



Multimedia Interaktif Ibadah Haji Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMA

Lazuardinan Muhamad Utama¹, Zakaria², Taswadi³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: dianan_kaka1@upi.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-06-12 Revised: 2023-07-23 Published: 2023-08-01 Keywords: <i>Interactive Multimedi;</i> <i>Haji;</i> <i>Learning Medium;</i> <i>Articulate Storyline.</i>	Interactive multimedia can be used as a medium of learning educational institutions and operated through computer and smartphone technology. Made using Articulate Storyline and the material discussed in high school class X, namely hajj. The purpose of creating this work is to be able describe the concepts and results of interactive multimedia designs for Hajj as a learning medium for class X high school. The reason for the creation of this work is one of the efforts in the world of education, creating learning media in the form of interactive multimedia so it gains interest in students and not easily bored. The use of technology in a pandemic situation that requires online learning is an advantage. Using the Human/User Centered Design method which consists of 1) Understanding and Determining the Context of Use, 2) Determining User Requirements, 3) Generating Design Solutions to Meet User Needs, and 4) Evaluating Design Against Requirements referring to user needs and the Delphi method by the assessment of the expert team, namely the teacher of the relevant religious education subject and the Hajj guidance institution focused on the material. After that, a segmentation test was conducted and 10 students were randomly assigned to class X high school, namely SMAN 23 Bandung, and the last stage was the main test with one class. After carrying out the process, the concept is obtained, a visual study of the work with design analysis consisting of text, images, animation, sound (audio), video and an explanation of how to use learning media.
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2023-06-12 Direvisi: 2023-07-23 Dipublikasi: 2023-08-01 Kata kunci: <i>Multimedia Interaktif;</i> <i>Haji;</i> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Mengartikulasikan Alur Cerita.</i>	Abstrak Multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik di dalam maupun diluar lembaga pendidikan dan dioperasikan melalui teknologi komputer maupun telepon pintar. Dibuat menggunakan software Articulate Storyline dan materi yang dibahas dalam kaya ini mencakup pelajaran sekolah di SMA kelas X yaitu ibadah haji. Tujuan dalam penciptaan karya ini adalah dapat mendeskripsikan konsep dan hasil desain multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran untuk siswa SMA kelas X. Alasan diciptanya karya ini adalah salah satu upaya dalam dunia pendidikan yaitu menciptakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif sehingga mendapatkan ketertarikan terhadap peserta didik dan tidak mudah bosan. Penggunaan teknologi dalam situasi pandemi dibutuhkan pembelajaran <i>online</i> (daring) menjadi suatu keunggulan. Menggunakan metode <i>Human/User Centered Design</i> yang terdiri dari 1) <i>Understand and Specify the Context of Use</i> , 2) <i>Specify the User Requirements</i> , 3) <i>Produce Design Solutions to Meet User Requirement</i> , dan 4) <i>Evaluate the Design Against Requirements</i> yang mengacu pada kebutuhan pengguna dan metode Delphi dengan dibantu penilaian dari tim ahli yaitu guru mata pelajaran Pendidikan agama islam yang bersangkutan dan lembaga bimbingan haji berfokus kepada materi. Setelah itu dilakukan uji segmentatif dan kepada peserta didik kelas X SMA di salah satu sekolah yaitu SMAN 23 Bandung sebanyak 10 orang secara acak dan tahap terakhir adalah uji utama dengan satu kelas. Setelah melakukan proses tersebut didapatkan konsep, kajian visual karya dengan analisis desain yang terdiri dari teks, gambar, animasi, suara (audio), video dan penjelasan mengenai cara menggunakan media pembelajaran.

I. PENDAHULUAN

Terdapat kepercayaan manusia yang disebut agama, di negara Indonesia penganut agama Islam menjadi yang terbanyak. Agama Islam memiliki 5 rukun wajib yaitu syahadah, shalat, zakat, puasa dan haji. Penulis mengambil salah satu rukun Islam tersebut yang kelima yaitu

ibadah haji menjadikan materi sebagai media pembelajaran dan informasi bermanfaat kepada masyarakat khususnya umat Islam. Dalam hadis riwayat Imam Bukhari dan Muslim dari Abu Hurairah;

بُنِيَ الْإِسْلَامُ عَلَى خَمْسٍ شَهَادَةِ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ، وَأَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ، وَإِقَامَ الصَّلَاةِ وَإِيتَاءَ الزَّكَاةِ، وَصَوْمَ رَمَضَانَ، وَحَجَّ الْبَيْتِ لِمَنْ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا

"Islam dibangun atas lima perkara; bersaksi bahwa tiada Tuhan selain Allah dan bersaksi bahwa Muhammad adalah utusan Allah, mendirikan salat, menunaikan zakat, puasa di bulan Ramadan dan melakukan haji ke Baitullah bagi orang yang mampu melakukan perjalanan ke sana".

Di antara dalil yang dijadikan dasar kewajiban haji oleh para ulama salah satunya adalah surah Ali Imran ayat 97, sebagai berikut:

وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حِجُّ الْبَيْتِ مَنِ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا ۚ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ

"Mengerjakan haji adalah kewajiban manusia terhadap Allah, yaitu (bagi) orang yang sanggup mengadakan perjalanan ke Baitullah. Barangsiapa mengingkari (kewajiban haji), maka sesungguhnya Allah Maha Kaya (tidak memerlukan sesuatu) dari semesta alam".

Pada kurikulum pembelajaran 2013 SMA kelas X mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terdapat bab yang membahas tentang materi ibadah haji. Covid-19 mulai masuk ke Indonesia pada bulan Maret akhir tahun 2020. WHO menganjurkan untuk tidak keluar rumah dan melakukan aktifitas di rumah masing-masing. Situasi pandemi ini banyak mempengaruhi kehidupan kita termasuk di bidang pendidikan yang harus melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring hingga pemberitahuan lebih lanjut. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan resmi mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam penyebaran virus Covid-19 pada tanggal 24 Maret 2020. Surat edaran tersebut terdiri dari kebijakan pendidikan selama pandemi Covid-19, salah satunya adalah kebijakan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (INDONESIA, 2020). Dalam situasi pandemi ini teknologi menjadi sebuah kesempatan dalam keseharian kita karena teknologi terkini dapat kita manfaatkan. Contohnya perangkat teknologi pembaharuan dan media internet sehingga memudahkan setiap individu untuk melakukan komunikasi tanpa harus bertatap muka secara langsung.

Penulis berupaya mendesain multimedia interaktif ibadah haji yang terdapat di salah satu rukun Islam yang kelima sebagai kewajiban bagi umat Islam, menjadi media pembelajaran di lembaga pendidikan SMA maupun luar lembaga

pendidikan dengan menggunakan salah satu perangkat lunak berupa *articulate storyline*. Penulis melakukan sejumlah observasi awal salahsatu diantaranya Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Hewan Eksotis Animasi 2D menggunakan adobe flash player (Ahdian, 2019).

II. METODE PENELITIAN

A. Understand and Specify the Context of Use

Penciptaan karya multimedia interaktif ibadah haji sasaran penggunanya adalah peserta didik SMA kelas X digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga dapat membantu proses pembelajaran yang diinginkan. Karya ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas kepada peserta didik sehingga dapat digunakan kapan saja.

B. Specify the User Requirements

Penciptaan karya multimedia interaktif ibadah haji ini utamanya menggunakan software Articulate Storyline sehingga menghasilkan berupa output html. Dapat digunakan menggunakan teknologi telepon genggam dan laptop, dikarenakan proses pembelajaran secara daring karya multimedia interaktif ibadah haji ini dapat digunakan secara optimal dan dijalankan menggunakan software laman pencarian internet masing-masing. karya diutamakan dapat menarik pembelajaran, berukuran ringan dan tidak menggunakan jaringan internet. Penciptaan karya multimedia interaktif ibadah haji ini sesuai dengan materi kurikulum menggunakan buku paket Pendidikan Agama Islam SMA Kelas X Edisi Revisi 2017 dan tambahan dari berbagai sumber internet sehingga menargetkan tujuan pembelajaran tercapai.

C. Produce Design Solutions to Meet User Requirements

Terdapat tahap-tahap proses pembangunan desain yaitu 1) Mempersiapkan alat dan bahan, 2) Perancangan pembuatan flowchart dan sketsa, 3) Menggunakan teknik-teknik yang digunakan.

1. Alat dan Bahan

Sebelum melakukan proses desain penulis mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam proses penciptaan karya multimedia interaksi ini adalah sebagai berikut:

- a) Alat Tulis Kantor (ATK)
- b) Laptop
- c) Pentab
- d) Ponsel Cerdas
- e) Perangkat Lunak
- f) Situs Website

2. Produce Design Solutions to Meet User Requirements

Pada tahap ini melakukan desain yaitu dengan membuat *Flowchart* dan sketsa. Font yang digunakan adalah messy, dikarenakan mendekati dengan desain karya yang dibuat, tema materi dan tujuan sasaran kepada siswa SMA

3. Tahapan Teknik-Teknik yang Digunakan

Tahapan Teknik-teknik yang digunakan dalam penciptaan karya multimedia interaktif ibadah haji dari awal hingga akhir adalah sebagai berikut;

- a) Teknik Pembuatan Menggunakan Clipstudio
- b) Teknik Pembuatan Video
- c) Teknik Pembuatan Menggunakan Articulate Storyline
- d) Teknik Pengunggahan

D. Evaluate the Designs Against Requirements

Karya di evaluasi untuk mengetahui kekurangan karya. Evaluasi karya didapatkan dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan lembaga bimbingan haji berupa penilaian ahli dari kisi-kisi instrument yang berlaku sesuai teknik pengambilan data yaitu metode delphi. Setelah itu melakukan uji segmentatif/terbatas ke siswa SMA di salah satu kelas X sekolah SMAN 23 Bandung dengan 10 peserta didik dan dievaluasi bila terdapat hasil dari uji coba segmentatif/terbatas dari penelian kisi-kisi instrument yang berlaku kepada peserta didik. Terakhir melakukan ujicoba utama/akhir dengan melibatkan satu kelas X yang terdiri dari 36 peserta didik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Penciptaan

Penciptaan karya yang dikerjakan bertujuan sebagai media pembelajaran khususnya baik didalam pendidikan maupun luar pendidikan. Dikarenakan dalam situasi pandemi dimana menggunakan teknologi pembaharuan yang ada adalah suatu upaya yaitu salah satunya multimedia interaktif,

menggunakan multimedia interaktif dikarenakan peserta didik sudah terbiasa dengan teknologi, mendapat ketertarikan dan dapat digunakan secara mandiri sehingga materi yang disampaikan dapat diterima. Menggunakan salah satu program penciptaan multimedia interaktif yaitu articulate storyline dikarenakan terjangkau dalam proses pembuatannya, dengan mengambil salah satu materi di sekolah SMAN kelas X mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu ibadah haji sekaligus sebagai salah satu rukun Islam yang wajib bagi umat Islam. Sumber materi, ide, karakter dan lingkungan yang digunakan berasal dari buku Khairiyah, Nelty dan Endi Suhendi. 2017. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/MA/SMK/MAK kelas X Edisi Revisi. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. sesuai anjuran lembaga pendidikan dan ditambahkan dari berbagai sumber internet.

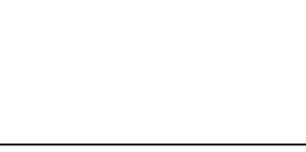
B. Analisis Visual Desain

Analisis visual yang dilakukan yaitu kepada prinsip-prinsip desain multimedia interaktif yang dikerjakan terdapat berbagai objek aspek yaitu terdiri dari teks, gambar, animasi, suara (audio) dan video. Analisis visual desain dijelaskan dari setiap tampilan halaman sebagai yaitu berikut:

Tabel 1. Analisis Visual Desain Dari Berbagai Tampilan Halaman Karya Multimedia Interaktif Ibadah Haji Sebagai Media Pembelajaran Untuk SMA Kelas X

Gambar	Keterangan
	Tampilan tersebut yaitu berupa halaman layar tunggu karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan logo pada karya tersebut.
	Tampilan tersebut yaitu berupa halaman utama karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran dan menambahkan menu tujuan pembelajaran dan simulasi pada karya tersebut.
	Tampilan tersebut yaitu berupa halaman tujuan pembelajaran karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang

	<p>menampilkan tujuan pembelajaran pada karya tersebut.</p>		<p>Tampilan tersebut yaitu berupa halaman informasi media 3 karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan informasi kegunaan ikon-ikon tombol pada karya tersebut.</p>
	<p>Tampilan tersebut yaitu berupa halaman profil karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan biodata singkat pembuat karya.</p>		<p>Tampilan tersebut yaitu berupa halaman keluar karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan konfirmasi pada karya tersebut.</p>
	<p>Tampilan tersebut yaitu berupa halaman profil karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan ucapan terimakasih kepada dosen pembimbing 1 dan 2 diperbaiki dengan disatukan pada satu halaman pada karya tersebut.</p>		<p>Tampilan tersebut yaitu berupa halaman materi utama karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan materi-materi pada karya tersebut.</p>
	<p>Tampilan tersebut yaitu berupa halaman profil karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan ucapan terimakasih kepada guru dan pihak yang terlibat dengan disatukan pada satu halaman pada karya tersebut.</p>		<p>Tampilan tersebut yaitu berupa halaman materi bagian definisi karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan isi (teks & gambar) materi pada karya tersebut dengan mempersingkat isi teks materi sehingga guru bisa menjelaskan sebagian materinya.</p>
	<p>Tampilan tersebut yaitu berupa halaman profil karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan referensi komponen yang digunakan pada karya tersebut.</p>		<p>Tampilan tersebut yaitu berupa halaman materi bagian hukum karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan isi (teks & gambar) materi pada karya tersebut dengan mempersingkat isi teks materi sehingga guru bisa menjelaskan sebagian materinya, menambahkan ayat yang bersangkutan dan suara ayat tersebut pada karya.</p>
	<p>Tampilan tersebut yaitu berupa halaman informasi media 2 karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan informasi kegunaan ikon-ikon tombol pada karya tersebut.</p>		<p>Tampilan tersebut yaitu berupa halaman materi bagian wajib haji dan umrah karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang</p>

	<p>menampilkan isi (teks & gambar) materi pada karya tersebut dengan mempersingkat isi teks materi sehingga guru bisa menjelaskan sebagian materinya.</p>		<p>karya tersebut. Tampilan tersebut yaitu berupa halaman materi bagian rukun karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan isi (teks & gambar) materi pada karya tersebut dengan mempersingkat isi teks materi sehingga guru bisa menjelaskan sebagian materinya, memberikan fitur marker pada setiap isi teks materi tersebut agar terkesan menarik.</p>
	<p>Tampilan tersebut yaitu berupa halaman materi bagian keutamaan karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan isi (teks & gambar) materi pada karya tersebut dengan mempersingkat isi teks materi sehingga guru bisa menjelaskan sebagian materinya.</p>		<p>Tampilan tersebut yaitu berupa halaman simulasi karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan panduan sebelum mengerjakan simulasi dan menambahkan fitur input nama pada karya tersebut.</p>
	<p>Tampilan tersebut yaitu berupa halaman materi bagian syarat karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan isi (teks & gambar) materi pada karya tersebut dengan mempersingkat isi teks materi sehingga guru bisa menjelaskan sebagian materinya.</p>		<p>Tampilan tersebut yaitu berupa halaman isi simulasi karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan soal nomor 1 yaitu urutan ibadah haji pada karya tersebut.</p>
	<p>Tampilan tersebut yaitu berupa halaman materi bagian syarat karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan isi (teks & gambar) materi pada karya tersebut dengan mempersingkat isi teks materi sehingga guru bisa menjelaskan sebagian materinya dan memberikan fitur marker pada isi teks materi tersebut agar terkesan menarik.</p>		<p>Tampilan tersebut yaitu berupa halaman isi simulasi karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan soal nomor 2 yaitu urutan ibadah haji pada karya tersebut.</p>
	<p>Tampilan tersebut yaitu berupa halaman materi bagian rukun karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan isi (teks & gambar) materi pada karya tersebut dengan mempersingkat isi teks materi sehingga guru bisa menjelaskan sebagian materinya, memberikan fitur marker pada setiap isi teks materi tersebut agar terkesan menarik dan menambahkan suara doa ibadah haji pada</p>		<p>Tampilan tersebut yaitu berupa halaman isi simulasi karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan soal nomor 3 yaitu urutan ibadah haji pada karya tersebut.</p>
			<p>Tampilan tersebut yaitu berupa halaman isi simulasi karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan soal nomor 4 yaitu urutan ibadah haji pada karya tersebut.</p>



Tampilan tersebut yaitu berupa halaman isi simulasi karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan soal nomor 5 yaitu urutan ibadah haji pada karya tersebut.



Tampilan tersebut yaitu berupa halaman selesai mengerjakan simulasi pada karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan konfirmasi pada karya tersebut.



Tampilan tersebut yaitu berupa halaman hasil seluruh jawaban simulasi karya multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran yang menampilkan kkm dan nilai yang telah dikerjakan pada karya tersebut.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa konsep perancangan yang diusulkan adalah multimedia interaktif ibadah haji sebagai media pembelajaran. Dalam menghadapi pandemi COVID-19, penggunaan teknologi multimedia interaktif menjadi solusi untuk mengurangi dampak dan memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Karya multimedia ini difokuskan pada pendidikan agama Islam, khususnya dalam memperkenalkan dan mempelajari ibadah haji sebagai salah satu rukun Islam yang wajib diketahui. Metode Delphi digunakan untuk menilai karya ini dengan melibatkan tim ahli yang terdiri dari guru Pendidikan Agama Islam dan lembaga bimbingan haji dan umrah. Meskipun karya ini mendapatkan skor baik hingga sangat baik, terdapat beberapa perbaikan yang perlu dilakukan. Uji segmentatif dan uji utama dilakukan di sebuah sekolah SMA dengan partisipasi peserta didik. Karya ini mendapatkan skor sangat baik, menunjukkan bahwa karya ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Analisis visual menunjukkan bahwa desain komponen multimedia interaktif didasarkan pada teori dan observasi yang relevan. Keseluruhannya, karya multimedia interaktif ibadah haji ini memiliki potensi untuk memberikan manfaat dalam

pembelajaran ibadah haji kepada peserta didik.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Multimedia Interaktif Ibadah Haji Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMA.

DAFTAR RUJUKAN

- Desmita. 2009. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Fernandez, Ibis .2002. Macromedia Flash Animation & Cartooning: a Creative Guide: McGraw-Hill/Osborne.
- Khairiyah, Nelly dan Endi Suhendi. 2017. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/MA/SMK/MAK kelas X Edisi Revisi. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Mohandas, Ramon. 2014. Kurikulum 2013 Pedoman Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan
- Mudjahid, Sodik dkk. 2018. Panduan Manasik Haji & Umroh Jamaah Haji KBIH Qiblat Darul Hikam. Bandung: Darul Hikam Publishing.
- Wiratno, Tri. 2018. Pengantar Ringkas Linguistik Sistemik Fungsional. PUSTAKA PELAJAR.
- Abdul Khafid dkk. 2015. Aplikasi Simulasi Manasik Haji Berbasis Multimedia. Jurnal. Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus
- Adam, Steffi dan Muhammad Taufik. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. Jurnal. Vol. 3, No 2.
- Agustini, Vhany. 2015. Eksplorasi Aplikasi Alas Kaki Yang Terinspirasi Dari Kelom Geulis. Skripsi

- Atmawarni. 2011. Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di sekolah. *Jurnal*. Vol. 4, No. 1.
- Ayu Putri, Inggrid dkk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Usaha dan Energi SMA. *Jurnal*. Universitas Negeri Jakarta. Vol. 2, No. 2, Hal. 71.
- Budi, Rahmad. 2019. Aplikasi Pembelajaran Manasik Haji dan Umroh berbasis Multimedia dengan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal*. Vol. 3, No. 1.
- Diah, Inung dan Sekreningsih Nita. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Jurnal*. Vol. 1, No. 2, Hal. 68-75.
- Eny Munisah. 2019. Model Desain Multimedia Pembelajaran. *Edukasi Lingua Sastra*. *Jurnal*. Vol. 17, No. 2.
- Gilang, Ekie dkk. 2018. Penerapan Metode Delphi dan Servqual untuk Perbaikan Mutu Pelayanan di Plasa Telkom Sitiung. *Jurnal*. Vol. 4, No. 2.
- Hadi, Mukhtar. 2017. Religiusitas Remaja Sma (Analisis Terhadap Fungsi Dan Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Kepribadian Siswa). *Jurnal* Vol. 01, No. 02.
- Herliyani, Elly dkk. 2015. Dkv Sebagai Perancangan Media Promosi Jurusan Desain Komunikasi Visual (Diii) Undiksha Berbasis Web. *Jurnal*. Vol. 10, No. 20.
- Larson, Kaligis dkk. Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design. *Jurnal*
- Ibdah, Fatimah. 2015. Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Jurnal*. Vol. 3, No. 1.
- Ilyasa, Rizqi. 2018. Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal*. Hal. 98-107.
- Marhani, dkk. 2017. Pengembangan Media Video Untuk Perolehan Belajar Konsep Norma-Norma Kehidupan Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal*. Vol. 6, No. 2.
- Mazinah, Nur. 2009. Peran Multimedia Interaktif Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Al-Hikmah Surabaya. Skripsi
- Murbagas, Tri. 2019. Perancangan Visual Identity Dan Pengaplikasian Media Promosi Delacour Decoration Kendal. Skripsi
- Nopriyanti dan Putu Sudira. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan Di SMK. *Jurnal*. Vol. 5, No. 2.
- Nugraha, Aif. 2020. Media Edukasi Permainan Tradisional Poly Cutting Akrilik Berfitur Augmented Reality. Skripsi
- Sapitri, Deni dan Alwen Bentri. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. *Jurnal*. Vol. 2, No. 1.
- Sari Perwita, Ratih. 2010. Pengaruh Intensitas Kebisingan Terhadap Kelelahan Kerja Pada Tenaga Kerja Bagian Screening Cv. Mekar Sari Wonosari Klaten. Skripsi
- Siti Haryanti, Ade. 2018. Penggunaan Media Gambar Dan Media Radio Pada Pembelajaran Menulis Deskripsi Siswa Kelas X Sma Tunas Harapan Balaraja-Tangerang. *Jurnal*. Vol. 1, No. 2.
- Wibawanto, dkk. 2018. Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi. *Jurnal Imajinasi* Vol. 7, No. 2.
- Yahya, Rizky. 2020. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan Mini-Project. *Jurnal*. Vol. 4, No. 1.
- Jalil, Abdul. 2019. Inilah Hadits-hadits Tentang Menuntut Ilmu itu Wajib. <https://news.detik.com/berita/d-4738905/inilah-hadits-hadits-tentang-menuntut-ilmu-itu-wajib>. (diakses pada tanggal 13 Juli 2021 pukul 12:53 WIB)
- Juriyanyo, Mohamad. 2018. Dalil Kewajiban Ibadah Haji

- <https://bincangsyariah.com/ubudiyah/dal-il-kewajiban-ibadah-haji/>. (diakses pada tanggal 1 Maret 2021).
- Lufaefi. 2020. 5 Rukun Islam yang Wajib Diketahui Seorang Muslim. <https://akurat.co/5-rukun-Islam-yang-wajib-diketahui-seorang-muslim>. (diakses pada tanggal 13 Juli 2021 pukul 12:53 WIB)
- Muhammad, Ahmad. 2020. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/rpp/hikmah-ibadah-haji-zakat-dan-wakaf/>. (diakses pada tanggal 16 Maret 2021 pukul 10:39 WIB)
2011. <http://www.hajiplusumrah.com/2011/08/doa-niat-haji-dan-umrah.html>. (diakses pada tanggal 9 Agustus 2021 pukul 03:38 WIB)
2019. Apa Saja Wajib Haji dan Umroh ?. <https://ihram.asia/wawasan/apa-saja-wajib-haji-dan-umroh>. (diakses pada tanggal 8 Agustus 2021 pukul 02:58 WIB)
2020. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19>. (diakses pada tanggal 18 April 2021 pukul 01:52 WIB)
2020. Membedakan Rukun, Syarat Wajib, dan Wajib Haji. <https://alhasanah.or.id/pengetahuan/membedakan-rukun-syarat-wajib-dan-wajib-haji/>. (diakses pada tanggal 8 Agustus 2021 pukul 02:58 WIB)
2021. <https://articulate.com/support/article/System-Requirements-for-Articulate-Storyline-3>. (diakses pada tanggal 3 Maret 2021 pukul 06:22 WIB).
2021. <https://www.lenovo.com/us/en/laptops/ideapad/ideapad-300-series/Lenovo-ideapad-330S-14IKB/p/88IP30S0987>. (diakses pada tanggal 8 Maret 2021 pukul 0