

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SPINNER  
ROULETTE UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM**

Putri Isnaini Hidayah<sup>1</sup>, Nur Aisyah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Univerisitas Nurul Jadid

<sup>2</sup> Univerisitas Nurul Jadid

Alamat e-mail : [1purtriiisnainihidayah@gmail.com](mailto:1purtriiisnainihidayah@gmail.com) , [2nuraisyah@unuja.ac.id](mailto:2nuraisyah@unuja.ac.id),

**ABSTRACT**

*The use of instructional media helps students understand the material more easily and improves learning outcomes. Especially in Islamic Cultural History (SKI) lessons, which are often perceived as boring, interactive media is needed to boost students' interest in learning. One such media is spinner roulette, an educational game designed to enhance interactivity and student comprehension. This research was conducted at MAN 1 and MAN 2 Probolinggo to describe the development process and the impact of the spinner roulette media on students' learning interest and outcomes. The research used the Research and Development (R&D) method with the Lee and Owens model, consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results showed that the spinner roulette media was appropriate for use and improved student learning outcomes by 11.1% (from 69.3% to 80.4%). Regression analysis indicated a significant effect of the media on learning interest ( $p = 0.000 < 0.05$ ), concluding that spinner roulette is effective in increasing students' interest and learning outcomes.*

**Keywords:** *Spinner Roulette, interactive, learning interest, learning outcomes*

**ABSTRAK**

Penggunaan media pembelajaran mempermudah siswa dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar. Terutama dalam materi SKI pada pembelajaran PAI yang sering dianggap membosankan, media interaktif dibutuhkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media yang dikembangkan adalah *spinner roulette*, sebuah permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan interaktivitas dan pemahaman siswa. Penelitian ini dilakukan di MAN 1 dan MAN 2 Probolinggo dengan tujuan mendeskripsikan proses pengembangan dan dampak media tersebut terhadap minat dan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Lee dan Owens yang meliputi lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *spinner roulette* dinilai layak digunakan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 11,1% (dari 69,3% menjadi 80,4%). Uji regresi menunjukkan adanya pengaruh signifikan media terhadap minat belajar siswa ( $p = 0,000 < 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa *spinner roulette* efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Spinner Roulette, interaktif, minat belajar, hasil belajar*

## **A. Pendahuluan**

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi agar mudah dipahami siswa (Wulandari et al., 2023). Dengan media yang tepat, proses belajar menjadi lebih mudah dan hasil belajar pun lebih optimal. (Jannah & Aisyah, 2021). Adapun sebelum memilih media pembelajaran pendidik harus mempertimbangkan peserta didik, baik itu dari segi kesiapan maupun kebutuhan peserta didik, maka dari itu pendidik harus cermat dalam memilih media pembelajaran (Yuliza, 2023). Karena memilih media pembelajaran dengan cermat dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan diharapkan dengan media pembelajaran yang telah dipilih tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa. (Chandra et al., 2024)

Belajar bertujuan mengubah perilaku, keterampilan, pengetahuan, atau sikap (Paling et al., 2024). Siswa yang berminat belajar akan terdorong rasa ingin tahunya, sehingga hasil belajarnya lebih optimal. Pendidik perlu meningkatkan minat belajar siswa. Selain motivasi, media pembelajaran juga mendorong hasil belajar (Ali et al., 2025). Minat menjadi

kunci untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Di tingkat SMA, siswa dilatih berpikir kritis untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat belajar. Minat belajar ini juga bisa didorong melalui media atau alat peraga (Solihah & Hawa, 2024). Hasil studi awal di MAN 1 Probolinggo, khususnya kelas 10, menunjukkan minat belajar siswa pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) masih rendah meski guru sudah berupaya maksimal. Untuk mengatasi hal ini, pembelajaran interaktif seperti diskusi dengan permainan diterapkan agar lebih menarik. (Selirowangi et al., 2024)

Salah satu media yang digunakan adalah *spinner roulette*, permainan edukatif yang membuat pembelajaran SKI lebih menyenangkan dan interaktif. Media membantu siswa aktif, memahami materi dengan cara praktik, tidak hanya mendengar ceramah (Aqmarina & Susilo, 2025). Dengan kendala tersebut teknologi pembelajaran seperti game terbukti mendukung proses belajar modern. Meski banyak media pembelajaran berbasis internet, game offline juga efektif menumbuhkan minat siswa

(Sofyan et al., 2025). *Spinner roulette* menjadi contoh media berbasis permainan yang menarik, mendidik, dan mendorong siswa terlibat aktif, terutama pada materi SKI yang sering dianggap monoton. Karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan *spinner roulette* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar SKI di MAN 1 dan MAN 2 Probolinggo.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Gay (1991) didalam Febriani (2025), penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang berfokus pada pengembangan produk daripada menguji teori.

Pada pengembangan ini, menggunakan model pengembangan desain multimedia yang diciptakan oleh Lee dan Owens. (Ainiyah & Nasution, 2025)

Model ini terdiri dari lima tahapan: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### a) Tahap Analisis (*Analisis*)

Pengembangan media pembelajaran interaktif *spinner roulette* pada pembelajaran SKI dilakukan dengan menganalisis kebutuhan yaitu mencari informasi tentang karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan karakteristik materi ajar. Selama ini, baik siswa maupun guru mengalami beberapa kendala. Misalnya dalam proses pembelajaran SKI terdapat materi yang membutuhkan media pembelajaran yaitu pada standar kompetensi Menganalisis sebab, faktor dan tiap kejadian pada peristiwa *fathu makkah* adalah Memahami peristiwa *fathu makkah* sebagai landasan hidup rukun dan saling menghargai antar ummat sehingga kritik terhadap realitas sehari-hari dapat dilakukan. Selama ini, siswa kurang berminat untuk mempelajari materi tersebut sehingga hasil belajar siswa juga rendah. Data awal yang diperoleh yaitu sebagian besar siswa merasa bosan dan kurang memahami tentang materi tersebut. Dari observasi yang dilakukan terdapat permasalahan pembelajaran yaitu siswa bosan dengan pembelajaran SKI yang cenderung hanya mengandalkan metode ceramah saja.

b) Desain (*design*)

Setelah tahap analisis dilakukan, langkah selanjutnya adalah melakukan tahap desain. Pada tahap desain meliputi pembuatan jadwal, penentuan tim proyek, penentuan spesifikasi, serta perancangan kontrol konfigurasi dan review.

**Tabel Jadwal Pembuatan Produk**

No	Kegiatan	Bulan						
		8	9	10	11	12	1	
1	Analisis	√	√					
2	Story Board			√				
3	Pembuatan Produk			√	√			
4	Revisi						√	√

Pembuatan jadwal dibuat agar produk media pembelajaran yang dihasilkan memiliki kualitas sehingga dapat digunakan. Adapun tim proyek yang terlibat dalam pengembangan produk multimedia ini terdiri dari: Perancang (*designer*) adalah putri isnaini hidayah sekaligus peneliti, Pembuat/penyusun produk (*programmer*) adalah adib muhammad zain dan putri isnaini hidayah yang sekaligus berperan sebagai creator, Ahli materi adalah Umar mansur, Ahli Media adalah Chusnul Muali.

c) Pengembangan (*development*)

Kegiatan selanjutnya yaitu pengembangan dimulai dengan memasukkan *image, button, clip art, sound, video*, baik dari *youtube*,

internet atau sumber lain ke dalam program Media Pembelajaran *spinner roulette*. Naskah *storyboard* materi SKI kelas 10 yang sebelumnya di format dalam *microsoftword* kemudian ditransfer ke *stage tool*, dan didistribusikan ke dalam *screen*. Langkah terakhir pada tahap pengembangan adalah melakukan penyimpanan dalam format *web online* yang kemudian diberikan kepada tim ahli. Untuk review produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya dilakukan revisi sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif *spinner roulette* yang layak digunakan oleh siswa maupun guru.

d) Implementasi (*implementation*)

Produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran pada mata pelajaran SKI kelas 10 MAN 1 Probolinggo dan MAN 2 Probolinggo. Selanjutnya memasuki tahap implementasi, yaitu tahapan dimana kegiatan yang akan dilakukan untuk mengujicobakan produk. Uji coba dilakukan dalam tiga tahap yakni uji coba teman sejawat, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar atau uji lapangan. Hasil uji coba terhadap produk hasil pengembangan media pembelajaran interaktif *spinner*

*roulette* pada mata pelajaran SKI media pembelajaran tersebut.

Selanjutnya memvalidasi media pembelajaran yang akan digunakan pada pembelajaran SKI di kelas 10 MAN 1 Probolinggo dan MAN 2 Probolinggo dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Ahli media

Dari hasil validasi ahli media, komentar dan saran yang diberikan adalah Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media, pengembang melakukan perbaikan produk yang akan dihasilkan. Terutama perbaikan secara keseluruhan dan memberi penambahan sistem penilaian kuis otomatis. Selanjutnya, agar multimedia dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran, pengembang melakukan beberapa perbaikan kembali pada bagian-bagian yang dirasa masih memiliki kekurangan baik segi suara maupun tampilan. Produk yang telah dinyatakan valid oleh validator media selanjutnya dilakukan uji coba lapangan.

#### 2) Ahli materi

Hasil validasi oleh ahli materi selanjutnya dianalisis untuk menentukan langkah berikutnya.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, menunjukkan bahwa materi pada media pembelajaran interaktif *spinner roulette* layak digunakan hanya saja perlu penambahan materi. Sedangkan isi materi sudah dinyatakan baik dan dapat diujicobakan kepada siswa. Berikut gambar web media pembelajaran *spinner roulette*:



#### 3) Teman sejawat

Setelah divalidasi oleh dua ahli dan dinyatakan layak, produk diuji coba oleh dua rekan sejawat. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran mudah dipahami karena dilengkapi petunjuk, materi, rangkuman, dan evaluasi. Berdasarkan tanggapan tersebut, pengembang menilai produk sesuai dengan kemampuan pengguna dan melanjutkan uji coba kepada siswa.

#### d) Evaluasi (*evaluation*)

1) Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil melibatkan 6 orang siswa untuk mengoperasikan dan menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Uji coba selanjutnya dilakukan kepada 6 siswa yang dipilih secara acak dengan kriteria yang sama saat memilih guru dalam melakukan uji coba. Siswa selanjutnya dibagi menjadi 3 kelompok dan masing-masing beranggotakan 2 orang dengan rincian 1 kelompok adalah siswa yang mahir menggunakan komputer, 1 kelompok dengan kemampuan sedang, dan 1 kelompok lain dengan kemampuan rendah dalam penguasaan komputer. Masing-masing kelompok diberikan petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif dengan tujuan memudahkan siswa dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif. Berikut hasil observasi kelompok kecil:

**Tabel hasil observasi kelompok kecil**

No	Kegiatan Yang diobservasi	Hasil Observasi
1.	Respon siswa selama mengoperasikan media pembelajaran <i>spinner roulette</i>	Sangat antusias meskipun sebagian siswa awalnya terlihat ragu untuk menjalankan media tetapi lama kelamaan mulai

		lancar dan tidak menemukan kendala
2	Pemahaman materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>spinner roulette</i>	Siswa memahami isi materi pada media yang ditampilkan
3	Kelancaran mengikuti petunjuk menjalankan media pembelajaran interaktif <i>spinner roulette</i>	Siswa tidak menemukan kendala karena bahasa yang disajikan pada petunjuk penggunaan media mudah untuk dipahami
4	Pengamatan dalam mengerjakan tugas pada media pembelajaran interaktif <i>spinner roulette</i>	Tekun dan antusias

d) Uji coba kelompok besar

Setelah uji coba kelompok kecil dilaksanakan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilakukan kepada siswa kelas 10 MAN 1 Probolinggo dan siswa kelas 10 MAN 2 Probolinggo sebanyak 43 orang. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *spinner roulette* terhadap minat belajar siswa, selanjutnya guru melakukan penyebaran angket untuk mengetahui adanya peningkatan pada minat belajar siswa. Berikut hasil dari angket yang telah disebar:

**Tabel hasil uji regresi**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1.770	2.929		.604	.546
Media Pembelajaran Spinner Roulette	.359	.050	.410	7.227	.000
Minat Belajar	.615	.070	.497	8.760	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan Tabel *coefficients*, diketahui bahwa pengaruh langsung antara variabel Media Pembelajaran *Spinner Roulette* dengan hasil belajar dengan nilai signifikansinya sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *Spinner Roulette* berpengaruh terhadap minat belajar dan hipotesis diterima, dapat diartikan juga bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Media Pembelajaran *Spinner Roulette* terhadap minat belajar (Y) dengan nilai unstandardized coefficients (B) sebesar 0,359.

Nilai Signifikansi 0,000, Nilai ini menunjukkan bahwa probabilitas untuk mendapatkan hasil penelitian seperti ini secara kebetulan sangat kecil (hampir mendekati nol). Dengan kata lain, kita sangat yakin bahwa hasil penelitian ini bukan karena faktor kebetulan, melainkan karena adanya hubungan yang nyata antara variabel Media Pembelajaran *spinner roulette* dan minat belajar. Karena nilai signifikansi menunjukkan hubungan

yang signifikan, dan umumnya media pembelajaran *spinner roulette* dirancang untuk meningkatkan minat belajar, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran *spinner roulette* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar Peserta Didik.

Untuk mengukur hasil belajar peserta didik peneliti menggunakan *posttest* dan *pretest* berikut hasil belajar peserta didik:

**Tabel *posttest* dan *pretest***

	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>
Jumlah nilai	2978	3460
Rata-rata	69,3%	80,4%

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan terhadap 43 siswa kelas 10 dari dua lembaga yaitu MAN 1 Probolinggo dan MAN 2 Probolinggo, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan meski tidak terlalu tinggi persentasenya yaitu berkisar 11,1%. Saat dilakukan *pretest*, dari 43 siswa yang mengikuti jumlah siswa yang mencapai ketuntasan adalah 25 orang atau sebesar 40% dan 18 siswa lainnya atau 60% tidak mencapai ketuntasan (nilai ketuntasan adalah 75).

Keefektifan produk dapat dinilai berdasarkan hasil belajar siswa yang

semakin meningkat bila dibanding dengan sebelum penggunaan produk. Hal ini senada dengan pendapat (Jannati et al., 2025) yang memaknai efektif yaitu berhasil yang berarti perubahan tersebut membawa pengaruh tertentu bagi siswa seperti perubahan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif *spinner roulette* dalam proses pembelajaran dilakukan beberapa kali pertemuan dengan menambahkan penggunaan media ke dalam RPP.

Pengembangan media pembelajaran interaktif *spinner roulette* diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Sebab, tanpa makna, proses belajar tidak akan berjalan optimal. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibentuk secara aktif melalui pengalaman belajar langsung. Sebelum menggunakan media ini, peserta didik terlebih dahulu melakukan pretest dan dilanjutkan dengan proses pembelajaran berdasarkan RPP yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pada akhir pembelajaran peserta didik diberikan soal posttest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar. Berdasarkan

hasil posttest, diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 11,1%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan juga membantu siswa memahami materi yang bersifat *story telling* menjadi lebih nyata.

Setelah keefektifan produk media pembelajaran *spinner roulette* diperoleh, langkah selanjutnya adalah melakukan penyebaran angket kepada 43 siswa kelas 10 MAN 1 Probolinggo dan MAN 2 Probolinggo

Dari angket yang disebar kepada responden diketahui bahwa pengaruh langsung antara variabel Media Pembelajaran *Spinner Roulette* dengan minat belajar dengan nilai signifikansinya sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *Spinner Roulette* berpengaruh terhadap minat belajar dan hipotesis diterima, dapat diartikan juga bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Media Pembelajaran *Spinner Roulette* terhadap minat belajar (Y) dengan nilai unstandardized coefficients (B) sebesar 0,359.

Nilai Signifikansi 0,000, Nilai ini menunjukkan bahwa probabilitas

untuk mendapatkan hasil penelitian seperti ini secara kebetulan sangat kecil. Dengan kata lain, kita sangat yakin bahwa hasil penelitian ini bukan karena faktor kebetulan, melainkan karena adanya hubungan yang nyata antara variabel Media Pembelajaran *spinner roulette* dan minat belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran *spinner roulette* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar Peserta Didik.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Spinner Roulette* ini selaras dengan hasil dari penelitian pengembangan terdahulu. Salah satunya yaitu (Ardiana & Himmawan, 2023) yang melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media *Smart Spinner* Di SDN 1 Kedokanbunder.” Penelitian ini bertujuan memberi siswa pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan pemahaman mereka pada pelajaran agama Islam. Berbeda dengan Ardiana dan Himmawan yang hanya sampai tahap pengembangan media, penelitian ini juga menganalisis minat dan hasil belajar siswa.

Maulya (2021) juga melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas Vi Sekolah Dasar.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan siswa menginginkan media berbahan kayu dengan warna yang beragam. Media ini dinilai sangat layak untuk diuji coba pada siswa. Penelitian ini berbeda dengan penelitian penulis karena hanya fokus pada media fisik, bukan media digital.

Pada kajian relevan terakhir yang dilakukan oleh Angelina (2021) yang juga melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media pembelajaran Roda berputar untuk materi Trigonometri”, yang menunjukkan bahwa Dengan adanya media tersebut dapat menghidupkan suasana kelas dan menjadikan pembelajaran yang aktif. Penelitian ini juga sama dengan penelitian sebelumnya yang produknya hanya sebatas produk fisik.

Dengan demikian, salah satu kebaruan dari penelitian pengembangan media pembelajaran *spinner roulette* ini adalah produknya berupa media digital berbasis web untuk meningkatkan minat dan hasil

belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

memberikan perubahan yang sangat tinggi pada siswa.

### **E. Kesimpulan**

Produk yang telah dikembangkan dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna karena petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti. Penggunaan media pembelajaran interaktif *spinner roulette* sebagai alat bantu pembelajaran SKI memberikan dampak terhadap minat dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar sebanyak 11,1% dari (69,3% meningkat ke 80,4%). Berdasarkan hasil uji regresi dari angket yang disebar kepada responden diketahui bahwa pengaruh langsung antara variabel Media Pembelajaran *Spinner Roulette* (X) dengan Minat belajar dengan nilai signifikansinya sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *Spinner Roulette* berpengaruh terhadap minat belajar dan hipotesis diterima. Selain itu siswa juga memiliki kemampuan tambahan yaitu mengoperasikan komputer. Penggunaan media ini dapat membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Namun tidak menutup kemungkinan penelitian ini memiliki kekurangan sebab tidak

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ainiyah, F., & Nasution, N. E. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Google Sites Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Fungi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X MA Maarif Jember. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 974–984.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Angelina, C., Siregar, J., Kusnadi, S. A. A., Jannah, M., Wardani, S. I., & Leonard, L. (2021). Pengembangan media pembelajaran roda berputar untuk materi trigonometri. *Journal of Instructional Development Research*, 2(2), 81–94.
- Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Ta'lif: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 1(1), 39–53.
- Ardiana, N., & Himmawan, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Smart Spinner di SDN 1 Kedokanbunder. *Quality: Journal Of Education, Arabic And Islamic Studies*, 1(1), 8–14.
- Chandra, S. G., Nisa, A. F., & Cahyani, B. H. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Explosion

- Box untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 16(1), 1–16.
- Febriani, N., Nugraha, M. F., & Pratiwi, A. S. (2025). Pengembangan Media Puzka pada Materi Pengenalan Kata Untuk Pemahaman Siswa Kelas 1 SDN Malingping. *AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation*, 2(1), 266–273.
- Jannah, S. R., & Aisyah, N. (2021). Strategi Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Siswa. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 4(1), 42–59.
- Jannati, A. A., Utama, S., Setyaningsih, N., & Adnan, M. (2025). Critical Thinking Improvement through Numeracy Literacy: Insights from Senior High School Practices. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 328–340.
- Maulya, N. A., Martanti, F., & Rinjany, E. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(2), 201–214.
- Paling, S., Sari, R., Bakar, R. M., Yhani, P. C. C., Mukadar, S., Lidiawati, L., & Indah, N. (2024). Belajar dan pembelajaran. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(01).
- Selirowangi, N. B., Aisyah, N., & Rohmah, L. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skills (HOTS). *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 31–40.
- Sofyan, R. R., Muhayyung, M., Sally, F. H. S., & Wahyuni, I. Y. (2025). Penggunaan Game Digital Berbasis Web dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Yayasan Pendidikan Bungaya. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(2), 886–899.
- Solihah, M., & Hawa, A. M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Alat Peraga Japin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 232–241.
- 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.
- Yuliza, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di MTs Negeri Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 33–48.