

## PELATIHAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF: PANDUAN PRAKTIS BERWUDHU DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN ANAK USIA DINI DI TK NURUL ISLAM MAJIDI

Masiroh<sup>1</sup>, Moh. Alwi ashari<sup>2</sup>, Rusmiati<sup>3</sup>, Sakinah<sup>4</sup>, Hikmidaria Ayu Safira<sup>5</sup>, St Ro'fatul Alawiyah<sup>6</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Hamzanwadi, Lombok Timur, Indonesia; [masirohtahir61@gmail.com](mailto:masirohtahir61@gmail.com)

<sup>2</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Hamzanwadi, Lombok Timur, Indonesia; [mohalwiashari@gmail.com](mailto:mohalwiashari@gmail.com)

<sup>3</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Hamzanwadi, Lombok Timur, Indonesia; [rus060721@gmail.com](mailto:rus060721@gmail.com)

<sup>4</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Hamzanwadi, Lombok Timur, Indonesia; [sakinahm@gmail.com](mailto:sakinahm@gmail.com)

<sup>5</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Hamzanwadi, Lombok Timur, Indonesia; [safiraayu245@gmail.com](mailto:safiraayu245@gmail.com)

<sup>6</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Hamzanwadi, Lombok Timur, Indonesia; [strfwy04@gmail.com](mailto:strfwy04@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

#### *Article history:*

Received 2025-11-14

Revised 2025-11-25

Accepted 2026-01-20

---

### ABSTRAK

Pelatihan ini mengkaji pelatihan media permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan anak usia dini dalam pembelajaran berwudhu. Studi dilakukan pada anak usia 4-6 tahun dengan fokus pada aspek motorik halus, pemahaman kognitif, dan pembentukan karakter religius. Metode pembelajaran melalui bermain digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa media permainan edukatif berwudhu efektif meningkatkan keterampilan motorik halus, pemahaman urutan berwudhu, serta meningkatkan kemandirian dan rasa percaya diri anak. Implementasi pembelajaran ini memerlukan dukungan guru, keluarga, dan media yang sesuai agar hasil optimal tercapai.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini, Permainan Edukatif; Berwudhu; Keterampilan Motorik; Pendidikan Agama Islam

---

### ABSTRACT

*This training examines educational game media training in improving early childhood skills in learning ablution. The study was conducted on children aged 4-6 years, focusing on fine motor skills, cognitive understanding, and religious character development. Learning through play methods were used to stimulate child development. The training results showed that educational games for ablution effectively improved fine motor skills, understanding the sequence of ablution, and increased children's independence and self-confidence. Implementation of this learning requires support from teachers, families, and appropriate media to achieve optimal results.*

**Keywords:** Early Childhood; Educational Games; Ablution; Motor Skills; Islamic Religious Education

---

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



---

**Corresponding Author :**

**Masiroh**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Hamzanwadi, Indonesia;  
[masirohtahir61@gmail.com](mailto:masirohtahir61@gmail.com)

---

## 1. PENDAHULUAN

Periode anak usia dini merupakan masa yang sangat krusial dalam perkembangan keterampilan dasar maupun pembentukan karakter anak. Pada tahap ini, anak mengalami pertumbuhan pesat dalam berbagai aspek, termasuk perkembangan fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional (Anditasari, Martutik, & Andajani, 2018). Pendidikan agama Islam, khususnya pengenalan tata cara berwudhu, memiliki peranan penting tidak hanya dalam menanamkan karakter religius, tetapi juga dalam mengasah keterampilan motorik halus anak (Aprilianto & Mariana, 2018). Pengalaman langsung dan pembelajaran yang menyenangkan akan sangat membantu anak usia dini dalam memahami nilai-nilai agama sekaligus mempraktikkan keterampilan dasar yang diperlukan (Oktaviani, Susmini, & Ridawati, 2022).

Namun demikian, agar pembelajaran ini efektif, diperlukan pendekatan yang tepat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini (Wahyuni & Putra, 2020). Metode pembelajaran yang inovatif, seperti melalui media permainan edukatif, menjadi solusi yang sangat relevan karena dapat menarik minat anak dan memfasilitasi proses belajar secara natural dan menyenangkan. Pemakaian media yang interaktif ini tidak hanya mendukung perkembangan kognitif dan motorik halus, tetapi juga memperkuat aspek sosial-emosional anak, seperti kemandirian dan kemampuan bekerja sama dalam lingkungan belajar (Gawise, Jamin, & Azizah, 2022)(Gawise et al., 2022)

Media permainan edukatif berwudhu merupakan contoh konkret implementasi pendekatan belajar melalui bermain yang efektif dalam pendidikan anak usia dini. Dengan menggunakan jenis permainan seperti puzzle, flashcard, dan role playing, anak dapat belajar secara langsung urutan dan tata cara berwudhu dengan bimbingan guru dan dukungan lingkungan keluarga (Yulaidi, Kostriono, Irwahyudi, Kusumaningrum, & Dewi, 2022). Melalui proses ini, anak tidak hanya mendapatkan kemampuan teknis berwudhu, tetapi juga memahami nilai-nilai kebersihan, disiplin, dan religiusitas yang melekat dalam praktik tersebut (Rumsiti & Muslimah, 2021). Pendekatan pembelajaran semacam ini memberi kontribusi penting dalam pembentukan karakter dan keterampilan yang akan menjadi bekal anak di masa depan (Amelia & Manurung, 2022).

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Perkembangan anak usia dini mencakup berbagai aspek yang saling terkait, yaitu fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Keempat aspek ini dipengaruhi secara signifikan oleh lingkungan tempat anak tumbuh dan belajar (Adi, Zulvia, & Asyha, 2020). Dalam aspek fisik-motorik, anak mulai menguasai koordinasi gerakan halus seperti menggenggam dan mengendalikan objek, sementara perkembangan kognitif melibatkan kemampuan berpikir simbolik dan pemahaman sebab-akibat. Aspek bahasa yang berkembang pesat memungkinkan anak menggunakan kosakata yang lebih kompleks, sedangkan aspek sosial-emosional mencakup kemampuan berinteraksi sosial,

mengelola emosi, dan membentuk kepercayaan diri yang menjadi fondasi dalam pembelajaran dan kehidupan sosial kelak (Aeni, Djuanda, Maulana, Nursaadah, & Sopian, 2022).

Teori belajar melalui bermain yang dikemukakan oleh John Dewey menegaskan pentingnya "learning by doing" atau belajar melalui pengalaman langsung. Melalui bermain, anak belajar secara aktif dan alami tanpa merasa terbebani, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif. Sementara itu, Vygotsky menekankan konsep Zone of Proximal Development (ZPD), di mana anak belajar lebih baik dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih kompeten. Dalam konteks ini, permainan edukatif berperan sebagai media yang menciptakan ZPD optimal, memungkinkan anak mengembangkan berbagai keterampilan kognitif dan sosial melalui interaksi dan stimulasi yang tepat (Nurdyansyah, Arifin, & Rosid, 2021).

Dalam pembelajaran berwudhu, tujuan utamanya adalah mengenalkan nilai-nilai kebersihan, disiplin, dan religius melalui pengalaman praktis yang terintegrasi dengan aspek pembelajaran motorik dan kognitif (Imtisyal Ammatulloh et al., 2021). Penggunaan permainan edukatif seperti puzzle, role playing, dan kartu bergambar menjadi sangat efektif karena menggabungkan unsur stimulasi motorik halus dan pengembangan daya pikir anak (Syupriyanti, Firman, & Neviyarni, 2019). Melalui permainan ini, anak tidak hanya belajar langkah-langkah teknis dalam berwudhu, tetapi juga memahami makna dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, sehingga pembelajaran agama Islam menjadi lebih bermakna dan berdampak kuat terhadap pembentukan karakter anak usia dini (Ardianti, 2022).

### 3. METODE

#### Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengidentifikasi kondisi awal keterampilan berwudhu anak usia dini di TK Nurul Islam Majidi. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mampu melakukan berwudhu dengan benar dan urutan yang tepat serta kurang memahami doa dan nilai-nilai yang terkandung dalam berwudhu (Nurmaya G, Irsan, Suarti, Gawise, & Cahyani, 2023). Diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini untuk meningkatkan keterampilan motorik halus, pemahaman urutan berwudhu, dan pembentukan karakter religius (Miriani, 2022). Berdasarkan hasil analisis ini, media permainan edukatif yang menggabungkan puzzle, kartu bergambar, dan role playing dipilih sebagai solusi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Nugraha, Nur'aeni, Suryana, & Muharram, 2021).

#### Penyajian Kegiatan

Penyajian kegiatan dilakukan melalui beberapa tahap pembelajaran:

- a. Guru mengenalkan materi berwudhu kepada anak dengan menggunakan cerita dan demonstrasi langkah-langkah berwudhu secara perlahan dan jelas menggunakan alat peraga.
- b. Anak diajak bermain menggunakan media edukatif, seperti menyusun puzzle urutan berwudhu, bermain kartu bergambar yang menjelaskan tiap tahap, dan berperan langsung dalam praktik berwudhu dengan alat peraga miniatur (Marita Sari, 2019).
- c. Pembelajaran dilakukan secara kelompok dan individu untuk merangsang kemandirian dan kemampuan sosial anak (Saipudin, Hamidah, Ilmiani, & Musthofa, 2021).
- d. Guru memberikan pengarahan dan penguatan nilai-nilai kebersihan, disiplin, dan religius selama kegiatan berlangsung (Saipudin et al., 2021).

#### Observasi Kegiatan

Observasi dilakukan oleh guru dan pendamping untuk menilai kemampuan anak dalam melakukan langkah-langkah berwudhu, memahami doa, dan berinteraksi dalam kegiatan

pembelajaran. Instrumen observasi berupa checklist keterampilan motorik halus (Amin, 2021) pemahaman urutan berwudhu, serta sikap dan perilaku anak yang menunjukkan pembentukan karakter religius. Hasil observasi digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian belajar dan mengidentifikasi kendala selama pelaksanaan pembelajaran (Damayanti et al., 2024).

#### **Monitoring Dan Evaluasi**

Monitoring dilakukan secara berkala untuk memastikan proses pembelajaran berjalan sesuai rencana dan anak mengalami perkembangan yang diharapkan (Nadar, Yuni, & Hardiyanto, 2021). Evaluasi berupa penilaian hasil demonstrasi berwudhu oleh anak, tanya jawab mengenai langkah dan doa berwudhu, serta pengamatan kemampuan kerja sama dan kemandirian dalam aktivitas bermain (Damayanti et al., 2024). Feedback dari guru, orang tua, dan anak turut digunakan sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan metode dan penyajian media pembelajaran di masa berikutnya (Ismail, Darwis, Halifah, & Tiara, 2023).

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan motorik halus anak, terutama dalam hal koordinasi mata-tangan dan pengendalian otot halus ketika melakukan aktivitas berwudhu. Kemampuan ini sangat penting karena keberhasilan dalam berwudhu memerlukan keterampilan motorik halus yang baik agar dapat mengeksekusi langkah-langkah berwudhu secara tepat dan tertib (Anah, Dwi Lestari, & Yulianingsih, 2024). Anak-anak yang dilibatkan dalam pembelajaran dengan media permainan edukatif menunjukkan kemajuan dalam memahami urutan dan tata cara berwudhu serta mampu mengartikulasikan manfaat dari setiap langkah dengan lebih baik (Hadi, Royana, & Setyawan, 2017). Peningkatan ini tidak hanya mendukung aspek fisik, tetapi juga menguatkan aspek kognitif anak dalam mengingat dan memahami prosedur berwudhu, sejalan dengan pelatihan yang menegaskan bahwa latihan praktis berwudhu dapat memperbaiki koordinasi dan keterampilan motorik pada anak usia dini (Ardiyanti, Bashiroh, & Anwar, 2021).

Dari aspek sosial-emosional, pelatihan ini mengidentifikasi bahwa anak-anak menjadi lebih mandiri dan percaya diri dalam menjalankan aktivitas berwudhu (Pujiati & Yulianto, 2021). Partisipasi dalam permainan kelompok dan kegiatan interaktif membantu membangun kemampuan sosial, seperti kerjasama dan komunikasi, yang penting dalam perkembangan sosial-emosional anak. Hal ini selaras dengan teori belajar bermain dari Dewey dan Vygotsky yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui bermain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sekaligus mendukung perkembangan kognitif pada tahap praoperasional menurut Piaget. Anak-anak yang merasa nyaman dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran cenderung lebih termotivasi dan menghasilkan hasil belajar yang optimal (Marlia, Nisa', & Fajar, 2018).

Tantangan yang ditemukan dalam pelaksanaan pembelajaran ini antara lain adalah variasi gaya belajar anak dan kendala waktu yang terbatas di lingkungan pembelajaran formal. Untuk mengatasinya, kreativitas guru sangat diperlukan, termasuk dalam merancang metode pembelajaran yang adaptif dan menarik guna memenuhi kebutuhan setiap anak (Azis & Christin, 2019). Selain itu, dukungan dari keluarga menjadi kunci penting agar proses pembelajaran dapat berlanjut secara konsisten di rumah (Hermawati & Sugito, 2021). Dengan perkembangan teknologi, integrasi media digital interaktif merupakan peluang besar yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan dan minat anak dalam pembelajaran berwudhu ke depannya. Media ini memungkinkan pembelajaran yang lebih dinamis dan dapat disesuaikan dengan karakteristik anak, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran

## 5. KESIMPULAN

Media permainan edukatif berwudhu telah terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak, pemahaman tata cara berwudhu, serta pembentukan karakter religius pada anak usia dini. Pelatihan yang dilakukan dengan menggunakan media seperti puzzle, gambar, dan permainan interaktif menunjukkan bahwa anak-anak mampu memahami urutan langkah berwudhu secara lebih mendalam dan nyaman mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Media ini juga memberikan stimulasi motorik halus anak melalui berbagai aktivitas yang melibatkan koordinasi tangan dan mata, sekaligus memperkuat pemahaman nilai-nilai kebersihan, disiplin, dan religiusitas. Keberhasilan ini tidak hanya didukung oleh metode pembelajaran yang inovatif, tetapi juga oleh komitmen dan kolaborasi antara guru, keluarga, dan institusi pendidikan yang secara bersama-sama mendukung proses belajar anak secara menyeluruh. Implementasi media permainan edukatif ini sangat memerlukan peran aktif guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini. Selain dari segi kreativitas guru dalam menyampaikan materi, dukungan orang tua juga berperan penting dalam memastikan konsistensi pembelajaran di rumah dan memperluas pengalaman belajar bagi anak. Tidak kalah penting, institusi pendidikan harus menyediakan fasilitas dan sumber daya yang memadai agar media permainan edukatif ini dapat diterapkan secara optimal. Pelatihan juga menyoroti pentingnya penggunaan media yang menarik dan aman bagi anak, sehingga mendorong minat belajar serta memaksimalkan hasil pembelajaran.

Pelatihan ini memberikan panduan praktis yang sangat berguna bagi para pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran agama Islam yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan untuk anak usia dini. Integrasi teknologi, seperti aplikasi mobile dan media digital interaktif, semakin membuka peluang untuk memperkaya pengalaman belajar berwudhu yang dapat diakses secara luas dan berkelanjutan. Dengan demikian, pembelajaran agama Islam tidak hanya menjadi kewajiban ritual, tetapi juga menjadi sarana efektif dalam membentuk karakter dan keterampilan anak secara holistik sejak usia dini. Keberlanjutan dan pengembangan media pembelajaran seperti ini akan sangat membantu dalam menjawab tantangan pendidikan anak usia dini di era modern ini

### Daftar Pustaka

- Adi, H. C., Zulvia, M., & Asyha, A. F. (2020). Studi Kompetensi Guru Dan Linieritas Pendidikan Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 1 Gunung Tiga Dan Sd Negeri 1 Ngarip Lampung. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 245–255. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v10i2.5140>
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Amelia, C., & Manurung, A. S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4346–4355. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2848>
- Amin, N. (2021). *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Mts Al Azhar Kalijaya Alian Kebumen Di Masa Pandemi Covid-19*. Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (Iainu) Kebumen.
- Anah, A., Dwi Lestari, G., & Yulianingsih, W. (2024). Partisipasi Orang Tua Dalam Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1131–1144. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.545>

- Anditasari, R., Martutik, M., & Andajani, K. (2018). Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 107–114. <https://doi.org/10.17977/jptpp.V3i1.10379>
- Aprilianto, A., & Mariana, W. (2018). Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 139–158. <https://doi.org/10.31538/Nzh.V1i1.47>
- Ardianti, T. R. (2022). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Smk*. 4(2), 2879–2892.
- Ardiyanti, S., Bashiroh, R. N., & Anwar, F. S. (2021). Peran Nilai Agama, Pancasila Dan Budaya Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(1), 102–115. <https://doi.org/10.24952/Alathfal.V1i1.3472>
- Azis, I. N., & Christin, M. (2019). Efektivitas Teknik Pembelajaran Paired Storytelling Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 182–199. <https://doi.org/10.35706/jpi.V4i2.3242>
- Damayanti, A., Suradika, A., Roshonah, A. F., Pujiati, D., Nur Aini, A., & Rahmah, S. F. (2024). Structural Analytic Synthetic Learning Method For Early Reading Ability. *Jpud - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 18(1), 287–298. <https://doi.org/10.21009/jpud.181.20>
- Gawise, G., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran Dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581.
- Hadi, H., Royana, I. F., & Setyawan, D. A. (2017). Keterampilan Gerak Dasar Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak (Tk) Di Kota Surakarta. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 3(2), 61–73.
- Hermawati, N. S., & Sugito, S. (2021). Peran Orang Tua Dalam Menyediakan Home Literacy Environment (Hle) Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1367–1381. <https://doi.org/10.31004/obsesi.V6i3.1706>
- Imtisyal Ammatulloh, M., Permana, N., Firmansya, R., Nur Sha'adah, L., Ihsani Izzatunnis, Z., & Iman Muthaqin, D. (2021). Civics Caring Apps: Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android Untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(8), 1408–1419. <https://doi.org/10.36418/japendi.V2i8.266>
- Ismail, F., Darwis, M. A., Halifah, S., & Tiara, T. A. S. (2023). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Metode Mendongeng Menggunakan Media Kertas Gambar Pada Usia Anak Kelompok B Di Tk Grand Laugi Parepare. *Anakta : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 6–10. <https://doi.org/10.35905/anakta.V1i1.3299>
- Marita Sari, D. (2019). Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional. *At Tuots: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 144–169. <https://doi.org/10.51468/jpi.V1i2.13>
- Marlia, A., Nisa', T. F., & Fajar, Y. W. (2018). Perbandingan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Pada Kegiatan Senam Berirama Dan Yang Tidak Berirama. *Jurnal Pg-Paud Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 116–122. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.V5i2.5439>
- Miriani, O. (2022). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Pakem Pada Siswa Kelas Lima (V) Sdn 23 Bengkulu Tengah. *Guau: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(3), 119–126.
- Nadar, W., Yuni, Y., & Hardiyanto, L. (2021). Peningkatan Kualitas Kompetensi Guru Paud: Menjadi Guru Profesional. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 1(1), 38–45. <https://doi.org/10.37640/japd.V1i1.945>
- Nugraha, F. A., Nur'aeni, E., Suryana, Y., & Muharram, M. R. W. (2021). Efektivitas Media Powerpoint

- Dalam Pembelajaran Materi Luas Daerah Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2760–2768.
- Nurdyansyah, N., Arifin, M. B. U. B., & Rosid, M. A. (2021). Pengembangan Media Alat Peraga Edukatif Interaktif (Apei) Laboratorium Bengkel Belajar Berbasis Custom By User. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 54–71.
- Nurmaya G, A. L., Irsan, I., Suarti, S., Gawise, G., & Cahyani, W. O. A. D. (2023). Analisis Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Ict Bagi Guru Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1125–1133. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V5i2.4971>
- Oktaviani, E., Susmini, S., & Ridawati, I. D. (2022). Permainan Edukatif Quarted Flash Card (Qfc) Sebagai Media Promosi Kesehatan Penyakit Menular Dan Tidak Menular Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm)*, 5(7), 2216–2225. <https://doi.org/10.33024/Jkpm.V5i7.6298>
- Pujiati, D., & Yulianto, D. (2021). Analisis Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Teknologi Masa Pandemi Covid-19. *Efektor*, 8(1), 45–52. <https://doi.org/10.29407/E.V8i1.15857>
- Rumsiti, N., & Muslimah, M. (2021). Reaktualisasi Term Al-Ikhwah Melalui Peace Education Guna Merespon Rasisme Dalam Dunia Pendidikan. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 85–105.
- Saipudin, S. H., Hamidah, H., Ilmiani, A. M., & Musthofa, K. (2021). Menggaungkan Pendidikan Qawlan Ma'rufa Sebagai Etika Pergaulan Dalam Menyikapi Body Shaming. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(1), 36–55. [https://doi.org/10.25299/Al-Thariqah.2021.Vol6\(1\).6823](https://doi.org/10.25299/Al-Thariqah.2021.Vol6(1).6823)
- Syupriyanti, L., Firman, F., & Neviyarni, N. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Interaktif Menggunakan Pendekatan Ctl Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Sd. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 237–243. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V1i3.54>
- Wahyuni, I. W., & Putra, A. A. (2020). Kontribusi Peran Orangtua Dan Guru Dalam Pembentukan Karakter Islami Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 5(1), 30–37. [https://doi.org/10.25299/Al-Thariqah.2020.Vol5\(1\).4854](https://doi.org/10.25299/Al-Thariqah.2020.Vol5(1).4854)
- Yulaidi, E. M., Kostriono, R. U., Irwahyudi, W., Kusumaningrum, S. R., & Dewi, R. S. I. (2022). The Role Of Islamic Religious Education Teachers In The Forming Of Pancasila Students Profile Dimensions Of Noble Character. *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 133–146.