

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA PADA MATA PELAJARAN SKI DI MTSN 6 AGAM

Saima Sormin<sup>1</sup>, Siska Yulia Rahmi<sup>2</sup>

<sup>1, 2</sup>UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Jl. Gurun Aua, Bukittinggi, Sumatera Barat, Indonesia  
Email: [saimasormin42@gmail.com](mailto:saimasormin42@gmail.com)

---

### Article History

Received: 06-05-2026

Revision: 02-06-2026

Accepted: 18-06-2026

Published: 30-06-2026

**Abstract.** This research is motivated by the suboptimal use of learning media in the Islamic Cultural History (ISH) subject, which has an impact on low interest, motivation, and student understanding of the material. This study aims to develop diorama learning media on the material of the Prophet Muhammad's migration process to Medina and determine the level of validity, practicality, and effectiveness. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 30 students of class VII 3 at MTsN 6 Agam. The research instruments were in the form of expert validation questionnaires, practicality questionnaires, and student response questionnaires. The results showed that the developed diorama media was declared valid with a score of 87% from media experts, 95% from material experts, and 98.5% from language experts. The level of practicality by teachers was 96% with a very practical category, while the effectiveness based on student responses was 92% with a very effective category. Thus, the diorama learning media was declared feasible and effective for use in ISH learning.

**Keywords:** Learning Media, Diorama

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang berdampak pada rendahnya minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran diorama pada materi proses hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah serta mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 30 peserta didik kelas VII 3 di MTsN 6 Agam. Instrumen penelitian berupa angket validasi ahli, angket praktikalitas, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan dinyatakan valid dengan skor ahli media sebesar 87%, ahli materi 95%, dan ahli bahasa 98,5%. Tingkat praktikalitas oleh guru sebesar 96% dengan kategori sangat praktis, sedangkan efektivitas berdasarkan respon siswa sebesar 92% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, media pembelajaran diorama dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran SKI.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Diorama

---

**How to Cite:** Sormin, S., & Rahmi, S. Y. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Mata Pelajaran SKI di MTsN 6 Agam. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (3), 4465-4474. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i3.5593>

---

### PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Kaharuddin & Hajeniati, 2020). Sebagaimana dalam Permendikbud

Nomor 22 Tahun 2016 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari guru kepada siswa sehingga materi dapat dipahami dengan lebih mudah. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan minat belajar, membantu memahami materi, serta mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Arifannisa et al., 2023). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran memberikan dampak positif. Hal ini sejalan dengan ungkapan bahwa “sebuah gambar lebih berarti dari seribu kata,” yang menunjukkan pentingnya visualisasi dalam membantu pemahaman siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak (Asnawati, 2019).

Salah satu jenis media yang memiliki potensi dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif adalah media audiovisual. Media audiovisual merupakan jenis media yang mengkombinasikan antara unsur audio dengan visual, baik dalam bentuk gambar diam maupun bergerak (Syafei, 2025). Audiovisual ini memiliki keunggulan utama dibandingkan media visual atau audio saja. Melalui media audiovisual siswa dapat mendengarkan penjelasan materi sambil melihat ilustrasi visual, sehingga memudahkan siswa memahami materi serta memperkuat memori jangka panjang siswa. Selanjutnya media audiovisual juga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Mujiarto et al., 2024). Selain itu penggunaan media audiovisual akan membuat siswa lebih tertarik dan tidak bosan selama proses pembelajaran (Ardiansyah et al., 2025). Pada mata pelajaran SKI, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting karena materi yang disampaikan berkaitan dengan peristiwa masa lampau yang sulit dibayangkan oleh siswa. Karakteristik materi yang abstrak dan sulit divisualisasikan menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat materi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan gambaran nyata dari peristiwa sejarah sehingga siswa dapat memahami materi secara lebih konkret dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MTsN 6 Agam, diketahui bahwa pembelajaran SKI masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas, seperti buku paket dan PowerPoint. Pemanfaatan media pembelajaran belum optimal karena lebih berfungsi sebagai penyampai informasi, bukan sebagai media yang mendorong interaksi aktif siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam

pembelajaran serta kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, keterbatasan sarana prasarana juga menjadi kendala dalam penggunaan media berbasis teknologi secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media pembelajaran yang tidak bergantung pada teknologi, namun tetap mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi secara lebih konkret.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media diorama. Media diorama adalah salah satu media pembelajaran yang dapat disetting menjadi media audiovisual, diorama merupakan suatu media yang biasanya menghadirkan pemandangan dalam skala yang lebih kecil dari ukuran aslinya, namun tetap menampilkan detail sehingga terlihat nyata. Media ini sangat efektif karena mampu menarik perhatian siswa sekaligus memudahkan mereka memahami suatu konsep atau peristiwa (Khairiyah, 2022). Keunggulan media diorama terletak pada kemampuannya dalam menyajikan visualisasi yang konkret, sehingga membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Selain itu, media diorama juga memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan media, yang dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Reffiane, 2025).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media diorama efektif digunakan dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Hermayunita et al., (2024) menunjukkan bahwa media diorama mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Selanjutnya penelitian Khaeroni & Julia (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media diorama memberikan pengaruh signifikan terhadap pemahaman siswa dibandingkan metode konvensional. Meskipun demikian, penelitian sebelumnya masih berfokus pada pembelajaran IPA dan belum banyak diterapkan pada mata pelajaran SKI, khususnya materi proses hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah. Selain itu penelitian sebelumnya umumnya menggunakan media diorama hanya sebagai media visual, sedangkan penelitian ini mengembangkan media diorama yang dipadukan dengan unsur audio. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media diorama audiovisual pada mata pelajaran SKI. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran diorama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi Proses Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah pada siswa kelas VII MTsN 6 Agam, serta mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang dikembangkan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan suatu produk berupa media pembelajaran diorama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Winaryati, 2021). Penelitian dilaksanakan di MTsN 6 Agam dengan subjek uji coba siswa kelas VII 3. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi untuk menilai kelayakan media, angket praktikalitas untuk mengetahui kemudahan penggunaan media oleh guru, serta angket respon siswa untuk mengukur efektivitas media dalam pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif dengan menghitung persentase skor dari setiap instrumen. Hasil persentase kemudian dikategorikan ke dalam kriteria tertentu untuk menentukan tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran diorama. Adapun rumus persentase yang digunakan sebagai berikut:

$$Va = \frac{TSe}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Va = Validasi ahli

Tse = Total skor empiris (hasil validasi dari validator)

Tsh = Total skor maksimal

**Tabel 1.** Persentase skor validasi produk media (Slamet, 2022)

| No | Kriteria Validasi | Tingkat Validitas |
|----|-------------------|-------------------|
| 1  | 85,01% -100%      | Sangat Valid      |
| 2  | 70,01%-85         | Cukup valid       |
| 3  | 50,01%-70,00%     | Kurang Valid      |
| 4  | 01,00%-50%        | Tidak Valid       |

## HASIL

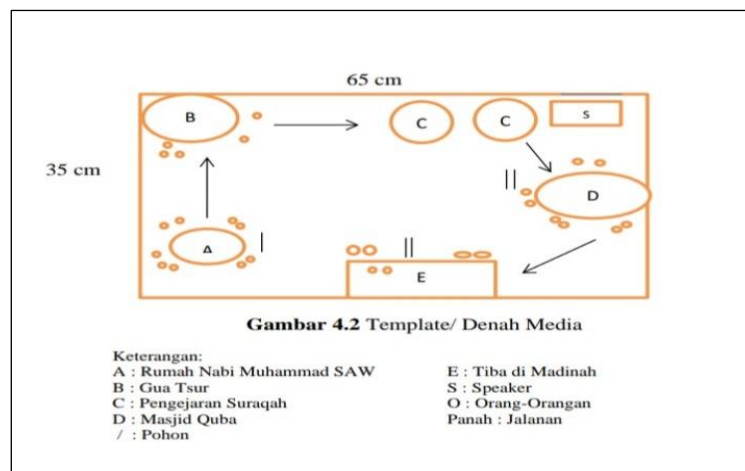
### Tahap analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis dilakukan 6 analisis meliputi analisis kurikulum, materi, tujuan pembelajaran, sarana dan prasarana, karakteristik siswa, serta analisis kebutuhan. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran SKI masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas, terutama media berbasis IT yang belum dimanfaatkan secara optimal akibat keterbatasan sarana dan prasarana. Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta kesulitan siswa dalam memahami materi yang bersifat historis.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih konkret dan menarik.

### Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap *design*, dilakukan perancangan media pembelajaran diorama yang disesuaikan dengan materi proses hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah. Perancangan meliputi penyusunan alur materi, desain tampilan visual, audio, serta penentuan komponen media seperti miniatur rumah, masjid, gua, gurun, jalur perjalanan, latar, dan keterangan pada setiap peristiwa. Selain itu, pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa angket validasi, praktikalitas, dan respon siswa yang akan digunakan pada tahap selanjutnya.



**Gambar 1.** Desain media

### Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap *development*, media diorama yang telah dirancang kemudian dikembangkan menjadi produk nyata sesuai dengan desain yang telah dibuat. Produk selanjutnya divalidasi oleh para ahli yang terdiri dari 3 ahli media, 2 ahli materi, dan 2 ahli bahasa untuk menilai kelayakan media.

**Tabel 2.** Hasil uji validasi media

| Validasi | Persentase % | Kategori     |
|----------|--------------|--------------|
| Media    | 87%          | Sangat valid |
| Materi   | 95%          | Sangat valid |
| Bahasa   | 98,5%        | Sangat valid |

Berdasarkan tabel 2, hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Validasi ahli media memperoleh skor sebesar 87%, ahli materi sebesar 95%, dan ahli bahasa sebesar 98,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa

media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan media, materi, dan kebahasaan sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran.



**Gambar 2.** Produk media Diorama

### **Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Implementasi dilakukan satu kali yaitu pada hari Jum'at tanggal 6 Februari 2026 di jam pertama dan kedua yaitu pukul 08.20-10.05, dengan materi pembelajaran proses hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah. Implementasi dilaksanakan di kelas VII 3 yang siswanya berjumlah 30 orang, terdiri dari 12 orang laki-laki dan 18 orang perempuan. Implementasi dimulai dengan guru yang menjelaskan materi menggunakan media diorama, Setelah menjelaskan materi siswa dibentuk menjadi 5 kelompok, setiap kelompok diberikan kesempatan maju ke depan untuk mengamati dan memahami detail materi. Pada tahap ini, setiap kelompok terlihat tidak sabar menunggu giliran untuk mengamati media diorama secara lebih dekat. Siswa secara aktif memperhatikan dan diskusi mengenai apa yang terdapat pada media serta berupaya memahami materi melalui pengamatan langsung. Diakhir pembelajaran setiap kelompok diminta untuk menyimpulkan materi yang telah dipahmi.

Hasil implementasi media menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran. Siswa terlihat lebih tertarik dan mudah memahami materi yang bersifat abstrak. Hasil angket praktikalitas yang diberikan kepada guru menunjukkan bahwa media diorama memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan persentase sebesar 96%. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selanjutnya, hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa media diorama memiliki tingkat efektivitas sebesar 92% dengan kategori sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan pemahaman, minat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

**Tabel 3.** Hasil uji praktikalitas dan respon siswa

| <b>Responden</b>  | <b>Persentase %</b> | <b>Kategori</b> |
|-------------------|---------------------|-----------------|
| Guru SKI          | 96%                 | Sangat Praktis  |
| Siswa Kelas VII 3 | 92%                 | Sangat Efektif  |

**Gambar 3.** Kegiatan implementasi

### **Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Pada tahap *evaluation*, dilakukan penilaian terhadap keseluruhan kualitas media pembelajaran diorama berdasarkan hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan untuk memastikan media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan skor ahli media sebesar 87%, ahli materi sebesar 95%, dan ahli bahasa sebesar 98,5%. Selain itu, hasil uji praktikalitas oleh guru memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji efektivitas berdasarkan respon siswa mencapai 92% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran SKI. Evaluasi ini juga menegaskan bahwa media diorama mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

### **DISKUSI**

Berdasarkan hasil implementasi di kelas VII3, terlihat bahwa penggunaan media diorama memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta mudah memahami materi SKI yang disampaikan oleh guru. Dilihat dari segi meningkatnya keaktifan siswa dalam pembelajarannya, media diorama mampu menarik perhatian siswa karena menampilkan bentuk visual tiga dimensi yang nyata. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengamati, berdiskusi, dan terlibat langsung dalam

proses pembelajaran. Sehingga ini membuat suasana kelas menjadi lebih hidup. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hermayunita et al., (2024) yang berjudul *Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media diorama dapat meningkatkan minat belajar, perhatian siswa, serta membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Media diorama juga dinilai sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Dampak positif lainnya adalah media pembelajaran diorama membantu siswa dalam memahami materi. Hal ini terlihat dari hasil implementasi media diorama pada mata pelajaran SKI di MTsN 6 Agam, di mana siswa lebih cepat menangkap isi materi, mampu menjelaskan kembali peristiwa sejarah yang dipelajari, serta lebih mudah mengingat konsep-konsep penting yang disampaikan. Media diorama menyajikan materi dalam bentuk visual tiga dimensi yang konkret, sehingga siswa dapat melihat secara langsung gambaran peristiwa sejarah, tokoh, serta suasana yang terjadi. Penyajian seperti ini membantu siswa menghubungkan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata, sehingga mempermudah proses pemahaman.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khaeroni & Julia (2023) dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD/MI*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media diorama memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Siswa yang belajar menggunakan media diorama memiliki tingkat pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Media diorama membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam karena siswa dapat mengamati secara langsung bentuk, proses, dan hubungan antar konsep yang dipelajari. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Hasanudin & Purnama (2018) bahwasanya media diorama merupakan media sejenis benda miniatur tiga dimensi yang menggambarkan suatu kejadian yang bertujuan agar siswa lebih faham dan mengerti pembelajaran yang disampaikan guru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran diorama dapat membantu guru dalam menjelaskan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Penggunaan media diorama juga membuat siswa lebih aktif, tertarik, dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu media diorama dapat digunakan di sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi karena tidak memerlukan jaringan internet maupun perangkat digital. Oleh sebab itu media diorama dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran SKI.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas, media diorama dinyatakan layak digunakan. Skor validasi ahli media sebesar 87%, ahli materi 95%, ahli bahasa 98,5%, praktikalitas guru 96%, dan respon siswa 92% menunjukkan bahwa media diorama berada pada kategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Dengan demikian, media diorama dapat menjadi alternatif media pembelajaran SKI yang membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan minat belajar, dan membuat pembelajaran lebih aktif. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas, sehingga hasil penelitian ini belum tentu sama jika diterapkan di sekolah atau kelas lain. Kedua, media diorama yang dikembangkan hanya digunakan pada materi proses hijrah Nabi Muhammad Saw ke Madinah, sehingga belum diterapkan pada seluruh materi SKI. Ketiga, penelitian ini hanya melihat respon siswa terhadap penggunaan media diorama, sehingga belum dilakukan pengujian secara eksperimen untuk melihat pengaruh media diorama terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara lebih mendalam. Berdasarkan keterbatasan tersebut, peneliti merekomendasikan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media diorama pada materi SKI lainnya agar penggunaannya lebih luas. Selain itu, penelitian berikutnya diharapkan dapat melakukan penelitian eksperimen, sehingga dapat diketahui secara lebih jelas pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa.

## REFERENSI

- Ardiansyah, M. R., Wibisono, H. A., Ma'arif, M., ... & Wibowati, J. I. (2025). *Dasar-Dasar Teknologi Pendidikan*. Bandung: Widina Media Utama.
- Arifannisa., Yuliasih, M., Hayati., ... & Pongpalilu, F. (2023). *Sumber dan Pengembangan Media pada Fungsi Buku Informasi*. Jambi: Sonpedia
- Asnawati, A. (2019). Upaya Peningkatan Kemampuan Guru untuk Menggunakan Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran melalui Supervisi Akademik Kepala Sekolah SD Negeri 63 Pekanbaru: Teacher Ability Improvement Efforts to Use Learning Media in Learning Process Through Academic Supervision of School Heads of SD Negeri 63 Pekanbaru. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 10(1), 44-58.
- Hasanudin, C., & Purnama, M. P. Y. I. (2025). *Media Inovatif Pengajaran Bahasa Karya Mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro*. Jawa Timur: Wade Group
- Hermayunita., Riyanti, H., & Lubis, P. H. M. (2024). Pengembangan Media Diorama Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 13. No. 4
- Kaharuddin, A., & Hajeniati, N. (2020). Pembelajaran Inovatif & Variatif. Sulawesi Selatan: Pusaka Almaila
- Khaeroni, K., & Julia, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD/MI. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 139-154.

- Khairiyah, U. (2022). *To Be Fun Teacher: Menciptakan Kelas yang Kondusif dan Menyenangkan*. Nawa Litera Publishing.
- Mujiarto, M., Simarmata, J., Khoiriyah, S., Rahmi, S. Y., Dewi, P. A., Husain, R., ... & Samsudin, S. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran: Pendekatan Kreatif untuk Guru*. Yayasan Kita Menulis.
- Reffiane, F., Agustini, F., Nuvitalia, D., & Saputra, H. J. (2025). *Sains dalam Genggaman: Eksplorasi Media Literasi Sains yang Menyenangkan*. Penerbit NEM.
- Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R&D). *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang*, 66.
- Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran*. Bandung: Widina Media Utama
- Winaryati, E. (2021). E-Book Cercular Model RD&D (RD&D Pendidikan dan Sosial). Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia