MADROSATUNA : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

ISSN Online : 2656-4947
ISSN Cetak : 2656-4793

Volume 8 No 1 (2025)
https://jurnal.iailm.ac.id/index.php/madrosatuna/index

Pengembangan Media *Smart Circle Math And 3D Geometry* Pada Pembelajaran Matematika Kelas VI MI Muqaddimatul Akhlaq Kecamatan Silo Kabupaten Jember

Arofatul Mu'minah[1], Mohammad Kholil[2]

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

Arofatulmuminah26@gmail.com , mkholil@uinkhas.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ada di kelas yaitu kurangnya pengimplementasian media saat proses pembelajaran Matematka. Oleh karena itu, peserta didik menjadi kurang berminat terhadap pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang karena peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi dan dalam menentukan rumus yang harusnya digunakan untuk menyelesaikan soal. Selainitu, peserta didik kesulitan membedakan antara jaring-jaring, sisi, dan titik sudut. Peneliti berharap dengan adanya pengembangan media smart circle math and 3d geometry ini dapat dijadikan sebagai salah satu solusi permasalahan yang terjadi di kelas VI MI MuqaddimatulAkhlaq Silo Jember. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup 5 tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. dengan uji coba skala kecil pada 5 peserta didik dan skala besar pada 14 peserta didik.

Kata-kata Kunci: Pengembangan; *Smart Circle Math And 3D Geometry*; Matematika

ABSTRACT

This research is behind the problems in class, namely the lack of media implementation during the Mathka learning process. Therefore, students become less interested in mathematical learning, especially in building space materials, because students have difficulty understanding the material and in determining the formulas that should be used to solve problems. In addition, students have difficulty distinguishing between nets, sides, and corner points. Researchers hope that with the development of smart circle math and 3d geometry media, it can be used as one of the solutions to the problems that occurred in class VI Muqad in the matulat of Akhlaq Silo Jember. The method used in this study is Research and Development (R&D) method with ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. with small-scale trials on 5 students and large-scale tests on 14 students.

Keywords: *Development; Smart Circle Math And 3D Geometry; Mathematics*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa, baik melalui interaksi langsung, seperti dalam kegiatan pembelajaran matematika yang berlangsung secara tatap muka. Pembelajaran matematika memiliki peranan yang sangat penting karena hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Proses belajar matematika berfungsi untuk mengembangkan keterampilan berpikir, logika, dan

kecerdasan bagi setiap individu. Sasaran dari pembelajaran matematika adalah untuk memperkuat kemampuan berpikir dan pemahaman siswa secara individual (Kholil dan Safianti, 2019). Pembelajaran matematika memiliki peranan yang sangat penting karena hubungannya dengan kehidupan sehari-hari

Proses pembelajaran harus diiringi dengan semangat yang memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dan didukung dengan adanya media pembelajaran karena dapat berfungsi sebagai jembatan yang bermanfaat untuk memaksimalkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Zamzam, 2023). Penggunaan media pembelajaran pada tahap pengenalan materi akan sangat mendukung efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian materi pelajaran saat itu. Selain dapat memotivasi dan menarik minat siswa, media pembelajaran juga mampu membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan cara yang menarik dan dapat dipercaya, memudahkan interpretasi data, serta merangkum informasi (Junaidi, 2019). Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan berupa pengembangan media *smart circle math and 3D geometry* pada pembelajaran matematika materi bangun ruang kelas VI. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman siswa khususnya pada materi bangun ruang, diperlukan suatu media yang dapat menarik minat siswa dalam mempelajari matematika. Sehingga dengan adanya media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, siswa akan lebih bersemangat dan termotivasi dalam mempelajari matematika sehingga dapat menumbuhkan minat dalam mempelajari pelajaran matematika.

Pengembangan media *smart circle math and 3D geometry* ini penting untuk dilakukan, beberapa pertimbangan dalam pengembangan media *smart circle math and 3D geometry* ini merujuk pada penelitian-penelitian terdahulu sebagai berikut. Penelitian Chasifatul Chalimah dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar Pecahan Biasa Berpenyebut Tidak Sama Di Madrasah Ibtidaiyah" menghasilkan total skor 150 dengan rata-rata 5, di mana hasil perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran roda pintar menunjukkan angka 96%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran termasuk dalam kategori "Sangat Baik" (Chalimah, 2020). Berdasarkan penelitian Devi Nur Prawesti, dkk yang berjdul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Spinning Wheel Game Berbantuan Power Point Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMAN 19 Tebo'" mendapatkan total skor 941 dengan perhitungan pesentase 84,01% berkategori sangat praktis, maka dapat diambil kesimpulan pada penggunaan media Spinning Wheel layak untuk di gunakan (Prawesti et al, 2023). Selanjutnya Penelitian Amelisa Susmiarni, dkk yang berjudul "Pengembangan Media Spinning Wheel: Media Untuk Stimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak', Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini" Hasil dari penilaian oleh ahli materi menunjukkan angka 80 dengan kategori valid, sementara penilaian oleh ahli media mencapai 93,33 dengan kategori sangat valid. Uji kepatuhan

media berbasis angket tanggapan guru mencatat 94 berada dalam kategori sangat praktis, sedangkan angket respons peserta didik di atas 85 tergolong sangat efektif (Susmiarni et al, 2023)

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitiani ini adalah metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Model ADDIE memiliki keunggulan jika dibanding dengan model penelitian dan pengembangan yang lain, yakni struktur tahapan yang sederhana dan tersistem sehingga memudahkan para peneliti untuk memecahkan suatu problematika dalam dunia pendidikan melalui penelitian pengembangan yang dilakukan. Model ADDIE yang terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui informasi tentang ketersediaan sumber belajar dan sarana pembelajaran di kelas VI MI Muqaddimatul Akhlaq Silo Jember, kelas tersebut kurangnya pengimplemtasian media pembelajaran. Karena media selanjutnya akan difokuskan kepada peserta didik, bahan pertimbangan utama peneliti dalam analisis ini adalah peserta didik. Tahap ini dilakukan dengan wawancara kepada guru dan siswa VI MI Muqaddimatul Ahlaq Silo Jember.

Analisis materi merupakan pengumpulan informasi mengenai materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Pada penelitian ini, peneliti menentukan materi bangun ruang berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VI MI Muqaddimatul Akhlaq Silo Jember yaitu Ibu Inayatul Musyrifin. Karena pada materi tersebut peserta didik mengalami kesusahan dalam meentukan rumus. Materi bangun ruang pada kelas VI dengan Kompetensi Inti 3 dan Kompetensi Dasar 3.4 Kurikulum 2013.

Tahap desain yaitu menyusun RPP Kurikulum 2013 pada mata pelajaran matematika rmateri bangun ruang. Pembuatan media *smart circle math and 3D geometry* menggunakan kayu dan triplek. Tahap pengembangan pada fase ini, langkah-langkah dari tahap desain diimplementasikan. Proses ini mencakup validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran serta uji coba berskala kecil untuk mengevaluasi kelayakan produk media *smart circle math and 3D geometry*. Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan kefektifan media smart circle math and 3D geometry. Kelayakan diukur melalui hasik dari 3 validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajarn, kepraktisan dari media *smart circle math and 3D geometry* diukur melalui instrumen berupa angket yang diberikan kepada peserta didik, sedangkan kefektifan media tersebut diukur dari hasil pretest dan posttest yang telah diberikan. Pelaksanaan atau penerapan media *smart circle math and 3D geometry* diuji coba sebanyak dua kali, yaitu uji coba dalam skala kecil dan uji coba dalam skala besar. Proses pelaksanaan tahapannya dilakukan dalam empat pertemuan. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengoreksi dan memperbaiki desain media atau produk yang telah dibuat,

berdasarkan masukan dan rekomendasi dari para ahli, seperti ahli materi, ahli media, serta ahli pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan media *smart circle math and 3D geometry* pada pembelajaran matematika dengan metrode penelitian dan pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Tahap analisis adalah langkah pertama dalam model ADDIE yang bertujuan untuk mengevaluasi isu-isu yang muncul selama pembelajaran di kelas. Dalam fase ini, peneliti mengadakan analisis kebutuhan dan analisis materi. Analisis kebutuhan dilakukan lewat wawancara dengan guru kelas VI serta siswa dan juga melalui pengamatan saat proses belajar berlangsung. Untuk analisis materi, wawancara diadakan dengan guru kelas VI.

Selanjutnya adalah tahap desain, pada tahap ini peneliti menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik sekaligus mengembangkan, merencanakan, dan membuat media. Berikut adalah langkah-langkah yang diambil peneliti pada tahap desain: 1) Menyusun Rencana Pelaksanan Pembelajaran (RPP); 2) Pembuatan Media Smart Circle Math And 3D Geometry. Berikut cara pembuatan Media smart circle math and 3D geometry pembelajaran matematika materi bangun ruang menggunakan bahan dari kayu atau triplek. Setelah menentukan desain, bahan dan alat dengan rancangan dan proses pembuatan media meliputi: 1) Mengukur triplek dengan bentuk kotak dan lingkaran sesuai diinginkan 2) Kemudian potong triplek yang sudah diukur 3) Triplek tersebut di amplas lalu di lapisi dengan pilox , tunggu hingga mengering 4) Menempelkan stiker bangun ruang ke triplek 5) Hal lain, siapkan triplek untuk bagian 3D dari bangun ruang kemudian didesain membentuk (balok, kubus, prisma , dan limas segitiga) kemudian potong triplek tersebut 6) Potongan triplek tersebut, kemudian dilapisi dengan cat kayu, tunggu hingga mengering 7) Setelah mongering gabungkan potongan triplek tersebut menggunakan kabel tist hingga menyatu menjadi bangun ruang (balok, kubus, prisma , dan limas segitiga) 8) Hal lain, siapkan kawat untuk jaring – jaring kemudian potong sesuai dengan ukuran triplek 3D dari bangun ruang 9) Kawat tersebut lalu di lapisi dengan cat, tunggu hingga mongering 10) Kemudian kawat yang sudah mongering di las hingga membentuk jaring – jaring dari bangun ruang. Adapun alat dan bahan yang digukan untuk pembuatan Media smart circle math and 3D geometry sebagai berikut: 1) Gergaji, 2) Spidol, 3) Ampelas, 4) Mesin las, 5) Double tape, 6) Pilox, 7) Cat kayu, 8) Paku, 9) Palu, 10) Gunting, 11) Gerinda, 12) obeng, 13) Pegangan laci, 14) Pengunci, 15) Meteran, 16) Triplek, 17) Kawat, 18) Stiker.

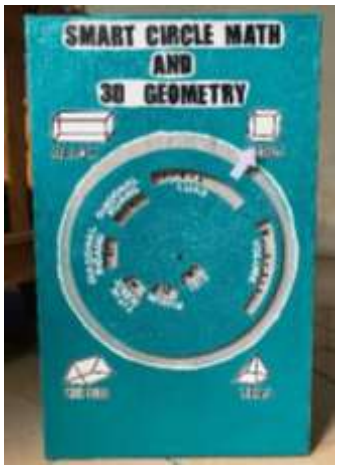
Tahap berikutnya dalam model pengembangan ADDIE adalah pengembangan (Development). Pada fase ini, langkah-langkah dari tahap desain diimplementasikan. Proses ini

mencakup validasi oleh ahli media dan materi serta uji coba berskala kecil untuk mengevaluasi kelayakan produk Media smart circle math and 3D geometry. Produk yang telah divalidasi oleh para validator akan diperbaiki berdasarkan saran dan komentar yang diberikan. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada 5 siswa kelas VI dengan menguji coba produk. Berdasarkan pendapat 5 siswa tersebut, Media smart circle math and 3D geometry dalam pelajaran matematika sudah dianggap layak untuk diuji dengan beberapa perbaikan terkait dengan jaring - jaring yang susah untuk dibuka dari media 3D. Selain itu, kelima siswa tersebut menunjukkan antusiasme yang tinggi dan percaya bahwa media smart circle math and 3D geometry dapat mempermudah mereka dalam memahami materi bangun ruang.

Setelah melalui tahap pengembangan selanjutnya adalah tahap implementasi. Media yang telah dikembangkan kemudian diterapkan kepada peserta didik setelah dilakukan penyesuaian berdasarkan kritik dan saran dari para ahli, sehingga memenuhi kriteria kelayakan. Setelah proses validasi, media tersebut diuji kepada siswa di kelas Vl MI Muqaddimatul Akhlaq Silo Jember. Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan kefektifan media smart circle math and 3D geometry. Kepraktisan dari media smart circle math and 3D geometry diukur melalui instrumen berupa angket yang diberikan kepada peserta didik, sedangkan kefektifan media tersebut diukur dari hasil pretest dan posttest yang telah diberikan. Pelaksanaan atau penerapan media smart circle math and 3D geometry diuji coba sebanyak dua kali, yaitu uji coba dalam skala kecil dan uji coba dalam skala besar. Proses pelaksanaan tahapannya dilakukan dalam empat pertemuan.

Evaluasi adalah langkah akhir dalam proses penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penelitian pengembangan yang telah dilakukan layak, praktis dan efektif untuk digunakan. Mengenai hasil uji coba, respon peserta didik terhadap media smart circle math and 3D geometry menunjukkan angka 97,5% dan 97%, yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Selain itu, hasil pembelajaran terlihat dari perbandingan nilai pretest dan postest, yang menunjukkan peningkatan dari 45,71 menjadi 95,00. Hal ini menunjukkan bahwa media media smart circle math and 3D geometry mengalami peningkatan yang sedang dan tergolong cukup efektif. Pengembangan media media smart circle math and 3D geometry difokuskan pada materi bangun ruang untuk kelas VI MI Muqaddimatul Akhlaq Silo Jember. Berdasarkan data-data yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media smart circle math and 3D geometry merupakan media yang layak dan efektif dalam meningkatkan antusiasme serta pemahaman peserta didik.

Produk yang dihasilkan berupa media *smart circle math and 3D geometry* yang terbuat dari bahan kayu atau triplek beikut hasilnya:



Gambar 1 Papan kotak



Gambar 2 Buku panduan



Gambar 3 3D dari bangun ruang



Gambar 4 Jaring-jaring dari bangun ruang



Gambar 5 Kartu soal dan kunci jawaban



Gambar 6 Magnet untuk titik sudut

Berikut tabel kriteria kelayakan, kepraktisan dan keefektifan dari media smart circle math and 3D geometry:

Tabel 1 Kriteria kelayakan, kepraktisan dan keefektifan

Presentase	Tingkat	Kategori
84% < skor ≤100%	Sangat layak	Tidak revisi
68% < skor ≤ 84%	Layak	Tidak revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup layak	Sebagian revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang layak	Revisi
0% < skor ≤ 36%	Tidak layak	Revisi

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase kepraktisan

$\sum x$ = Jumlah skor yang didapat

$\sum x_i$ = Jumlah skor ideal (Kholil & usriyah 2021)

Hasil kelayakan produk yang diperoleh melalui 3 validator media, materi dan pembelajaran. Validasi media, dengan mendapatkan skor 50 dari total 55, yang jika dihitung menjadi 91%, menunjukkan kategori kelayakan sangat baik, skor yang diberikan oleh ahli materi mencapai 44 dari total 50, yang jika dihitung menjadi 88% dan menunjukkan tingkat kelayakan sangat baik. Penilaian dari ahli pembelajaran memberikan angka 47 dari total 52, yang jika dihitung menjadi 94% dan tergolong dalam kategori kelayakan yang sangat baik.

Tabel 2 Hasil Validasi

No,	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Media	91%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	88%	Sangat Layak
3.	Ahli Pembelajaran	94%	Sangat Layak
Nilai rata-rata Presentase		**91%**	**Sangat Layak**

Berdasarkan hasil pada tabel diatas, hasil validasi oleh 3 validator menunjukkan bahwa media smart circle math and 3D geometry ini mendapatkan rata-rata persentase sebesar 91%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media smart circle math and 3D geometry telah mencapai status yang sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran.

Hasil keparktisan yang diperoleh dari umpan balik yang diberikan kepada guru dan skor yang diterima dari tanggapan tersebut, yaitu 45 dari total 50, yang jika dihitung presentasenya menunjukkan 90%, sehingga masuk dalam kategori kelayakan yang sangat layak. Sementara itu, hasil tanggapan dari 14 siswa menunjukkan nilai 541 dari total 560, yang jika dipersentasekan menghasilkan 96,6%, sehingga masuk dalam kategori sangat praktis.

Tabel 3 Hasil angket respon

Kategori	Skor	Keterangan
Respon pendidik	90%	Sangat Praktis
Respon peserta didik	97%	Sangat Praktis

Sesuai dengan table diatas hasil nilai yang diperoleh dari angket kepraktisan peserta didik, diperoleh nilai 97% dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil dari respon angket oleh pendidik menunjukkan nilai 90% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media smart circle math and 3D geometry untuk pembelajaran matematika pada materi bangun ruang mendapatkan kategori sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil efektivitas yang dihasilkan dari nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada 14 siswa kelas VI MI Muqaddimatul Akhlaq. Rekapitulasi persentase efektivitas menunjukkan angka 70% dengan kategori efektif.

Tabel 4 Hasil *pretest* dan *posttest*

No	Responden	*Pretest*	*Posttest*
1.	Adelia	40	100
2.	Ahmad	50	100
3.	Alfiatul	40	90
4.	Annisaul	40	100
5.	Elza	50	100
6.	Kaisa	50	100
7.	Kutsiatur	40	90
8.	Mahfudz	60	100
9.	Ma'rifatul	50	100
10.	Ulum	40	90
11.	Mahmud	60	100
12.	Nadira	50	100
13.	Naila	40	80
14.	Mahmudah	30	80
	Jumlah	640	1330
	Rata - rata	45,71	95,00

'

Setelah melakukan perhitungan diatas, dapat disimpulkan bahwa keefektifan produk mencapai 70%. Selanjutnya, hasil ini dicocokkan ke dalam tabel keefektifan dan diperoleh kriteria efektif, yang menunjukkan bahwa pengembangan media smart circle math and 3D geometry untuk pembelajaran matematika materi bangun ruang terbukti efektif digunakan dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran matematika.

SIMPULAN

Pengembangan media yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah pengembangan media *smart circle math and 3D geometry* pada pembelajaran matematika materi bangun ruang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi fase analisis kebutuhan, analisis materi, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil

kelayakan dengan rata-rata persentase sebesar 91 % masuk dalam kategori sangat layak. Hasil kepraktisan mendapatkan skor 96,6%, sehingga masuk dalam kategori sangat praktis. Hasil keefektifan keefektifan produk mencapai 70% masuk katgori efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Chalimah, Chasifatul, (2020) 'Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar Pecahan Biasa Berpenyebut Tidak Sama Di Mi Oleh : Chasifatul Chalimah Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya M / 1441 H', pp. 1–94.

Junaidi, (2019), 'Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan, 3.1, pp. 45–56, doi:10.35446/diklatreview.v3i1.349.

Kholil, Mohammaad, and Fikri Apriyono, 'Identifikasi Konsep Matematika Dalam Permainan Tradisional Di Kampung Belajar Tanoker Ledokombo Jember ', *Indonesian Journal of Islamic Teaching*, 1.1 (2018), pp. 62–75

Kholil, Mohammad and Olvi Safianti, (2019), 'Efektivitas Pembelajaran Penemuan Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Barisan Dan Deret', Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika, 2.2 pp. 89–98, doi:10.31537/laplace.v2i2.246.

Kholil, Mohammad, *Matematika Dasar Untuk PGSD/PGMI*, *Http://Digilib.Uinkhas.Ac.Id/13032*, 2022 http://digilib.uinkhas.ac.id/13032

Kholil, Mohmmad, and Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*, 2021

Pangestu, Wahyu Adji, and Nurhaedah Hartoto, 'Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Pinisi Journal Of Education*, 4.3 (2024), pp. 34–56

Prawesti, Devi., Nur Liza Husnita, and Meldawati Meldawati, (2023), 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Spinning Wheel Game Berbantuan Power Point Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMAN 19 Tebo', *Journal on Education*, 6.1 pp. 7928–35.

Rochmah, Salma Hikmahtul Nur, 'Pengembangan Media Number Spinning Wheel Pada Materi Calistung Di Kelas 1 UPT SD Negeri 63 Gresik', *Journal on Education*, 05 (2023)

Rohman, Syaifudin Nike. Astiswijaya, 'Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Penemuan Terbimbing Di SMA Negeri 14 Palembang', *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 5 (2021), pp. 165–73

Shakila, Dheada, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Youtube Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas Iv Sekolah Dasar', *Universitas Jambi*, 2020, p. hal. 37 <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/15741>

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Alfabeta, 2013) <https://online.fliphtml5.com/qtbtp/evoe/#p=5>

Susmiarni, Amelisa, Nyimas Atika, and Izza Fitri, 'Pengembangan Media Spinning Wheel: Media Untuk Stimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak', *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7.2 (2023), pp. 166–84, doi:10.19109/ra.v7i2.21149

Susmiarni, Amelisa., Nyimas Atika., and Izza Fitri, (2023), 'Pengembangan Media Spinning Wheel: Media Untuk Stimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak', Raudhatul Athfal: *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7.2 pp. 166–84, doi:10.19109/ra.v7i2.21149.

Zamzam, Jazirotul. Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas Viii Di Smp Islam Terpadu Syarif Hidayatullah Sukorambi Jember Tahun Tahun Pelajaran 2022/2023, Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Uin Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023