media pembelajaran yang dilengkapi dengan fitur ini. Ini akan membantu siswa memproses informasi dan memberikan suasana yang menyenangkan saat bermain game. Kondisi ini akan mendorong motivasi intrinsik siswa dan mendorong mereka untuk belajar tentang hal-hal di media. Ini sejalan dengan pendapat Lui, Toprac, dan Yuen (2009) bahwa komponen motivasi intrinsik termasuk pemrosesan informasi, situasi menyenangkan atau permainan, dan kontrol diri atau tindakan sukarela tanpa paksaan. Sebagai pengguna, siswa memiliki kontrol penuh atas materi yang akan dipelajari, waktu untuk mengerjakan tes, dan target skor untuk bermain game. Oleh karena itu, siswa memiliki kemandirian akademik dan kebebasan untuk memilih bagaimana media dapat digunakan untuk membantu guru dan siswa. Adapun tampilan awal menu dari multimedia interaktif pembelajaran yang dirancang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Awal Menu

Media pembelajaran shalat fardhu Madrasah Ibtidaiyah digambarkan pada Gambar 1. Menu inti di tampilan ini terdiri dari dua menu inti yang sudah dikelompokkan, yaitu menu materi dan game quiz. Tujuan pembuatan beberapa menu adalah untuk membuat siswa lebih mudah mengoperasikan dan memahami isi menu yang ada di media interaktif. Menu materi terbagi

menjadi tiga submenu yang dapat dipilih siswa, yaitu rukun shalat, niat shalat, dan bacaan shalat. Gambar 2 menunjukkan tampilan menu materi.



Gambar 2. Tampilan Menu Materi

Apabila siswa memilih salah satu submenu materi misalnya Rukun Shalat maka media interaktif akan menampilkan isi materi yang terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Menu Belajar Sholat Fardhu

Siswa juga akan melihat tampilan media serupa ketika mereka memilih menu lain, seperti niat shalat dan bacaan shalat. Isi materi dikemas seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4 dan 5. Ini dilakukan untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman mereka tentang materi:



Gambar 4. Tampilan Menu Rukun Sholat



Gambar 5. Tampilan Menu Rukun Sholat



Gambar 6. Tampilan Menu Bacaan Sholat

Dengan menggunakan tahapan gerak Shalat yang muncul pada setiap transisi materi, menu materi ini disajikan secara interaktif. Selain itu, untuk menjelaskan makna dari konsep bacaan Shalat, langkah-langkah gerak yang ditunjukkan pada tokoh gambar menjelaskan konsep bacaan Shalat.

Siswa dapat memilih menu Quiz Game sebagai bagian tambahan dari menu sebelumnya. Menu Quiz ini memungkinkan siswa untuk berlatih menerapkan bacaan Shalat Fardhu yang telah mereka pelajari tanpa tekanan dari guru atau beban bahwa belajar Shalat itu sulit. Siswa merasa tertarik dan senang menyelesaikan tantangan yang diberikan, sehingga



Gambar 7. Tampilan Menu Game

mereka secara tidak sadar telah berlatih menerapkan pengetahuan mereka tentang Shalat. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 6, media interaktif akan menampilkan soal latihan jika siswa memilih menu Game Quiz untuk berfungsi sebagai latihan soal Game yang ada di media interaktif dirancang untuk mengajar dengan menyesuaikan fitur topik Shalat Fardhu yang identik dengan bacaan Shalat dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Game ini terdiri dari dua menu bagian, menu latihan dan menu hafalan.

Media pembelajaran interaktif dievaluasi oleh guru sebelum digunakan untuk memastikan apakah sesuai dengan persyaratan pembelajaran Shalat Fardhu. Hasil ujicoba ini dikumpulkan melalui wawancara tentang empat aspek: manfaat dan kegunaan media, kemudahan media, kemenarikan media, dan kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD). Hasil analisis tanggapan guru selama percobaan media menunjukkan bahwa media pembelajaran ini bermanfaat dan berguna untuk membantu siswa belajar secara mandiri. Media juga mudah digunakan dan dapat menarik perhatian siswa.

Fakta bahwa media interaktif berbasis multimedia ini telah digunakan oleh guru sebelumnya hanya sebagai panduan buku masih konvensional, sehingga guru merasa termotivasi untuk melihatnya. Kesimpulannya adalah bahwa media ini dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam mengajar Shalat Fardhu serta sebagai sumber latihan bagi siswa untuk belajar secara mandiri.



Gambar 8. Tampilan Menu Hafalan



Gambar 9. Tampilan Menu soal ujian Hafalan

KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar Shalat Fardhu di Madrasah Ibtidaiyah karena memberikan pengalaman bermakna melalui tampilan menarik dan kegiatan berbasis permainan. Dalam hal perhatian siswa terhadap pembelajaran dan ketertarikan siswa, minat siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media ini termasuk dalam kategori sangat baik. Sebagai saran pengembangan untuk penelitian yang akan datang, guru diharapkan tidak hanya bertindak sebagai pendidik tetapi juga sebagai motivator dan fasilitator yang dapat mendorong minat dan perhatian siswa untuk belajar. Media yang digunakan telah ditingkatkan untuk menarik perhatian siswa dan membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan. Sangat disarankan untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia lebih dari satu sekolah. Game interaktif dapat dibuat lagi dengan pilihan yang lebih menarik dan tidak membosankan sambil tetap menyesuaikan dengan topik pelajaran dan karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Husen, Umar Natuna, M. Ridho Hidayat, Zalisman, W. (2023). *Upaya Pemerintah dalam Meningkatkan Kualitas “Guru Profesional” dalam Menghadapi Pendidikan di Era Disrupsi*. 12, 241–251.
- Anggraini, J., Aisyah, N., Damayanti, A., & Hidayat, M Hadi, W. (2024). *Kemuliaan Penjaga Lisan Dari Susut Pandang Hukum Islam*. 2(1).
- Asmarika, Amir Husin, Syukri, Wismanto, R. (2022). Mengasah Kemampuan softskills dan hardskills calon guru SD/MI pada metode microteaching melalui pengembangan media visual mahasiswa PGMI UMRI. *Jurnal Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam*, 11, 282–300.
- Asmarika, Syukri, Mohd. Fikri Azhari, Mardhiah, W. (2022). *PERAN GANDA GURU KELAS DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SDIT AL-HASAN KEC. TAPUNG KAB KAMPAR*. 11, 301–308.
- Azizah, M., Deliani, N., & Batubara, J. (2023). DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP PERILAKU ANAK USIA SEKOLAH DASAR Article History. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2512. <http://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.536>
- Deprizon, Radhiyatul Fithri, Wismanto, Baidarus, R. (2022). Mitra PGMI: Sistem Perencanaan Manajemen Pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 (MIN 2) Pekanbaru. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 8, 100–110.
- Dewi, S. N., Pinasti, J., Rahmadani, D., & Rahman, Muhammad Aldi, W. (2024). *Syirik dan Dampaknya Bagi Kehidupan Manusia*. 2(1).
- Fauzan, M., Alfian, M., Mahliatussikah, H., & Wahib Dariyadi, M. (2022). Development of Electronic Book (ebook) based on Higher Order Thinking Skills (HOTS) for Learning

- Tathbiq Nahwi Ibtida'i in Higher Education. *Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 5(2), 225–236. <https://doi.org/10.22219/jiz.v5i2.23290>
- Fitri, A., Nursikin, M., & Amin, Khairul, W. (2023). Peran Ganda Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membimbing Siswa Bermasalah di SD Islam Al-Rasyid Pekanbaru. *Journal on Education*, 5(3), 9710–9717. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1786>
- Hamzah, Tuti Syafrianti, Bambang Wahyu Susanto, Wismanto, R. T. A. E. (2022). *Peran Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Manajemen Mutu Pendidikan Di Sekolah Dasar Islam Al-Rasyid Pekanbaru*. 4(6), 1734–10351.
- Hasan, W. A., Ibadah, F., & Muamalah, A. (n.d.). *AL-ISLAM*.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Hilmiati, H., & Saputra, F. (2020). Penanaman Nilai-Nilai Religius Melalui Pembiasaan Shalat Duha Dan Shalat Dhuhur Berjamaah Di Mi Raudlatussshibyan Nw Belencong. *El Midad*, 12(1), 70–87. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v12i1.2506>
- Ilyas, M. (2021). Hadis tentang Keutamaan Shalat Berjamaah. *Jurnal Riset Agama*, 1(2), 247–258. <https://doi.org/10.15575/jra.v1i2.14526>
- Isnaini, M., Bidin, I., Susanto, B. W., & Hudi, I. (2023). *Pendidikan Karakter Religius Dalam Pembelajaran Pancasila dan Kewirausahaan Pada Mahasiswa Calon Guru MI / SDIT*. 05(04), 11539–11546.
- Isnaini, M., Bidin, I., Wahyu Susanto, B., & Hudi, I. (2023). Pendidikan Karakter Religius Dalam Pembelajaran Pancasila dan Kewirausahaan Pada Mahasiswa Calon Guru MI/SDIT. *Journal on Education*, 5(4), 11539–11546.
- Isran Bidin, Muhammad Isnaini, Misharti, Wismanto, K. A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter di Pondok Pesantren Tahfizh Quran Hadits Rabbaniy Internasional Pekanbaru-Riau. *Journal on Education*, 04(04), 1448–1460. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2129>
- Junaidi, Andisyah Putra, Asmarika, Wismanto, R. syafitri. (n.d.). *Pola Komunikasi Guru dengan Peserta Didik dalam*. 4(3), 1162–1168.
- Junaidi, Zalisman, Yusnimar Yusri, Khairul Amin, W. (2021). Pengembangan Manajemen Sumber Daya Manusia di Lembaga Pendidikan Islam. *AL-FAHIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 131–146. <https://doi.org/10.54396/alfahim.v3i2.183>
- Khairul Amin, Imam subaweh, Taupik Prihatin, Yusnimar Yusri, W. (2022). *KEMAMPUAN SUMBER DAYAMANUSIA DALAMMENINGKATKAN KUALITAS MANAJEMEN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAMDI ERA DISRUPSI I*Khairul. 11, 204–226.
- Mardhiah, Amir Husin, Muhammad Imaaduddin Masjunaidi, W. (2022). *IKHTIAR KEPALAMIS RAUDHATUL MUSHALLIN TANJUNG UNGGAT DALAMMENINGKATKAN EKSISTENSI MADRASAH YANG DIPIMPINNYA MELALUI PERBAIKAN MANAJEMEN*. 11(2), 285–294.
- Marzuenda, Asmarika, Deprizon, Wismanto, R. S. (2022). *STRATEGI GURU PAI DALAMMENGATASI PERILAKU BULLYING DI MI AL – BAROKAH*

PEKANBARU. 11, 204–226.

- Masnur, N. A., Hafiza, A., & Putri, Jihan Nailah, W. (2024). *Makna Kehidupan Beragama Bagi Generasi Zaman Ini*. 2(1).
- Mauliza, T., Mayo, A. C., Az-zahra, C., & Helwena, Tsabita, W. (2024). *Pendidikan Islam Dari Sudut Pandang Kehidupan Manusia*. 2(1).
- Muslim, Yusri, Y., Syafaruddin, Syukri, M., & Wismanto. (2023). Manajemen Kepala Sekolah Dasar Islam dalam Mengembangkan Pendidikan Karakter Religius di Era Disrupsi (Studi kasus di SD Islam Al Rasyid Kota Pekanbaru). *Journal of Education*, 05(03), 10192–10204.
- Norita, E., & Hadiyanto, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia di TK Negeri Pembina Padang. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 561–570. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.783>
- Rahmi, M. Yemmardhotillah, S. (n.d.). *Peran kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*. 12–29.
- Riska Syafitri, Miskun, Erfina, Rusli Ibrahim, W. (2022). *Manajemen Pembiayaan Pendidikan Berbasis “ Subsidi Silang ” Pada SDIT Imam Asy-Syafii*. 11(2), 274–284.
- Rusli Ibrahim, Asmarika, Agus Salim, Wismanto, A. (n.d.). *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Disiplin Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah Pekanbaru*. 4(1), 1082–1088.
- Sakban, Deprizon, N. (2020). Upaya Kepala Sekolah Dalam Menciptakan Budaya Religius di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang. *An-Nizom*, 5(3), 190–196. <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/annizom/article/view/3761>
- Sakban. (2021). Pengelolaan Guru dalam Rangka Pendayagunaan Sumber Daya Manusia Secara Optimal (Studi Evaluatif di Madarrasah Aliyah Negeri 2 Padang). *Al-Muaddib: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*, 6(1), 126–134.
- Sappaile, B. I., Rachman, A., Pujowati, Y., Saputra, A. M. A., & ... (2023). Pengaruh Penggunaan Teknologi Mobile Apps Dalam Meningkatkan Partisipasi Dan Keterlibatan Orang Tua Dalam Pendidikan Anak. *Journal on ...*, 06(01), 4282–4294. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3567><https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/3567/2958>
- Sihotang, N. B. (2023). *Pengaruh Metode Dakwah Bil Lisan Terhadap Anak Kecanduan Gadget (Studi Kasus Gampong Lampaseh Kota Banda Aceh)*. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/29332/1/Nurfazrina%2C%20BR%20Sihotang%2C%20190403059%2C%20FTK%2C%20PMA.pdf>
- Sinta, S. D., Aminah, S., Safitri, M., & Andriani, Amelia Putri, W. (2024). *Sudut Pandang Islam Tentang Perjalanan dan Tujuan Hidup Manusia*. 2(1).
- Sri Indriyani, NerianiDzakirah Nur AssyifaMaya Wulan sari, W. (2023). *Korelasi Kedudukan dan Fungsi Sunnah Sebagai Sumber Hukum dengan Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik*. 1(2), 123–135.
- Syafitri, R. (2023). *Model Manajemen Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas dan Daya Saing Lulusan yang Berkarakter Religius di Era Disrupsi (Studi kasus pada MAN 1 Kabupaten Rokan Hilir)*. 4(c), 1744–1752.
- Syahputra, A., Sukmawati, E., & Syafitri, R. (2023). *Dampak Buruk Era Teknologi Informasi*

dan Komunikasi pada Remaja Usia Sekolah (dalam Perspektif Pendidikan Islam). 4(3), 1265–1271.

- Syukri, Abdul Rouf, Wismanto, K. A. R. Q. (2023). Manajemen kepala Madrasah Ibtidaiyah dalam menumbuhkan pendidikan karakter religius pada era digital. *Jurnal on Education*, 6(1), 13. <https://doi.org/10.29210/146300>
- Wismanto, Alhairi, Lasmiadi, A Mualif, A. (2023). *Aktualisasi Peran Guru Aqidah Akhlak dalam Mengembangkan Karakter Toleransi Peserta didik Pada Sekolah Dasar Islam Ar-Rasyid Pekanbaru*. 4(4), 1625–1633.
- Wismanto, Ananda, D., Nandiani, E. M., Anggelia, J., & Efendi, S. N. (2024). *Ajaran dan gaya hidup dalam islam 1*. 1(1), 52–64.
- Wismanto, Yupidus, Efni Ramli, Ridwan, E. M. S. (2023). *PENDIDIKAN KARAKTER GENERASI MUKMIN BERBASIS INTEGRASI AL QUR'AN DAN SUNNAH DI SDIT AL HASAN TAPUNG - KAMPAR*. 12(1), 196–209.
- Wismanto., Zuhri Tauhid., A. Z. (2023). *Upaya Pencegahan Budaya syirik di Media Sosial melalui Pendidikan Islam Berbasis Al Islam kemuhammadiyah*. 12, 338–350.
- Wismanto. (n.d.). *Urgensi Guru PAI Dalam Pembentukan Akhlak Siswa Di Era Disrupsi-Parafrase*.
- Wismanto. (2021). *Pembentukan Awal Generasi Mukmin Dalam Al- Qur ' An Hadits Dan Implikasinya Pada Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Imam Asy-Syafii Pekanbaru*. 12(1).
- Wismanto Abu Hasan. (2016a). Fiqih Ibadah. In *Jurnal Energi Dan Manufaktur* (Vol. 9, Issue 2). Nasya Expanding Manajemen. <https://doi.org/10.22219/v2i2.4219>
- Wismanto Abu Hasan. (2016b). *Kitabut Tauhid “Esa-kanlah Aku.”* Nasya Expanding Manajemen.
- Wismanto Abu Hasan. (2018). *Syarah Kitab Empat Kaidah Dasar memahami Tauhid dan syirik* (1st ed.). Cahaya Firdaus.
- Wismanto, Hitami, M., & Abu Anwar. (2021). Integrasi Islam dan Sains dalam Pengembangan Kurikulum di UIN. In *Jurnal Randai* (Vol. 2, Issue 1, pp. 85–94).
- Wismanto, W., Yanti, N., Yapidus, Y., Pranata, H., & Deprizon, D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Aqidah untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah Riau. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 9(1), 16–27. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v9i1.820>