



Penggunaan Media Benda Konkret Pada Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar

Verawati, Sri Rahmadani, Trisna Purnama Sari
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Institut Agama Islam Rokan, Riau, Indonesia

Email: verrawati15@gmail.com, sriahmadani051102@gmail.com, purnamatrisna82@gmail.com

Abstract

Concrete object media in mathematics learning in elementary schools/Islamic elementary schools are very important in the learning process. Because concrete object media in learning can help simplify the complexity of the material to be delivered to students with the help of media. Even the abstractness of the material can be concretized with the presence of media. Therefore, this study analyzes mathematics learning media in elementary schools/Islamic elementary schools. The purpose of this study is to explain what media can be used in mathematics learning in elementary schools/Islamic elementary schools. The focus of this discussion is mathematics learning media in elementary schools/Islamic elementary schools. This research was conducted using the library research method. The results of this study show, among others: 1) Definition of Learning Media, 2) Role of Learning Media, 3) Types of Learning Media, 4) Definition of Concrete Object Media, 5) Definition of Mathematics Learning, 6) Concrete Object Media in Mathematics Learning.

Keywords: Concrete learning media, Mathematics learning, Elementary School or Islamic Elementary School

Abstrak

Media benda konkret pada pembelajaran matematika di SD/MI sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena media benda kongkret pada pembelajaran dapat membantu kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikongkritkan dengan kehadiran media. Oleh karena itu penelitian ini menganalisis media pembelajaran matematika di SD/MI. Tujuan penelitian ini untuk memaparkan media apa saja yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika di SD/MI. Fokus pembahasan ini adalah media pembelajaran matematika di SD/MI. Penelitian ini dilakukan dengan metode studi pustaka (library research). Hasil penelitian ini menunjukkan diantaranya : 1) Pengertian media pembelajaran, 2) Peran media pembelajaran, 3) Jenis-jenis Media Pembelajaran, 4) Pengertian media benda konkret, 5) Pengertian Pembelajaran Matematika, 6) Media benda konkret pada pembelajaran matematika.

Kata Kunci : Media pembelajaran konkret, Pembelajaran matematika, Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat menyampaikan pesan yang



kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikongkritkan dengan kehadiran media (Sawaluddin, Imran Rido, Koiy Sahbudin Harahap 2024).

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah sebagai alat perantara yang digunakan media tersebut akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pesan dan materi pelajaran oleh guru pada saat itu. Mengingat pentingnya media pembelajaran, maka seorang guru dituntut agar mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disajikan, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (Sawaluddin, Koiy Syahbudin, Imran Rido 2022). Mata pelajaran matematika di sekolah dasar merupakan proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa dan meningkatkan penguasaan materi matematika. Pembelajaran matematika merupakan suatu upaya untuk memfasilitasi, mendorong, dan mendukung siswa dalam belajar matematika. Media pembelajaran juga mempengaruhi hasil belajar khususnya mata pelajaran matematika. Salah satunya yaitu media benda konkret. Media benda konkret adalah alat yang dijadikan sebagai perantara atau pengantar informasi yang digunakan oleh pengajar untuk disampaikan kepada siswa dengan menggunakan alat yang benar-benar nyata, dapat dilihat, diraba, dipegang, dan digunakan oleh siswa (Mutaharoh 2018)

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini didesain dalam bentuk penelitian kepustakaan atau *Library research* yang menggunakan berbagai sumber kepustakaan sebagai sumber data penelitian. Data yang diteliti bersumber pada buku dan hasil penelitian – penelitian yang relevan. Data yang digunakan terbagi dua, data primer dan sekunder. Data primer mencakup buku-buku yang membicarakan media benda konkret pada pembelajaran matematika di SD/MI. Data sekunder sebagai pendukung data primer diambil dari hasil penelitian relevan yang berhubungan dengan fokus kajian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Pendidikan sangat berperan penting dalam sebuah proses belajar mengajar agar peserta didik menjadi peserta didik yang terdidik, baik dalam keagamaannya maupun dalam keilmuannya, Pendidikan itu sendiri merupakan sarana untuk membantu manusia agar mampu hidup dalam kehidupan sehari-hari di tengah masyarakat (Arsyad 2017). Dalam sebuah proses belajar mengajar tidak terlepas dari sebuah media pembelajaran yang mana media berperan sebagai alat dalam proses belajar mengajar agar mempermudah dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu seorang pendidik untuk menyampaikan sebuah ilmu dan materi. Semakin berkembangnya zaman teknologi yang semakin canggih, maka dengan demikian pemanfaatan teknologi pada hakikatnya



adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari, teknologi digital adalah salah satu contoh konkret betapa kita sebagai umat manusia saat ini tidak mungkin bisa terlepas dari cengkeramannya (Sawaluddin siregar 2018).

Menurut Gerlach secara umum media (pembelajaran) itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sependapat dengan Gerlach, Gagne juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Sanjaya 2012)

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan berupa materi pelajaran kepada siswa agar siswa lebih mudah memahami tentang materi yang sedang diajarkan. Satu hal yang perlu diingat bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Secanggih apa pun media tersebut, tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila keberadaannya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajarannya SD.

Peran Media Pembelajaran

Seperti yang telah kita ketahui, bahwa peran media sangat strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Peran media di dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

- a. Penyajian materi ajar menjadi lebih standar.
- b. Penyusunan media yang terencana dan terstruktur dengan baik membantu pengajar untuk menyampaikan materi dengan kualitas dan kuantitas yang sama dari satu kelas ke kelas yang lain.
- c. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
- d. Kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif
- e. Materi pembelajaran dapat dirancang, baik dari sisi pengorganisasian materi maupun cara penyajiannya yang melibatkan siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif di dalam kelas.
- f. Media dapat mempersingkat penyajian materi pembelajaran yang kompleks, misalnya dengan bantuan video. Dengan demikian, informasi dapat disampaikan secara menyeluruh dan sistematis kepada siswa.
- g. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan
- h. Penyajian pembelajaran dengan menggunakan media yang mengintegrasikan visualisasi dengan teks atau suara akan mampu mengkomunikasikan materi pembelajaran secara



terorganisasi. Dengan menggunakan media yang lebih bervariasi, maka siswa akan mampu belajar dengan lebih optimal.

- i. Dengan media yang makin lama makin canggih maka kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja tetapi dapat di mana saja. Misalnya, dengan teleconference pengajar dari luar kota dapat memberikan materinya, atau dengan CD peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran melalui media secara mandiri sesuai dengan kebutuhan mereka (Sagala 2003)

Dari Paparan di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran berperan untuk membantu mewujudkan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat mengatasi permasalahan permasalahan yang menyangkut pembelajaran.

Jenis-Jenis Media Pembelajaran

a. Berdasarkan jenisnya

- 1) media auditif, adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Yang termasuk jenis ini antara lain melalui tape records and radio.
- 2) media visual, adalah media yang hanya mengandalkan indra pengelihatannya saja. Yang termasuk jenis ini adalah gambar, foto, serta benda nyata yang tidak bersuara.
- 3) media audio visual, adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Beberapa contoh media audio visual meliputi televisi, video, film atau demonstrasi langsung.

b. Media yang diproyeksikan

Media yang termasuk sebagai media yang diproyeksikan adalah overhead transparansi (OHT), dan slide OHT merupakan yang paling banyak digunakan karena relative mudah dalam penyediaan materinya, karena hanya dibutuhkan bahan transparansi dan alat tulis.

c. Media Audio

Media Audio merupakan media yang fleksibel bentuknya yang mudah dibawa dan praktis. Yang termasuk jenis ini antara lain tape recorder, pengeras suara. Menurut Rowntree, penggunaan media dibedakan menjadi tiga yaitu :

- 1) Media audio, yang dipakai hanya untuk mendengarkan misalnya tape recorder dan berdiri sendiri tanpa ada fasilitas yang lain.
- 2) Media audio vision, dapat digunakan untuk mendengar dan melihat sering dikenal dengan istilah active audio vision, alat ini digunakan untuk mendengar dan melihat.
- 3) Media audio visual, pada media ini apa yang didengar, dilihat berkaitan satu sama lain dan saling memperkuat atau lebih dikenal dengan sebutan terintegrasi.



d. Media video

Media video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi. Hal ini disebabkan oleh kemampuan video untuk memanipulasi kondisi ruang dan waktu sehingga peserta didik atau siswa dapat diajak untuk melihat objek yang sangat kecil maupun objek yang sangat besar, objek yang berbahaya, objek lokasinya jauh di belahan bumi lain, maupun objek yang ada di luar angkasa.

e. Media berbasis komputer

Media komputer sudah sangat populer pada saat ini, hal ini dimanfaatkan oleh dunia pendidikan. Potensi media komputer yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran sangat tinggi. Hal ini antara lain dikarenakan terjadi interaksi langsung siswa dengan materi pembelajaran. Media komputer juga dapat menampilkan unsur audio-visual yang bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa, atau yang dikenal dengan program multi media. (Rumianiati n.d.)

Media Benda Konkret pada Pembelajaran Matematika

a. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran Matematika adalah proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa dan meningkatkan penguasaan materi matematika. Pembelajaran matematika merupakan suatu upaya untuk memfasilitasi, mendorong, dan mendukung siswa dalam belajar matematika. Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang selalu menarik karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat peserta didik dan hakikat matematika. Untuk itu diperlukannya adanya jembatan yang menetralkan perbedaan tersebut. Anak usia tingkat sekolah dasar sedang mengalami perkembangan pada tingkat berfikirnya (Rezyika* and Alimni 2023).

Matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol, maka konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Seorang siswa akan lebih mudah mempelajari matematika apabila telah didasari pada apa yang telah dipelajari orang itu sebelumnya. Karena untuk mempelajari suatu materi matematika yang baru, pengalaman belajar yang lalu dari seseorang itu akan mempengaruhi terjadinya proses belajar matematika tersebut (Nur'aini and Hamzah 2023).

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, proses belajar mengajar adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan bertujuan. Tujuan ini yang menjadi arah ke mana proses belajar mengajar tersebut akan di bawa. Proses belajar mengajar akan berhasil jika mampu



memberikan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap dalam diri siswa (Djamarah 2022). Walaupun belajar dan mengajar adalah dua hal yang berbeda, keduanya saling berkaitan. Mengajar akan lebih efektif jika kemampuan berpikir anak diperhatikan. Karena itu perhatian ditujukan kepada kesiapan struktur kognitif siswa. Adapun struktur kognitif mengacu pada organisasi pengetahuan atau pengalaman yang telah dikuasai siswa yang memungkinkan siswa itu dapat menangkap konsep-konsep baru termasuk konsep Matematika. Dalam dokumen Standar Kompetensi mata pelajaran matematika untuk satuan SD dan MI pada kurikulum 2006 menyatakan tujuan pembelajaran matematika adalah:

- 1) Memahami konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung dan sifat-sifatnya, serta menggunakan dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Memahami bangun datar dan bangun ruang sederhana, unsur-unsur dan sifat-sifatnya, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
- 3) Memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit, serta mengaplikasikan dalam pemecahan masalah sehari-hari.
- 4) Memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit, serta mengaplikasikan dalam pemecahan masalah sehari-hari.
- 5) Memahami konsep pengumpulan data, penyajian data dengan tabel, gambar dan grafik (diagram), mengurutkan data, rentangan data, rerata hitung, modus, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah sehari-hari.
- 6) Memiliki sikap menghargai matematika dan kegunaannya dalam kehidupan.
- 7) Memiliki kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif. (Depdiknas 2008)

b. Media Benda Konkret

Media merupakan alat untuk membantu guru menyampaikan informasi/ materi kepada peserta didik. Media yang digunakan tidak harus mahal, tapi juga bisa memanfaatkan media yang ada disekitar peserta didik atau guru bisa menggunakan pengalaman peserta didik. Media pada intinya yaitu sarana untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru. Penggunaan media dalam pembelajaran bisa diciptakan oleh siswa maupun guru dengan bahan seadanya, misal dengan menggunakan barang-barang bekas, barang yang ada disekitar lingkungan sekolah maupun menggunakan lingkungan itu sendiri sebagai media pembelajaran.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konkret yaitu nyata, benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, dapat diraba, dsb). Jadi media konkret adalah segala sesuatu yang



nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju tercapainya tujuan yang diharapkan. Selain itu, definisi lain dari media benda konkrit adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.

Media konkret merupakan alat bantu yang paling mudah penggunaannya, karena kita tidak perlu membuat persiapan selain langsung menggunakannya. Yang dimaksud dengan benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau obyek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti. Sebagai obyek nyata, media konkret merupakan alat bantu yang bisa memberikan pengalaman langsung kepada pengguna. Oleh karena itu, media konkret banyak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu memperkenalkan subjek baru. Media konkret mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau hanya visual (Soegeng 2017).

Benda-benda konkret itu sendiri dapat diperoleh disekitar kita misalnya batu, daun kering, kelereng, buku, pensil, meja, sepatu, kaos kaki, sapu tangan, sendok, piring, dan lain-lain. Anak-anak terutama siswa kelas rendah akan mendapatkan banyak informasi dengan adanya interaksi dengan obyek nyata dan menarik, sehingga pemahaman anak akan lebih mudah terbentuk. Hal ini juga ditunjang dengan adanya penjelasan terkait tahap perkembangan anak. Menurut Piaget sendiri ada 3 tahap perkembangan anak:

- a. bersikap secara intuitif \pm umur 4 tahun
- b. beroperasi secara konkrit \pm umur 7 tahun
- c. beroperasi secara formal \pm umur 11 tahun

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa benda konkret ini merupakan benda yang sebenarnya, benda atau media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Pengalaman nyata atau pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas sendiri. Siswa mengalami, merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan. Siswa berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara. Karena pengalaman langsung inilah maka ada kecenderungan hasil yang diperoleh siswa menjadi konkret sehingga akan memiliki ketepatan yang tinggi. Jadi, media benda konkret disini memiliki fungsi selain untuk



memberi pengalaman nyata dalam kehidupan siswa juga berfungsi untuk menarik minat belajar siswa agar hasil belajar siswa lebih baik lagi.

c. Media Benda Konkret pada Matematika

Media benda konkret pada matematika adalah benda nyata atau manipulatif yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak. Contohnya adalah biji-bijian, batu, daun kering, kelereng, atau bahkan benda sehari-hari seperti buku, pensil, dan sendok. Media ini membantu visualisasi dan pemahaman konsep matematika seperti penjumlahan, pengurangan, geometri, dan lainnya. Jenis-jenis media benda konkret pada matematika:

- a. Media Konkret Alami:
 1. Objek Alami yang Hidup: Misalnya, bunga, daun, batang pohon.
 2. Objek Alami yang Tidak Hidup: Misalnya, batu, pasir, kerikil.
- b. Media Konkret Buatan:
 1. Media Manipulatif: Misalnya, kubus, balok, batang bilangan, dan koin.
 2. Benda Sehari-hari: Misalnya, biji-bijian, kelereng, buku, pensil, dll.

Manfaat penggunaan media benda konkret:

- a. Memudahkan Visualisasi yaitu Benda konkret membantu siswa melihat dan memahami konsep matematika secara nyata.
- b. Meningkatkan Keaktifan Siswa yaitu Menggunakan benda konkret membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
- c. Meningkatkan Minat Belajar yaitu Benda konkret dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika.
- d. Mempercepat Pemahaman yaitu Dengan menggunakan benda konkret, siswa lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dalam matematika.
- e. Meningkatkan Keterampilan Berhitung yaitu Penggunaan benda konkret dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan menghitung.

Contoh penggunaan media benda konkret:

- a. Untuk memahami konsep penjumlahan, guru dapat menggunakan biji-bijian atau kelereng. Misalnya, siswa dapat menghitung $3 \text{ biji jagung} + 2 \text{ biji jagung} = 5 \text{ biji jagung}$.
- b. Untuk memahami konsep geometri, guru dapat menggunakan kubus dan balok. Siswa dapat membandingkan ukuran dan bentuk kubus dan balok.
- c. Untuk memahami konsep perkalian, guru dapat menggunakan batang bilangan atau koin. Siswa dapat mengelompokkan dan menghitung jumlah total.

KESIMPULAN



Penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika adalah media tersebut sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam konsep-konsep matematika yang abstrak. Media konkret membantu siswa memvisualisasikan konsep, memberikan pengalaman langsung, dan membuat pembelajaran lebih interaktif serta menarik. Berikut adalah beberapa poin penting terkait kesimpulan tersebut:

1. Mempermudah pemahaman konsep abstrak Media konkret, seperti benda-benda nyata atau alat peraga, membantu siswa untuk memvisualisasikan dan memahami konsep matematika yang seringkali abstrak.
2. Memberikan pengalaman langsung dengan menggunakan media konkret, siswa memiliki kesempatan untuk merasakan, melihat, dan bahkan memanipulasi objek yang berhubungan dengan materi pelajaran, sehingga pemahaman menjadi lebih dalam.
3. Meningkatkan motivasi dan minat belajar pembelajaran yang menggunakan media konkret dapat membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.
4. Mengurangi kesalahpahaman dengan bantuan media konkret, siswa dapat memahami konsep dengan lebih jelas, sehingga mengurangi risiko kesalahpahaman yang mungkin timbul.
5. Peningkatan hasil belajar penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media konkret secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam matematika.

Dengan demikian, media konkret merupakan alat yang berharga bagi guru dalam menciptakan pembelajaran matematika yang efektif dan menyenangkan, terutama bagi siswa yang lebih suka belajar dengan cara yang praktis dan visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Indonesia: Gramedia Pustaka.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2022. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mutaharoh, S. 2018. "Penggunaan Media Benda Konkret Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II Di MI Ma'arif Nu Banteran Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyu Mas Tahun Pelajaran 2017/2018."
- Nur'aini, Nur'aini, and Hamzah Hamzah. 2023. "Kecerdasan Emosional, Intelektual, Spiritual, Moral Dan Sosial Relevansinya Dengan Pendidikan Agama Islam Perspektif Al-Qur'an." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9(4):1783–90. doi: 10.31949/educatio.v9i4.5867.



- Rezyika*, Icha, and Alimni Alimni. 2023. "Strategi Pembelajaran Tahfizh Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menghafal Dan Menulis Al-Qur'an Dengan Menggunakan Media Buku Baca Tulis Al-Qur'an (BTQ) Siswa Kelas VIII Di MTsN 1 Kota Bengkulu." *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8(2):121–29. doi: 10.24815/jimps.v8i2.23917.
- Rumianiati. n.d. "Pengertian Strategi, Etode, Dan Media Dalam Pembelajaran PKn SD." *Unit 2*.
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Sawaluddin, Imran Rido, Koiy Sahbudin Harahap, Syahrul Hasibuan. 2024. *Strategi Guru Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Anak Teori Dan Aplikasi Dalam Kurikulum Merdeka*. Vol. 11.
- Sawaluddin, Koiy Syahbudin, Imran Rido, Supardi Ritonga. 2022. "Creativity on Student Learning Outcomes in Al-Quran Hadith Subjects." *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research* 3(2):257–63. doi: 10.46843/jiecr.v3i2.106.
- Sawaluddinsiregar, Sawal Sawaluddin. 2018. "Air Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Sains." *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*. doi: 10.18592/tarbiyah.v7i2.2112.
- Soegeng, A. .. 2017. *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Magnum.
- Sumantri, Mulyani. 2007. *Media Pembelajaran*. : Bandung: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Indonesia: Gremedia Pustaka.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2022. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mutaharoh, S. 2018. "Penggunaan Media Benda Konkret Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II Di MI Ma'arif Nu Banteran Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyu Mas Tahun Pelajaran 2017/2018."
- Nur'aini, Nur'aini, and Hamzah Hamzah. 2023. "Kecerdasan Emosional, Intelektual, Spiritual, Moral Dan Sosial Relevansinya Dengan Pendidikan Agama Islam Perspektif Al-Qur'an." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9(4):1783–90. doi: 10.31949/educatio.v9i4.5867.
- Rezyika*, Icha, and Alimni Alimni. 2023. "Strategi Pembelajaran Tahfizh Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menghafal Dan Menulis Al-Qur'an Dengan Menggunakan Media Buku Baca Tulis Al-Qur'an (BTQ) Siswa Kelas VIII Di MTsN 1 Kota Bengkulu." *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8(2):121–29. doi: 10.24815/jimps.v8i2.23917.
- Rumianiati. n.d. "Pengertian Strategi, Etode, Dan Media Dalam Pembelajaran PKn SD." *Unit 2*.
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Sawaluddin, Imran Rido, Koiy Sahbudin Harahap, Syahrul Hasibuan. 2024. *Strategi Guru Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Anak Teori Dan Aplikasi Dalam Kurikulum Merdeka*. Vol. 11.
- Sawaluddin, Koiy Syahbudin, Imran Rido, Supardi Ritonga. 2022. "Creativity on Student Learning Outcomes in Al-Quran Hadith Subjects." *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research* 3(2):257–63. doi: 10.46843/jiecr.v3i2.106.



Sawaluddinsiregar, Sawal Sawaluddin. 2018. "Air Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Sains." *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*. doi: 10.18592/tarbiyah.v7i2.2112.

Soegeng, A. .. 2017. *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Magnum.

Sumantri, Mulyani. 2007. *Media Pembelajaran*. : Bandung: Bumi Aksara.