



Inovasi Media, Sumber Belajar, dan Alat Peraga Pembelajaran SKI MI-MTs

Nisrina¹, Muhamad Syaifudin Ahyar², Badrus Zaman³

Universitas Islam Negeri Salatiga^{1,2,3}

nisriinaanaa@gmail.com¹, aahyar754@gmail.com², badruszaman@uinsalatiga.ac.id³

	Submitted	Received	Revised	Accepted
Article History:	01 Januari 2026	24 Februari 2026	15 April 2026	30 Mei 2026

Abstract

Innovation in learning media, learning resources, and teaching aids plays a crucial role in improving the quality of Islamic Cultural History (Sejarah Kebudayaan Islam/SKI) learning at Madrasah Ibtidaiyah (MI) and Madrasah Tsanawiyah (MTs). This study aims to analyze concepts and forms of innovation in media, learning resources, and teaching aids used in SKI learning and their contribution to creating effective and meaningful learning experiences. This research employed a library research method by examining relevant books and scientific journals related to educational innovation and SKI learning. The findings indicate that the integration of various media, diverse learning resources, and contextual teaching aids can enhance students' understanding, learning motivation, and appreciation of Islamic historical values. Therefore, innovation in SKI learning is essential to support contextual, interactive, and value-based education in the digital era.

Keyword: *Learning Innovation, Learning Media, Learning Resources, Teaching Aids, History of Islamic Culture*

Abstrak

Inovasi media, sumber belajar, dan alat peraga memiliki peran strategis dalam meningkatkan mutu pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs). Artikel ini bertujuan untuk mengkaji konsep serta bentuk inovasi media, sumber belajar, dan alat peraga dalam pembelajaran SKI serta kontribusinya dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan (*library research*) dengan menelaah buku dan artikel jurnal yang relevan dengan inovasi pembelajaran dan pendidikan SKI. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan media yang variatif, sumber belajar yang beragam, serta alat peraga yang kontekstual mampu meningkatkan pemahaman, minat belajar, dan internalisasi nilai-nilai sejarah Islam pada peserta didik. Dengan demikian, inovasi pembelajaran SKI menjadi kebutuhan penting dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital.

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran, Media Pembelajaran, Sumber Belajar, Alat Peraga, Sejarah Kebudayaan Islam

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu faktor utama dalam menyiapkan generasi masa depan yang berkualitas. Untuk meraihnya, diperlukan berbagai cara dan strategi yang efisien dalam proses pendidikan. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran ialah dengan mengembangkan media serta sumber belajar relevan dan sesuai (Kurniasih, 2025). Hal ini juga diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam seperti Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), di mana pemanfaatan media dan alat peraga yang sesuai dapat membuat materi lebih nyata, menarik, dan mudah dimengerti oleh siswa.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki posisi penting dalam sistem pendidikan di Indonesia, terutama dalam kurikulum madrasah. Dengan SKI, diharapkan siswa dapat mengenali, memahami, dan meneladani Sejarah Islam serta tokoh-tokoh yang terlibat di dalamnya. Namun, siswa sering kali menghadapi tantangan dalam memahami dan kurang berminat pada mata pelajaran SKI karena minimnya variasi metode serta media pembelajaran yang menarik (Wada'ah and Tohet 2024).

Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran ini serta partisipasi mereka dalam proses belajar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik (Permatasari, 2025). Dengan inovasi ini, diharapkan pembelajaran SKI tidak hanya berfokus pada penguasaan materi saja, tetapi juga dapat menumbuhkan minat, pemahaman mendalam, serta pengamalan nilai-nilai teladan yang terdapat di dalamnya.

Kesesuaian tema ini semakin tinggi di zaman transformasi digital saat ini. Inovasi dalam media, sumber pembelajaran, dan peralatan yang sesuai dapat meningkatkan mutu pembelajaran SKI, memperkuat pemahaman tentang nilai-nilai sejarah Islam, serta membentuk generasi yang kompetitif. Sehingga, penelitian tentang inovasi pembelajaran SKI di MI dan MTs benar-benar krusial untuk memberikan sumbangan signifikan dalam kemajuan praktik pendidikan saat ini dan yang akan datang

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan library research atau studi kepustakaan, yaitu metode penelitian yang menempatkan data dan informasi sebagai objek kajian yang bersumber dari berbagai literatur tertulis yang relevan dengan inovasi pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan alat peraga dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI dan MTs. Studi kepustakaan dilakukan dengan menelaah buku ilmiah, artikel jurnal, prosiding, dan dokumen akademik yang kredibel untuk memperoleh pemahaman konseptual dan teoritis secara mendalam terhadap suatu permasalahan (Gita, 2024). Metode ini menekankan kegiatan pengumpulan, pembacaan kritis, pencatatan, serta analisis terhadap sumber-sumber tertulis guna membangun kerangka pemikiran yang sistematis dan komprehensif. Studi kepustakaan memungkinkan peneliti mengkaji berbagai pandangan dan temuan ilmiah secara luas, sehingga data yang dihasilkan bersifat reflektif, analitis, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Inovasi Pembelajaran

Inovasi pembelajaran dipahami sebagai gagasan, metode, atau praktik baru yang diterapkan untuk memberikan perubahan bermakna dalam proses dan hasil pembelajaran.

Inovasi tidak selalu berarti menciptakan sesuatu yang sepenuhnya baru, tetapi dapat berupa adaptasi dan modifikasi dari praktik yang telah ada agar lebih relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Inovasi merupakan ide atau praktik yang dianggap baru oleh individu atau kelompok tertentu, baik karena unsur kebaruannya maupun karena cara penerapannya yang berbeda dari sebelumnya (Erlina 2016). Dalam konteks pembelajaran SKI di MI dan MTs, inovasi menjadi kebutuhan untuk menjawab tantangan rendahnya minat belajar siswa akibat pembelajaran yang bersifat monoton dan berpusat pada ceramah.

Inovasi pembelajaran memiliki karakter kontekstual dan subjektif karena muncul sebagai respons terhadap permasalahan tertentu yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Zaltman dan Duncan memandang inovasi sebagai hasil dari proses kreatif yang mengombinasikan berbagai konsep yang telah ada untuk menghasilkan bentuk baru yang lebih efektif (Kristiawan et al. 2018). Pandangan ini menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran SKI tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengelola sumber daya, strategi, dan pendekatan pembelajaran agar materi sejarah Islam dapat disampaikan secara lebih hidup dan bermakna bagi peserta didik.

Proses inovasi juga melibatkan pengorganisasian sumber daya manusia dan material secara baru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal. Huberman menekankan bahwa inovasi merupakan proses kreatif yang bertujuan meningkatkan kualitas hasil melalui pengelolaan sumber daya yang lebih efektif (Kristiawan et al. 2018). Dalam pembelajaran SKI, pengelolaan ini tampak pada pemilihan metode pembelajaran yang variatif, penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta pengembangan lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami peristiwa dan nilai-nilai sejarah Islam.

Rogers mendefinisikan inovasi sebagai gagasan atau metode yang dianggap baru oleh individu atau kelompok, tanpa bergantung pada kapan gagasan tersebut pertama kali ditemukan. Kebaruan ditentukan oleh persepsi penerima inovasi, bukan oleh ukuran waktu objektif ((Kristiawan et al. 2018). Dalam pembelajaran SKI, inovasi dapat berupa penerapan media audiovisual, pembelajaran berbasis proyek, atau pemanfaatan teknologi digital yang sebelumnya belum digunakan oleh guru atau siswa, sehingga menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menarik.

Inovasi pembelajaran dalam pendidikan berorientasi pada peningkatan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar. (Erlina 2016) menyatakan bahwa inovasi pembelajaran mencakup perubahan strategi, media, dan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik belajar secara aktif dan mendalam. Proses inovasi tersebut berjalan melalui tahapan *invention*, *development*, *diffusion*, dan *adoption*, yang menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran SKI tidak berhenti pada penciptaan ide, tetapi berlanjut hingga penerimaan dan penerapan secara berkelanjutan dalam praktik pendidikan di madrasah.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi yang menjembatani penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Istilah media berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara, sedangkan pembelajaran merujuk pada kondisi yang mendukung terjadinya proses belajar (Gumilar, 2023). Media dalam konteks pendidikan merupakan alat yang membantu menyampaikan informasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa (Kristanto 2016). Dengan demikian, media pembelajaran menjadi komponen penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien (Saleh et al. 2023).

Media pembelajaran mencakup berbagai bentuk, mulai dari media audio, visual, audiovisual, hingga multimedia. Media audio memanfaatkan indera pendengaran melalui simbol-simbol auditori, baik verbal maupun nonverbal, yang mampu memicu imajinasi siswa meskipun bersifat *unidirectional*. Media visual mengandalkan indera penglihatan dengan menyajikan pesan dalam bentuk gambar, grafik, peta, atau model tiga dimensi yang membantu siswa memahami informasi secara konkret. Media audiovisual mengombinasikan unsur suara dan gambar, baik statis maupun dinamis, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya (Pagarra et al. 2022)..

Multimedia sebagai bagian dari media pembelajaran menghadirkan sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang memadukan teks, gambar, video, animasi, audio, dan interaktivitas. Kehadiran multimedia memungkinkan peserta didik mengakses informasi secara lebih fleksibel dan mandiri, serta menyesuaikan pembelajaran dengan gaya belajar masing-masing ((Pagarra et al. 2022).

Fungsi utama media pembelajaran terletak pada kemampuannya mengatasi hambatan komunikasi dalam proses belajar. Kegagalan komunikasi dapat terjadi akibat perbedaan kemampuan, metode pengajaran, atau kapasitas ingatan siswa. Media pembelajaran berperan meminimalkan perbedaan penafsiran pesan, sehingga informasi yang diterima siswa lebih seragam dan sesuai dengan yang disampaikan guru, sebagaimana digambarkan oleh Sadiman dkk. dalam proses komunikasi yang efektif (Hasan et al. 2021).

Dalam pembelajaran SKI, media pembelajaran berfungsi untuk memvisualisasikan peristiwa sejarah, tokoh, dan perkembangan peradaban Islam agar tidak bersifat abstrak. Media visual seperti peta wilayah Islam, bagan kronologi, dan infografis membantu siswa memahami hubungan antarke-jadian sejarah. Media audiovisual dan multimedia digital, termasuk video dokumenter dan aplikasi interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna, sehingga proses pembelajaran SKI menjadi lebih menarik dan partisipatif.

3. Sumber Belajar

Sumber belajar mencakup segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran, baik berupa materi, alat, lingkungan, maupun individu. (Muhammad 2018) menjelaskan bahwa sumber belajar meliputi dokumen tertulis, media audiovisual, teknologi, benda, peristiwa, dan manusia yang dapat memfasilitasi proses belajar. Keberadaan sumber belajar berkontribusi dalam meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran serta membantu pencapaian tujuan pendidikan.

Sumber belajar tidak hanya berfungsi sebagai penyedia informasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran itu sendiri. Degeng membedakan sumber belajar menjadi *resources for learning* dan *resources as learning*, yang menunjukkan bahwa sumber belajar dapat berperan baik sebagai alat bantu maupun sebagai objek langsung dalam kegiatan belajar. Seels dan Richey juga menekankan bahwa sumber belajar mencakup sistem, materi, suasana belajar, serta dukungan lain yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran secara optimal (Muhammad 2018).

Jenis sumber belajar sangat beragam dan dapat diklasifikasikan ke dalam lima kategori utama, yaitu manusia, bahan ajar, lingkungan, alat dan perlengkapan, serta aktivitas Gerlach & Ely dalam (Sidiq and Rif 2022). Manusia sebagai sumber belajar memiliki fleksibilitas tinggi karena dapat berinteraksi langsung dengan siswa, baik sebagai pendidik terlatih maupun sebagai individu yang memiliki pengalaman dan keahlian tertentu. Bahan ajar menyediakan

informasi dalam bentuk cetak maupun digital, sementara lingkungan belajar memberikan konteks nyata yang mendukung pembelajaran kontekstual.

Fungsi sumber belajar terletak pada kemampuannya meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Kemp dan Smellie dalam (Muhammad 2018) menegaskan bahwa sumber belajar mempercepat proses pemerolehan pengetahuan, menyediakan kesempatan belajar yang lebih personal, serta memperkuat dasar ilmiah pembelajaran. Sumber belajar juga membantu mengurangi beban guru dalam menyampaikan materi, sehingga guru dapat lebih fokus pada pembinaan dan pengembangan potensi siswa.

Dalam pembelajaran SKI, sumber belajar berperan penting dalam menghadirkan pengalaman belajar yang nyata dan relevan. Buku teks, arsip sejarah, film dokumenter, museum virtual, serta narasumber kompeten membantu siswa memahami perkembangan peradaban Islam secara lebih mendalam (Ermawati, 2022). Pemanfaatan sumber belajar yang beragam mendorong siswa berpikir kritis, mengaitkan peristiwa sejarah dengan kehidupan modern, serta menginternalisasi nilai-nilai keteladanan tokoh Islam, sekaligus mendukung guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan bermakna.

4. Alat Peraga

Alat peraga merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk memperjelas dan memperagakan konsep, prinsip, atau fakta agar lebih konkret dan mudah dipahami. (Kristanto 2016) menyatakan bahwa alat peraga berfungsi untuk memperlihatkan wujud atau bentuk dari materi yang diajarkan, sehingga membantu siswa membangun pemahaman yang lebih nyata. Estiningsih dalam (Nasaruddin 2018) menegaskan bahwa alat peraga dapat berupa benda nyata maupun imitasi yang menjadi dasar berkembangnya konsep berpikir abstrak peserta didik.

Alat peraga juga dipandang sebagai media komunikasi yang efektif dalam penyampaian pesan pembelajaran. Schramm dalam (Arifin et al. 2023) menjelaskan bahwa alat peraga membantu pesan pembelajaran diterima, dimengerti, dan diingat dengan lebih baik oleh siswa. Prawoto dalam (Dahniar 2022) menambahkan bahwa alat peraga tidak hanya memperjelas informasi, tetapi juga menstimulasi pikiran, perasaan, dan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari.

Klasifikasi alat peraga dapat dilihat dari sifat dan jangkauannya. Wina Sanjaya dalam (Sidiq and Rif 2022) membedakan alat peraga menjadi media audio, visual, dan audiovisual, serta media yang diproyeksikan dan tidak diproyeksikan. Keberagaman jenis alat peraga memungkinkan guru menyesuaikan penggunaan media dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Fungsi alat peraga tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga psikologis. (Mulianingtias et al. 2024) menjelaskan bahwa alat peraga membantu siswa memahami konsep secara lebih jelas, sementara (Fariadi AM 2023) menekankan perannya dalam meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan emosional siswa. Penggunaan alat peraga memaksimalkan fungsi panca indera, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Liliandriani, Nengsi, and Iqbal 2024).

Dalam pembelajaran SKI, alat peraga berfungsi memvisualisasikan peristiwa dan tokoh sejarah Islam yang bersifat abstrak. Peta wilayah kekuasaan Islam, garis waktu sejarah, miniatur bangunan bersejarah, serta media digital interaktif membantu siswa memahami keterkaitan antarkejadian sejarah dan menumbuhkan apresiasi terhadap peradaban Islam.

Dengan demikian, alat peraga menjadi sarana penting dalam menciptakan pembelajaran SKI yang konkret, menarik, dan bermakna.

D. Simpulan

Inovasi media, sumber belajar, dan alat peraga memainkan peranan yang sangat krusial dalam meningkatkan efektivitas serta kualitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs). Dengan inovasi dalam pembelajaran, pengajar bisa menyajikan proses belajar yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kemajuan teknologi serta kebutuhan siswa di era digital.

Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan pesan, konsep, serta nilai-nilai sejarah Islam secara lebih konkret dan menarik. Dengan berbagai bentuk media baik visual, audio, audiovisual, maupun digital peserta didik dapat lebih mudah memahami peristiwa sejarah, tokoh, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Sumber belajar, di sisi lain, berperan sebagai komponen utama yang menyediakan beragam informasi, bahan, dan pengalaman belajar. Sumber belajar yang bervariasi seperti buku teks, arsip sejarah, museum virtual, hingga narasumber ahli dapat memperluas wawasan dan memperdalam pemahaman peserta didik terhadap perkembangan peradaban Islam.

Sementara itu, alat peraga berfungsi untuk memperjelas dan memperagakan konsep atau peristiwa sejarah agar lebih nyata dan mudah dipahami. Melalui penggunaan alat peraga seperti peta, timeline, miniatur bangunan bersejarah, maupun media digital interaktif, pembelajaran SKI menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa inovasi media, sumber belajar, dan alat peraga merupakan satu kesatuan yang saling melengkapi dalam menciptakan pembelajaran SKI yang efektif, kontekstual, dan inspiratif. Penerapan ketiganya tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai karakter, semangat belajar, serta kecintaan terhadap sejarah dan peradaban Islam

Daftar Pustaka

- Arifin, E. A., Rahayu, D. W., Hidayat, T., & Rulyansah, A. (2023). Pengembangan Alat Peraga Tata Surya Untuk Meningkatkan Pemahaman IPA pada Materi Tata Surya Siswa Kelas VI SDN Benowo III Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 12765–12771.
- Dahnar. (2022). PENGGUNAAN ALAT PERAGA DALAM PEMBELAJARAN. *Azki: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, 19(2), 20–32.
- Eko Bayu Gumilar, & Kristina Gita Permatasari. (2024). Application of Games-Based Mathematics Learning in the Preschool-Elementary Transition. *Journal of Insan Mulia Education*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.59923/joinme.v2i1.78>
- Erlina. (2016). Inovasi Pembelajaran Melalui Penelitian Dan Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 121–148. <https://doi.org/10.24042/albayan.v8i1.356>
- Fariadi AM, R. (2023). Prophetic learning methods using props and their psychological impact on students. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 6(1), 35–44. <https://doi.org/10.33292/petier.v6i1.185>

- Gumilar, E. B. G., & Permatasari, K. G. (2023). Penerapan Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Pada MI/SD. *Al-Azkiya: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 8(2), 170–183. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v8i2.6908>
- Gumilar, E. B., & Permatasari, K. G. (2025). Efektifitas media quizalize dalam evaluasi pembelajaran IPAS: peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 SD. *Science Education and Development Journal Archives*, 3(2), 57–70. <https://doi.org/10.59923/sendja.v3i2.569>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwar, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & I Made Indra P. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.). TAHTA MEDIA GROUP.
- Isneini, Ermawati ; Eko Bayu, G. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS HUMAN COMPUTER INTERACTION (HCI) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD MUHAMMADIYAH. *Jurnal PERMAI*, 1(1). <http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/permai/article/view/129>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.
- Kristiawan, M., Suryanti, I., Muntazir, M., Ribuwati, Areli, A. J., Agustina, M., Kafarisa, R. F., Saputra, A. G., Diana, N., Agustina, E., Oktarina, R., & Hisri, T. B. (2018). *Inovasi pendidikan* (Number Juni). WADE Publish.
- Lili Kurniasih, Mitta Pebri, & Nursakinah Lubis. (2025). Konsep Dasar Pengembangan Media dan Sumber Belajar untuk MI/SD. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 4(2), 573–586. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v4i2.5831>
- Liliandriani, A., Nengsi, S., & Iqbal, I. (2024). Sosialisasi Alat Peraga Smart Clock Sebagai Strategi Pembelajaran Di Sdn 031 Inpres Tumpiling. *SIPISSANGNGI Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 217. <https://doi.org/10.35329/jurnal.v4i2.5176>
- Muhammad. (2018). Sumber Belajar. In *sanabil*.
- Mulianingtias, R., Pasaribu, F. T., & Siswadi, S. (2024). Penggunaan Alat Peraga terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 3(2), 57–64. <https://doi.org/10.47662/jkpm.v3i2.683>
- Nasaruddin, N. (2018). Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(2), 21–30. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v3i2.232>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*. Badan Penerbit UNM.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, Muh. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Sidiq, E. I., & Rif, C. (2022). Sumber Belajar dan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2(2), 596.
- Wada'ah, M. N., & Tohet, M. (2024). INOVASI PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 PROBOLINGGO. *JURNAL PENELITIAN DAN PEMIKIRAN KEISLAMAN*, 11(2), 166–172.