

## PENGEMBANGAN MEDIA *LABYRIN WORSHIP* EXPLORATION UNTUK MENGENALKAN TEMPAT IBADAH PADA ANAK USIA DINI

Received: Dec 08<sup>th</sup> 2024Revised: Jan 29<sup>th</sup> 2025Accepted: Feb 03<sup>th</sup> 2025

Winnuly<sup>1</sup>, Faizatul Ilmiya<sup>2</sup>, Aina Hanun Nazifah<sup>3</sup>, Wahdatul Mahbuba<sup>4</sup>, Chintya  
Mega Kharisma<sup>5</sup>

[winnuly@unisda.ac.id](mailto:winnuly@unisda.ac.id), [faizatul.2023@mhs.unisda.ac.id](mailto:faizatul.2023@mhs.unisda.ac.id), [aina.2023@mhs.unisda.ac.id](mailto:aina.2023@mhs.unisda.ac.id),  
[wahdatul.2023@mhs.unisda.ac.id](mailto:wahdatul.2023@mhs.unisda.ac.id), [chintyamega.2023@mhs.unisda.ac.id](mailto:chintyamega.2023@mhs.unisda.ac.id)

**Abstract:** Education in Indonesia, which has a diversity of religions and cultures, must be designed to help students understand and respect differences. One of the obstacles in instilling multicultural education for religious harmony is the lack of efforts to internalize religious moderation through the introduction of places of worship from an early age. The use of interactive media in activities to introduce places of worship is still very minimally utilized by educators. Meanwhile, early childhood needs to be equipped with an understanding of tolerance from an early age. Considering that children will grow up in a multicultural global environment, instilling the value of tolerance from an early age is very important. Therefore, researchers developed a labyrinth worship exploration media for early childhood. The Labyrinth Worship Exploration media was developed by combining a maze game and the concept of finding traces, so that children can play interactively. The ADDIE framework is the basis for this development research, which was then modified to suit the research objectives, so that its implementation includes the analysis, design, and development stages. The process of developing the Labyrinth Worship Exploration media involved validation from a team of media experts and a practicality test involving two teachers. The final results of this study provide an overview that the Labyrinth Worship Exploration Media makes it easier for teachers to present interesting learning through interactive exploration games, thereby fostering an attitude of tolerance towards religious diversity in children.

**Keyword:** Media, Labyrin, Religious tolerance

---

<sup>1</sup> Universitas Islam Darul Ulum Lamongan

<sup>2</sup> Universitas Islam Darul Ulum Lamongan

<sup>3</sup> Universitas Islam Darul Ulum Lamongan

<sup>4</sup> Universitas Islam Darul Ulum Lamongan

<sup>5</sup> Universitas Islam Darul Ulum Lamongan

## PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara yang kaya akan keberagaman agama dan budaya, memerlukan pendekatan pendidikan mampu memberikan pemahaman dan menumbuhkan sikap menghargai perbedaan pada peserta didik. Dalam ajaran keagamaan, setiap pemeluknya diajarkan untuk mengakui keberadaan perbedaan dan persamaan sebagai bagian dari kehidupan sehingga dapat membangun keharmonisan berdasarkan nilai Bhinneka Tunggal Ika yang terus dikedepankan di Indonesia<sup>6</sup>. Pendidikan yang menanamkan nilai toleransi sejak dini akan membentuk generasi yang lebih terbuka, inklusif, dan memiliki sikap saling menghormati. Pengenalan tempat ibadah dari berbagai agama adalah cara efektif untuk mencapai tujuan tersebut.

Pengenalan tempat ibadah tidak hanya sebatas memberikan informasi tentang bangunan fisiknya, tetapi juga mencakup pemahaman tentang ajaran, tradisi, dan aktivitas keagamaan yang berlangsung di dalamnya. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa dapat diperkenalkan dengan berbagai tempat ibadah, seperti masjid bagi Islam, gereja bagi Kristen, pura bagi Hindu, vihara bagi Buddha, serta kelenteng bagi penganut Konghucu. Pengenalan tempat ibadah sebagai elemen dari pendidikan multikultural memegang peranan vital dalam proses pembentukan karakter peserta didik yang memiliki sikap toleran dan apresiasi terhadap keberagaman. Penanaman tentang tempat ibadah sebaiknya disampaikan secara menarik dan interaktif agar dapat menstimulasi serta meningkatkan motivasi dalam belajar anak dalam pemahaman konsep keberagaman, terutama yang berkaitan dengan tempat ibadah<sup>7</sup>.

Kurangnya kejelasan konsep moderasi beragama, keterbatasan bahan ajar yang relevan, serta tantangan dalam mengintegrasikan nilai-nilai moderasi ke dalam kurikulum merupakan faktor-faktor yang perlu ditangani dengan cermat<sup>8</sup>. Melalui pendekatan pembelajaran yang inklusif dan interaktif, diharapkan peserta didik dapat

---

<sup>6</sup> Imas Kurniasih, Rifqi Rohmatulloh, and Ibnu Imam Al Ayyubi, "Urgensi Toleransi Beragama Di Indonesia," *Jazirah: Jurnal Peradaban dan Kebudayaan* 3, no. 1 (2023): 185–193.

<sup>7</sup> Fery Iqbal Fauzy, Yusuf Sumaryana, and Aso Sudiarjo, "Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Ar) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Rumah Ibadah Umat Beragama Di Indonesia," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 8, no. 4 (2024): 4482–4489.

<sup>8</sup> N Evianah, "Mewujudkan Toleransi Dan Keharmonisan: Strategi Efektif Pengenalan Moderasi Beragama Di Madrasah Ibtidaiyah," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 1 (2024): 12407–12419, <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8491%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/8491/6447>.

menjadi agen perubahan dalam menciptakan harmoni sosial di masyarakat. Oleh sebab itu, Sekolah maupun guru sangat penting untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang mendukung pemahaman lintas agama guna memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa. Pengenalan tempat ibadah juga dapat dilakukan melalui berbagai metode pembelajaran yang interaktif seperti kunjungan langsung ke tempat ibadah, dan diskusi dengan tokoh agama setempat. Selain itu, pendidik dapat juga memanfaatkan penggunaan media sebagai sarana penyalur pembelajaran yang menarik.

Penggunaan media dalam dunia pendidikan sangatlah krusial untuk memaksimalkan hasil pembelajaran. Media digunakan untuk menstranmisikan atau memediasi komunikasi, antara pengirim dan penerima pesan<sup>9</sup>. Tuntutan bagi para pengajar adalah untuk merancang proses belajar yang kreatif, yang bertujuan untuk memikat siswa sekaligus memastikan bahwa materi pelajaran tersampaikan secara efektif dan tidak monoton<sup>10</sup>. Media yang tepat dapat membuat proses pembelajaran menjadi interaktif, meningkatkan pemahaman materi, dan membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi.

Media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam memperkenalkan konsep-konsep baru kepada peserta didik, terutama dalam konteks pendidikan multikultural dan keagamaan. Sebagai sarana belajar, media mendukung guru untuk menyampaikan materi dalam pelajaran secara konkret dan mudah dipahami oleh siswa<sup>11</sup>., media interaktif memungkinkan pendekatan yang lebih dinamis dan menarik untuk peserta didik agar lebih mudah menerima serta menginternalisasi nilai yang diajarkan. Penggunaan permainan edukatif dan simulasi dapat membantu anak mengalami pembelajaran secara langsung dan lebih mendalam. Hal ini sangat relevan dalam pendidikan multikultural dan keagamaan, di mana pengalaman interaktif dapat memperkuat pemahaman terhadap keragaman budaya dan keyakinan.

---

<sup>9</sup> M Sahib Saleh et al., "Media Pembelajaran" (2023): 1–77, <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.

<sup>10</sup> Winnuly Winnuly and Joko Pamungkas, "Analisis Penggunaan Bahan Sisa Pada Pembelajaran Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 4631–4639.

<sup>11</sup> Winnuly Winnuly et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Storybook Interaktif Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 12, no. 1 (2023): 36–48.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Desy menyebutkan keterampilan terkait pengetahuan tentang rumah ibadah agama Kristen mengalami peningkatan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif *immersive learning*, berdasarkan data penelitian tersebut, pengembangan *virtual reality* dinilai layak atau efektif untuk digunakan dalam mengenalkan rumah ibadah agama Kristen kepada anak usia dini<sup>12</sup>. Penelitian selanjutnya terkait pengembangan media interaktif dilakukan oleh aftiani menjelaskan bahwa pengembangan permainan *labirin math story* terbukti dapat meningkatkan pembelajaran tentang bentuk bangun ruang<sup>13</sup>.

Berdasarkan uraian permasalahan, peneliti terdorong untuk mengembangkan media *labirin worship exploration* untuk mengenalkan tempat ibadah pada anak usia dini. Media *labirin worship exploration* hadir sebagai sebuah inovasi media pembelajaran yang dirancang khusus untuk mengenalkan berbagai tempat ibadah untuk anak sejak dini melalui cara yang menarik dan interaktif. Melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan, media *labirin worship exploration* tidak hanya membantu peserta didik memahami keberagaman tempat ibadah tetapi juga menanamkan nilai-nilai toleransi dan saling menghargai keberagaman yang ada di sekitarnya. Penggunaan media *labirin worship exploration* diharapkan dapat menambah pengetahuan bahwa setiap agama memiliki cara yang berbeda dalam beribadah namun tetap memiliki tujuan untuk mendekatkan kepada Tuhan dan menjalankan nilai kebaikan.

## METODOLOGI PENELITIAN

Model penelitian dan pengembangan (R&D) dipilih sebagai pendekatan dalam penelitian ini. model ADDIE meliputi lima kerangka kerja yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*<sup>14</sup>. Tahap implementasi dan evaluasi tidak dilakukan dalam penelitian ini disebabkan oleh kendala waktu dan biaya yang dihadapi oleh penulis. Tujuan dari pemilihan model ADDIE ialah untuk merancang dan

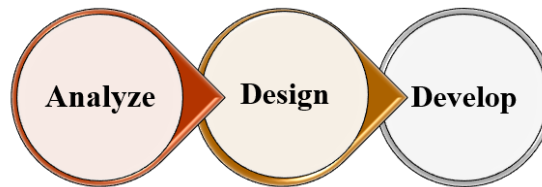
---

<sup>12</sup> Desy Novitasari et al., "Pengembangan Immersive Learning Berbasis Virtual Reality Dalam Pengenalan Rumah Ibadah Agama Kristen Untuk AUD," *PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 13, no. 2 (2024): 267–277.

<sup>13</sup> Aftiani Agustin, "Pengembangan Media Labirin Math Story Dalam Pembelajaran Materi Bangun Ruang Kelas V SDI Almaarif 01 Singosari," *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2018.

<sup>14</sup> Maribe. Branch, Robert, *Instructional Design : The ADDIE Aproach, Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science* (New York : Springer Science & Business Media, LLC 2009, 2009).

mengembangkan media pembelajaran yang optimal dalam hal efektivitas dan efisiensi. Di bawah ini adalah bagan model ADDIE yang di aplikasikan dalam pengembangan media *Labyrin Worship Exploration*:



**Gambar 1.** Tahapan Pengembangan Media *Labyrin Worship Exploration*

Proses pengumpulan data dilakukan menggunakan instrument penelitian yang meliputi observasi, wawancara, dan angket. Para ahli media dan juga para pendidik diberikan angket untuk menguji kepraktisan dari media pembelajaran. Dalam penelitian, instrumen penelitian berfungsi sebagai alat ukur terhadap fenomena alam atau sosial yang diamati, yang merupakan variabel penelitian<sup>15</sup>. Selanjutnya, data yang diperoleh dari angket instrumen dianalisis menggunakan metode kuantitatif. Hasil data tersebut kemudian dipresentasikan (%) dengan rumus berikut ini:

$$\text{Presentase Penilaian} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh Subjek Penelitian}}{\text{Nilai ideal}} \times 100$$

**Tabel 1.** Kriteria Kelayakan Media *Labyrin Worship Exploration*

| No | Skor dalam Persen (%) | Kriteria Kelayakan |
|----|-----------------------|--------------------|
| 1  | < 21 %                | Sangat Tidak layak |
| 2  | 21-40 %               | Tidak Layak        |
| 3  | 41-60 %               | Cukup Layak        |
| 4  | 61-80%                | Layak              |
| 5  | 81-100%               | Sangat Layak       |

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan Media *Labyrin Worship Exploration* sebagai alat bantu bagi pendidik dalam mengenalkan keberagaman agama melalui pengenalan tempat ibadah kepada anak usia dini dengan permainan interaktif. Adapun hasil temuan terkait pengembangan media *Labyrin Worship Exploration* adalah sebagai berikut:

<sup>15</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Alfabeta, 2015).

### *Analyze*

Analisis kebutuhan menjadi tahap awal penelitian, fokusnya adalah praktik pembelajaran pengenalan tempat ibadah. Pada pendidikan multikultural pengenalan tempat ibadah memiliki peran penting dalam pembentukan karakter anak yang toleran dan menghargai keberagaman. Kementerian Agama RI melaporkan bahwa Indeks Kerukunan Umat Beragama (Indeks KUB) tahun 2024 mencapai 76,47 mengalami kenaikan sebesar 0,45 poin dibandingkan tahun 2023<sup>16</sup>. Meskipun tren indeks kerukunan umat beragama positif, masih terdapat tantangan terutama dalam menanamkan nilai-nilai moderasi beragama melalui program-program yang dimulai sejak usia dini. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran pengenalan tempat ibadah masih sangat jarang diterapkan oleh para guru. Sedangkan anak usia dini perlu dibekali dengan pemahaman toleransi sejak dini. Mengingat anak-anak akan tumbuh di lingkungan global yang multikultural, penanaman nilai toleransi sejak dini sangatlah penting. Hal ini akan mempermudah mereka dalam beradaptasi dan bergaul dengan individu dari berbagai latar belakang, sekaligus mewujudkan masyarakat yang inklusif<sup>17</sup>. Setiap anak usia dini, mulai dari dua hingga tiga tahun, diperkenalkan dengan rumah ibadah sesuai dengan agama yang mereka anut<sup>18</sup>.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penguatan moderasi beragama melalui penanaman komitmen kebangsaan yang mencakup pengenalan nilai-nilai keberagaman, serta penguatan toleransi dengan menghormati sesama dan keyakinan agama lain, efektif dalam mencegah radikalisme<sup>19</sup>. Sebagai upaya meningkatkan toleransi dalam keberagaman, Peraturan Presiden Nomor 58 Tahun 2023 diterbitkan oleh Pemerintah RI dengan tujuan memperkuat moderasi beragama yang dipandang sebagai modal dasar untuk keutuhan dan kualitas kehidupan berbangsa dan bernegara. Untuk memfasilitasi penanaman toleransi dalam keberagaman yang sejalan dengan

---

<sup>16</sup> Barjah, "Indeks Kerukunan Umat Beragama 2024," *Kementrian Agama Republik Indonesia* (2024), <https://kemenag.go.id/nasional/indeks-kerukunan-umat-beragama-2024-naik-jadi-76-47-wG2qs#:~:text=Indeks Kerukunan Umat Beragama 2024 Naik Jadi 76%2C47>.

<sup>17</sup> Elis Teti Rusmiati, "Penanaman Nilai-Nilai Toleransi Pada Anak Usia Dini," *ABDI MOESTOPO: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 6, no. 2 (2023): 248–256.

<sup>18</sup> Novitasari et al., "Pengembangan Immersive Learning Berbasis Virtual Reality Dalam Pengenalan Rumah Ibadah Agama Kristen Untuk AUD."

<sup>19</sup> Yuliana Yuliana et al., "Penguatan Moderasi Beragama Pada Anak Usia Dini Sebagai Upaya Pencegahan Radikalisme Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 2974–2984.

pendekatan komitmen penguatan toleransi, media *Labyrin Worship Exploration* dapat menjadi solusi yang tepat. Media labirin adalah permainan yang mengharuskan pemain mencari jalur yang benar untuk mencapai tujuan. Jika menemui jalan buntu, pemain harus kembali ke titik sebelumnya (*backtrack*) hingga menemukan jalur yang tepat<sup>20</sup>. Permainan *Labyrin Worship Exploration* mengkombinasi media papan labirin dengan permainan mencari jejak (*maze*) untuk menuju lima tempat ibadah (masjid, gereja, vihara, pura dan klenteng) sesuai dengan *flashcard* yang telah ditentukan.

### Design

Desain media *Labyrin Worship Exploration* didasarkan pada kebutuhan yang ditemukan dari masalah toleransi melalui pengenalan tempat ibadah pada anak usia dini. Proses desain media *Labyrin Worship Exploration* melibatkan pembagian beberapa komponen yang menjadi fokus peneliti dalam pengembangan yaitu:

**Tabel 2.** Produk Media *Labyrin Worship Exploration*

| Komponen Produk   | Keterangan  |
|---|---|
|   | Box permainan berfungsi sebagai wadah untuk menyimpan semua komponen, menjaga agar tetap rapi dan mudah dibawa.                                 |
|  | <i>Flashcard</i> berfungsi sebagai alat edukasi untuk memberikan informasi tambahan, tantangan, atau soal terkait tema agama dan tempat ibadah. |
|  | Dadu permainan sebagai alat untuk menentukan langkah yang harus di tempuh pemain disetiap giliran.  |

<sup>20</sup> Agustin, "Pengembangan Media Labirin Math Story Dalam Pembelajaran Materi Bangun Ruang Kelas V SDI Almaarif 01 Singosari."

|  |   |   |
|--|---|---|
|  |  | Papan permainan menjadi arena utama berupa <i>labyrin</i> yang mengarahkan figur pemain menuju tempat ibadah.   |
|  |  | Figur berfungsi sebagai representasi pemain yang menunjukkan posisi pemuka agama di papan permainan, disesuaikan dengan karakter dari agama tertentu.             |
|  |   | Buku petunjuk memberikan panduan lengkap mengenai aturan permainan, fungsi komponen, dan cara bermain, sehingga permainan menjadi lebih terarah dan menyenangkan. |

### ***Develop***

Pengembangan media *Labyrin Worship Exploration* dirancang dengan konsep permainan labirin yang diperuntukan untuk anak usia 3-4 tahun dengan mengkombinasi permainan mencari jejak (*maze*) menuju tempat ibadah. Media *Labyrin Worship Exploration* menggabungkan unsur petualangan dan pembelajaran melalui pendekatan yang interaktif serta menyenangkan untuk membantu memahami keberagaman tempat ibadah, menanamkan nilai-nilai toleransi dan saling menghargai. Anak-anak yang diperkenalkan dengan tempat ibadah sejak dini akan memiliki pemahaman agama yang lebih baik, termasuk kemampuan untuk menyebutkan berbagai agama dan tempat ibadah di Indonesia<sup>21</sup>. Berikut merupakan hasil pengembangan media *Labyrin Worship Exploration* :

<sup>21</sup> Rizkiya Fauziyah, "Pemanfaatan Kardus Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memperkenalkan Tempat Ibadah Pada Anak Usia Dini," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2018): 126–133.





**Gambar 2.** Hasil pengembangan produk media *Labyrin Worship Exploration*

Langkah selanjutnya dalam proses pengembangan produk adalah melakukan uji validasi kelayakan dan uji validasi kepraktisan. Proses uji validasi kelayakan melibatkan validasi media yang dilakukan oleh dua pakar menggunakan instrumen khusus. Hasil penilaian dari kedua pakar tersebut terangkum dalam tabel 3 dan 4. Berikut ini adalah hasil validasi media pada pengembangan media *Labyrin Worship Exploration* :

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Media

| No         | Indikator                      | Skor       |             |
|------------|--------------------------------|------------|-------------|
|            |                                | Skor Ideal | Skor Aktual |
| 1          | Kesesuaian Media dengan Materi | 20         | 18          |
| 2          | Kejelasan Media                | 15         | 12          |
| 2          | Penyajian Media                | 15         | 13          |
| Jumlah     |                                | 43         |             |
| Presentase |                                | 85,55 %    |             |

Penilaian ahli media menunjukkan persentase 85,55%, menandakan bahwa media tersebut dinilai sangat layak. Validasi media dilakukan dengan instrumen yang mencakup 3 aspek: kesesuaian media dengan materi, kejelasan media dan penyajian media. Ahli media juga memberikan saran perbaikan, yang akan diuraikan di bawah ini:

1. Bagian papan labirin sebaiknya menggunakan papan dengan ujung tumpul untuk keamanan anak
2. Penambahan cover pada buku panduan

Setelah validasi oleh ahli media, langkah selanjutnya adalah uji kepraktisan yang melibatkan praktisi. Dalam hal ini, guru-guru dari KB Masyaul Huda, sebanyak dua orang, bertindak sebagai pelaksana pembelajaran menggunakan media *Labyrin Worship Exploration*. Hasil uji kepraktisan tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.** Hasil Uji Kepraktisan Guru

| No         | Indikator         | Skor       |             |
|------------|-------------------|------------|-------------|
|            |                   | Skor Ideal | Skor Aktual |
| 1          | Kemenarikan Media | 70         | 58          |
| 2          | Kepraktisan Media | 80         | 70          |
| Jumlah     |                   | 128        |             |
| Presentase |                   | 85,18%     |             |

Validasi yang dilakukan oleh ahli praktisi menunjukkan hasil presentase 85,18%, yang dimana hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang di validasi mendapatkan kriteria sangat layak. Proses validasi praktis tersebut dilakukan dengan memberikan instrumen kepada ahli praktisi yang mencakup dua aspek, yaitu kemenarikan media, dan kepraktisan media.

Berdasarkan umpan balik dari ahli media dan praktisi ahli, media *Labyrin Worship Exploration* untuk guru-guru KB Masyaul Huda di Kabupaten Lamongan telah diperbaiki. Tabel berikut menyajikan rincian hasil perbaikan tersebut.

**Tabel 5.** Hasil Revisi Media *Labyrin Worship Exploration*

| Tampilan Media Sebelum perbaikan  | Tampilan Media Setelah perbaikan   |
|---|--|
|  <p>Tampilan Papan Permainan Labyrin</p> |  <p>Tampilan Papan Permainan Labyrin</p> |



Berdasarkan saran perbaikan dari ahli media, peneliti memperbaiki media pembelajaran *Labyrin Worship Exploration* dengan mengubah ujung papan permainan labirin menjadi tumpul untuk keamanan anak dan menambahkan sampul pada buku panduan

## PENUTUP

Media *Labyrin Worship Exploration* dikembangkan dengan menggabungkan permainan labirin dan konsep mencari jejak, sehingga anak-anak dapat bermain secara interaktif. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa media *Labyrin Worship Exploration*, sebuah permainan mencari jejak tempat ibadah, layak digunakan untuk mengajarkan toleransi melalui pengenalan agama di PAUD. Hasil uji kelayakan media menunjukkan persentase 85,55%, yang menandakan kelayakan yang sangat tinggi. Demikian pula, uji kelayakan praktis memperoleh skor 85,18%, yang juga mengonfirmasi kelayakan yang sangat baik. Media ini sangat sesuai untuk mengenalkan toleransi melalui pengenalan tempat ibadah di Indonesia sejak usia dini. *Labyrin Worship Exploration* memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran yang menarik melalui eksplorasi permainan interaktif, sehingga menumbuhkan sikap toleransi terhadap keberagaman agama pada anak.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, Aftiani. "Pengembangan Media Labirin Math Story Dalam Pembelajaran Materi Bangun Ruang Kelas V SDI Almaarif 01 Singosari." *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2018.
- Barjah. "Indeks Kerukunan Umat Beragama 2024." *Kementrian Agama Republik Indonesia* (2024). <https://kemenag.go.id/nasional/indeks-kerukunan-umat-beragama-2024-naik-jadi-76-47-wG2qs#:~:text=Indeks Kerukunan Umat Beragama 2024 Naik Jadi 76%2C47>.
- Branch, Robert, Maribe. *Instructional Design : The ADDIE Aproach. Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science*. New York : Spinger Science & Business Media, LLC 2009, 2009.
- Evianah, N. "Mewujudkan Toleransi Dan Keharmonisan: Strategi Efektif Pengenalan Moderasi Beragama Di Madrasah Ibtidaiyah." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 1 (2024): 12407–12419. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8491%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/8491/6447>.
- Fauziyah, Rizkiya. "Pemanfaatan Kardus Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memperkenalkan Tempat Ibadah Pada Anak Usia Dini." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2018): 126–133.
- Iqbal Fauzy, Fery, Yusuf Sumaryana, and Aso Sudiarjo. "Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Ar) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Rumah Ibadah Umat Beragama Di Indonesia." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 8, no. 4 (2024): 4482–4489.
- Kurniasih, Imas, Rifqi Rohmatulloh, and Ibnu Imam Al Ayyubi. "Urgensi Toleransi Beragama Di Indonesia." *Jazirah: Jurnal Peradaban dan Kebudayaan* 3, no. 1 (2023): 185–193.
- Novitasari, Desy, Dian Miranda, Siska Perdina, and Lukmanulhakim. "Pengembangan Immersive Learning Berbasis Virtual Reality Dalam Pengenalan Rumah Ibadah Agama Kristen Untuk AUD." *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 13, no. 2 (2024): 267–277.
- Rusmiati, Elis Teti. "Penanaman Nilai-Nilai Toleransi Pada Anak Usia Dini." *ABDI MOESTOPO: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 6, no. 2 (2023): 248–256.
- Saleh, M Sahib, Syahrudin, Muh Syahrul Saleh, Ilham Azis, and Sahabuddin. "Media Pembelajaran" (2023): 1–77. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta, 2015.
- Winnuly, Winnuly, Puji Yanti Fauziah, Rizki Sevi Triana, and Tri Susanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Storybook Interaktif Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 12, no. 1 (2023): 36–48.
- Winnuly, Winnuly, and Joko Pamungkas. "Analisis Penggunaan Bahan Sisa Pada Pembelajaran Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 4631–4639.
- Yuliana, Yuliana, Fitri Lusiana, Dea Ramadhanyaty, Anis Rahmawati, and Rosyida Nurul Anwar. "Penguatan Moderasi Beragama Pada Anak Usia Dini Sebagai Upaya Pencegahan Radikalisme Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 2974–2984.