



Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Diorama Untuk Mengajarkan Keberagaman Dalam Pembelajaran PKN Sekolah Dasar

Nadia Fadillah Azhas*, Regita Octaviani

Universitas Muhammadiyah Pringsewu

Abstrak: Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di tingkat sekolah dasar idealnya dirancang secara interaktif, menyenangkan, dan efektif, serta mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Selain itu, pembelajaran juga harus memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk mengembangkan pemahaman mereka terhadap keberagaman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip dasar penggunaan media diorama interaktif, yang menekankan pentingnya penyesuaian proses pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan individual peserta didik yang memiliki karakter dan gaya belajar berbeda-beda. Atas dasar tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan kajian pustaka mengenai penerapan media diorama interaktif dalam mengajarkan nilai-nilai keberagaman pada mata pelajaran PKN di sekolah dasar. Dari hasil analisis literatur yang telah dilakukan, diperoleh beberapa temuan penting: (1) media diorama interaktif dapat diintegrasikan dengan berbagai model pembelajaran yang relevan dalam menanamkan nilai keberagaman; (2) penerapan media ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep keberagaman serta mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih baik; dan (3) pendekatan pembelajaran menggunakan diorama sangat sesuai diterapkan di jenjang sekolah dasar karena dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan belajar siswa berdasarkan profil, minat, bakat, potensi, serta gaya belajar mereka dalam memahami isu keberagaman.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Diorama Interaktif, Keberagaman, PKN, Sekolah Dasar

DOI: <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1628>

*Correspondence: Nadia Fadillah Azhas

Email:

nadia.2022406405107@student.umpri.ac.id

Received: 18-06-2025

Accepted: 14-07-2025

Published: 07-08-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Abstract: Civic Education learning at the elementary school level is ideally designed to be interactive, fun, and effective, and able to encourage active student involvement in the learning process. In addition, learning must also provide sufficient space for students to develop their understanding of diversity in national and state life. This approach is in line with the basic principles of using interactive diorama media, which emphasizes the importance of adjusting the learning process to suit the individual needs of students who have different characters and learning styles. On this basis, researchers are interested in conducting a literature review on the application of interactive diorama media in teaching diversity values in Civics subjects in elementary schools. From the results of the literature analysis that has been carried out, several important findings were obtained: (1) interactive diorama media can be integrated with various relevant learning models in instilling diversity values; (2) the application of this media has been proven to improve students' understanding of the concept of diversity and encourage better learning outcomes; and (3) the learning approach using dioramas is very suitable to be applied at the elementary school level because it can adapt to the learning needs of students based on their profile, interests, talents, potential, and learning styles in understanding diversity issues.

Keywords: Learning Media, Interactive Dioramas, Diversity, PKN, Elementary Schools

Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada jenjang sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kesadaran siswa akan keberagaman yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia. Sebagai mata pelajaran yang memuat nilai-nilai kebangsaan, PKn dituntut mampu menanamkan pemahaman tentang keberagaman sejak dini agar tumbuh sikap toleran dan saling menghargai di kalangan peserta didik. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PKn khususnya tentang keberagaman di sekolah dasar masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang cenderung tekstual dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa terhadap konsep keberagaman menjadi dangkal dan kurang bermakna dalam kehidupan sehari-hari.

Konsep keberagaman merupakan konsep abstrak yang membutuhkan media konkret agar lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Sesuai dengan tahap perkembangan kognitif menurut Piaget, anak usia sekolah dasar (7-12 tahun) berada pada tahap operasional konkret, dimana mereka masih membutuhkan bantuan objek fisik dalam memahami konsep-konsep abstrak (Slavin, 2018). Media pembelajaran menjadi jembatan yang menghubungkan konsep abstrak dengan dunia nyata yang dapat diamati dan dipahami oleh siswa. Media pembelajaran yang tepat akan membantu siswa memahami konsep keberagaman secara lebih komprehensif dan bermakna.

Pada prinsipnya pembelajaran terbaik adalah pembelajaran yang mampu membuat belajar menjadi senang dan mudah dipahami oleh peserta didik. Membuat pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar dan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran yang sesuai dengan indikasi pembelajaran tersebut adalah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif diorama yang diterapkan secara ideal serta sesuai dengan karakter dan gaya belajar siswa. Serta sesuai dengan keadaan belajar peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

Media belajar diorama interaktif merupakan metode yang berfokus pada penyampaian materi dengan mempertimbangkan keunikan gaya belajar dan potensi masing-masing siswa (Isnaningsih & Bimo, 2018). Berdasarkan hal ini, pendidik berperan sebagai pengarah yang bertugas untuk menyesuaikan proses belajar mengajar menyesuaikan dengan kebutuhan individual siswa, mengingat setiap siswa mempunyai karakteristik belajar yang tidak sama, sehingga tidak dapat diberlakukan metode yang seragam. Berbeda dari pendekatan pembelajaran yang bersifat individual, penggunaan media diorama lebih mengarah pada penerapan strategi pembelajaran yang fleksibel dan adaptif terhadap kekuatan serta kebutuhan belajar siswa secara mandiri (Astuti & Mustadi, 2019). Pendekatan ini menekankan pentingnya strategi yang mampu menyesuaikan diri dengan potensi masing-masing peserta didik dalam proses belajar.

Media diorama interaktif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran tiga dimensi yang menyajikan replika pemandangan dalam skala kecil untuk merepresentasikan kondisi nyata (Sudjana & Rivai, 2011:170). Pemanfaatan media ini dalam kegiatan belajar dimaksudkan untuk membantu siswa paham konsep melalui visualisasi yang sesuai dengan kebutuhan individual mereka. Artinya, proses belajar mengajar

seharusnya disesuaikan dengan gaya belajar serta karakter masing-masing peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Senada dengan itu, Husna dan rekan-rekannya (2017) menyatakan bahwa diorama adalah alat bantu ajar berbasis tiga dimensi yang dirancang menyerupai kondisi atau pemandangan asli dalam bentuk miniatur. Pernyataan ini mengarah pada pemahaman bahwa dalam satu kelas akan selalu ada variasi dalam kemampuan belajar antar siswa. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang diterapkan pun perlu disesuaikan dengan kebutuhan spesifik tiap siswa untuk mengakomodasi perbedaan tersebut secara optimal.

Integrasi nilai-nilai multikultural dalam pembelajaran PKn menjadi semakin penting di tengah meningkatnya kasus intoleransi yang terjadi di berbagai daerah. Media diorama interaktif dapat menjadi sarana efektif untuk mengenalkan berbagai bentuk keberagaman yang ada di Indonesia dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Rahman (2018) dalam penelitiannya menemukan bahwa pembelajaran berbasis media konkret dan interaktif efektif dalam menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai perbedaan di kalangan siswa sekolah dasar. Melalui representasi visual dan manipulatif, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep keberagaman.

Beberapa studi kasus tentang implementasi media diorama interaktif untuk pembelajaran keberagaman di sekolah dasar menunjukkan hasil yang menjanjikan. Penelitian yang dilakukan oleh Suharto dan Kartono (2020) di sebuah sekolah dasar di Yogyakarta menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa tentang keberagaman agama dan budaya setelah mengikuti pembelajaran dengan media diorama interaktif. Siswa juga menunjukkan perubahan sikap yang positif, ditandai dengan meningkatnya kesediaan untuk berhubungan dan bekerjasama dengan rekannya dari latar belakang yang berbeda.

Secara umum, konsep serta teori mengenai media pembelajaran telah lama dikenal dalam dunia pendidikan. Namun, implikasi media ajar interaktif berbasis diorama untuk mengajarkan materi keberagaman dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di tingkat sekolah dasar masih belum banyak dilakukan. Di Indonesia sendiri, kajian pustaka yang secara khusus membahas penggunaan media diorama interaktif sebagai alat bantu ajar juga masih sangat terbatas. Bahkan, belum ditemukan literature review yang secara eksplisit menelaah penerapan media ini dalam konteks pengajaran keberagaman di jenjang sekolah dasar. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti merasa perlu untuk mengeksplorasi lebih lanjut permasalahan ini dengan menyusun sebuah tinjauan pustaka yang fokus pada implementasi media pembelajaran interaktif diorama, mencakup aspek konten pembelajaran, tingkat interaktivitas, dan bentuk produk yang dihasilkan. Tujuan dari penulisan kajian pustaka ini adalah untuk: (1) menguraikan bagaimana media pembelajaran interaktif diorama diterapkan, (2) mengidentifikasi hasil-hasil implementasinya, serta (3) menganalisis potensi penggunaannya dalam mengajarkan keberagaman di mata pelajaran PKn pada tingkat pendidikan dasar.

Metodologi

Penelitian ini dilaksanakan melalui pendekatan kajian pustaka (*literature review*), yang bertujuan untuk mengeksplorasi secara sistematis dan mendalam suatu topik tertentu melalui penelaahan berbagai sumber literatur. Kajian ini memanfaatkan referensi yang dipublikasikan dalam kurun waktu lima tahun terakhir, yakni 2020 hingga 2025, yang tersedia dalam bentuk PDF lengkap dan bersifat ilmiah (*peer-reviewed*). Sumber-sumber tersebut diperoleh melalui mesin pencari Google Scholar melalui bantuan aplikasi Publish or Perish (PoP). Artikel yang dianalisis merupakan jurnal penelitian berbahasa Indonesia dan Inggris yang membahas pemakaian media pembelajaran interaktif berbentuk diorama dalam mengajarkan nilai-nilai keberagaman pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di tingkat sekolah dasar

Proses pencarian literatur difokuskan pada dua kata kunci utama, yakni "media pembelajaran diorama sekolah dasar" dan "pengaruh penerapan media pembelajaran diorama dalam PKn". Penelusuran dilakukan sebagai bagian dari upaya untuk memahami implementasi media diorama secara komprehensif dalam konteks pendidikan dasar. Tahapan selanjutnya mencakup proses identifikasi, yakni analisis awal terhadap relevansi konten, disusul dengan tahap penyaringan (*screening*) guna memastikan kesesuaian literatur dengan kriteria penelitian. Tahap akhir adalah evaluasi kelayakan (*eligibility*) untuk menilai validitas dan relevansi artikel yang sudah terseleksi. Berdasarkan proses tersebut, diperoleh delapan artikel yang memenuhi kriteria dan sesuai dengan fokus kajian. Seluruh data dianalisis menggunakan pendekatan naratif, dengan mengelompokkan temuan yang memiliki kemiripan tema dan tujuan, guna menjawab pertanyaan penelitian. Artikel yang telah diseleksi kemudian diringkas dalam format tabel untuk memudahkan penyajian informasi secara sistematis.

Hasil dan Pembahasan

Berikut merupakan analisis dari 8 artikel yang menjelaskan mengenai implementasi media pembelajaran interaktif diorama untuk mengajarkan keberagaman dalam pembelajaran PKn pada jenjang sekolah dasar. Ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Jurnal Ilmiah

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
1.	(Nurhidayat, 2022)	Implementasi Media Pembelajaran Diorama dengan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran PKn Siswa Sekolah Dasar Kelas V	Kualitatif	Hasil Belajar	Hasil penelitian menegaskan bahwasanya terjadi peningkatan pemahaman siswa tentang keberagaman dan keaktifan belajar serta hasil belajar siswa yang meningkat.

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
2.	(Rahman, 2021)	Effect of interactive diorama on students' understanding of cultural diversity	Kuantitatif/Quasi Eksperimen	Pemahaman Konsep	Hasil penelitian menunjukkan terdapat dampak positif pada kemampuan pemahaman keberagaman budaya pada siswa sekolah dasar.
3.	(Widya Putri, 2022)	Strategi Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Keberagaman Siswa	Kualitatif, Studi Kasus	Kemampuan pemahaman	Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya terdapat adanya peningkatan kemampuan memahami keberagaman pada siswa.
4.	Yulianti Setiawati, Hermawan Karyadi, Harun Setyo	Penerapan Media Pembelajaran Diorama Pada Pembelajaran PKN Dalam Kurikulum Merdeka Belajar	Kualitatif, Studi Kasus	Motivasi	Media pembelajaran diorama menjadikan suasana dari pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan siswa kebebasan mengekspresikan bakat dan minatnya.
5.	Anik Widyastuti, Yulia Pratiwi, (2023)	Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar PKN Pada Siswa Sekolah Dasar	Kuantitatif/Eksperimen Semu	Hasil Belajar	Media Pembelajaran diorama terbukti menunjang keaktifan siswa dalam belajar, mengembangkan kreativitas dan dapat memaksimalkan hasil belajar PKN.
6.	Noviana, Yuniarti, Lestari, (2023)	Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Pemahaman Konsep Keberagaman Siswa Sekolah Dasar	Kuantitatif/Kuasi Eksperimen	Pemahaman Konsep	Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya terdapat peningkatan pemahaman konsep keberagaman sesudah penggunaan media

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
7.	Muqowim, Sulistyowati, Munir, (2023)	Implementasi Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Di Sekolah Dasar.	Kualitatif / PTK	Hasil Belajar	ajar diorama di sekolah dasar Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya penerapan media pembelajaran diorama dengan metode pembelajaran yang bervariasi mampu meningkatkan hasil belajar.
8.	(Eleonora, 2020)	The Impact of Using Interactive Diorama on Students' Understanding of Diversity: A case study in an elementary in Jakarta.	Campuran	Kinerja dan Hasil Belajar	Menggunakan media pembelajaran diorama interaktif sebagai strategi efisien dan efektif yang baik dalam meningkatkan pemahaman keberagaman.

Penggunaan media pembelajaran diorama interaktif di tingkat sekolah dasar telah banyak diaplikasikan untuk mengevaluasi berbagai aspek kemampuan siswa. Dari hasil telaah pustaka yang dilakukan, ditemukan bahwa aspek yang paling sering dikaji sebagai variabel terikat adalah hasil belajar. Selain itu, beberapa penelitian juga menjadikan pemahaman konsep keberagaman, kemampuan mengenali keberagaman, serta motivasi belajar sebagai fokus kajian. Temuan ini menunjukkan bahwa penelitian terkait media diorama interaktif pada jenjang sekolah dasar masih terbatas pada sejumlah variabel tertentu dalam bidang pembelajaran yang spesifik. Jika dikaitkan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, siswa sekolah dasar tidak hanya diharuskan untuk mencapai hasil belajar yang baik, tetapi juga harus memiliki keterampilan yang mendukung kemampuan beradaptasi dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan perlu mendukung pengembangan kompetensi yang bersifat menyeluruh, termasuk keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi teknologi.

Penelitian oleh Muqowim (2023) mengindikasikan bahwa penerapan media diorama interaktif dalam pembelajaran PKN, khususnya pada materi keberagaman suku dan budaya, mampu memaksimalkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini tercermin dari data yang menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa, dari 42,3% pada tahap pra-siklus menjadi 76,5% pada siklus pertama, dan mencapai 89% pada siklus kedua. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan media ini dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi ajar. Senada dengan temuan tersebut, Nurhidayat (2022) juga menemukan bahwa pengintegrasian media diorama

interaktif dengan model pembelajaran problem-based learning lebih efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Widyastuti (2023), yang juga meneliti pengaruh penerapan media diorama interaktif terhadap hasil belajar. Berdasarkan analisis data dengan uji paired sample t-test, ditemukan perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media, dengan nilai signifikansi sebesar 0,003. Nilai ini lebih kecil dari 0,05, yang menandakan bahwa perbedaan tersebut memiliki makna statistik yang signifikan, dan menunjukkan bahwa media diorama interaktif berkontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.

Lebih lanjut, media diorama interaktif juga berperan penting dalam menyelesaikan berbagai permasalahan pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Media ini memungkinkan terakomodasinya gaya belajar yang beragam dan kebutuhan individual siswa secara lebih optimal. Di sisi lain, guru juga mendapatkan kemudahan dalam menyampaikan materi sesuai dengan kondisi sekolah serta karakteristik peserta didik. Agar pembelajaran menggunakan media ini berjalan dengan efektif, perhatian terhadap konten, materi, dan produk pembelajaran yang dihasilkan menjadi hal penting yang perlu diperhatikan secara menyeluruh.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis mendalam terhadap berbagai sumber literatur yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa: (1) media pembelajaran diorama interaktif memiliki fleksibilitas untuk dikombinasikan dengan berbagai model pembelajaran yang mendukung penguatan nilai-nilai keberagaman, tentunya dengan mempertimbangkan gaya belajar serta karakteristik siswa sekolah dasar; (2) penerapan media ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep keberagaman sekaligus mendorong peningkatan hasil belajar mereka; dan (3) penggunaan media diorama sangat relevan diterapkan di tingkat sekolah dasar karena mampu mengakomodasi berbagai kebutuhan belajar siswa. Hal ini mencakup aspek profil belajar, minat, potensi, gaya belajar, serta tingkat kesiapan masing-masing peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran diorama interaktif memberikan kontribusi yang berarti dalam membantu siswa memahami konsep keberagaman secara lebih mendalam dan kontekstual.

Referensi

- Ahmad, M. A., & Rahman, M. F. (2019). Pendidikan multikultural di sekolah dasar sebagai pencegahan radikalisme. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 60-73.
- Anik Widyastuti, Yulia Pratiwi. (2023). Pengaruh media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar PKN pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Astuti, Y., & Mustadi, A. (2019). Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 250-262.

- Chen, C. (2023). A quantitative study on the effects of an interactive multimodal application to promote students' learning motivation and comprehension in studying Tang poetry. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1189864>
- Chen, L., & Wang, H. (2020). The effect of three-dimensional media on conceptual understanding and memory retention in elementary social studies. *International Journal of Educational Research*, 102, 101588. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101588>
- Dewey, J. (2016). *Experience and education*. Free Press. (Original work published 1938)
- Dlab, M. Holenko. (2020). Exploring group interactions in synchronous mobile computer-supported learning activities. *Computers and Education*, 146. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103735>
- Eleonora, T. (2020). *The Impact of Using Interactive Diorama on Students' Understanding of Diversity: A case study of an Elementary School in Jakarta*.
- Gardner, H. (2017). *Multiple intelligences: New horizons in theory and practice*. Basic Books.
- Hadi, W. (2022). Enhancement of Students' Learning Outcomes through Interactive Multimedia. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(7), 82-98. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i07.25825>
- Hanif, A. (2023). Development of the Quizizz Platform as an Interactive Quiz-Based Learning Media for Arabic Language Lessons at Madrasah Ibtidaiyah. *International Journal of Membrane Science and Technology*, 10(2), 372-384. <https://doi.org/10.15379/ijmst.v10i2.1207>
- Holt, E. B., & Morrison, D. (2019). The benefits of manipulative media in digital age classroom. *Elementary Education Journal*, 41(3), 215-230.
- Husna, R., Saputra, E., & Diana, T. (2017). Pengembangan media diorama untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 55-65.
- Ibrahim, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 124-139.
- Isnaningsih, A., & Bimo, D. S. (2018). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis petualangan.

- Murti, D. K. (2020). Development of Educational Comic with Local Wisdom to Foster Morality of Elementary School Students: A Need Analysis. *International Journal of Educational Methodology*, 6(2), 337-343. <https://doi.org/10.12973/ijem.6.2.337>
- Nugroho, A., & Prasetyo, T. (2021). Efektivitas media tiga dimensi dalam pembelajaran konsep multikultural di sekolah dasar: Studi kasus di Jawa Timur. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 189-205.
- Nuraini, S. (2023). Games-Based Interactive Multimedia to Increase Student Creativity in Physical Education Course. *Eurasian Journal of Educational Research*, 2023(104), 73-86. <https://doi.org/10.14689/ejer.2023.104.005>
- Praheto, B. E. (2020). The effectiveness of interactive multimedia in learning Indonesian language skills in higher education. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 12(1). <https://doi.org/10.21659/rupkatha.v12n1.34>
- Rachmadtullah, R. (2023). Elementary school teachers' perceptions of the potential of metaverse technology as a transformation of interactive learning media in Indonesia. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 6(1), 128-136. <https://doi.org/10.53894/ijirss.v6i1.1119>
- Rahman, K. (2018). Pengembangan nilai-nilai toleransi dalam pembelajaran PKn melalui media konkret. *Educational Technology Journal*, 7(1), 88.
- Sartono, E. Kus Eddy. (2022). Interactive multimedia based on cultural diversity to improve the understanding of civic concepts and learning motivation. *World Journal on Educational Technology Current Issues*, 14(2), 356-368. <https://doi.org/10.18844/wjet.v14i2.6909>
- Sartono, E. Kus Eddy. (2022). Interactive multimedia based on Indonesian cultural diversity in Civics learning in elementary schools. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(4), 1192-1203. <https://doi.org/10.18844/cjes.v17i4.7136>
- Sung, H. (2019). Effects of embedding a problem-posing-based learning guiding strategy into interactive e-books on students' learning performance and higher order thinking tendency. *Interactive Learning Environments*, 27(3), 389-401. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1474235>
- Syawaludin, A. (2019). Development of augmented reality-based interactive multimedia to improve critical thinking skills in science learning. *International Journal of Instruction*, 12(4), 331-344. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12421a>
- Yang, J. (2019). Using blended synchronous classroom approach to promote learning performance in rural area. *Computers and Education*, 141. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103619>