TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i1.4360

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN BUDAYA TOLERANSI DI SDN PONDOK BAMBU 15 PAGI

## Development of Interactive Learning Media to Promote a Culture of Tolerance at SDN Pondok Bambu 15 Pagi

**Nauval Satria Pratama[1], Annida Nur Alfi Laily[2], Dika Putra Madya[3], Virza Qurrota A'yun[4]**
Universitas Negeri Jakarta
nauval_1404622035@unj.ac.id

**Article Info:**

| Submitted: | Revised: | Accepted: | Published: |
|---|---|---|---|
| Nov 15, 2024 | Dec 1, 2024 | Dec 11, 2024 | Dec 16, 2024 |

**Abstract**

Building a culture of tolerance among children is made more difficult by the growing ethnic and cultural diversity at State Elementary School 15 Pondok Bambu Pagi, which is the subject of this study. Different student backgrounds can lead to divergent opinions and possible confrontations; therefore, it's important to really try to teach them the value of tolerance. Researching and developing interactive learning materials in the form of digital comics with the goal of promoting the comprehension and implementation of intercultural tolerance ideals in the classroom is the goal of this research. Research and development (R&D) is the methodology employed in this study, and questionnaires and interviews were utilized to gather data. Two Islamic religious education educators were interviewed in order to determine the requirements and expectations in the advancement of the media. Data on the quality assessment of the produced media, which was based on assessments by media and material specialists, was


Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

also gathered through questionnaires. It is intended that this digital comic medium would help the students of SDN Pondok Bambu 15 Pagi develop a more tolerant culture.

**Keywords**: Comic Media, Tolerance, Culture, Interactive Media

**Abstrak**: Penelitian ini berangkat dari fenomena meningkatnya keragaman etnis dan budaya di Sekolah Dasar Negeri 15 Pondok Bambu Pagi, yang menimbulkan tantangan dalam membangun budaya toleransi di kalangan siswa. Berbagai latar belakang siswa sering kali menghasilkan perbedaan pandangan dan potensi konflik, sehingga diperlukan upaya nyata untuk mendidik mereka tentang pentingnya toleransi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa komik digital yang bertujuan mendukung pemahaman dan penerapan nilai-nilai toleransi antarbudaya di lingkungan sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (RnD), dengan pengumpulan data melalui teknik wawancara dan angket. Wawancara dilakukan dengan dua guru Pendidikan Agama Islam untuk mengidentifikasi kebutuhan dan harapan dalam pengembangan media. Selain itu, angket digunakan untuk mengumpulkan data penilaian kualitas media yang dikembangkan, berdasarkan evaluasi dari ahli media dan materi. Diharapkan bahwa media komik digital ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan budaya toleransi di antara siswa SDN Pondok Bambu 15 Pagi

**Kata Kunci**: Media Komik, Toleransi, Budaya, Media Interaktif

## PENDAHULUAN

Dalam pendidikan terdapat proses belajar, yaitu proses untuk merubah tingkah laku yang ada di dalam diri individu dengan usaha sehingga terjadi reaksi untuk mencapai berbagai macam keahlian, kompetensi, dan sikap. (Herwati, 2018). Proses belajar inilah sebagai jalan untuk menyelesaikan masalah dan membuat hidup menjadi lebih layak. Dalam pendidikan terdapat pembelajaran yang mendukung perkembangan dan meningkatkan hasil belajar siswa, disebut juga dengan pembelajaran interaktif (Tri Mulyati dkk, 2021).

Semakin maju dan berkembangnya dunia pendidikan muncul berbagai ide kreatif yang berbentuk metode, model, atau media untuk meningkatkan sistem pembelajaran dan kualitas pendidikan, Inovasi di teknologi pun tidak luput untuk menunjang pendidikan dengan tujuan digunakan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran sebagai contoh majunya pendidikan di zaman sekarang, media digunakan untuk menyampaikan maksud dan tujuan sehingga memberikan dampak yang lebih baik atau pesan yang disampaikan tersampaikan, sama halnya seperti media pembelajaran. Media

pembelajaran adalah sarana untuk menunjang proses belajar dan mengajar dan mengefektifkan komunikasi antara pengajar dan pendidik ( Fatimah & Ningsyih, 2021).

Media pembelajaran terdiri dari 7 jenis (Nuryanah, dkk, 2021), yaitu media cetak, media audio, media visual diam, media visual bergerak, media audio semi gerak, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Sedangkan menurut Rohani, 2019 mengelompokkan media menjadi dua, yaitu media dua dimensi dan media tiga dimensi. Berdasarkan klasifikasi tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan merupakan jenis media audio visual semi gerak, *Webtoon. Webtoon* merupakan *website* dan *cartoon* (cerita bergambar) yang berisi kumpulan gambar yang dimuat dalam bentuk digital dan diakses melalui *android/ios, laptop, tablet,* atau *smartphone* lainnya dengan terhubung je data internet

## METODE

Metode Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono dalam (Waruwu, 2024)metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut Penelitian dan pengembangan dalam Bahasa Inggris diterjemahkan sebagai *Research and Development* (R&D) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada,

Prosedur penelitian menurut Borg dan Gall Sugiyono, 2015 dalam Fatimah & Ningsyih ada 10 tahapan penelitian R&D pendidikan, yakni: (1) penelitian dan pengumpulan data *(research and information collecting)*; (2) perencanaan *(planning*), yaitu menyusun rencana penelitian, merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan dan menyusun cerita anak bermuatan nilai-nilai karakter; (3) pengembangan draf produk *(developpreliminary from of product*), yaitu mengembangkan alat pengukuran keberhasilan dan uji ahli materi; (4) uji coba lapangan awal *(preliminary field testing*); (5) merevisi hasil uji coba *(main product revision*); (6) uji coba lapangan *(main field testing*); (7) revisi terhadap hasil uji coba lapangan *(operational product revision*); (8) uji pelaksanaan lapangan *(operational field testing)*; (9) penyempurnaan produk akhir *(final product revision*); (10) desiminasi dan implementasi *(desimination and implemantion*). Mengingat adanya keterbatasan waktu penelitian, penerapan langkah-langkah tersebut dimodifikasi dengan kebutuhan pengembang. Penyesuaian ini tetap mengacu terhadap ketentuan pengembangan produk yang pasti dengan langkah yang sudah

dijelaskan oleh Borg & Gall, penyesuaian ini meliputi 3 pokok tahapan, yaitu: Pencarian dan Pengumpulan Data, Perencanaan, Mengembangkan Produk, dan Uji Kelayakan Produk.

Teknik penumpulan data pada penelitian ini adalah dengan observasi dan wawancara. Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru yang mengajar PAI di SD Negeri Pondok Bambu 15 Pagi untuk memperoleh informasi mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran PAI setelah itu dilakukan pembuatan draf media sesuai kebutuhan dan keinginan dari hasil wawancara yaitu berupa komik digital. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan lembar pedoman wawancara. Ketiga instrumen tersebut sebelum digunakan dilakukan uji validitas, instrumen kepada tiga orang ahli media dan tiga orang ahli materi, yang terdiri dari 9 butir pernyataan untuk validasi ahli media dan 10 butir pernyataan untuk validasi ahli materi.

Dalam penelitian ini analisis data menggunakan skala Aiken's V yang diperoleh dari data yang dianalisis, dideskripsikan, dan disimpulkan berdasarkan kualifikasi kriteria validitas media pembelajaran untuk menentukan kriteria validitas produk *webtoon* yang dikembangkan (Okpatrioka, 2023). Dengan melibatkan penilaian dari para ahli di bidang yang relevan, metode ini memastikan bahwa item yang dinilai memiliki dasar yang kuat dan valid berdasarkan pengetahuan serta pengalaman profesional mereka. Para ahli pakar sebagai validator akan memberi skor untuk setiap butir soal sesuai dengan skala yang telah ditentukan.

Pemberian skor yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan mengategorikan sangat baik (5), baik (4), cukup baik (3), kurang (2) dan sangat kurang baik (1). Kemudian, memberikan penilaian validasi dengan rumus

$$\mathbf{V = \sum S \,/\, [n(C-1)]}$$

$$\mathbf{S = R - Lo}$$

Keterangan:

V = indeks Aiken

S = skor yang diberikan oleh *rater* (penilai) dikurangi dengan skor paling rendah

R = skor yang diberikan oleh *rater*

Lo = skor penilaian terendah (1)

C = skor penilaian tertinggi (4)

n = jumlah rater

Nilai koefisien Aiken's berkisar antar 0-1. Adapun kategori koefisien Aiken adalah sebagai berikut: (Oktaviani et al., 2020)

Tabel 1. Kriteria penilaian butir instrumen

| Rentang Nilai | Kriteria Koefisien Aiken's |
|---|---|
| 0,68< x ≤ 1,00 | Tinggi |
| 0,34< x ≤ 0,68 | Sedang |
| 0 ≤ x ≤ 0,34 | Rendah |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang ditemukan dalam penelitian ini bersumber dari informasi yang didapatkan melalui wawancara yang telah dilakukan sebelumnya, yang dapat dideskripsikan sebagai berikut :

Peneliti melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang merupakan informan utama dalam penelitian ini. Pembelajaran interaktif dengan tujuan membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran interaktif, sebagai pendidik, mereka harus dapat membuat siswa berada dalam lingkungan belajar yang menyenangkan. Tidak peduli seberapa baik seorang guru mengajar, jika peserta didik tidak berhasil dalam pelajaran, pengajaran guru tersebut dianggap tidak berhasil. Peserta didik akan lebih tertarik dan terbantu dalam pembelajaran apabila guru menggunakan media ajar sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sukmawati (2017) pada penelitian tersebut menunjukkan siswa yang menerima pembelajaran interaktif memiliki hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang menerima pembelajaran langsung. Pembelajaran interaktif dengan media komik sangat penting karena dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar dan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Keberhasilan suatu pembelajaran dapat ditunjukkan melalui hasil belajar peserta didik. Media komik sebagai media ajar dalam pembelajaran interaktif diyakini akan memberikan hasil belajar yang optimal.

**Hasil Wawancara**

Berikut ini adalah hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SDN Pondok Bambu 15 Pagi. Dalam hal ini, peneliti mewawancara dua guru mata pelajaran PAI terkait dengan media interaktif yang dipakai selama pembelajaran pada fase C terutama di materi Toleransi Antarbudaya. Media interaktif yang biasa dipakai oleh guru PAI di SDN Pondok Bambu 15 Pagi ialah menampilkan film dokumenter atau animasi yang berkaitan dengan materi toleransi. Selain itu, guru juga melakukan berbagai metode pembelajaran agar pembelajaran menjadi menarik. Pembelajaran menggunakan media komik, belum pernah dilakukan oleh guru, maka dari itu melakukan pengajaran dengan menggunakan media interaktif berupa komik ialah suatu hal yang baru diterapkan di SDN Pondok Bambu 15 Pagi.

Peneliti : Model pembelajaran apa yang sering bapak terapkan dalam pembelajaran?

Guru : Bermain peran dan diskusi kelompok.

Guru menjelaskan berbagai macam metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, agar pembelajaran tidak membosankan. Salah satu metode yang diterapkan adalah ceramah, di mana guru menyampaikan materi melalui penjelasan agar peserta didik paham konsep dasar toleransi dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Setelah peserta didik paham, metode lain yang sering digunakan ialah bermain peran dan diskusi kelompok. Ketika bermain peran, peserta didik diminta untuk berperan dalam situasi yang menggambarkan keberagaman di sekolah, hal ini dapat membantu peserta didik untuk melihat secara langsung perbedaan kehidupan sosial di lingkungan sekitar mereka. Kemudian, peserta didik diminta untuk berdiskusi untuk merangkum apa yang telah mereka pelajari dan di akhir dengan tanya jawab.

Peneliti : Menurut bapak, apakah perlu adanya media pembelajaran? Apa alasannya?

Guru : Tentu saja sangat diperlukan terutama media visual.

Guru menegaskan bahwa media pembelajaran diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar, terutama media visual. Media seperti film dokumenter atau animasi kartun terkait keberagaman budaya serta agama di Indonesia dapat menarik perhatian peserta didik terutama pada fase C dan media visual juga dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep toleransi secara lebih luas. Selain itu, gaya belajar pada tiap-tiap peserta didik berbeda,

maka dari itu guru menerapkan pembelajaran berdifrensial sehingga variasi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan.

Peneliti : Apakah perlu media pembelajaran baru dalam menunjang proses pembelajaran PAI mengingat kemajuan teknologi semakin pesat?

Guru : Perlu, namun dalam menggunakan teknologi terdapat kekurangan maka dari itu diperlukan simulasi secara langsung dan untuk siswa sekolah dasar dirasa pembelajaran yang dilakukan sudah cukup.

Dalam membuat media pembelajaran menggunakan teknologi tentu diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran jika memang hal tersebut diperlukan, namun dalam pelaksanaannya diperlukan kegiatan yang melibatkan lingkungan sekitar. Sebagai contoh, peserta didik dikenalkan dengan berbagai macam agama, untuk menunjang pemahaman lebih lanjut peserta didik diajak untuk melakukan study tur ke beberapa tempat peribadatan agar peserta didik mengetahui dan melihat secara langsung. Jika dirasa pembelajaran yang diajarkan menggunakan media pembelajaran yang digunakan kurang memuaskan, maka perlu diadakan inovasi yang baru.

Peneliti : Apakah pernah menggunakan media komik sebagai media pembelajaran?

Guru : Belum

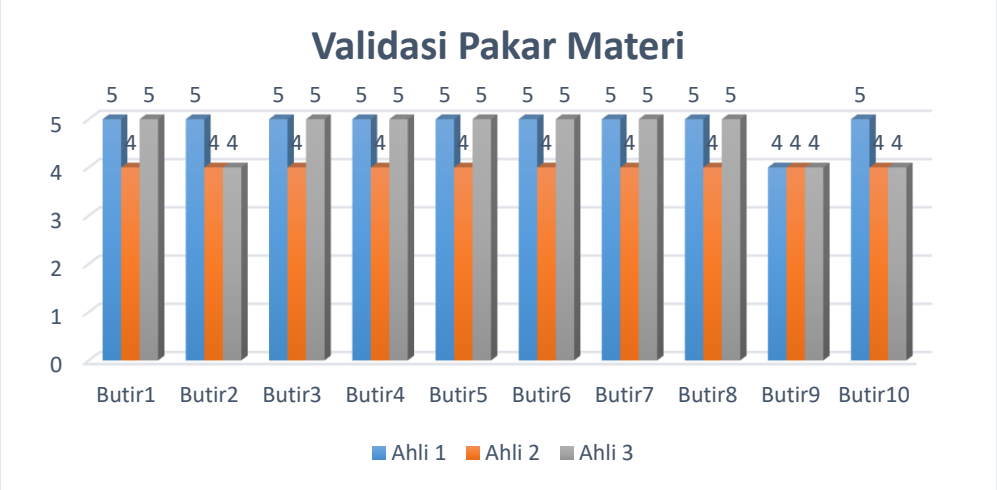
Guru belum pernah terpikirkan untuk menggunakan media pembelajaran seperti komik karena pada pelaksanaannya dirasa cukup sulit untuk mencari materi yang sesuai dengan pembelajaran yang dipelajari. Namun, hal tersebut dapat dijadikan sebuah inovasi baru mengingat gaya belajar tiap peserta didik berbeda-beda.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan perlu adanya inovasi terbaru dalam bidang media untuk menunjang pembelajaran PAI di SD maka peneliti membuat draft media pembelajaran berbentuk komik digital yang membahas toleransi untuk siswa kelas 5 dan 6 sesuai dengan materi pembelajaran yang dipelajari. Dari hasil media dibuat dilakukan uji validasi oleh pakar media dan materi untuk mendapatkan nilai serta evaluasi apa saja yang harus perbaiki.

**Hasil Uji Validasi Materi**

Uji Validasi ahli materi sebagai evaluator, perlu mengumpulkan materi yang telah dikembangkan oleh peneliti, serta menganalisis bahasa dan isi yang digunakan. Data yang diperoleh terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif yang dikumpulkan melalui angket yang

disebarkan kepada para ahli materi (Chrisyarani & Yasa, 2018). Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan maka peneliti menghitung hasil dari angket/kuesioner yang tertera pada tabel sebagai berikut:




Gambar 1. Hasil validasi dari ketiga pakar materi

Dari gambar di atas didapatkan hasil bahwa pada ahli materi 1 mendapatkan total nilai dari 10 butir soal adalah 44, lalu ahli materi 2 mendapatkan 36, dan ahli materi 3 mendapatkan total nilai 42, setelah mendapatkan hasil dari para pakar materi, setiap nilai yang diberikan pada butir pertanyaan dikurangi 1 lalu semua dijumlahkan dengan menggunakan rumus $V = \sum S / [n(C-1)]$, maka hasil yang didapatkan dengan penjabaran di bawah yaitu,

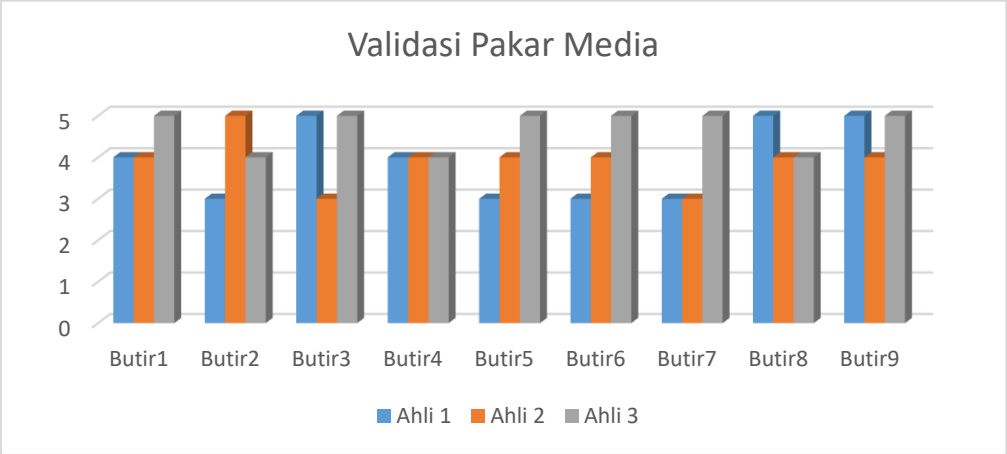
Tabel 2. Hasil perhitungan uji validasi ahli materi

| Butir | | Butir 1-10 |
|---|---|---|
| Penilai | Ahli 1 | 44 |
| | Ahli 2 | 36 |
| | Ahli 3 | 42 |
| N(c-1) | 108 | |
| V | 0,87693 | |
| $\sum S$ | 95 | |
| Keterangan | Tinggi | |

Setelah perhitungan maka hasil total yang didapatkan adalah 0,87693 yang dibulatkan menjadi 0,88, menurut tabel koefisien skala Aiken's V jika n $0,68 < x \leq 1,00$ (Oktaviani dkk., 2020) maka hasil yang didapatkan kategori tinggi, dapat disimpulkan bahwa materi pada komik *webtoon* ini mendapatkan kategori tinggi dengan nilai 0,88.

**Hasil Uji Validasi Media**

Validasi oleh pakar media dilakukan untuk mengetahui penilaian dari para ahli media dan evaluasi yang diberikan pada media seperti gambar, *backsound*, maupun warna dan kontras pada media (Chrisyarani & Yasa, 2018). Pada uji validasi media ini peneliti membuat 9 butir soal yang akan diajukan ke pakar media yang berjumlah ada tiga ahli, setelah didapatkan data tersebut yang disajikan dalam bentuk statistik sebagai berikut:




Gambar 2. Hasil validasi dari ketiga pakar media

Dari gambar di atas didapatkan hasil bahwa pada ahli materi 1 mendapatkan total nilai dari 9 butir soal adalah 35, lalu ahli materi 2 mendapatkan 35, dan ahli materi 3 mendapatkan total nilai 42, setelah mendapatkan hasil dari para pakar materi, setiap nilai yang diberikan pada butir pertanyaan dikurangi 1 lalu semua dijumlahkan dengan menggunakan rumus $V = \sum S / [n(C-1)]$, maka hasil yang didapatkan dengan penjabaran di bawah yaitu,

Tabel 3. Hasil perhitungan uji validasi ahli media

| Butir | | Butir 1-9 |
|---|---|---|
| | Ahli 1 | 35 |
| Penilai | Ahli 2 | 35 |
| | Ahli 3 | 42 |
| N(c-1) | 108 | |
| V | 0,787037 | |
| $\sum S$ | 85 | |
| Keterangan | Tinggi | |

Setelah perhitungan maka hasil total yang didapatkan adalah 0,787037 yang dibulatkan menjadi 0,79, menurut tabel koefisien skala Aiken's V jika n 0,68< x ≤ 1,00 (Oktaviani dkk., 2020) maka hasil yang didapatkan kategori tinggi, dapat disimpulkan bahwa materi pada komik *webtoon* ini mendapatkan kategori tinggi dengan nilai 0,79.

## KESIMPULAN

Setelah melakukan proses pengumpulan data dan pengolahan data maka bisa disimpulkan bahwa prototipe media untuk meningkatkan toleransi mendapatkan nilai rata-rata yang tinggi dari para pakar, baik ahli materi maupun media. Hal ini mendorong penulis untuk bisa melanjutkan penelitian hingga media ini bisa menjadi produk yang siap pakai dan digunakan oleh para guru.

Didukung dengan data yang kuat media ini bisa dipakai, tetapi dengan mempertimbangkan evaluasi dari para pakar agar layak digunakan untuk siswa SD di kelas 5 atau 6 yang terdapat materi tentang toleransi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Angela, P., Andini, S. A., Rohmah, A. N., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Penguatan Karakter Toleransi pada Siswa Sekolah Dasar 01 Sumberjaya. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(3), 30727–30733.

Cahya Andika, F., & Diah Kurniawati dan Sekreningsih Nita, I. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Website pada Prodi Teknik Informatika UNIPMA. Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019, 135–140.

Chrisyarani, D. D., & Yasa, A. D. (2018). Validasi modul pembelajaran: Materi dan desain tematik berbasis PPK. Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran, 8(2), 206. https://doi.org/10.25273/pe.v8i2.3207

Fatimah, N., & Ningsyih, S. (2021). Pengembangan Media Komik Interaktif Cerita Mbojo Berbasis Gerakan Literasi Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 4, 148–154. http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/index

Gentala, J., & Dasar, P. (2023). IMPLEMENTASI SIKAP TOLERANSI SISWA DI SEKOLAH DASAR Informasi Artikel. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 8(1), 52–63. https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx

Gentala, J., & Dasar, P. (2023). IMPLEMENTASI SIKAP TOLERANSI SISWA DI SEKOLAH DASAR Informasi Artikel. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 8(1), 52–63. https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx

Mulyati, T., Kusumadewi, R. F., & Ulia, N. (2021). PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI MEDIA KOMIK SEBAGAI SOLUSI PEMBELAJARAN DIMASA PANDEMI. Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan, 8(1). https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.4054

Nurlia Br. Simanungkalit, P., Nuraida, N., & Yunita, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Comic Strips Creator Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Pembelajaran PKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan, 9(1), 21–27. https://doi.org/10.24269/jpk.v9.n1.2024.pp21-27

Nuryanah, N., Zakiah, L., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 3050–3060. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1244

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Budaya, 1(1), 86–100.

Oktaviani, A., Anom, K., & Lesmini, B. (2020). Pengembangan Modul Kimia terintegrasi STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) dan PBL (Problem-Based Learning). Journal of Educational Chemistry (JEC), 2(2), 64. https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6279

Rachmasari, D., Hidayat, S., Rijal, M., & Muharram, W. (2023). Creative of Learning Students Elementary Education. Journal of Elementary Education, 06.

Shalikhah, N. D., & Primadewi, A. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF LECTORA INSPIRE SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN. WARTA LPM, 20(1).

Sri Widoyoningrum, Anita Andriani, & Indana Lazulfa. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Ketrampilan Mengajar Bagi Guru di Era Society 5.0. Prosiding Seminar Nasional Sains, Teknologi, Ekonomi, Pendidikan, Dan Keagamaan, 7.

Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS SMARTPHONE UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 5(1), 81–90. https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081

Try, F., & Utomo, S. (2023). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8, 3635–3645.

Utami, L., Festiyed, Dian Purnama Ilahi, Arista Ratih, Elvi yenti, & Lazulva. (2024). ANALISIS INDEKS AIKEN UNTUK MENGETAHUI VALIDITAS ISI INSTRUMEN SCINETIFIC HABBITS OF MIND. Journal of Research and Education Chemistry, 6(1), 59. https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6(1).17430