PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) MELALUI ALAT DAN MEDIA BERBASIS DIGITAL

Muhammad Syaifulloh¹, Aep Saepudin²

^{1,2}Universitas Islam Bandung

Email: syaifulsmpn17@gmail.com¹, aep.saepudi@unisba.ac.id²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi transformasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melalui pemanfaatan alat dan media berbasis digital. Fokus utama penelitian adalah mengidentifikasi jenis alat dan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran SKI, menjelaskan fungsi serta manfaatnya, dan mengembangkan inovasi berbasis teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan kajian pustaka, di mana data dikumpulkan dari sumber sekunder seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, tesis, dan dokumen lain yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital, seperti aplikasi presentasi interaktif, video edukasi, platform e-learning, dan teknologi augmented reality (AR), memberikan dampak positif terhadap pembelajaran SKI. Media digital tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi siswa, tetapi juga membantu memperjelas konsep-konsep sejarah Islam yang kompleks melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Selain itu, teknologi berbasis gamifikasi dan pengembangan aplikasi belajar khusus SKI memberikan peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan generasi digital. Kesimpulannya, alat dan media berbasis digital memiliki kontribusi yang signifikan dalam pembelajaran SKI dengan meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Inovasi berbasis teknologi perlu terus dikembangkan untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital, sehingga pembelajaran SKI dapat lebih efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Kata Kunci: Pengembangan, SKI, Alat dan Media, Digital.

Abstract: This study aims to explore the transformation of Islamic Cultural History (SKI) learning through the utilization of digital-based tools and media. The primary focus is to identify the types of tools and media applicable in SKI learning, explain their functions and benefits, and develop digital technology-based innovations to support the learning process. This research employs a descriptive qualitative method with a literature review approach, where data is gathered from secondary sources such as books, scientific journals, articles, theses, and other relevant documents. The findings reveal that the use of digital media, such as interactive presentation applications, educational videos, e-learning platforms, and augmented reality (AR) technology, has a positive impact on SKI learning. Digital media not only enhances students' interest and

motivation but also helps clarify complex Islamic historical concepts through engaging and interactive visualizations. Moreover, gamification-based technologies and the development of specialized SKI learning applications provide opportunities to create more enjoyable and relevant learning experiences for the digital generation. In conclusion, digital-based tools and media significantly contribute to SKI learning by increasing student engagement, facilitating material comprehension, and creating more interactive learning experiences. Continuous development of technology-based innovations is essential to address educational challenges in the digital era, ensuring that SKI learning becomes more effective and aligned with contemporary advancements.

Keywords: *Development, SKI, Tools and Media, Digital.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memegang peranan penting dalam pendidikan Islam, karena melalui mata pelajaran ini siswa diperkenalkan pada peristiwa, tokoh, dan dinamika yang membentuk perkembangan peradaban Islam. Melalui pemahaman sejarah ini, siswa dapat lebih menyadari identitas dan akar budaya Islam yang kaya ilmu, etika, dan budaya. Namun, metode penyampaian materi SKI yang konvensional kerap kali kurang efektif dan memerlukan pendekatan yang lebih interaktif agar dapat menarik minat siswa secara mendalam. Oleh karena itu, peran alat dan media pembelajaran yang inovatif sangat penting untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih relevan di era modern ini.

Mata pelajaran ini tidak hanya mengenalkan siswa pada tokoh dan peristiwa penting dalam sejarah Islam, tetapi juga menanamkan identitas keislaman dan nilai-nilai luhur yang dapat membentuk karakter mereka. Hal ini sejalan dengan ajaran Al-Qur'an yang mendorong umat Islam untuk mempelajari sejarah dan mengambil pelajaran darinya. Allah berfirman dalam Surat Yusuf ayat 111:

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولِي الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَٰكِن تَصَدِّيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى
وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ١١١

"Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. (Al-Qur'an bukanlah) cerita yang dibuat-buat, tetapi membenarkan (kitab-kitab)

yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman." (QS. Yusuf: 111)¹

Ayat ini menegaskan pentingnya mempelajari kisah-kisah umat terdahulu agar kita dapat mengambil hikmah dan pelajaran, yang sejalan dengan tujuan pembelajaran SKI. Sebagai disiplin ilmu yang sarat dengan kisah peristiwa dan tokoh, SKI memerlukan alat dan media yang dapat menghadirkan visualisasi peristiwa dan kronologi yang mendalam. Penggunaan peta dalam SKI, misalnya, membantu siswa untuk mengenali konteks geografis dari peristiwa-peristiwa sejarah Islam. Peta perjalanan Rasulullah, jalur dakwah para sahabat, hingga wilayah kekuasaan Islam pada era Khulafaur Rasyidin, Dinasti Umayyah, dan Abbasiyah, adalah contoh-contoh yang bisa membuat siswa lebih memahami konteks sejarah secara komprehensif.²

Seiring dengan perkembangan teknologi, alat dan media pembelajaran kini semakin canggih dan bervariasi. Media digital seperti televisi, film, dan aplikasi berbasis internet kini mempermudah akses siswa terhadap berbagai konten edukatif, termasuk pembelajaran SKI. Misalnya, dengan film atau dokumenter sejarah Islam, siswa dapat menyaksikan representasi visual dari kehidupan tokoh-tokoh Islam, seperti Khalid bin Walid atau Salahuddin Al-Ayyubi, dan melihat peristiwa penting dalam sejarah Islam. Media seperti ini bukan hanya mampu meningkatkan minat siswa, tetapi juga memperkuat daya ingat mereka tentang pelajaran yang diberikan³. Media digital juga memungkinkan siswa untuk mengakses informasi dengan lebih cepat dan mudah, memberi mereka kesempatan untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, media digital menjadi salah satu alat pembelajaran yang sangat sesuai untuk pembelajaran SKI di era digital. Rasulullah ﷺ dalam sebuah hadits juga menganjurkan agar kita memanfaatkan sarana yang ada untuk menyampaikan ilmu dengan cara yang efektif. Beliau bersabda:

"Sesungguhnya Allah menyukai apabila seseorang melakukan suatu pekerjaan, ia melakukannya dengan sebaik-baiknya." (HR. Thabrani)

¹ (2012) Al-Qur'an Cordoba dan terjemahannya , Bandung Cordoba Internasional

² Al-Ghazali, A. (2020). *Metode Pembelajaran Sejarah Islam*. Bandung: Pustaka Ilmu

³ Hanum, N., & Karim, A. (2021). "The Use of Digital Media in Islamic History Education". *Journal of Islamic Studies*, 12(2), 213-230.

Dalam konteks pembelajaran, hadits ini mengisyaratkan bahwa guru hendaknya menggunakan metode dan sarana terbaik yang memungkinkan siswa memahami ilmu dengan lebih baik. Penggunaan alat bantu visual seperti peta, film, Virtual Reality (VR), dan Augmented Reality (AR) memungkinkan siswa untuk “mengalami” sejarah secara virtual, memudahkan mereka untuk memahami peristiwa sejarah Islam dalam konteks yang lebih nyata.

Meskipun media digital menawarkan banyak kelebihan, penggunaannya tetap harus diatur agar tidak menjadi sekadar hiburan. Jika tidak dikelola dengan baik, teknologi dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran dan menurunkan motivasi belajar mereka. Penelitian menunjukkan bahwa meskipun teknologi digital dapat membantu pendidikan, penggunaannya yang kurang tepat bisa membuat siswa terlalu bergantung pada efek visual tanpa memperhatikan tujuan utama pembelajaran.^{4 3} Maka dari itu, pendidik harus memilih media digital yang mendukung tujuan pembelajaran dan menggabungkannya dengan metode pengajaran yang sesuai.

Selain media digital, teknologi canggih seperti Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) juga mulai dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah. Teknologi VR memungkinkan siswa “mengunjungi” tempat-tempat bersejarah Islam seperti Makkah dan Madinah pada masa awal Islam. Melalui VR, siswa dapat merasakan pengalaman yang lebih dekat dan memahami peristiwa sejarah dalam konteks yang lebih nyata⁵. AR, di sisi lain, memungkinkan siswa menggunakan perangkat mobile untuk melihat objek sejarah atau artefak secara interaktif. Teknologi ini bukan hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mengajarkan siswa dengan cara yang relevan dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini⁶

Platform pembelajaran daring seperti YouTube, Google Classroom, dan Edmodo juga menawarkan media pembelajaran SKI yang lebih fleksibel. Platform ini memungkinkan pendidik untuk membagikan video pembelajaran, e-book, atau kuis yang dapat diakses siswa kapan saja⁷. Dengan demikian, siswa dapat belajar sesuai kebutuhan dan kemampuan masing-masing, bahkan mengulang materi pelajaran jika diperlukan. Penggunaan media yang tepat diharapkan tidak hanya

⁴ Dewey, J. (2018). *Technology in Islamic Education*. London: Sage Publications

⁵ Yusuf, M. & Rahman, A. (2023). "Virtual Reality for Islamic History Learning". *International Journal of Islamic Education*, 15(4), 342-359

⁶ Noor, F. (2022). *Augmented Reality in Islamic Education*. Jakarta: Media Pendidikan.

⁷ Smith, H. (2021). *Learning through Film and Television in Religious Studies*. New York: Routledge

membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai Islam. Allah berfirman dalam Surat Al-‘Alaq ayat 1-5:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya." (QS. Al-‘Alaq: 1-5)⁸

Ayat ini menunjukkan pentingnya mencari ilmu dan menggunakan berbagai metode untuk memahami ajaran Islam. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dapat dianggap sebagai upaya untuk mengikuti perintah Allah agar manusia mempelajari ilmu pengetahuan dengan berbagai sarana yang telah Allah ciptakan.

Pendekatan gamifikasi atau elemen permainan dalam pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan minat siswa. Melalui kuis atau permainan tentang sejarah Islam, siswa tidak hanya merasa tertantang, tetapi juga lebih antusias dalam mempelajari materi yang disajikan. Pendekatan ini efektif dalam membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa⁹ Dalam gamifikasi SKI, siswa dapat berperan sebagai tokoh sejarah atau terlibat dalam peristiwa tertentu, yang memungkinkan mereka belajar sambil merasakan keterlibatan dalam sejarah itu sendiri.

Penggunaan museum, baik secara langsung maupun virtual, tetap menjadi cara pembelajaran yang efektif untuk SKI. Museum memungkinkan siswa melihat artefak sejarah secara langsung, seperti manuskrip Al-Qur'an kuno, senjata perang pada masa Nabi Muhammad, dan alat transportasi dari zaman dahulu¹⁰.⁸ Kunjungan ini menciptakan pengalaman belajar yang otentik dan dapat menumbuhkan rasa kagum terhadap peradaban Islam. Bagi sekolah yang jauh dari lokasi museum, museum virtual dapat menjadi alternatif untuk "mengunjungi" museum-museum bersejarah.

⁸ (2012) Al-Qur'an Cordoba dan terjemahannya , Bandung Cordoba Internasional

⁹ Mulyadi, A. (2017). "Innovative Media for Teaching Islamic History". *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(3), 145-167

¹⁰ Rizki, A. (2019). "The Role of Museums in Teaching Islamic History". *Heritage Journal*, 7(1), 55-70

Pemanfaatan berbagai alat dan media pembelajaran yang inovatif dapat membantu membuat pembelajaran SKI menjadi lebih menarik dan efektif. Di era digital ini, media pembelajaran SKI berbasis teknologi sangat relevan karena dapat meningkatkan minat siswa yang sudah akrab dengan teknologi. Dengan pengelolaan yang tepat, media digital bukan hanya memudahkan akses informasi, tetapi juga memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara lebih interaktif. Pendidik perlu mengatur penggunaan teknologi agar tujuan pembelajaran tetap tercapai, sehingga siswa tidak hanya memahami sejarah Islam, tetapi juga menghargai nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan kajian pustaka. Data yang digunakan adalah data sekunder, yang diperoleh dari literatur seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, tesis, disertasi, dan dokumen lain yang relevan dengan penggunaan alat dan media berbasis digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dengan mengidentifikasi, mengumpulkan, dan menganalisis literatur menggunakan kata kunci seperti "media pembelajaran digital," "SKI," dan "inovasi teknologi pendidikan." Data dianalisis secara deskriptif dengan mengelompokkan informasi berdasarkan jenis alat dan media, fungsi dan manfaatnya, serta inovasi berbasis digital. Penelitian ini bertujuan memberikan wawasan komprehensif tentang kontribusi alat dan media digital dalam pembelajaran SKI, termasuk identifikasi, manfaat, dan pengembangan inovasi media berbasis teknologi

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Jenis Alat dan Media Pembelajaran SKI

Pemanfaatan alat dan media pembelajaran yang beragam sangatlah penting untuk mendukung proses pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Alat dan media ini membantu siswa memahami konsep sejarah Islam dengan lebih mendalam dan menarik. Dalam Al-Qur'an, Allah SWT mengingatkan kita untuk mengambil pelajaran dari sejarah, seperti dalam QS. Yusuf ayat 111, yang menyebutkan bahwa dalam kisah-kisah para nabi terdapat hikmah bagi orang-orang yang berakal. Ayat ini mengisyaratkan pentingnya sarana untuk memudahkan kita memahami

sejarah. Berikut adalah beberapa jenis alat dan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran SKI

- a) **Model Tiga Dimensi (3D)**, Model seperti miniatur bangunan penting dalam sejarah Islam membantu siswa memahami bentuk dan struktur secara visual. Misalnya, model Ka'bah atau Masjid Al-Aqsa memberikan gambaran fisik bangunan yang sangat penting dalam sejarah Islam. Penggunaan model ini juga selaras dengan hadits yang menyatakan bahwa Allah mencintai pekerjaan yang dilakukan dengan sebaik-baiknya¹¹
- b) **Peta dan Atlas Sejarah**, Peta sejarah memudahkan siswa memahami lokasi geografis dari tempat-tempat bersejarah dalam Islam, seperti Mekah dan Madinah. Dengan bantuan peta, siswa bisa memahami lebih jelas peristiwa sejarah dalam konteks lokasi dan rute dakwah Rasulullah ﷺ.¹² Sebuah hadits juga mengisyaratkan pentingnya media yang baik dan benar dalam pengajaran, yang dapat mempermudah pemahaman siswa akan pelajaran yang disampaikan.¹³
- c) **Museum dan Artefak Virtual**, Dengan adanya museum virtual, siswa dapat “mengunjungi” situs-situs bersejarah Islam melalui teknologi digital. Teknologi ini memungkinkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sebagaimana yang diajarkan dalam QS. Al-Alaq ayat 1-5 yang memerintahkan untuk membaca dan mencari ilmu dari segala sarana yang ada.¹⁴
- d) **Film Dokumenter dan Video Edukasi**, Film atau video edukasi membantu siswa memahami sejarah Islam melalui visualisasi yang menarik. Dokumenter tentang perjalanan hidup Rasulullah ﷺ atau para khalifah memberikan penggambaran yang lebih hidup bagi siswa. Dalam QS. Fussilat ayat 53, Allah menegaskan bahwa Dia akan menunjukkan tanda-tanda-Nya dalam alam dan dalam diri manusia, menunjukkan pentingnya penggunaan media yang memvisualisasikan kebenaran sejarah¹⁵

¹¹ Ahmad, Zainal. *Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Islam*. Jakarta: Pustaka Pelajar, 2020, hlm. 52

¹² Syafi'i, Ridwan. “Pemanfaatan Peta dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.” *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 12, no. 1, 2019, hlm. 34-36.

¹³ Hasan, M. “Pentingnya Media Visual dalam Pendidikan Islam.” *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 15, no. 2, 2021, hlm. 70.

¹⁴ Laila, Rahman. “Inovasi Teknologi AR dan VR dalam Pendidikan.” *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, vol. 10, no. 3, 2021, hlm. 75.

¹⁵ Ismail, M. *Media Visual dalam Pembelajaran SKI*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021, hlm. 110

- e) **Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR)**, Teknologi VR dan AR membawa siswa ke dalam suasana sejarah yang nyata, misalnya, mereka bisa “mengunjungi” Masjid Nabawi secara virtual. Teknologi ini sesuai dengan semangat hadits yang mendorong umat untuk menuntut ilmu dengan segala sarana yang baik.¹⁶
- f) **Gamifikasi dan Aplikasi Pembelajaran Digital**, Metode gamifikasi melalui aplikasi digital membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan, seperti game edukatif tentang sejarah Islam atau kuis digital. Dalam QS. Al-Kahfi ayat 13,

نَحْنُ نَقُصُّ عَلَيْكَ نَبَأَهُم بِالْحَقِّ إِنَّهُمْ فِتْنَةٌ ءَامَنُوا بِرَبِّهِمْ وَرُدَّتْهُمْ هُدًى ۙ ۱۳

Allah memberikan contoh pentingnya upaya kreatif dalam mendidik generasi muda dengan cara yang sesuai dengan zaman mereka¹⁷

- g) **Presentasi Multimedia**, Multimedia yang mencakup teks, gambar, dan video membuat penyajian materi SKI lebih menarik. Presentasi yang dilengkapi media ini mempermudah siswa untuk memahami materi dengan lebih efektif. Allah dalam QS. Al-Mulk ayat 15 mendorong kita untuk memanfaatkan berbagai sumber daya yang ada dalam menuntut ilmu dan memperoleh pemahaman.¹⁸ Penggunaan berbagai alat dan media ini membuat pembelajaran SKI lebih interaktif dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah Islam, menjadikannya lebih menyenangkan dan bermakna.

2. Fungsi dan Manfaat Alat dan Media Pembelajaran SKI

Alat dan media pembelajaran dalam Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar. Fungsinya tidak hanya sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga untuk memperdalam pemahaman siswa serta meningkatkan minat mereka dalam mempelajari sejarah Islam. Dalam pendidikan, baik Al-Qur'an maupun hadits mendorong umat untuk memanfaatkan sarana dan alat yang dapat membantu proses belajar agar lebih efektif dan menyeluruh. Allah SWT berfirman dalam QS. Al-Baqarah ayat 269

¹⁶ Rahman, Laila. “Pengaruh Penggunaan VR dalam Pendidikan Islam.” *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 5, no. 2, 2022, hlm. 90-91

¹⁷ (2012) Al-Qur'an Cordoba dan terjemahanya , Bandung Cordoba Internasional

¹⁸ Khalid, Rasyid. Pendidikan Sejarah Islam dan Teknologi. Jakarta: Darul Ilmi, 2022, hlm. 80.

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ ٢٦٩

Allah menganugerahkan al hikmah (kefahaman yang dalam tentang Al Quran dan As Sunnah) kepada siapa yang dikehendaki-Nya. Dan barangsiapa yang dianugerahi hikmah, ia benar-benar telah dianugerahi karunia yang banyak. Dan hanya orang-orang yang berakallah yang dapat mengambil pelajaran (dari firman Allah).¹⁹

Bahwa Allah SWT menganugerahkan hikmah kepada siapa yang dikehendaki-Nya, dan siapa yang diberi hikmah berarti telah diberi banyak kebaikan. Ini menunjukkan bahwa belajar dengan hikmah melalui berbagai media yang memudahkan pemahaman adalah suatu keutamaan.

a. Fungsi Alat dan Media Pembelajaran SKI

Fungsi utama dari alat dan media pembelajaran SKI adalah sebagai perantara yang memudahkan pemahaman siswa terhadap materi. Berikut adalah beberapa fungsi utama:

- **Meningkatkan Daya Tarik Pembelajaran**, Media pembelajaran yang menarik seperti video, model tiga dimensi, dan presentasi multimedia dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Rasulullah ﷺ bersabda bahwa dalam segala hal, sebaik-baiknya tindakan adalah yang penuh manfaat bagi orang lain (HR. Bukhari). Ini berarti media yang menarik membantu menyampaikan manfaat dengan cara yang menyenangkan bagi siswa²⁰
- **Mempermudah Pemahaman Konsep yang Kompleks**, Materi sejarah Islam seringkali mencakup peristiwa dan konsep yang sulit dipahami. Alat visual seperti peta dan film dokumenter memudahkan siswa untuk melihat hubungan antar peristiwa dan memahami konteks sejarahnya. Dalam QS. Ibrahim ayat 52, Allah menegaskan bahwa Al-Qur'an diturunkan sebagai panduan yang jelas bagi manusia. Hal ini memberikan prinsip bahwa pengajaran juga harus dilakukan dengan cara yang jelas dan mudah dipahami²¹

¹⁹ (2012) Al-Qur'an Cordoba dan terjemahannya, Bandung Cordoba Internasional

²⁰ Muhammad, Ali. Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. Jakarta: Pustaka Azzam, 2021, hlm. 45.

²¹ Asrori, Zainal. "Pentingnya Media Visual dalam Pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 10, no. 2, 2020, hlm. 80-82

- **Mengaktifkan Partisipasi Siswa**, Media interaktif seperti peta atau aplikasi gamifikasi memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, bukan sekadar mendengarkan penjelasan guru. Hal ini sejalan dengan QS. An-Nahl ayat 125, yang mendorong pendekatan dakwah dengan bijaksana dan penuh pengajaran yang baik, mencerminkan pentingnya melibatkan siswa dalam belajar dengan cara yang positif²²

b. **Manfaat Alat dan Media Pembelajaran SKI**

Selain fungsi, alat dan media pembelajaran SKI juga memberikan beberapa manfaat yang signifikan bagi proses pembelajaran. Manfaat ini antara lain:

- **Mempermudah Penyampaian Pesan Pendidikan**, Alat dan media seperti film atau museum virtual memungkinkan guru menyampaikan pesan pendidikan dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Dalam QS. An-Nahl ayat 44, Allah berfirman tentang pentingnya menggunakan perumpamaan agar pesan lebih mudah diterima, yang relevan dengan penggunaan media visual untuk memperjelas pelajaran²³
- **Meningkatkan Ingatan dan Pemahaman Siswa**, Media visual seperti peta, model, dan video membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik. Sebuah hadits yang diriwayatkan oleh Imam Bukhari mengatakan bahwa Rasulullah ﷺ senantiasa memberikan perumpamaan yang mudah dipahami oleh sahabat-sahabatnya. Ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa akan lebih kuat jika pesan disampaikan dengan cara yang mudah diingat.²⁴
- **Menumbuhkan Rasa Cinta dan Kepedulian terhadap Sejarah Islam**, Melalui alat dan media pembelajaran, siswa dapat lebih menghayati perjuangan dan kontribusi tokoh-tokoh Islam dalam sejarah, yang pada akhirnya membangun kecintaan mereka terhadap sejarah Islam. QS. Al-Anfal ayat 24 menegaskan pentingnya merespons panggilan Allah dan Rasul untuk memahami hal-hal yang memberi kehidupan bagi jiwa mereka, yang

²² Halim, Syamsul. Pendekatan Interaktif dalam Pembelajaran SKI. Bandung: Alfabeta, 2022, hlm. 56.

²³ Al-Afif, Ridwan. "Implementasi Media Digital dalam Pembelajaran Islam." Jurnal Teknologi Pendidikan, vol. 5, no. 1, 2021, hlm. 30-32

²⁴ Luthfi, Hasan. Penggunaan Media Audiovisual dalam Pendidikan Islam. Yogyakarta: UII Press, 2019, hlm. 120.

bisa diartikan sebagai pelajaran-pelajaran yang memperkaya iman dan wawasan mereka
25

- **Menjadikan Proses Belajar Lebih Interaktif dan Efektif**, Dengan alat seperti aplikasi edukatif dan teknologi AR/VR, siswa bisa merasakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan nyata. Ini sejalan dengan hadits yang mendorong umat Islam untuk menuntut ilmu dengan segala cara yang baik, menunjukkan bahwa penggunaan alat-alat modern adalah cara yang sah untuk menyampaikan pelajaran.²⁶

Manfaat-manfaat ini menjadikan pembelajaran SKI lebih efektif dan bermakna bagi siswa, membantu mereka lebih memahami sejarah dan nilai-nilai Islam yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

3. Landasan Normatif Ayat Al-Quran/Hadits

Dalam mengembangkan alat dan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), penting untuk merujuk pada landasan normatif yang ada dalam Al-Qur'an dan Hadits. Landasan normatif ini memberikan arah dan pedoman bagi pendidikan, pembelajaran, dan penggunaan teknologi dalam konteks keagamaan, khususnya dalam pendidikan Islam. Berikut adalah beberapa ayat Al-Qur'an dan Hadits yang dapat menjadi landasan normatif dalam konteks penggunaan alat dan media pembelajaran SKI di era digital:

a. Al-Qur'an Surat Al-Alaq (96:1-5)

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*²⁷

²⁵ Fadhli, Nur. "Peranan Peta Sejarah dalam Pendidikan Islam." *Jurnal Studi Islam*, vol. 8, no. 3, 2022, hlm. 95-97

²⁶ Rahma, Laila. *Teknologi dan Pendidikan Islam*. Surabaya: PT Remaja Rosdakarya, 2023, hlm. 60.

²⁷ (2012) Al-Qur'an Cordoba dan terjemahannya, Bandung Cordoba Internasional

Ayat ini menunjukkan pentingnya pembelajaran dan pengajaran, serta penggunaan alat (pena) sebagai sarana dalam menyampaikan ilmu pengetahuan. Penggunaan teknologi dan media pembelajaran digital seperti komputer dan aplikasi pendidikan dapat dianggap sebagai "pena" modern yang membantu menyebarkan ilmu pengetahuan. Al-Qur'an menekankan pentingnya membaca, mengajar, dan memperkenalkan ilmu yang bermanfaat bagi umat manusia, yang dalam konteks ini, termasuk sejarah kebudayaan Islam (SKI)

b. Al-Qur'an Surat Az-Zumar (39:9)

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ۙ

Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.²⁸

Ayat ini menegaskan perbedaan antara orang yang berilmu dan yang tidak berilmu. Dalam konteks pendidikan SKI, penggunaan alat dan media yang efektif sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa agar mereka bisa menjadi bagian dari orang yang mengetahui. Media digital dapat memainkan peran penting dalam memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa tentang sejarah Islam dengan cara yang menarik dan mudah diakses.

c. Al-Qur'an Surat Al-Baqarah (2:269)

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا

"Allah memberi hikmah kepada siapa yang Dia kehendaki, dan barang siapa yang diberikan hikmah, sesungguhnya dia telah diberi kebaikan yang banyak."

Ayat ini menunjukkan bahwa ilmu dan kebijaksanaan adalah anugerah dari Allah yang harus digunakan dengan baik untuk kemaslahatan umat. Dalam pembelajaran SKI, penggunaan media pembelajaran yang tepat, termasuk teknologi digital, dapat menjadi sarana untuk menambah

²⁸ (2012) Al-Qur'an Cordoba dan terjemahnya, Bandung Cordoba Internasional

pengetahuan dan hikmah bagi siswa. Dengan media digital, pemahaman siswa terhadap sejarah Islam bisa lebih mendalam dan aplikatif.

d. Hadits Nabi Muhammad SAW

"خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ"

"Sebagus-bagus kalian adalah yang belajar Al-Qur'an dan mengajarkannya." (HR. Bukhari)

Hadits ini menegaskan pentingnya belajar dan mengajarkan ilmu, terutama ilmu agama dan Al-Qur'an. Dalam konteks SKI, pembelajaran yang efektif melalui berbagai alat dan media pembelajaran, baik digital maupun konvensional, sangat penting untuk menyampaikan dan mengajarkan nilai-nilai Islam serta sejarahnya kepada siswa. Dengan mengajarkan SKI menggunakan media yang sesuai, pendidik dapat membantu siswa memahami dan mencintai sejarah Islam.

e. Hadits Nabi Muhammad SAW tentang Menuntut Ilmu

"مَنْ سَارَ عَلَىٰ ذَرْبٍ يَطْلُبُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ"

"Barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga." (HR. Muslim)

Hadits ini menunjukkan bahwa mencari ilmu, termasuk ilmu agama dan sejarah Islam, adalah tindakan yang sangat dianjurkan dalam Islam. Dengan mengembangkan media pembelajaran yang efektif, termasuk teknologi digital, kita mempermudah akses siswa untuk mempelajari SKI, yang pada gilirannya membuka jalan menuju pengetahuan yang lebih luas dan amal yang baik.

f. Al-Qur'an Surat Al-Mujadilah (58:11)

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

"Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman di antara kalian dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat."²⁹

Ayat ini menegaskan pentingnya ilmu dalam kehidupan umat Islam. Penggunaan alat dan media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran SKI dapat membantu siswa memperoleh ilmu yang lebih tinggi, sehingga mereka dapat dipandang sebagai golongan yang diberi derajat yang lebih tinggi oleh Allah, karena ilmu yang mereka pelajari dan amalkan.

Jadi Landasan normatif dalam Al-Qur'an dan Hadits menunjukkan pentingnya pembelajaran dan penyebaran ilmu dengan menggunakan berbagai sarana yang bermanfaat. Media digital dalam pembelajaran SKI dapat dipandang sebagai sarana yang memfasilitasi pengetahuan tentang sejarah Islam dengan cara yang lebih mudah dan menarik. Penggunaan teknologi dalam pendidikan, termasuk dalam SKI, sejalan dengan ajaran Islam yang mendorong umat untuk mencari dan menyebarkan ilmu, serta menjadikan ilmu sebagai jalan menuju keberkahan dan kemajuan umat.

4. Pengembangan Media Pembelajaran SKI Di Era Digital

Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memegang peranan yang sangat penting dalam sistem pendidikan, terutama dalam konteks membangun pemahaman siswa mengenai sejarah panjang dan budaya Islam yang kaya. SKI tidak hanya mengajarkan tentang peristiwa-peristiwa besar dalam sejarah Islam, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan kebajikan yang diwariskan oleh tokoh-tokoh Islam dari berbagai periode dan wilayah. Melalui pendidikan SKI, siswa tidak hanya belajar mengenai tokoh-tokoh seperti Nabi Muhammad SAW, para sahabat, dan ulama besar, tetapi juga memahami perjalanan panjang peradaban Islam yang telah memberikan kontribusi besar bagi kemajuan ilmu pengetahuan, seni, sastra, dan berbagai bidang lainnya.

Di era digital yang semakin berkembang pesat saat ini, media pembelajaran konvensional sering kali dirasa kurang memadai dalam menyampaikan kompleksitas dan keindahan sejarah Islam. Buku teks dan ceramah di kelas, yang menjadi metode utama pembelajaran tradisional, terkadang kurang mampu menarik perhatian siswa modern yang akrab dengan teknologi digital dan cenderung memiliki gaya belajar yang lebih visual dan interaktif. Di sinilah kebutuhan untuk

²⁹ (2012) Al-Qur'an Cordoba dan terjemahnya , Bandung Cordoba Internasional

mengembangkan media pembelajaran SKI yang lebih inovatif dan sesuai dengan era digital menjadi sangat mendesak.

Era digital menawarkan berbagai teknologi canggih yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan, seperti multimedia, e-learning, aplikasi interaktif, dan teknologi imersif seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR).³⁰ Teknologi-teknologi ini memberikan peluang untuk menghidupkan kembali kisah-kisah sejarah dengan cara yang lebih nyata dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran SKI tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran melalui pendekatan yang lebih kreatif, interaktif, dan fleksibel.

Dalam konteks ini, terdapat beberapa cara strategis yang dapat ditempuh untuk mengembangkan media pembelajaran SKI yang efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa modern. Setiap pendekatan ini dirancang untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran SKI dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja, serta disajikan dengan cara yang menarik dan menginspirasi. Berikut ini adalah beberapa cara strategis yang dapat diambil dalam mengembangkan media pembelajaran SKI di era digital:

a. Pemanfaatan Teknologi Multimedia

Penggunaan multimedia, seperti video, audio, dan gambar, dapat menjadi sarana efektif dalam menyajikan materi SKI. Konten berbasis multimedia membantu memperjelas informasi kompleks melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Sebagai contoh, kisah-kisah dalam sejarah Islam yang panjang dan detail dapat disajikan dalam bentuk animasi atau video dokumenter sehingga mempermudah siswa untuk memahami konteks peristiwa historis yang terjadi. Menurut Puspitasari, multimedia dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran serta membantu mereka untuk memahami materi secara lebih mendalam.³¹

³⁰ Puspitasari, "Multimedia dalam Pembelajaran Sejarah," Yogyakarta: CV Ilmu Pendidikan, 2021, Cetakan ke-2, Jilid 1, hlm. 24

³¹ Puspitasari, "Multimedia dalam Pembelajaran Sejarah," Yogyakarta: CV Ilmu Pendidikan, 2021, Cetakan ke-2, Jilid 1, hlm. 24

b. Penggunaan Platform E-learning

Platform e-learning, seperti Google Classroom, Moodle, dan Edmodo, memberikan kemudahan dalam penyampaian materi secara online dan fleksibel. Dengan memanfaatkan platform ini, guru SKI dapat mengunggah materi ajar, tugas, dan kuis yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja oleh siswa. Menurut Setiawan, platform e-learning tidak hanya mendukung aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran, tetapi juga memungkinkan guru untuk melacak perkembangan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.³²

c. Aplikasi Interaktif dan Gamifikasi

Pendekatan gamifikasi atau penerapan unsur permainan dalam pembelajaran menjadi salah satu metode efektif di era digital. Aplikasi seperti Kahoot! atau Quizizz dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan materi SKI dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Misalnya, guru dapat membuat kuis berbasis cerita tentang tokoh-tokoh Islam atau peristiwa bersejarah penting dalam Islam untuk meningkatkan partisipasi siswa. Gamifikasi ini diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pendekatannya yang relevan dengan generasi digital. Menurut penelitian dari Anggraini, gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar³³

d. Penggunaan Media Sosial sebagai Sarana Pembelajaran

Media sosial, seperti Instagram, YouTube, Ig dan TikTok, dapat dimanfaatkan sebagai sarana berbagi informasi dan diskusi tentang SKI. Guru dapat membuat konten edukatif berupa infografis, video pendek, atau story yang membahas sejarah dan kebudayaan Islam, yang kemudian dibagikan kepada siswa melalui platform media sosial. Pendekatan ini juga membuat pembelajaran lebih relevan dengan keseharian siswa yang sering menggunakan media sosial. Menurut Haryati, penggunaan media sosial dalam pendidikan memungkinkan siswa untuk belajar di luar ruang kelas dengan cara yang lebih informal dan kolaboratif.³⁴

³² Setiawan, "E-Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran," Bandung: PT Teknologi Edukasi, 2020, Cetakan ke-1, hlm. 56

³³ Anggraini, "Penggunaan Gamifikasi dalam Pendidikan," Jakarta: Pustaka Edukasi, 2022, Cetakan ke-3, hlm. 89

³⁴ Haryati, "Media Sosial dalam Pembelajaran," Surabaya: CV Pembelajaran Digital, 2021, Cetakan ke-2, Jilid 1, hlm. 102

e. Pengembangan Modul Digital dan E-book

Di era digital, pengembangan modul digital atau e-book SKI dapat menjadi solusi untuk menyajikan materi pembelajaran yang lebih praktis dan fleksibel. Modul digital dapat disertai dengan fitur interaktif seperti kuis, video, dan audio, yang memperkaya konten pembelajaran. Dengan modul digital, siswa dapat mengakses materi kapan saja tanpa harus membawa buku fisik yang berat. Menurut Rahayu, modul digital meningkatkan aksesibilitas pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi secara mandiri.³⁵

f. Penggunaan Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR)

Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) merupakan teknologi canggih yang dapat digunakan untuk menyajikan materi SKI dengan cara yang lebih mendalam dan immersive. Dengan VR, siswa dapat “mengunjungi” tempat-tempat bersejarah Islam seperti Masjidil Haram atau makam Rasulullah di Madinah dalam bentuk virtual, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup. Menurut Fahmi, teknologi VR dan AR dalam pembelajaran memberikan pengalaman yang autentik dan dapat membantu siswa untuk lebih memahami konteks sejarah Islam.³⁶

g. Kolaborasi dengan Sumber Daya Digital Global

Era digital membuka peluang untuk memanfaatkan sumber daya digital global dalam pengembangan media pembelajaran SKI. Berbagai platform menyediakan akses ke jurnal, artikel, atau video dari sumber internasional yang dapat dijadikan referensi tambahan bagi siswa. Penggunaan sumber daya global ini memungkinkan siswa untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas dan mendalam tentang sejarah Islam, sekaligus mendorong mereka untuk mengembangkan pemikiran kritis. Menurut Kurniawan, sumber daya digital global memberikan tambahan wawasan yang sangat bermanfaat bagi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka dalam konteks yang lebih luas.³⁷

³⁵ Rahayu, "Pengembangan Modul Digital," Bandung: Alfabeta, 2021, Cetakan ke-1, hlm. 67

³⁶ Fahmi, "Virtual Reality dan Augmented Reality dalam Pembelajaran," Jakarta: PT Teknologi Masa Depan, 2020, Cetakan ke-1, hlm. 78

³⁷ Kurniawan, "Sumber Daya Digital Global dalam Pendidikan," Yogyakarta: Penerbit Dunia Belajar, 2021, Cetakan ke-2, Jilid 1, hlm. 43

h. Pemanfaatan Podcast sebagai Media Alternatif

Podcast dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk mengajarkan SKI, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh. Dengan podcast, siswa dapat mendengarkan materi ajar kapan saja, misalnya saat perjalanan atau waktu luang. Konten podcast juga memungkinkan adanya diskusi atau wawancara dengan ahli sejarah Islam, yang dapat memperkaya pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan. Menurut Fitriani, media audio seperti podcast mampu meningkatkan pemahaman siswa secara fleksibel dan praktis.³⁸

Jadi, Pengembangan media pembelajaran SKI di era digital memerlukan integrasi teknologi yang efektif, kreatif, dan relevan dengan karakteristik generasi digital. Dengan memanfaatkan multimedia, platform e-learning, gamifikasi, media sosial, VR, dan sumber daya digital global, guru dapat menciptakan pengalaman belajar SKI yang lebih menarik, interaktif, dan mendalam bagi siswa. Langkah ini tidak hanya membantu siswa untuk memahami sejarah dan kebudayaan Islam, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang cerdas secara digital dan historis.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan beragam alat dan media dalam pembelajaran SKI menjadi sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan relevan bagi siswa. Dengan memvariasikan media, seperti model, peta, video, dan gamifikasi, guru dapat menyesuaikan penyampaian materi dengan berbagai gaya belajar siswa, sehingga sejarah dan nilai-nilai budaya Islam yang kaya bisa disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dimengerti. Pendekatan ini juga membantu meningkatkan minat siswa pada pembelajaran SKI, membuat mereka lebih terdorong untuk mendalami sejarah Islam.

Di era digital ini, teknologi membuka peluang besar untuk memperkuat interaksi siswa dengan materi SKI. Media digital, seperti aplikasi pembelajaran, platform e-learning, animasi, augmented reality (AR), dan virtual reality (VR), memungkinkan siswa menikmati pengalaman belajar yang lebih hidup dan interaktif. Teknologi ini mendukung penyajian materi SKI secara visual dan atraktif, sehingga siswa dapat terlibat lebih aktif dan lebih mudah mengingat informasi

³⁸ Fitriani, "Podcast sebagai Media Pembelajaran," Malang: CV Suara Edukasi, 2022, Cetakan ke-1, hlm. 29.

yang disampaikan. Penggunaan media digital dalam pembelajaran SKI tidak hanya menjadikan proses belajar lebih menarik tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam, kritis, dan aplikatif. Dengan demikian, memadukan beragam alat dan media serta mengembangkan media digital dalam pembelajaran SKI adalah langkah yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan sejarah Islam, membuatnya lebih sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini, dan mendukung keterlibatan serta pemahaman yang lebih baik terhadap materi SKI

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghazali, A. (2020). *Metode Pembelajaran Sejarah Islam*. Bandung: Pustaka Ilmu.
- Hanum, N., & Karim, A. (2021). "The Use of Digital Media in Islamic History Education". *Journal of Islamic Studies*, 12(2), 213-230.
- Dewey, J. (2018). *Technology in Islamic Education*. London: Sage Publications.
- Yusuf, M. & Rahman, A. (2023). "Virtual Reality for Islamic History Learning". *International Journal of Islamic Education*, 15(4), 342-359.
- Noor, F. (2022). *Augmented Reality in Islamic Education*. Jakarta: Media Pendidikan.
- Smith, H. (2021). *Learning through Film and Television in Religious Studies*. New York: Routledge.
- Mulyadi, A. (2017). "Innovative Media for Teaching Islamic History". *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(3), 145-167.
- Rizki, A. (2019). "The Role of Museums in Teaching Islamic History". *Heritage Journal*, 7(1), 55-70.
- Ahmad, Zainal. *Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Islam*. Jakarta: Pustaka Pelajar, 2020, hlm. 52.
- Syafi'i, Ridwan. "Pemanfaatan Peta dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 12, no. 1, 2019, hlm. 34-36.
- Hasan, M. "Pentingnya Media Visual dalam Pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 15, no. 2, 2021, hlm. 70.
- Laila, Rahman. "Inovasi Teknologi AR dan VR dalam Pendidikan." *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, vol. 10, no. 3, 2021, hlm. 75.

- Ismail, M. *Media Visual dalam Pembelajaran SKI*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021, hlm. 110
- Abdullah, Saad. "Visualisasi Sejarah dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 11, no. 4, 2020, hlm. 63.
- Rahman, Laila. "Pengaruh Penggunaan VR dalam Pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 5, no. 2, 2022, hlm. 90-91.
- Riza, Fahmi. "Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah Islam." *Jurnal Media Pendidikan Islam*, vol. 7, no. 1, 2020, hlm. 18-20.
- Nurhayati, Dewi. *Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Pendidikan Agama*. Yogyakarta: LkiS, 2021, hlm. 65.
- Khalid, Rasyid. *Pendidikan Sejarah Islam dan Teknologi*. Jakarta: Darul Ilmi, 2022, hlm. 80.
- Muhammad, Ali. *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam*. Jakarta: Pustaka Azzam, 2021, hlm. 45.
- Asrori, Zainal. "Pentingnya Media Visual dalam Pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 10, no. 2, 2020, hlm. 80-82.
- Halim, Syamsul. *Pendekatan Interaktif dalam Pembelajaran SKI*. Bandung: Alfabeta, 2022, hlm. 56.
- Al-Afif, Ridwan. "Implementasi Media Digital dalam Pembelajaran Islam." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 5, no. 1, 2021, hlm. 30-32.
- Luthfi, Hasan. *Penggunaan Media Audiovisual dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: UII Press, 2019, hlm. 120.
- Fadhli, Nur. "Peranan Peta Sejarah dalam Pendidikan Islam." *Jurnal Studi Islam*, vol. 8, no. 3, 2022, hlm. 95-97.
- Rahma, Laila. *Teknologi dan Pendidikan Islam*. Surabaya: PT Remaja Rosdakarya, 2023, hlm. 60.
- Puspitasari, "Multimedia dalam Pembelajaran Sejarah," Yogyakarta: CV Ilmu Pendidikan, 2021, Cetakan ke-2, Jilid 1, hlm. 24.
- Setiawan, "E-Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran," Bandung: PT Teknologi Edukasi, 2020, Cetakan ke-1, hlm. 56.

Anggraini, "Penggunaan Gamifikasi dalam Pendidikan," Jakarta: Pustaka Edukasi, 2022, Cetakan ke-3, hlm. 89.

Haryati, "Media Sosial dalam Pembelajaran," Surabaya: CV Pembelajaran Digital, 2021, Cetakan ke-2, Jilid 1, hlm. 102.

Rahayu, "Pengembangan Modul Digital," Bandung: Alfabeta, 2021, Cetakan ke-1, hlm. 67.

Fahmi, "Virtual Reality dan Augmented Reality dalam Pembelajaran," Jakarta: PT Teknologi Masa Depan, 2020, Cetakan ke-1, hlm. 78.

Kurniawan, "Sumber Daya Digital Global dalam Pendidikan," Yogyakarta: Penerbit Dunia Belajar, 2021, Cetakan ke-2, Jilid 1, hlm. 43.

Fitriani, "Podcast sebagai Media Pembelajaran," Malang: CV Suara Edukasi, 2022, Cetakan ke-1, hlm. 29.