

Pengembangan Media Pembelajaran *Spin Game* pada Materi Shalat Kewajibanku untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Alfika Iswar,¹ A Riawarda,² Ismail,³

Institut Agama Islam Negeri Palopo

42064800424@iainpalopo.ac.id

Abstract

This study aims to: (1) find out the stages of spin-game learning media development. (2) Find out the validity of the spin game learning media on my obligatory prayer material that has been developed to meet valid criteria. (3) Find out the practicality of spin game learning media on my obligatory prayer material that has been developed to meet practical criteria. This type of research is called Research and Development (R&D), which refers to the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques in this study are observation, interviews, documentation, and questionnaires. The data analysis techniques are qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The results of this study indicate that the Spin Game learning medium is very valid for use in the My Obligatory Prayer material, based on the assessments of media experts (94.2%), material experts (91.7%), and language experts (87.5%), with an average of 91.5%. This medium is also very practical, as seen from the responses of students (95%) and teachers (88.4%). So, the Spin Game is declared very valid and very practical for grade III students of SDN 042 Radda

Keywords: Learning Media, Spin Games, My Obligatory Prayers

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pembelajaran dan pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh. Melalui pendidikan, siswa diberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan budaya, sehingga siswa mampu berpikir, memahami, berkomunikasi, berinteraksi dengan lingkungan dan sesama manusia. Pendidikan tidak hanya sekedar menyalurkan informasi, pendidikan itu berperan dalam membentuk karakter, kepribadian dan etika (Rahman dkk., 2022). Dalam proses pembelajaran guru berperan penting sebagai fasilitator untuk meningkatkan prestasi belajar dan sebagai pendidik mempunyai tugas untuk memberikan pendidikan yang berkualitas, relevan, dan inklusif, sehingga setiap siswa dapat memiliki kesempatan yang setara untuk berkembang dan berkontribusi dalam menciptakan masa depan yang lebih baik. Salah satu kompetensi yang perlu dimiliki oleh guru dalam pelaksanaan tugasnya yaitu penggunaan media pembelajaran (Sugiyarta dkk., 2020).

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dan merupakan alat bantu yang sangat berguna dalam proses belajar mengajar (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Selain itu, media pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa serta dapat meningkatkan minat siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar (Idris, Rusmala, 2020). Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Kristanto, 2016). Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat lebih mudah meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran juga mampu memberikan pemahaman yang lebih jelas kepada siswa mengenai

materi yang dipelajari. Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan dan melengkapi penggunaan media pembelajaran.

Banyak siswa yang cenderung kehilangan minat dalam proses pembelajaran karena media yang digunakan kurang menarik dan tidak sesuai dengan gaya belajar mereka (Zahra dkk., 2023). Pembelajaran yang tidak menarik dapat menyebabkan siswa menjadi bosan, mengurangi motivasi mereka untuk belajar dan akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka (Munawir, 2020). Kurangnya inovasi dalam pembelajaran dapat menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan membosankan bagi siswa (Wulandari dkk., 2023). Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu adanya upaya dan inovasi untuk menyediakan media pembelajaran yang lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat bisa membantu meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran dan membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan peneliti di SDN 042 Radda, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Dimana siswa kurang aktif dan kurang antusias ketika belajar Pendidikan Agama Islam karena kurangnya media pembelajaran, guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Maka dari itu, untuk mengatasi hal ini guru harus lebih kreatif lagi dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik siswa akan senang dan siswa bisa menjadi lebih aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya menjadikan pembelajaran jadi menyenangkan tetapi juga membantu mengurangi kebosanan siswa di kelas.

Salah satu, media pembelajaran yang terlihat menyenangkan dan dapat menarik minat siswa yaitu media pembelajaran *spin game* (Destia dkk., 2023). Media pembelajaran *spin game* adalah suatu media yang memiliki bentuk bundar (roda) dan diputar menurut porosnya sampai terhenti di salah satu bagian warna, selanjutnya siswa diberi kartu pertanyaan yang cocok dengan hasil pemutaran. *Spin game* dengan perputarannya merupakan media pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan. *Spin game* juga dirancang untuk memudahkan pembelajaran dan membuat suasana belajar yang menyenangkan (Nawangwulan dkk., 2022). *Spin game* bisa melatih pola pikir siswa serta keaktifan menjawab dalam menyelesaikan soal latihan (Ningsih, 2023).

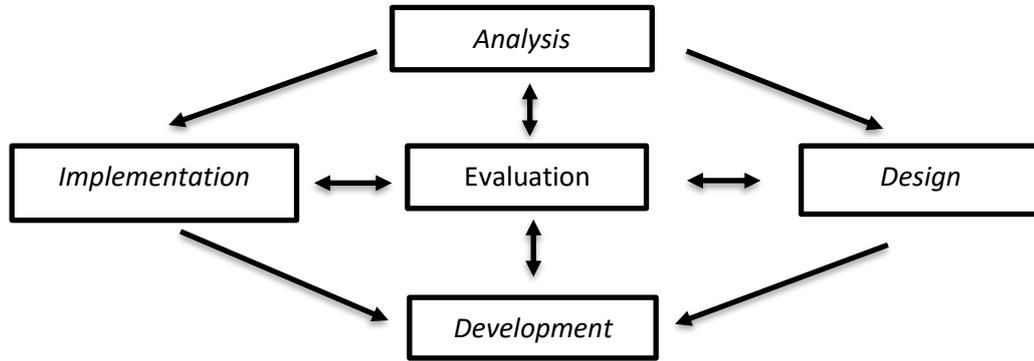
Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengembangan media pembelajaran *spin game* pada materi shalat kewajibanku siswa kelas III di SDN 042 Radda, (2) tingkat kevalidan media pembelajaran *spin game* pada materi shalat kewajibanku siswa kelas III di SD Negeri 042 Radda, (3) tingkat kepraktisan media pembelajaran *spin game* pada materi shalat kewajibanku siswa kelas III di SD Negeri 042 Radda.

Metode

Jenis Penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini, yakni jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). R&D merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan (Okpatrioka, 2023). Produk yang dikembangkan/dihasilkan dapat berupa bahan pelatihan guru, materi ajar, media pembelajaran dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran (Andi Ibrahim, 2019). Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III di SDN 042 Radda yang berjumlah 20 siswa. Adapun, objek penelitian yaitu media pembelajaran *spin game* yang diterapkan pada materi shalat kewajibanku.

Langkah-langkah pengembangan media ini menggunakan 5 tahapan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development*

(Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) and *Evaluation* (Evaluasi). Setiap tahapannya saling berhubungan satu sama lain, sehingga dalam penerapan model pengembangan ADDIE harus dilakukan secara urut dan tidak ada tahapan yang terlewatkan.



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Analisis merupakan tahap awal dalam penelitian dan pengembangan. Tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran. Garis besar tahapan analisis yang dilakukan oleh peneliti adalah analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Kedua, tahap perancangan (*design*) yang dilakukan untuk menentukan bentuk, isi dan komponen media *spin game* sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa. Ketiga, tahap pengembangan (*Development*) yaitu tahap pembuatan produk yang sesuai dengan rancangan, validasi dan revisi produk. Keempat, tahap implementasi (*implementation*) adalah tahapan penting dalam menerapkan media pembelajaran yang kita buat, dengan kata lain, pada tahap ini dalam proses pembelajaran siswa menjadi subjek percobaan terhadap media yang dihasilkan. Selanjutnya, tahap akhir yaitu evaluasi (*evaluation*), tahap ini menentukan apakah media yang dikembangkan berhasil memenuhi harapan atau tidak.

Alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Observasi dilakukan dengan mengamati cara mengajar guru dan respons siswa terhadap materi yang diajarkan bertujuan untuk memberikan gambaran kepada peneliti tentang pengembangan media pembelajaran. Wawancara digunakan untuk analisis kebutuhan saat pembelajaran (Munawir dkk., 2024). Dokumentasi dalam penelitian ini sebagai data pelengkap dalam memperoleh informasi. Kemudian angket, angket ini berupa ceklis dengan skala likert 1 sampai 4 yang digunakan untuk menilai setiap aspek (Rahmawati, 2020). Angket ini terdiri dari angket validasi produk dan angket praktikalitas produk. Validasi produk terdiri dari validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa sedangkan untuk praktikalitas terdiri dari respons siswa dan guru terhadap media pembelajaran *spin game*.

Tabel 1. Kriteria Skor Skala Likert Validasi

Kriteria	Skala
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Tidak Baik	1

Tabel 2. Kriteria Skor Skala Likert Praktikalitas

Kriteria	Skala
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Cukup Setuju	2
Tidak Setuju	1

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif, baik berupa masukan, kritik, maupun saran perbaikan yang terdapat pada data wawancara dan angket yang dilakukan peneliti. Hasilnya kemudian digunakan untuk merevisi produk pengembangan. Analisis data kuantitatif yaitu analisis validasi dan analisis praktikalitas yang teknik ini digunakan untuk mengolah data berdasarkan angket validasi oleh para ahli dan angket praktikalitas dari siswa dan guru. Kemudian, data dianalisis dengan menggunakan rumus persentase dan dikategorikan sesuai dengan tabel pengkategorian.

Untuk menentukan hasil validasi dan praktikalitas produk, angket dianalisis dengan cara menggunakan rumus persentase (Ibrahim., 2018).

$$\text{persentase} = \frac{\Sigma \text{skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{skor maksimal ideal}} \times 100 \%$$

Hasil dari perhitungan persentase selanjutnya diinterpretasikan dengan ketentuan pada tabel berikut:

Tabel 3 Pengkategorian Tingkat Kevalidan Produk

Persentase	Kevalidan
81-100 %	Sangat valid
61-80 %	Valid
41-60 %	Cukup Valid
21-40 %	Kurang Valid
0-20 %	Tidak Valid

Tabel 4 Pengkategorian Tingkat Kepraktisan Produk

Interval Skor	Tingkat Kepraktisan
81-100 %	Sangat Praktis
61-80 %	Praktis
41-60 %	Cukup Praktis
21-40 %	Kurang Praktis
0-20 %	Tidak Praktis

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengembangan Produk

Setelah melakukan penelitian pada siswa kelas III di SDN 042 Radda, media pembelajaran *spin game* ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis (*analysis*), dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa di Sekolah saat pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 042 Radda, ditemukan masalah bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini kurang bervariasi sehingga membuat siswa mudah bosan. Media pembelajaran yang digunakan guru hanya buku cetak yang membuat pembelajaran menjadi kurang menyenangkan. Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di Sekolah. Hal ini dimaksudkan, agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Berdasarkan hasil analisis kurikulum, diketahui bahwa di SDN 042 Radda kelas III digunakan Kurikulum 2013.

Setelah tahap analisis selanjutnya tahap perancangan (*design*). Ditahap perancangan ini, peneliti menetapkan format pembuatan media *spin game* yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah perancangannya dimulai dengan penyusunan materi shalat kewajibanku, pemilihan desain media *spin game*. Media pembelajaran *spin game* ini, didesain dengan menggunakan bahan-bahan yang sederhana seperti kertas jilid dan pita yang dipilih untuk mendesain warna permainan dan kotak pertanyaan.

Ketiga, tahap pengembangan (*development*) dilakukan pembuatan produk dalam bentuk nyata yang disesuaikan pada tahap perancangan.



Gambar 2. Media Pembelajaran *Spin game*

Setelah produk telah rampung dibuat, maka tahap selanjutnya adalah validasi produk oleh validator. Tahap validasi ini dilakukan pada bulan Februari 2024. Validasi ini dilakukan oleh 3 validator ahli yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli bahasa. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang dikembangkan. Hasil validasi diperoleh dengan menggunakan rumus persentase.

Tabel 5 Hasil Validasi *Spin game*

No	Validasi	Hasil
1	Validasi Media	94,2%
2	Validasi Materi	91,7%
3	Validasi Bahasa	87,5%
Total Rata-Rata Skor		91%

Hasil Validasi yang diperoleh dari validator selanjutnya dianalisis dan dikategorikan. Validasi yang diperoleh dari ahli media, didapatkan persentase kevalidan sebesar 94,2% dengan kategori “sangat valid”. Validasi yang diperoleh dari ahli materi, didapatkan persentase kevalidan sebesar 91,7% dengan kategori “sangat valid”. Selanjutnya, validasi yang diperoleh dari ahli bahasa, didapatkan persentase kevalidan sebesar 87,5% dengan kategori “sangat valid”. Rata-rata skor yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa didapatkan persentase sebesar 91% dengan kategori “sangat valid”.

Setelah media pembelajaran *spin game* dinyatakan valid oleh validator, maka tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan respons siswa dan guru terhadap media yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan pada kelompok kecil dengan melibatkan 20 siswa kelas III di SDN 042 Radda sebagai responden. Hasil praktikalitas atau respons siswa yang diperoleh dengan menggunakan rumus persentase dan dianalisis serta dikategorikan diperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori “sangat praktis”.

Tahap akhir dalam model ADDIE adalah tahap evaluasi. Evaluasi dalam penelitian ini yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan di akhir setiap tahapan. Sedangkan, evaluasi sumatif dilakukan di akhir pengembangan produk setelah tahap uji validitas

dan uji praktikalitas. Di tahap analisis, setelah melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, peneliti melakukan evaluasi dengan melihat kembali apakah data yang didapatkan itu sudah cukup untuk memenuhi informasi yang diperlukan oleh peneliti. Di tahap desain, peneliti melakukan evaluasi dengan melihat kembali apakah ada kekeliruan pada *spin game* yang telah dirancang. Pada tahap ini juga, peneliti membuat instrumen yang akan divalidasi oleh validator ahli, untuk menilai media yang dikembangkan. Selanjutnya, tahap pengembangan yang merupakan tahap pembuatan produk dan uji validitas. Peneliti melakukan evaluasi berupa uji validitas yang dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Tahap implementasi, evaluasi yang dilakukan di tahap ini berupa uji praktikalitas terhadap 20 siswa kelas III di SDN 042 Radda dan satu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pembahasan Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Lima tahapan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *spin game* yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi shalat kewajibanku di kelas III. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti dimulai dari analisis kebutuhan dan kurikulum, dilanjutkan dengan tahap *design*, adapun langkah-langkah tahap *design* yaitu penyusunan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan dilanjutkan dengan pemilihan media.

Setelah tahap *design*, selanjutnya tahap pengembangan yaitu pembuatan produk yang sesuai dengan *design* yang telah dibuat, setelah itu dilakukan validasi atau uji validasi oleh para ahli dan selanjutnya media direvisi sesuai komentar dan saran dari validator. Apabila produk dinyatakan valid maka dilanjutkan ke tahap *implementation* atau diujicobakan ke siswa. Tahap terakhir yaitu tahap *evaluation* yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan.

Berdasarkan hasil uji validasi oleh ketiga validator yaitu validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, masing-masing memperoleh persentase 94,2% dengan kategori “sangat valid”, 91,7% dengan kategori “sangat valid” dan 87,5% dengan kategori “sangat valid”. Dapat diperoleh rata-rata persentase kevalidan produk yaitu 91%, berdasarkan tabel kategori uji validitas media pembelajaran *spin game* yang dikembangkan memperoleh kategori “sangat valid”.

Dari segi media dinyatakan “sangat valid”, karena dari penampilan menyeluruh media *spin game* menarik, sehingga dapat membuat daya tarik siswa meningkat dan mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Dinyatakan “sangat valid” dari segi materi, karena materi di media *spin game* sesuai dengan KD, kurikulum, materi pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dinyatakan “sangat valid” dari segi bahasa, karena media *spin game* menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) serta menggunakan bahasa yang komunikatif dan interaktif. Hasil penelitian mengenai kevalidan ini mendukung teori Samuel Messick yang menyatakan bahwa validitas adalah konsep yang mencakup bukti yang mendukung interpretasi (Iliescu & Greiff, 2021).

Setelah melakukan uji coba dan pengisian lembar angket praktikalitas media *spin game* pada materi shalat kewajibanku, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Uji praktikalitas ini, dilakukan dengan melibatkan 20 orang siswa dan 1 guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai responden untuk memberikan respons terhadap media *spin game* yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil uji praktikalitas media yang dikembangkan respons siswa memenuhi kriteria “sangat praktis”, dengan persentase sebesar 95% dan respons guru memenuhi kriteria “sangat praktis”, dengan persentase sebesar 88,4%.

Media *spin game* dinyatakan “sangat praktis” oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran terutama pada segi kemudahan penggunaan media, penampilan yang menarik

serta kegunaan media itu sendiri. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa respons siswa dan guru terhadap media pembelajaran *spin game* yang dikembangkan, mendapat respons yang sangat baik serta positif. Sehingga, dapat dinyatakan bahwa media *spin game* telah memenuhi tingkat kepraktisan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Tri Septiani dkk., 2023) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan *spin* (roda putar) pada materi bangun datar memperoleh persentase nilai rata-rata kevalidan dari validator ahli media, materi dan pendidik sebesar 82,3% dengan kriteria “sangat valid.” Selanjutnya, pada hasil kepraktisan dari angket tanggapan peserta didik diperoleh persentase sebesar 90,87% dengan kategori “sangat praktis.”

Kebaruan dalam penelitian ini yaitu masih jarang penelitian yang mengembangkan media pembelajaran *spin game* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi shalat kewajibanku. Selain itu, media yang dikembangkan memiliki perbedaan dari segi desain, ukuran, dan bentuk dibandingkan dengan produk lainnya. Desain media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, menggunakan hiasan pita dan kertas jilid untuk menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran "*spin game*" menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap *analysis*, dilakukan analisis kebutuhan dan kurikulum. Tahap *design* menentukan bentuk, isi, dan komponen media. Tahap *development*, mencakup pembuatan, validasi, dan revisi produk. Tahap *implementation*, menguji coba media kepada siswa dan mengetahui respons guru. Tahap *evaluation*, mengevaluasi media untuk memperbaiki kekurangan.

Hasil validasi menunjukkan media pembelajaran *spin game* “sangat valid” dengan rata-rata persentase 91,5% dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Uji praktikalitas pada 20 siswa kelas III SDN 042 Radda menunjukkan persentase 95% dengan kategori “sangat praktis”. Uji praktikalitas oleh 1 guru Pendidikan Agama Islam menunjukkan persentase 88,4% dengan kategori “sangat praktis”. Media yang dikembangkan terbatas pada materi shalat kewajibanku, sehingga diharapkan pengembangan pada pokok bahasan yang lain. Serta perlu dilakukan uji keefektifan media oleh penelitian selanjutnya.

Referensi

- Destia, D., Vera, C. O., Firdaningsih, C., Wuriyani, D. S., & Rudyanto, H. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Spin Game Berbasis Powerpoint Interaktif Pada Materi Tema 7 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2). <https://doi.org/10.20961/Jdc.V7i2.74758>
- Ibrahim., A. (2018). *Metodologi Penelitian*. Gunadarma Ilmu.
- Idris, Rusmala, A. Z. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Sulawesi Selatan Berbasis Multimedia*. 21(1).
- Iliescu, D., & Greiff, S. (2021). On Consequential Validity. *European Journal Of Psychological Assessment*, 37(3). <https://doi.org/10.1027/1015-5759/A000664>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*.
- Munawir, A. (2020). Penguasaan Konsep Arah Mata Angin Dengan Metode Treasure Hunt Di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.58230/27454312.36>

- Munawir, A., Yaumi, M., Sulaiman, U., & Rahman, U. (2024). Integrating Local Wisdom In Elementary Education: Evaluating The Impact Of Thematic Curriculum In Palopo City. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.24042/Tadris.V9i1.17105>
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Bahiyah, K., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Interaktif Spin Game Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin Dalam Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2).
- Ningsih, Y. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Spinning Wheel Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan. *Repositori.Umsu.Ac.Id*, 3.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1).
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk. (2022). Media Pembelajaran. Dalam *Badan Penerbit UNM*.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1).
- Rahmawati, R. (2020). Modifikasi Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Penguasaan Simple English Vocabulary Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Serang: Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Sugiyarta, S., Prabowo, A., Ahmad, T. A., Siroj, M. B., & Purwinarko, A. (2020). Identifikasi Kemampuan Guru Sebagai Guru Penggerak. *Jurnal Profesi Keguruan*, 6(2).
- Tri Septiani, Y., Destiniar, & Putri Dewi Nurhasana. (2023). Pengembangan Media Permainan Spin (Roda Putar) Pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 6 Rambang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2). <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i2.1272>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/Joe.V5i2.1074>
- Zahra, A., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).