

## Pengembangan Media Pembelajaran Roulette Spin pada Mata Pelajaran al-Islam

Nurwindi Maqfirah Sehat\*<sup>1</sup>, Moch. Charis Hidayat<sup>2</sup>, Hayumuti<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Surabaya Indonesia

\*nurwindisehat953@gmail.com

Received: 2023-February-20

Rev. Req: 2023-March-17

Accepted: 2023-April-24

---

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International license(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

---

**ABSTRACT:** *The purpose of this research is to determine the validity level of the product in the form of roulette spin learning media that the researcher has made. This research is focused on developing learning media that can attract students' interest in learning, especially in Al-Islam subjects. Learning media can later be used by teachers and students. And helps in communication between teachers and students. This rosette uses the R&D (research and development) research method with a 4D development model namely Define, Design, Development, and Disseminate, but researchers only limit it to the Development stage. The test results obtained are as follows: 1) the material validation test obtains a percentage value of 87% with very high score criteria. 2) the media validation test gets a percentage value of 77.5% with a high score criterion. and 3) student response tests to the roulette spin learning media obtained a percentage value of 86% with very high criteria. Based on the results of the material validation test, media validation, and student responses to the spin roulette learning media for class VIII semester 2 fasting material is feasible to use.*

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat validitas produk berupa media pembelajaran roulette spin yang telah peneliti buat. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa terutama pada mata pelajaran Al-Islam. Media pembelajaran yang nantinya dapat digunakan oleh guru dan siswa. Dan membantu dalam komunikasi antara guru dan siswa. Roset ini menggunakan metode penelitian R&D (research and development) dengan model pengembangan 4D yakni *define, design, development*, dan *desseminate*. Namun, peneliti hanya membatasi sampai tahap *development*. Hasil uji yang diperoleh sebagai berikut: 1) uji validasi materi mendapatkan nilai presentase sebesar 87% dengan kriteria skor sangat tinggi. 2) uji validasi media mendapatkan nilai presentase sebesar 77.5% dengan kriteria skor tinggi. dan 3) uji respon siswa terhadap media pembelajaran roulette spin memperoleh nilai presentase sebesar 86% dengan kriteria sangat tinggi. Berdasarkan hasil uji validasi materi, validasi media dan respon siswa terhadap media pembelajaran roulette spin materi puasa kelas VIII semester 2 layak untuk digunakan.

**Keywords:** *Learning Media, Roulette Spin, Learning Outcome.*

### I. PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang salah satu kegiatannya terjadi interaksi antara guru dan murid sehingga terciptanya proses belajar mengajar atau proses pembelajaran, dalam membangun bangsa suatu negara dibutuhkan pendidikan yang memadai karena pendidikan

merupakan salah satu faktor penentu yang akan menciptakan generasi penerus bangsa yang cerdas, kreatif dan kompeten dalam bidangnya (Ashari, R., et.al., 2017). Menurut Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam masyarakat, bangsa dan negara. Dalam pendidikan dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu formal, informal dan non formal. Proses pembelajaran tidak luput dalam pendidikan formal, informal dan non formal (Dewi, O. S. D., et.al., 2021).

Pada dasarnya proses pembelajaran adalah suatu sistem yang membantu individu dalam belajar sehingga terjadi proses komunikasi dengan sumber belajar dan lingkungan dalam menyampaikan pesan (Sumaryanti, L., et.al., 2021; Maryono, M., et.al., 2022). Guru sebagai penyampai pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Pembelajaran terkait dengan bagaimana guru mengajar di kelas (Koriati, E. D., et.al., 2021), dan guru bertindak sebagai pemandu bagi siswa dalam melaksanakan pembelajaran (Nurjan, S., & Syam, A. R., 2021). Saat menyampaikan pesan dan isi pelajaran guru dapat menggunakan media pembelajaran yang akan membantu keefektifan proses pembelajaran (Ikhwan, A., et.al., 2022). Media adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Fadhli, M., 2016; Fadhli, M., 2016), sehingga dapat merangsang pikiran, emosi atau perasaan, perhatian siswa (Fadhli, M., 2022). Selain itu, proses pembelajaran siswa berlangsung dan dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik secara mandiri (Kuswandi, D., & Fadhli, M., 2022). Memanfaatkan media pembelajaran harus menjadi bagian yang mendapatkan perhatian guru sebagai fasilitator dalam semua pembelajaran (Fadhli, M., et.al., 2022). Oleh karena itu, seorang guru harus mempelajari bagaimana memanfaatkan lingkungan sekitar atau menetapkan media pembelajaran agar dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses mengajar (Puspitasari, I., 2019).

Di sisi lain, kenyataannya masih banyak guru yang mengabaikan penggunaan media dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul diantaranya: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulitnya mencari media yang tepat dan tidak tersedianya biaya (Sari, E., et.al., 2019; Subandi, S. P., et.al., 2022). Dengan perkembangan dan kemajuan zaman yang selalu mempengaruhi perkembangan teknologi dan pengetahuan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat (Sunaryo, S. A., et.al., 2021; Ikhwan, A., et.al., 2020). Teknologi yang dikembangkan juga beragam, baik berupa teknologi bio, teknologi multimedia, maupun teknologi komunikasi (Waluyo, B., 2021), sehingga guru dapat memilih ingin memanfaatkan bantuan teknologi atau lingkungan sekitar dalam membuat media pembelajaran (Syam, A. R., 2019). Media pembelajaran dapat membantu dan mempermudah guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media tiga dimensi (Cahyono, H., et.al., 2022).

Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penilaiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya (Zubaidi, A. & Lidyawati, R., 2013). Media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan, antara lain: (a) memberikan pengalaman

secara langsung; (b) penyajian secara konkrit; (c) dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksinya maupun cara kerjanya; (d) dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas; dan (e) dapat menunjukkan akar suatu proses secara jelas (Sulton, S., et.al., 2019). Selain itu, media tiga dimensi juga memiliki kelemahan yaitu tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar, dan perawatannya rumit. Peneliti mencari solusi untuk mengatasi kelemahan tersebut. Dalam menggunakan media roulette spin bisa secara individu atau secara berkelompok memutar roulette spin kemudian menjawab pertanyaan yang telah disediakan sesuai dengan warna yang diperoleh sehingga dengan satu roulette bisa menjangkau sasaran yang berjumlah 20 orang. Agar penyimpanan tidak memerlukan ruang yang besar dan rumit, peneliti sengaja membuat media tiga dimensi dengan ukuran tidak terlalu besar, sehingga mudah disimpan dan merawat media tiga dimensi yang digunakan (Utami, P. S., & Fadhli, M., 2020).

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa terutama pada mata pelajaran Al-Islam. Media pembelajaran yang nantinya dapat digunakan oleh guru dan siswa. Dan membantu dalam komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran tersebut yaitu media pembelajaran roulette spin. Kata roulette atau rolet sendiri berasal dari bahasa Perancis yang berarti “roda kecil”. Roda kecil yang dapat diputar pemain ke satu arah. Rolet atau roulette sendiri berasal dari permainan roda berputar atau smart wheel (Sunardin, S., 2022). Media roulette merupakan alat atau media yang kreatif dan inovatif yang memiliki beberapa manfaat, diantaranya: 1) Mudah dibuat dan mudah penggunaannya, 2) Minat siswa meningkat karena media menggunakan varian warna berbeda, 3) Dapat membuat siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, 4) Siswa dapat terlibat dalam pembelajaran, 5) Kegiatan belajar mengajar tidak monoton dan membosankan bagi siswa (Sunardin 2022).

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (research and development) atau dikenal dengan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu (Mukholifah, M., et.al., 2020). Dalam penelitian ini dikembangkan produk berupa media roulette pada pembelajaran al-Islam materi Puasa dengan menggunakan model penelitian yang dikembangkan adalah model 4D. Model 4D merupakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Hikmah, N., 2019). Terdapat 4 tahap dalam model 4D yakni *define*, *design*, *development*, dan *desseminate* (Sutrisno, S., & Puspitasari, H., 2021). Namun pada penelitian kali ini peneliti hanya menggunakan hingga tahap *development*.

Pada tahap *define*, peneliti melakukan analisis pada siswa SMP Muhammadiyah 18 Surabaya. Dengan melakukan analisis kurikulum, media yang digunakan selama penelitian, dan karakteristik peserta didik. Tahap *design*, peneliti memulai pembuatan media pembelajaran. Menggunakan alat dan bahan yang terdiri dari spidol, pulpen, pensil, penghapus, penggaris, kardus, kertas buffalo (biru muda, hijau, kuning, dan merah), lem pavinol, lem tembak, lem G, kertas HVS 1 lembar, gunting, kater, kuas dan cat aga. Tahap *development*, peneliti melakukan validitas, satu validator

media roulette, satu validator materi, dan penilaian kelayakan dari peserta didik. Hasil dari penilaian validasi media roulette spin, validasi materi dan kelayakan dari peserta didik dipresentasikan dengan rumus:

$$AP = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\% =$$

AP : Angka Presentase

Skor Aktual : Skor yang diberikan oleh validator atau ahli

Skor Ideal : Skor maksimal hasil kali jumlah item dengan skor maksimal dari item

Tabel 1. Kategori Uji Validasi

Skor	Kriteria
81-100%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang
0-20%	Sangat Kurang

Berdasarkan Tabel 1 diketahui jika skor  $\geq 60\%$  maka media roulette spin dikatakan layak digunakan dan akan diperbaiki sesuai saran yang diberikan validator media dan validator materi, kemudian diuji cobakan kepada peserta didik untuk memperoleh nilai respon siswa terhadap media roulette spin. Peneliti hanya membatasi sampai tahap *development* dan tidak memasuki tahap *Desseminate* karena kekurangan peneliti (Sundari, L. R., et.al., 2018)

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir penelitian dan pengembangan ini merupakan suatu media pembelajaran tiga dimensi yaitu roulette spin. Pada tahap *design*, peneliti memulai pembuatan media pembelajaran menggunakan alat dan bahan yang terdiri dari spidol, pulpen, pensil, penghapus, penggaris, kardus, kertas buffalo (biru muda, hijau, kuning, merah dan coklat), lem pavinol, lem tembak, lem G, kertas HVS 1 lembar, gunting, kater, kuas dan cat aga. Berikut langkah-langkah pembuatan media pembelajaran roulette spin:

Gambar 1 Menggunting Lingkaran Roulette Spin



Gambar 2 Membagi Lingkaran Kardus Menjadi 8 Bagian



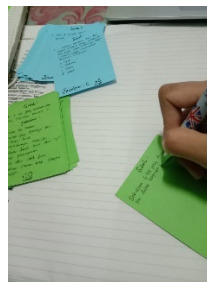
Gambar 3 Menggunting dan Menempelkan Kertas Buffalo Pada Juring-Juring Lingkaran



Gambar 4 Memasang Poros Roda Putar dan Membuat Pengganjal poros



Gambar 5 Pembuatan Kartu Soal



Gambar 6 Pemasangan Tempat Kartu Soal



Gambar 7 Pemasangan Peraturan Permainan dan Aturan Point



Gambar 8 Pemasangan Nama Media Roulette Spin



Gambar 9 Hasil Akhir Media



Media pembelajaran roulette spin ini menggunakan materi puasa kelas VIII SMP/MTs semester genap revisi K13 yang soalnya dibagi menjadi tiga tingkatan yaitu mudah, sedang dan sulit. Selanjutnya melakukan validasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa roulette spin. Proses validasi media roulette spin dilakukan oleh dosen Program Studi Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya, yaitu Dr. Ika Puspitasari, M.Pd.I. Dengan lembar validasi

yang memiliki 16 aspek dari 2 indikator. Validasi materi dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam SMP Muhammadiyah 18 Surabaya, yaitu Ustadz Hasbiyallah, S.Pd.I. Dengan lembar validasi yang memiliki 17 aspek dan 2 indikator.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual
1	Aspek Rekayasa Materi	60	52
2	Aspek Keterlaksanaan	10	9
Total Skor		70	61

$$AP = \frac{61}{70} \times 100\% = 87\%$$

Pada validasi materi, memperoleh presentase 87%. Nilai presentase ini menunjukkan sangat tinggi terkait materi atau soal yang disajikan dalam media pembelajaran roulette spin. Validator memberi penilaian dalam 2 aspek yaitu aspek rekayasa materi dan aspek keterlaksanaan. Selanjutnya validasi media pembelajaran roulette spin dinilai oleh Dr. Ika Puspitasari, M.Pd.I. selaku dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pelaksanaan validasi ini dilakukan dengan cara memberikan angket uji validasi yang terdiri dari 2 aspek yakni aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Aspek rekayasa media terdapat 6 indikator yaitu kreatifitas dalam pengembangan media pembelajaran, maintainable (dapat dipelihara dan dikelola dengan mudah), usability (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya), petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami, reusable (dapat digunakan kembali), dan ketepatan media dengan materi. Sedangkan aspek komunikasi visual terdiri dari 10 indikator yaitu komunikatif (bahasa mudah dipahami), ukuran media, kejelasan huruf dalam media, kesesuaian ukuran huruf, ketepatan penempatan angka dalam media, kesesuaian ukuran angka, komposisi warna dalam media, keserasian pemilihan warna, kerapian desain, dan pengaturan tata letak. Masing-masing indicator memiliki nilai tertinggi 5 dan terendah 1. Hasil validasi media pembelajaran roulette spin disajikan dalam tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Media

No	Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual
1	Aspek Rekayasa Media	30	25
2	Aspek Komunikasi Visual	50	37
Total Skor		80	62

$$AP = \frac{62}{80} \times 100\% = 77.5\%$$

Pada validasi media, memperoleh presentase 77.5%. Nilai presentase ini menunjukkan tinggi terkait pembuatan dan penggunaan media. Setelah melakukan uji validitas dan memperoleh hasil





siswa terhadap media pembelajaran roulette spin pada hari Rabu, 01 Februari 2023 di kelas VIII SMP Muhammadiyah 18 Surabaya dengan 9 siswa. Pada uji coba peneliti menyebarkan angket penilaian media yang dikembangkan dan ditinjau dari 3 aspek yaitu aspek rekayasa media dengan 5 indikator, aspek pembelajaran dengan 5 indikator, dan aspek komunikasi visual dengan 7 indikator. Berdasarkan hasil penilaian uji coba diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Respon Siswa

No	Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual
1	Aspek Rekayasa Media	225	192
2	Aspek Pembelajaran	225	208
3	Aspek Komunikasi Visual	315	261
Total Skor		765	661

$$AP = \frac{661}{765} \times 100\% = 86\%$$

Pada penilaian respon siswa memperoleh presentase 86%. Nilai presentase ini menunjukkan sangat tinggi terkait rekayasa media, pembelajaran dan komunikasi visual. Dalam penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran roulette spin ini tidak ada komentar atau saran sehingga peneliti tidak melakukan revisi. Presentase yang diberikan oleh validator materi yakni 87% menunjukkan sangat tinggi. Validator media memberikan presentase sebesar 77,5% menunjukkan bahwa validasi media tinggi. Dan untuk penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran roulette spin mendapat presentase 86% yang menunjukkan sangat tinggi. Media roulette spin ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan karena dalam proses belajarnya melibatkan siswa. Hal ini dibuktikan dengan komentar yang ditulis siswa pada angket respon siswa bagian komentar dan saran.

#### IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran roulette spin dikategorikan layak dengan presentase validasi materi 87% yang menunjukkan sangat tinggi, validasi media 77.5% yang menunjukkan tinggi, dan respon siswa terhadap media dengan presentase 86% yang menunjukkan sangat tinggi. Kemudian, hasil uji validasi materi, validasi media dan respon siswa terhadap media pembelajaran roulette spin materi puasa dapat dikatakan layak untuk digunakan guru dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan sebagai referensi dalam penggunaan media pembelajaran.

#### V. REFERENSI

- [1] Ashari, R., Syam, A. R., & Budiman, A. (2017, November). The World Challenge of Islamic Education Toward Human Resources Development. In *Proceeding of International Conference on Islamic Education (ICIED)* (Vol. 2, No. 1, pp. 169-175).



- [2] Cahyono, H., Utami, P. S., & Asmaroini, A. P. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring Berbasis Youtube Sebagai Reaktualisasi Wawasan Nusantara Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 6(2), 65-73.
- [3] Dewi, O. S. D., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2021, November). Pengembangan Media Paromi (Papan Roulette Misteri) Berbasis Web Game Organ Pernapasan Manusia dan Hewan Untuk Siswa Kelas V SD. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 5, No. 1, pp. 568-575).
- [4] Fadhli, M., Sukirman, S., Ulfa, S., Susanto, H., & Syam, A. R. (2022). Gamifying Children's Linguistic Intelligence With the Duolingo App: A Case Study From Indonesia. In *Research Anthology on Developments in Gamification and Game-Based Learning* (pp. 1402-1415). IGI Global.
- [5] Fadhli<sup>1</sup>, M., Utami, D. D., Hastuti, B. N., Purnomo, R. A., Mahon, D., & Masters, A. (2022, October). The Effectiveness of Playful Augmented Reality Media for Teaching Early-Primary Students. In *ECGBL 2022 16th European Conference on Game-Based Learning*. Academic Conferences and publishing limited.
- [6] Fadhli, M. (2016). Merangsang Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini dengan Media Video. *Entrepreneurship Dalam Perspektif Paud*, 133-140.
- [7] Fadhli, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar. *Jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*, 3(1), 24-33.
- [8] Hikmah, N. (2019). Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D.
- [9] Ikhwan, A., Febriansyah, F. I., & Syam, A. R. (2022). Metode Demonstrasi dalam Peningkatan Motivasi Belajar Tilawatil Qur'an. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 1(2), 100-110.
- [10] Ikhwan, A., Farid, M., Rohmad, A., & Syam, A. R. (2020, May). Revitalization of Islamic Education Teachers in the Development of Student Personality. In *1st Borobudur International Symposium on Humanities, Economics and Social Sciences* (BIS-HESS 2019) (pp. 162-165). Atlantis Press.
- [11] Koriati, E. D., Syam, A. R., & Ariyanto, A. (2021). Upaya Peningkatan Kompetensi Profesionalisme Guru Pendidikan Dasar Dalam Proses Pembelajaran. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 5(2), 85-95.
- [12] Kuswandi, D., & Fadhli, M. (2022). The effects of gamification method and cognitive style on children's early reading ability. *Cogent Education*, 9(1), 2145809.
- [13] Maryono, M., Susanto, H., & Syam, A. R. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD proyektor terhadap prestasi belajar Aqidah Akhlak di sekolah. *Journal of Islamic Education and Innovation*, 106-115.
- [14] Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan media pembelajaran wayang karakter pada pembelajaran tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673-682.
- [15] Nurjan, S., & Syam, A. R. (2021). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pai Dengan Penerapan Metode Card Sort Di Sdn 2 Sanan Wonogiri:-. *Al Kamal*, 1(1), 43-63.
- [16] Puspitasari, I. (2019). Penerapan Metakognitif Dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Tadarus (Jurnal Pendidikan Islam)*, 8(1), 72-81.
- [17] Sari, E., Sumarno, S., & Putri, A. D. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 150-157.
- [18] Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak. *Al Kamal*, 2(1), 243-243.
- [19] Sulton, S., Wulansari, B. Y., & Utami, P. S. (2019, September). Transformasi Cerita Tokoh Bujang Ganong Melalui Bentuk Dramatik Wayang Golek Reyog Ponorogo Sebagai Media

- Penanaman Karakter Cinta Tanah Air. In *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019* (pp. 451-459).
- [20] Sumaryanti, L., Syam, A. R., & Wulansari, A. (2021). Pemanfaatan Barang Bekas Plastik Sebagai Alat Peraga Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Siswa Pendidikan Dasar. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 5(2), 37-46.
- [21] Sunardin, S. (2022). Pengembangan Media Roulette Berbasis Saintifik Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas IV di SDN Petir 4 Kota Tangerang. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 4(1), 1-8.
- [22] Sunaryo, S. A., Sendayu, F. S., & Syam, A. R. (2021). Internalization of Huma Betang Cultural Values through Narrative Counseling for Elementary Education Students. *JURNAL INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal)*, 6(1).
- [23] Sundari, L. R., Suroso, S., & Yustinus, Y. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs3 Profesional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas 4 SD. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 271-279.
- [24] Suttrisno, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 83-91.
- [25] Syam, A. R. (2019). Guru dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Industri 4.0. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(1), 1-18.
- [26] Utami, P. S., & Fadhli, M. (2020). The Effects of Hybrid Learning and Flipped Classroom Methods in Increasing the Learning Independence of Students' Citizenship Course.
- [27] Waluyo, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(02), 229-250.
- [28] Zubaidi, A., & Lidyawati, R. (2013). Penggunaan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SDN 1 Alas Tengah Situbondo. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 1(1), 1-16.