

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KERAGAMAN AGAMA DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR

Arsya Humaira¹, Lhutfia wahyu safutri²

¹program studi Pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan
Universitas Samudra.

arsyahumaira2006@gmail.com¹, lhutfiawahyus.13@unsamac.id²

Abstract

Religious diversity is one of Indonesia's cultural assets that should be understood and appreciated from an early age through education. However, learning about religious diversity in Indonesia is often delivered through conventional methods that are less effective in attracting students' attention and enhancing their understanding of the subject matter. This study aimed to develop an interactive learning media on the topic of religious diversity in Indonesia to improve elementary school students' understanding. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The learning media was developed by integrating text, images, animations, audio, videos, and interactive exercises tailored to the characteristics of elementary school students. The development results indicated that the interactive learning media met the criteria of validity, practicality, and feasibility for classroom implementation. The implementation of the media demonstrated an improvement in students' understanding of religious diversity in Indonesia and increased student engagement during the learning process. Therefore, the developed interactive learning media can serve as an effective alternative learning tool to support Pancasila Education and strengthen tolerance attitudes among elementary school students.

Abstrak

Keragaman agama merupakan salah satu kekayaan bangsa Indonesia yang perlu dipahami dan dihargai sejak usia dini melalui proses pendidikan. Namun, pembelajaran mengenai keragaman agama di Indonesia masih sering disampaikan menggunakan metode konvensional sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa dan mengoptimalkan pemahaman mereka terhadap materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi keragaman agama di Indonesia guna meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media pembelajaran dikembangkan dengan mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, video, dan latihan interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dihasilkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Implementasi media menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi keragaman agama di Indonesia serta meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila dan memperkuat sikap toleransi pada siswa sekolah dasar.

Keywords: media pembelajaran interaktif, keragaman agama, pemahaman siswa, sekolah dasar, ADDIE.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan sikap peserta didik dalam menghadapi kehidupan bermasyarakat yang beragam. Salah satu materi yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar adalah keragaman agama di Indonesia. Materi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai keberagaman agama yang ada di Indonesia serta menumbuhkan sikap toleransi, saling menghormati, dan hidup berdampingan secara harmonis dalam masyarakat yang majemuk [1].

Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman agama, suku, budaya, dan bahasa. Keberagaman tersebut menjadi salah satu kekayaan bangsa yang perlu dikenalkan kepada peserta didik sejak usia dini. Melalui pembelajaran tentang keragaman agama, siswa diharapkan mampu memahami perbedaan yang ada serta mengembangkan sikap menghargai pemeluk agama lain dalam kehidupan sehari-hari [2]. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara menarik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun, dalam praktiknya masih ditemukan berbagai kendala dalam pembelajaran materi keragaman agama di sekolah dasar. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi serta kurang optimalnya keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung [3].

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan latihan interaktif sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa [4].

Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Melalui penyajian materi yang lebih visual dan interaktif, siswa dapat memahami konsep yang dipelajari secara lebih mudah dibandingkan dengan pembelajaran

konvensional. Selain itu, media interaktif juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif dalam mengeksplorasi materi yang dipelajari [5].

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media yang memanfaatkan teknologi digital mampu membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui penggunaan gambar, video, dan animasi yang menarik. Penggunaan media interaktif juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran [6].

Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah dasar, diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap materi keragaman agama di Indonesia masih perlu ditingkatkan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan penjelasan guru sehingga siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang mampu membantu siswa memahami materi keragaman agama di Indonesia secara lebih efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi keragaman agama di Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga mampu mendukung peningkatan kualitas pembelajaran serta penguatan sikap toleransi di lingkungan sekolah.

2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Perkembangan teknologi digital telah mendorong pemanfaatan berbagai media pembelajaran interaktif dalam proses pendidikan. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar melalui integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan simulasi. Penggunaan media interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan efektivitas pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional [1].

Penelitian yang dilakukan oleh Andriani dkk. menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada jenjang sekolah dasar mampu meningkatkan

pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan karena materi disajikan secara visual dan menarik [2]. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Rahmawati dkk. mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi. Hasil implementasi media menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan [3]. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Dalam konteks pendidikan karakter dan keberagaman, penelitian oleh Sari dkk. menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi keberagaman budaya dan agama mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep toleransi dan sikap menghargai perbedaan. Media yang dikembangkan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga siswa dapat memahami materi secara lebih mendalam [4].

Penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo dan Nugroho juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi keberagaman di Indonesia mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran serta lebih mudah memahami materi yang diajarkan [5].

Selain itu, penelitian oleh Hidayat dkk. menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa sekolah dasar. Integrasi unsur multimedia dalam media pembelajaran mampu membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga memudahkan proses pembelajaran [6].

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, pengembangan media pembelajaran interaktif yang

secara khusus membahas materi keragaman agama di Indonesia untuk siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif keragaman agama di Indonesia sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa sekaligus menanamkan sikap toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman sejak usia dini.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif pada materi keragaman agama di Indonesia serta menguji kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) karena model ini memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran [7].

A. Model Pengembangan

Model ADDIE terdiri atas lima tahapan utama yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahapan penelitian ditunjukkan pada. Analysis → Design → Development → Implementation → Evaluation

B. Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran materi keragaman agama di Indonesia. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi observasi, wawancara dengan guru, dan analisis kurikulum yang digunakan di sekolah. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk membantu memahami materi keberagaman agama secara lebih efektif [8].

C. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan dilakukan penyusunan struktur media pembelajaran interaktif, penyusunan materi, pembuatan storyboard, serta desain tampilan antarmuka media. Materi yang dikembangkan meliputi pengenalan agama-agama yang diakui di Indonesia, tempat ibadah, hari besar keagamaan, serta pentingnya sikap toleransi dalam kehidupan bermasyarakat.

Komponen media yang dirancang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Komponen Media Pembelajaran Interaktif

No	Komponen	Deskripsi
1	Materi Pembelajaran	Keragaman agama di Indonesia
2	Gambar	Ilustrasi agama dan tempat ibadah
3	Video	Video edukatif mengenai toleransi
4	Audio	Narasi materi pembelajaran
5	Kuis Interaktif	Evaluasi pemahaman siswa

D. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media pembelajaran interaktif berdasarkan desain yang telah disusun. Media dikembangkan menggunakan perangkat lunak multimedia yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu aplikasi pembelajaran [9].

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dihasilkan.

Tabel 2. Aspek Validasi Media

No	Aspek Penilaian
1	Kesesuaian materi
2	Kualitas tampilan
3	Kemudahan penggunaan
4	Interaktivitas media
5	Kejelasan informasi

Media pembelajaran yang telah dinyatakan layak selanjutnya diimplementasikan kepada siswa sekolah dasar. Implementasi dilakukan pada proses pembelajaran materi keragaman agama di Indonesia. Pada tahap ini siswa menggunakan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dan memberikan tanggapan terhadap penggunaan media tersebut [10].

F. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan serta dampaknya terhadap pemahaman siswa. Evaluasi meliputi hasil validasi ahli, respons siswa, dan

peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif [11].

Instrumen penelitian yang digunakan ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Instrumen Penelitian

No	Instrumen	Responden
1	Lembar Validasi Materi	Ahli Materi
2	Lembar Validasi Media	Ahli Media
3	Angket Respons Siswa	Siswa
4	Tes Pemahaman	Siswa

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli, angket respons siswa, dan tes pemahaman dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Skor hasil penilaian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria penilaian kelayakan media ditunjukkan pada Tabel 4 [12].

Tabel 4. Kriteria Kelayakan Media

Persentase	Kategori
81%–100%	Sangat Layak
61%–80%	Layak
41%–60%	Cukup Layak
21%–40%	Kurang Layak
0%–20%	Tidak Layak

Media pembelajaran interaktif dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh persentase kelayakan minimal 61% dan mendapatkan respons positif dari pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif pada materi keragaman agama di Indonesia untuk siswa sekolah dasar. Media dikembangkan berdasarkan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi mengenai agama-agama yang diakui di Indonesia, tempat ibadah, hari besar keagamaan, serta nilai toleransi dalam kehidupan bermasyarakat.

Tampilan media dilengkapi dengan teks, gambar, audio, video pembelajaran, animasi, dan kuis interaktif sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Pengembangan media dilakukan dengan

memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar agar materi dapat dipahami dengan mudah dan menyenangkan [13].

B. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran serta ketepatan materi yang disajikan. Hasil validasi ahli materi ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Persentase
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	95%
2	Keakuratan isi materi	90%
3	Kejelasan penyampaian materi	95%
4	Kesesuaian contoh yang diberikan	90%
5	Ketercapaian tujuan pembelajaran	95%
Rata-rata		
	93%	

Berdasarkan Tabel 5, media memperoleh rata-rata persentase sebesar 93% dengan kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran dan mudah dipahami oleh siswa.

C. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kualitas tampilan, kemudahan penggunaan, dan interaktivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Persentase
1	Desain tampilan	92%
2	Kemudahan navigasi	90%
3	Kualitas gambar dan animasi	95%
4	Interaktivitas media	93%
5	Kesesuaian warna dan tata letak	90%
Rata-rata		
	92%	

Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase rata-rata sebesar 92% yang termasuk kategori Sangat Layak. Dengan demikian, media

yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran [14].

D. Hasil Respons Siswa

Setelah media diimplementasikan dalam pembelajaran, siswa diminta memberikan tanggapan terhadap media yang digunakan melalui angket respons siswa.

Tabel 7. Hasil Respons Siswa terhadap Media

Aspek Penilaian	Persentase
Tampilan media menarik	96%
Materi mudah dipahami	94%
Media mudah digunakan	95%
Video dan animasi membantu pembelajaran	93%
Kuis interaktif menarik	96%
Rata-rata	94,8%

Berdasarkan Tabel 7, diperoleh rata-rata respons siswa sebesar 94,8% dengan kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap media pembelajaran interaktif yang digunakan.

E. Hasil Peningkatan Pemahaman Siswa

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui tes pemahaman yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media.

Tabel 8. Hasil Pemahaman Siswa

Keterangan	Nilai Rata-rata
Sebelum menggunakan media (Pretest)	68,50
Setelah menggunakan media (Posttest)	88,75
Peningkatan	20,25

Data pada Tabel 8 menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 20,25 poin setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi keragaman agama di Indonesia dengan lebih baik [15].

F. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Tingginya nilai validasi menunjukkan bahwa media memiliki

kualitas yang baik dari aspek isi maupun aspek desain pembelajaran.

Respons siswa yang mencapai rata-rata 94,8% menunjukkan bahwa media mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Integrasi berbagai unsur multimedia seperti gambar, audio, video, dan animasi menjadikan materi lebih mudah dipahami dan tidak membosankan bagi siswa sekolah dasar.

Selain itu, peningkatan nilai rata-rata siswa dari 68,50 menjadi 88,75 menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman agama di Indonesia. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran keragaman agama di Indonesia serta membantu menanamkan nilai toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman pada siswa sekolah dasar..

5. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi keragaman agama di Indonesia untuk siswa sekolah dasar menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media yang dikembangkan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 93% dan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 92%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil respons siswa menunjukkan persentase sebesar 94,8% dengan kategori sangat baik, yang mengindikasikan bahwa media mendapatkan penerimaan positif dari siswa.

Implementasi media pembelajaran interaktif juga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi keragaman agama di Indonesia. Nilai rata-rata siswa

meningkat dari 68,50 pada pretest menjadi 88,75 pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa serta mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk membantu siswa memahami keragaman agama di Indonesia sekaligus menumbuhkan sikap toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman sejak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andriani, R., Kurniawati, N., dan Hidayat, S., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 9, no. 2, pp. 112–120, 2024.
- [2] Arsyad, A., *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers, 2022.
- [3] Branch, R. M., *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2020.
- [4] Creswell, J. W., dan Creswell, J. D., *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 6th ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2023.
- [5] Daryanto, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2021.
- [6] Denzin, N. K., dan Lincoln, Y. S., *The SAGE Handbook of Qualitative Research*, 6th ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2023.
- [7] Hidayat, F., Sari, N., dan Akbar, M., "Implementasi Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, vol. 8, no. 1, pp. 72–81, 2024.
- [8] Mayer, R. E., *Multimedia Learning*, 3rd ed. New York: Cambridge University Press, 2021.
- [9] Nugroho, A., dan Prasetyo, B., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Keberagaman Indonesia," *Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 6, no. 2, pp. 88–97, 2024.
- [10] Pribadi, B. A., *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2022.
- [11] Rahmawati, S., Nugroho, D., dan Putri, A., "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, vol. 43, no. 1, pp. 55–66, 2024.
- [12] Sari, D., Wijaya, R., dan Fitriani, N., "Media Pembelajaran Interaktif untuk Menanamkan Nilai Toleransi pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol. 14, no. 2, pp. 101–110, 2024.
- [13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2023.
- [14] Surya, M., *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021.
- [15] Wibowo, H., dan Kurniawan, A., "Pemanfaatan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 15, no. 1, pp. 61–70, 2024.