

Eksplorasi Pintar Bersama Huruf Hijaiyah: Pembelajaran Interaktif di Taman Bermain

Nurul Qolbi Puspitasari¹, Riyan Abdul Aziz, M.Kom²

¹² STMIK Amikom Surakarta

¹²Sukoharjo, Indonesia

Email: [1nurul.10318@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:nurul.10318@mhs.amikomsolo.ac.id), [2riyan@dosen.amikomsolo.ac.id](mailto:riyan@dosen.amikomsolo.ac.id)

Abstract

This study discusses innovations in teaching the Arabic alphabet (Hijaiyah) to early childhood using interactive learning media based on information technology. Employing the spiral research method, this study includes planning, analysis, design, prototyping, and application testing. Through SWOT analysis, weaknesses in traditional methods, such as limited interactivity and visualization, were identified. As a solution, an interactive application was designed, integrating game elements, audio, and visuals to enhance student engagement. Testing results indicate that the application functions as specified and effectively addresses visualization challenges of the Arabic alphabet. This study contributes to early childhood education innovation by offering a more engaging and relevant approach.

Keywords: Arabic alphabet, early childhood, interactive learning media, spiral research method, SWOT analysis, educational innovation.

Abstraksi

Penelitian ini membahas inovasi dalam pembelajaran huruf hijaiyah bagi anak usia dini melalui media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi. Dengan menggunakan metode penelitian spiral, penelitian ini mencakup perencanaan, analisis, desain, pembuatan prototipe, dan pengujian aplikasi. Melalui analisis SWOT, kelemahan metode tradisional, seperti minimnya interaktivitas dan keterbatasan visualisasi, berhasil diidentifikasi. Sebagai solusi, dirancang aplikasi interaktif yang menggabungkan elemen permainan, audio, dan visual untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini berfungsi sesuai spesifikasi dan efektif dalam mengatasi hambatan visualisasi huruf hijaiyah. Penelitian ini memberikan kontribusi pada inovasi pendidikan anak usia dini dengan menghadirkan pendekatan yang lebih menarik dan relevan.

Kata Kunci: huruf hijaiyah, anak usia dini, media pembelajaran interaktif, metode penelitian spiral, analisis SWOT, inovasi pendidikan

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang saat ini, pendidikan untuk anak usia dini menghadapi tantangan baru sekaligus peluang untuk meningkatkan efektivitas

pembelajaran. Penguasaan huruf hijaiyah sebagai fondasi awal dalam membaca Al-Qur'an menjadi salah satu aspek penting dalam pendidikan agama bagi anak-anak. Namun, proses pengenalan huruf hijaiyah sering kali menghadapi hambatan, terutama dalam menarik minat anak-anak yang cenderung membutuhkan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.[1]

Metode pembelajaran tradisional, seperti penggunaan buku cetak atau metode pengajaran langsung, sering kali kurang efektif dalam memenuhi kebutuhan kognitif dan emosional pada anak usia dini. Materi yang disampaikan secara teoretis tanpa visualisasi interaktif cenderung sulit dipahami oleh anak-anak, sehingga menurunkan antusiasme dan efektivitas pembelajaran. Hambatan ini diperparah oleh minimnya integrasi teknologi dalam media pembelajaran, padahal teknologi informasi memiliki potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis. [2]

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tantangan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi untuk mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak usia dini. Dengan pendekatan metode spiral, penelitian ini dirancang untuk mencakup seluruh tahapan penting, mulai dari perencanaan, analisis kebutuhan, desain media pembelajaran, hingga pembuatan prototipe dan pengujian. Melalui analisis SWOT, kelemahan metode tradisional diidentifikasi, dan solusi interaktif berbasis teknologi dirancang untuk mengatasi hambatan-hambatan visualisasi huruf hijaiyah. [3]

Kontribusi utama dari penelitian ini adalah menghadirkan prototipe aplikasi pembelajaran interaktif yang tidak hanya berfungsi secara teknis tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap huruf hijaiyah. Penelitian ini memberikan inovasi konkret dalam pembelajaran anak usia dini, dengan menawarkan alternatif yang relevan dan menarik bagi guru serta siswa. Selain itu, penelitian ini menjadi referensi penting dalam pemanfaatan teknologi informasi untuk pembelajaran agama, khususnya pada tahap pendidikan dasar. [4]

Dengan mengintegrasikan pendekatan yang interaktif dan berbasis teknologi, penelitian ini diharapkan dapat menjadi langkah maju dalam mengatasi kendala tradisional dan membuka jalan bagi inovasi pendidikan yang lebih baik di masa depan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an. Berbagai studi telah dilakukan untuk mengeksplorasi metode dan media pembelajaran yang efektif. Bagian ini mengulas beberapa penelitian terdahulu yang relevan, mencakup pendekatan, hasil utama, kelebihan, dan kelemahan, serta mengidentifikasi kesenjangan yang menjadi landasan penelitian ini.

1. Studi Mengenai Media Pembelajaran Interaktif

Penelitian oleh Kamala Sari (2020) mengembangkan aplikasi berbasis Android untuk pengenalan huruf hijaiyah. Aplikasi ini memanfaatkan tampilan visual sederhana dan audio untuk membantu anak mengenali huruf hijaiyah. Namun, penelitian ini hanya

berfokus pada pengenalan huruf tanpa melibatkan aktivitas interaktif yang lebih mendalam, seperti permainan edukatif atau latihan menghafal.[1]

Mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia untuk anak usia 2-3 tahun. Penelitian ini menunjukkan bahwa visualisasi dan suara dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap huruf hijaiyah. Meski demikian, pendekatan yang digunakan terbatas pada penyampaian informasi tanpa adanya evaluasi langsung terhadap pemahaman anak melalui fitur interaktif.

2. Pendekatan Teknologi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Wawan Gunawan (2019) meneliti pengembangan aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis Android yang menggunakan animasi. Hasilnya menunjukkan bahwa animasi dapat meningkatkan keterlibatan anak. Namun, aplikasi ini kurang mengintegrasikan permainan interaktif yang relevan untuk meningkatkan daya ingat anak terhadap huruf hijaiyah. [3]

Safira dan Sarifah (2021) mengeksplorasi media pembelajaran berbasis web menggunakan *Articulate Storyline* untuk pembelajaran IPA. Studi ini menunjukkan bahwa teknologi interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Meski konteksnya berbeda, hasil penelitian ini relevan sebagai bukti bahwa pendekatan interaktif efektif dalam pembelajaran anak usia dini. Kelemahan utamanya adalah kurangnya fokus pada desain antarmuka yang ramah anak.[5]

3. Penelitian dengan Fokus Analisis Kebutuhan

Afrianingsih dan Putri (2019) menganalisis karakteristik huruf hijaiyah dalam pembelajaran anak usia dini. Studi ini menemukan bahwa hambatan utama dalam pembelajaran huruf hijaiyah adalah sifat abstrak visualisasi huruf. Meski analisisnya komprehensif, penelitian ini tidak menawarkan solusi berbasis teknologi untuk mengatasi hambatan tersebut.[6]

4. Gap Penelitian

Studi-studi terdahulu menunjukkan bahwa teknologi informasi memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran huruf hijaiyah, terutama dalam menarik minat dan meningkatkan pemahaman anak. Namun, beberapa kesenjangan masih perlu diisi:

1. Minimnya integrasi fitur permainan interaktif yang dapat membantu anak memahami dan menghafal huruf hijaiyah secara aktif.
2. Kurangnya evaluasi langsung terhadap pemahaman anak melalui aplikasi yang dirancang.
3. Keterbatasan desain antarmuka yang spesifik untuk anak usia dini, baik dari segi visual maupun navigasi.

5. Kontribusi Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang mencakup fitur permainan, navigasi ramah anak, dan visualisasi serta audio yang menarik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melanjutkan studi terdahulu tetapi juga

memberikan solusi yang lebih komprehensif untuk mengatasi hambatan dalam pembelajaran huruf hijaiyah.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan spiral, yang terdiri dari empat tahapan utama: planning, analysis dan design, prototype making, dan testing serta combining. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan bahwa setiap tahapan yang dilakukan secara iteratif dan menyeluruh dapat memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 1. Metode Penelitian Model Spiral

1. **Planning**

Tahap ini melibatkan identifikasi kebutuhan anak usia dini dalam pembelajaran huruf hijaiyah. Analisis SWOT digunakan untuk mengevaluasi kelemahan dari metode pembelajaran tradisional, seperti minimnya interaktivitas dan visualisasi. Hasil analisis menjadi dasar perencanaan solusi berbasis teknologi yang dirancang untuk menarik perhatian anak dan meningkatkan pemahaman mereka.

2. **Analysis dan Design**

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan untuk merancang media pembelajaran interaktif. Proses desain mencakup:

- a. Rancangan alur aplikasi (flowchart) digunakan untuk memetakan navigasi antarmuka pengguna.
- b. Desain antarmuka (interface design) digunakan untuk menyusun tampilan yang mencakup menu utama, materi huruf hijaiyah, fitur interaktif seperti suara, animasi, dan permainan.
- c. Pemilihan elemen media seperti warna, font, dan fitur suara yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini.

3. **Prototype Making**

Tahap ini mencakup implementasi desain ke dalam bentuk prototipe aplikasi menggunakan perangkat lunak seperti:

- a. **Corel Draw**: Untuk membuat elemen desain grafis.
- b. **Adobe Animate**: Untuk mengembangkan antarmuka pengguna dan fitur interaktif.

- c. **Audacity**: Untuk mengolah file audio yang digunakan sebagai panduan suara dalam aplikasi.
- d. **Visual Studio**: Sebagai lingkungan pengembangan aplikasi.
Prototipe yang dihasilkan ini diuji secara internal untuk memastikan kompatibilitas antar komponen, termasuk audio, visual, dan fitur interaktif lainnya.

4. **Testing dan Combining**

Tahap ini terbagi menjadi dua proses:

- a. **Pengujian atau Testing**: Menggunakan metode *black-box testing* untuk mengevaluasi apakah semua fungsi aplikasi bekerja sesuai spesifikasi. Komponen yang diuji meliputi:
 - o Respons tombol (misalnya, tombol "Start", "Home", dan menu interaktif).
 - o Kesesuaian tampilan dengan desain.
 - o Fungsionalitas audio dan animasi pengujian yang dilakukan pada kelompok target, yaitu anak usia dini berusia 4-6 tahun, untuk mendapatkan umpan balik tentang antarmuka dan fitur aplikasi.
- b. **Combining**: Merupakan penggabungan semua komponen aplikasi yang telah diuji termasuk elemen visual, suara, navigasi, dan fitur permainan untuk membentuk sistem pembelajaran yang terintegrasi. Proses ini melibatkan sinkronisasi antara audio dan visual sehingga anak dapat mendengar panduan suara ketika mengklik huruf hijaiyah. Selain itu, fitur permainan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus edukatif.

Hasil dari tahap ini adalah aplikasi pembelajaran yang siap diuji kembali secara menyeluruh sebelum dirilis kepada pengguna. Dengan tahapan *combining* yang memastikan bahwa semua elemen media pembelajaran bekerja secara harmonis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Planning

Penulis menggunakan analisis SWOT untuk menemukan masalah pada cara kita mengajarkan huruf hijaiyah sekarang. Hasil analisis menunjukkan beberapa kelemahan pada cara lama kita mengajarkan huruf hijaiyah, seperti:

1. Materi huruf hijaiyah masih diberikan lewat buku.
2. Waktu pembelajaran terbatas karena proses pembuatan dan penjelasan materi.
3. Cara lama mengajar huruf hijaiyah cenderung memerlukan penjelasan yang terlalu teoritis.
4. Tidak ada gambar atau ilustrasi, hanya teks dan gambar di buku.
5. Siswa kurang antusias dalam memahami huruf hijaiyah melalui buku pelajaran.

Karena hasil analisis SWOT menunjukkan beberapa kekurangan, penulis menyarankan agar cara baru mengajarkan huruf hijaiyah harus dapat:

1. Menyajikan informasi penting tentang huruf hijaiyah dalam bentuk digital.
2. Menampilkan gambar huruf hijaiyah dengan cara yang interaktif.
3. Menjelaskan bentuk dan cara penulisan huruf hijaiyah dengan memberi siswa kesempatan untuk berinteraksi dengan materi.
4. Memberikan penjelasan huruf hijaiyah dengan cara yang lebih jelas dan relevan .
5. Membantu guru dalam mengajar huruf hijaiyah melalui metode yang lebih menarik dan interaktif.

4.2. Analysis and Design



Gambar 2. Desain Flowchart

Berikut adalah rancangan alur untuk aplikasi media pembelajaran interaktif mengenal huruf hijaiyah. Pengguna akan menemui beberapa opsi menu pada layar utama aplikasi. Setelah itu, pengguna dapat memilih salah satu menu yang diinginkan. Setelah memilih menu, tampilan yang sesuai dengan menu tersebut akan muncul, dan pengguna memiliki opsi untuk melanjutkan ke halaman berikutnya, kembali ke halaman sebelumnya, atau kembali ke menu utama.

Pada dasarnya, alur ini memberikan pengguna fleksibilitas untuk menavigasi melalui berbagai bagian dari aplikasi dengan mudah. Mereka dapat menjelajahi konten dengan melangkah maju atau mundur, dan mereka selalu memiliki opsi untuk kembali ke menu utama jika diperlukan. Alur ini dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang intuitif dan interaktif bagi pengguna aplikasi mengenal huruf hijaiyah.



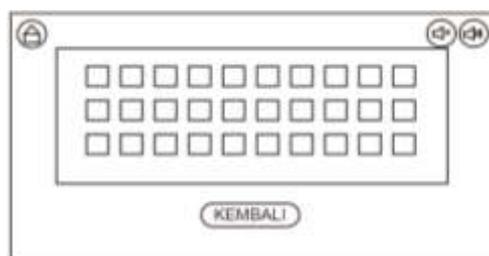
Gambar 3. Desain Use Case

Gambar tersebut adalah desain use case aplikasi media pembelajaran interaktif mengenal huruf hijaiyah, dimana user dapat mengakses seluruh materi, membuka menu utama, membuka menu mengenal huruf hijaiyah, membuka menu mengenal hijaiyah, membuka menu menghafal hijaiyah , membuka menu permainan.



Gambar 4. Desain interface menu utama

Gambar tersebut adalah desain interface menu utama media pembelajaran interaktif mengenal huruf hijaiyah, dimana tampilan utama terdapat menu huruf hijaiyah, yaitu mengenal hijaiyah, menghafal hijaiyah, permainan. Kemudian terdapat button home, dan terdapat sound off dan sound on untuk menghidupkan dan mematikan audionya.



Gambar 5. Desain Interface materi

Gambar tersebut adalah desain interface materi ketika user memilih salah satu materi dimana didalamnya terdapat button 30 huruf hijaiyah yang dimana saat di klik button nya akan muncul suara sesuai button yang di klik. Kemudian dibawahnya terdapat button back, lalu juga terdapat button home, dan button sound.

4.3. Prototype Making

4.3.1. Tampilan Halaman Utama

Pada tampilan halaman utama berisi button start dan terdapat backsound. Berikut tampilan halaman utama nya :



Gambar 6. Tampilan halaman utama

Keterangan :

Button start : Tombol yang akan mengarahkan ke halaman menu utama

4.3.2. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu utama berisi button menu utama yaitu terdapat button mengenal huruf hijaiyah, menghafal hijaiyah dan permainan. Kemudian terdapat button back, button home, dan button sound. Berikut ini tampilan dan keterangan button :



Gambar 7. Tampilan menu utama

Keterangan :

1. Button mengenal : Tombol yang akan mengarahkan ke halaman tampilan mengenal huruf hijaiyah
2. Button Menghafal : Tombol yang akan mengarahkan ke halaman tampilan menghafal huruf hijaiyah
3. Button Permainan : Tombol yang akan mengarahkan ke halaman tampilan permainan huruf hijaiyah



Gambar 8. Tampilan menu mengenal hijaiyah



Gambar 9. Tampilan menu menghafal hijaiyah



Gambar 10. Tampilan menu permainan

4.4. Testing and Combining

Pengujian blackbox ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif mengenal huruf hijaiyah berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Berdasarkan skenario uji yang telah dijelaskan, hasil pengujian menunjukkan kesesuaian antara hasil yang diharapkan dan hasil yang diperoleh.

Tabel 1. Pengujian Black Box

| Komponen Yang Diuji | Skenario Uji | Hasil Yang Diharapkan | Hasil Pengujian |
|---------------------|--|--|-----------------|
| Halaman Utama | Pilih Tombol Start | Menampilkan menu Start | Sesuai |
| Menu Utama | Pilih tombol mengenal hijaiyah | Menampilkan button 30 huruf hijaiyah | Sesuai |
| | Pilih tombol menghafal hijaiyah | Menampilkan beberapa huruf hijaiyah | Sesuai |
| | Pilih tombol permainan | Menampilkan tampilan desain permainan hijaiyah | Sesuai |
| Menu Selesai | Pilih tombol terakhir "tombol selanjutnya" | Menampilkan menu akhir | Sesuai |
| Keluar | Pilih Tombol Home | Menampilkan menu utama | Sesuai |

Pada halaman utama uji tombol "Start" menampilkan menu awal sesuai dengan harapan dan pilihan di menu utama seperti "Mengenal Hijaiyah," "Menghafal Hijaiyah," dan "Permainan," juga sesuai dengan tampilan yang diinginkan. Pengujian menu selesai dengan memilih tombol "Selanjutnya" juga berhasil menampilkan menu akhir seperti yang diharapkan.

Hasil uji pada tombol keluar dengan memilih tombol "Home" menunjukkan bahwa aplikasi merespons dengan benar dan berhasil kembali ke menu utama. Dengan demikian, semua skenario uji yang dilakukan memberikan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan, menunjukkan bahwa komponen-komponen yang diuji pada aplikasi ini berfungsi dengan baik.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi pembelajaran interaktif huruf hijaiyah yang dirancang khusus untuk anak usia dini. Melalui pendekatan metode spiral, penelitian mencakup perencanaan, analisis, desain, pembuatan prototipe, dan pengujian. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif dalam mengatasi hambatan visualisasi huruf hijaiyah, meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta relevan.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, pada pengujian aplikasi hanya dilakukan dalam skala terbatas dengan kelompok anak usia dini tertentu, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi untuk populasi yang lebih luas. Kedua, meskipun fitur interaktif telah dirancang dengan baik, aplikasi ini belum sepenuhnya

mengeksplorasi penggunaan animasi yang lebih kompleks atau personalisasi pengalaman belajar berdasarkan kemampuan individu anak. Ketiga, evaluasi terhadap efektivitas aplikasi dalam jangka panjang belum dilakukan, sehingga dampaknya terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an anak-anak masih memerlukan penelitian lebih lanjut.

Meskipun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pembelajaran interaktif berbasis teknologi bagi anak usia dini. Dengan mengintegrasikan fitur permainan, audio, visualisasi yang menarik, dan navigasi ramah anak, aplikasi ini membuka jalan bagi inovasi baru dalam pendidikan agama. Penelitian ini juga menjadi referensi penting bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. N. K. Sari, "Rancang Bangun Media Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android," *J. Teknol. Inf. J. Keilmuan dan Apl. Bid. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 2, pp. 161–170, 2020, doi: 10.47111/jti.v14i2.1214.
- [2] R. Iskandar and R. Usman, "Perancangan Multimedia Interaktif Mengenal Sejarah Tradisi Tarian Barongsai," *J. Sains Inform. Terap.*, vol. 1, no. 1, pp. 39–44, 2022, doi: 10.62357/jsit.v1i1.35.
- [3] W. Gunawan, "Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah," *J. Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 69–76, 2019, doi: 10.31311/ji.v6i1.5373.
- [4] S. Yulia, "Aplikasi Pengenalan Planet Tata Surya Berbasis Augmented Reality.," vol. 7, pp. 352–359, 2014, doi: 10.37600/tekinkom.v7i1.1059.
- [5] A. D. Safira, I. Sarifah, and T. Sekarintyas, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar," *Prima Magistra J. Ilm. Kependidikan*, vol. 2, no. 2, pp. 237–253, 2021, doi: 10.37478/jpm.v2i2.1109.
- [6] A. Afrianingsih, A. R. Putri, and M. M. Munir, "Karakteristik Huruf Hijaiyah Sebagai Sarana Pembelajaran Baca Tulis Awal Anak Usia Dini," *J. Tunas Siliwangi*, vol. 5, no. 2, pp. 111–119, 2019.
- [7] M. Munawir, A. Rofiqoh, and I. Khairani, "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah," *J. AL-AZHAR Indones. SERI Hum.*, vol. 9, no. 1, pp. 63–71, 2024, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- [8] Nirwana, Hermawati, A. R. Ruspa, and M. Muklim, "Media Pembelajaran Interaktif pada Anak Usia Dini TK Kristen Hosana Terpadu," *BANDWIDTH J. Inform. dan Teknol. Komput.*, vol. 01, no. 01, pp. 44–56, 2023.
- [9] J. Penelitian, P. Dasar, P. Guru, M. Ibtidaiyah, F. Tarbiyah, and I. Keguruan, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," vol. 4, pp. 174–182, 2024.
- [10] M. R. Aziz and Marsofiyati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Materi Ipa," *J. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 1206, pp. 257–274, 2024.

- [11] A. Fitra Andikos, "Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada Tk Islam Bakti 113 Koto Salak," (Indonesia J. Sakinah) *J. Pendidik. dan Sos. Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 34–49, 2019.
- [12] A. P. Fitriya, N. D. Rahmawati, K. Saadah, and J. Siswanto, "Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar," *NUSRA J. Penelit. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 3, p. 1516, 2024.