



## Pengembangan Media *Roulette Game* pada Mata Pelajaran IPS Materi Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Siswa Kelas 5 MI Miftahul Jannah

Nurdina Saleem<sup>1</sup>, Nurdin Hidayat<sup>2</sup>, Try Indiasuti Kurniasih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

<sup>1</sup>n.saleem112218@gmail.com, <sup>2</sup>nurdinstkipgribl@gmail.com,

<sup>3</sup>try\_indias@yahoo.co.id

**Abstract:** *The problems in this research are 1) students' understanding of social studies material is still low, 2) the learning resources used during learning are only based on teacher books and student books, 3) most students in the class still tend to be passive in learning social studies and 4) the use of learning media, especially social studies learning, is still not varied. Based on these problems, it is necessary to develop learning media to overcome these problems, namely by developing roulette game media. The aim of this research is to determine the level of feasibility, practicality and effectiveness of the roulette game media in social studies subjects regarding types of business and economic activities in society. This type of research is the development of ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The instruments used are expert validation sheets, questionnaire sheets and test sheets. The results of research conducted by researchers in developing roulette game media in social studies subjects regarding types of business and economic activities in society stated that (1) this roulette game media received an average score of 4.5 (very valid) from media experts and obtained an average score of 4.3 (very valid) from material experts, (2) this roulette game media has a level of practicality based on teacher responses by obtaining an average score of 4.4 (very practical) and student responses by obtaining an average score of 3.6 (practical) (3) this roulette game media has a level of effectiveness based on the evaluation results obtained by students by looking at the learning completeness achieved at 85.71%. Based on this explanation, it can be concluded that the development of roulette game media has very high feasibility, practicality and effectiveness in class 5 social studies learning on types of business and community economic activities.*

**Keyword:** *Development, Roulette Game Media, IPS*

### PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran menekankan pada keterampilan proses dan *active learning* dimana peranan media pembelajaran menjadi

sangat penting. Penyampaian materi dengan menggunakan media memiliki beberapa kelebihan dibandingkan penyampaian secara verbal, diantaranya penyampaian materi lebih praktis dan mudah dipahami, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, penyajian materi dapat dilakukan dengan lebih menarik. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang mendapat perhatian guru dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi kurang bervariasi dan belum optimalnya media pembelajaran yang digunakan menyebabkan kurangnya minat siswa untuk belajar. Hal ini sangat disayangkan, karena bertolak belakang dengan tujuan media pembelajaran, yakni sebagai alat bantu belajar yang berguna untuk mengefektifkan proses pembelajaran.

Media yang digunakan tidak harus berupa sesuatu yang mahal, melainkan media yang benar-benar efisien dan mampu menjadi alat penghubung antara pendidik dengan peserta didik agar materi yang disampaikan dapat diterima secara maksimal. Masalah penerapan media pembelajaran dalam hal daya tangkap peserta didik juga perlu diperhatikan karena menjadi sasaran media pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran.

Media pembelajaran tidak hanya dibutuhkan bagi mata pelajaran sains saja, namun untuk semua mata pelajaran untuk membantu mengkonkritkan konsep yang abstrak. Pada mata pelajaran IPS yang sejatinya banyak teori yang bersifat abstrak, media pembelajaran sangat berperan penting dalam pemahaman siswa. Pengembangan sumber belajar harus disesuaikan dengan kebutuhan mata pelajaran. Setiap mata pelajaran memiliki materi dan konsep pembelajaran yang berbeda, sehingga membutuhkan sumber belajar yang berbeda pula, salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS mempunyai materi yang kompleks dan sulit dibawa ke dalam pembelajaran sesuai dengan realita. Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian materi IPS kepada siswa.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran merupakan hasil dari kinerja guru dalam menyampaikan materi pembelajaran oleh karena itu kesiapan guru harus diperhatikan karena semakin banyak persiapan yang dilakukan seorang guru untuk maksimal maka pembelajaran akan maksimal. Pada kenyataannya sebagian besar peserta didik terkadang cepat bosan dalam menerima materi yang diajarkan sehingga pembelajaran belum dirasakan optimal hal itu disebabkan karena guru ketika dalam proses pembelajaran hanya menyandalkan buku guru dan buku peserta didik dan kurangnya inovatif/ kreatif guru dalam proses pembelajaran.

Untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran guru harus memperhatikan faktor-faktor pembelajaran yang diantaranya adalah media

pembelajaran yang digunakan guru. Media pembelajaran meliputi secara fisik dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran diantaranya yang terdiri dari (buku, *tape recorde*, kaset, video camera, *film*, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer). Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk guru menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas 5 MI Miftahul Jannah ditemukan fakta bahwa dalam proses pembelajaran ketika guru menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya peserta didik cenderung diam dan memilih berbicara sendiri ketika guru menyampaikan materi selama proses pembelajaran berlangsung, hal itu disebabkan karena guru semata hanya menggunakan buku guru, dan peserta didik menggunakan buku peserta didik dalam mempelajari materi-materi IPS sehingga hal tersebut menyebabkan peserta didik cepat bosan. Hasil observasi menunjukkan bahwa media yang digunakan belum dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal itu dirasakan ketika guru mengajar masih dijumpai adanya peserta didik yang mengantuk saat guru menjelaskan materi dan partisipasi peserta didik dalam kelas masih kurang.

Kemudian penggunaan media pembelajaran khususnya pembelajaran IPS masih belum bervariasi. Penggunaan media pembelajaran pada materi yang berkaitan dengan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat hanya diajar sebatas buku siswa saja, diharapkan guru dapat menyajikan materi ajar dengan media pembelajaran yang sesuai, sehingga penjelasan materi tersebut dapat lebih dikembangkan. Selain itu, antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran cenderung berkurang dan siswa menjadi pasif. Dalam proses pembelajaran hanya ada beberapa siswa yang terlibat aktif untuk menjawab persoalan yang diberikan, sementara siswa lain hanya meniru jawaban temannya tanpa adanya kemauan membuat dan memikirkan jawabannya sendiri. Guru kurang memperhatikan kebutuhan siswa, salah satunya adalah media pembelajaran yang inovatif sementara kita mengetahui penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar siswa. Dalam proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan buku siswa, dimana dalam buku siswa tersebut siswa masih sangat jarang mencari materi pada sumber lain untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan pemahaman siswa terhadap suatu materi masih rendah termasuk dalam pembelajaran IPS.

Media pembelajaran ialah sebuah pengantar materi yang dihinggaan guru menggunakan media dan diterima siswa sehingga materi tersebut bisa membuat siswa lebih mengerti (Halyza, 2022: 14; Rosyid, dkk., 2020: 4). Guru wajib mempunyai kecakapan serta dan pemahaman memadai mengenai media pembelajaran. Salah satu media dimaksud adalah media *roulette game*. Media

*roulette game* adalah sebuah permainan yang berasal dari negara Perancis, yang dimainkan dengan menggunakan kereta roda selama beberapa abad yang lalu. Permainan *roulette game* adalah pengembangan dari permainan roda pintar. Permainan ini merupakan permainan papan yang sangat terkenal di dunia yang biasa disebut permainan roda kecil. Dalam papan *roulette game* terdiri dari jarum penunjuk arah dan simbol, isi dari *roulette game* disesuaikan dengan pertanyaan yang akan dibahas pada setiap simbol atau warna. Permainan *roulette game* merupakan bentuk permainan aktif dimana setiap anak memiliki kesempatan yang luas untuk belajar menemukan pengetahuannya sendiri sehingga dapat mengembangkan kognitif anak (Mahera, 2022: 25-26). Permainan *roulette game* ini di modifikasi untuk media pembelajaran (Ulya, 2019: 34). Dalam papan roda pintar ini terdiri jarum penunjuk arah dan petak-petak nomor yang urut, isi dari roda pintar ini disesuaikan dengan masalah yang akan dibahas pada setiap nomor sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini (Susanto, 2019:149). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Trianto, 2014:171). Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

## **METODE**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*research and development*) yang akan dikembangkan yaitu media *roulette game* pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat siswa kelas 5 MI Miftahul Jannah. Model yang digunakan dalam penelitian ini melalui model ADDIE, yang mana memiliki 5 tahapan besar yang harus dilalui secara bertahap, yaitu tahapan *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Model ADDIE merupakan salah

satu model desain pengembangan yang memiliki tahapan yang sistematis dan sederhana (Wicaksono, 2022: 265-266; Hamzah, 2020: 1).

Menurut Sugiyono (2019:394) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk artinya bahwa produk tersebut sudah ada, dan peneliti hanya mengkaji efektivitas sedangkan mengembangkan produk memiliki arti yang luas seperti memperbaiki produk yang ada sehingga menjadi lebih valid, praktis dan efektif, serta dapat menciptakan produk baru yang sebelumnya tidak pernah ada. Metode yang digunakan untuk mengvalidasi dan mengembangkan produk dan menguji kepraktisan dan keefektifan produk ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

a. Validasi

Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kelayakan suatu produk yang dikembangkan. Validasi pada penelitian ini digunakan untuk menilai media *roulette game* yang dikembangkan. Peneliti akan memvalidasi media *roulette game* kepada 3 orang ahli yang berkompeten dibidangnya, yaitu ahli materi dan ahli media.

b. Angket

Angket adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Peneliti menggunakan angket pada media *roulette game* yang dikembangkan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap pengembangan media *roulette game* di kelas 5 MI Miftahul Jannah. Skala yang digunakan dalam pemberian angket ini adalah skala *likert*.

c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data yang ketiga adalah dokumentasi. Dokumentasi berupa foto-foto kondisi sekolah, data peserta didik, sarana dan prasarana sekolah dan pembelajaran.

Selanjutnya, teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi:

a. Analisis Data Validasi Ahli

- 1) Menjumlahkan skor total tiap validator untuk setiap aspek dengan rumus:

$$Mv = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$Mv$  = rata - rata total kevalidan

$\sum x$  = skor aspek ke  $-i$

$n$  = banyaknya aspek

- 2) Mencari rata-rata tiap aspek dari semua validator
- 3) Pemberian nilai validitas dengan rumus berikut :

$$Mv = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$Mv$  = rata - rata total kevalidan

$\sum x$  = rata - rata validasi validator ke  $-i$

$n$  = banyaknya validator (Sudijono, 2018:81)

b. Analisis Data Uji Kepraktisan

- 1) Menjumlahkan skor total tiap jawaban angket untuk setiap aspek dengan rumus:

$$Mp = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$Mp$  = skor rata-rata kepraktisan (angket)

$\sum x$  = skor aspek ke  $-i$

$n$  = banyaknya aspek

- 2) Mencari rata-rata tiap aspek dari semua guru dan peserta didik
- 3) Pemberian nilai angket dengan rumus berikut :

Keterangan :

$Mv$  = skor rata-rata kepraktisan (angket)

$\sum x$  = rata-rata validasi kepraktisan peserta didik ke  $-i$

$n$  = banyaknya peserta didik (Sudijono, 2018:81)

c. Analisis Data Uji Keefektifan

Analisis keefektifan dinilai dari tes hasil belajar siswa. Untuk menentukan klasifikasi intepretasi data digunakan pedoman berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$P$  = Persentase Ketuntasan Peserta didik

$f$  = Jumlah Peserta didik Mencapai KKM

$n$  = Banyak Peserta didik (Sudijono, 2018:43)

Keefektifan media *roulette game* yang dikembangkan dianalisis melalui data pengukuran hasil belajar siswa. Pencapaian hasil belajar diarahkan pada pencapaian secara individu. Siswa dikatakan berhasil (tuntas) apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan nilai KKM. Pembelajaran dikatakan berhasil secara klasikal jika minimal 80% siswa mencapai nilai tuntas. Data tes hasil belajar peserta didik dianalisis secara kuantitatif deskriptif. Berikut adalah tabel pengkategorian hasil belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Kelayakan Produk

#### 1. Ahli Media

Validator ahli media pengembangan media *roulette game* ini adalah Bapak Ambyah Harjanto, M.Pd, beliau dipercaya untuk menjadi ahli media dalam pengembangan media ini. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *roulette game* sebagai acuan dasar untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian validator ahli media meliputi beberapa aspek yakni tampilan tulisan, tampilan media, fungsi media dan manfaat media. Penilaian kelayakan media tersebut melalui angket pernyataan yang berjumlah 12 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5. Skor penilaian yang telah diperoleh kemudian dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang 1-5. Hasil rerata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya. Hasil penilaian validator dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Validasi Media *Roulette Game* oleh Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian	
			Tahap 1	Tahap 2
1	Tampilan tulisan	Kejelasan tulisan	3	5
		Penggunaan kata	3	5
		Ukuran huruf pada tulisan	2	4
2	Tampilan media	Bentuk media	4	5
		Ukuran media	4	5
		Kesesuaian media dengan tulisan	3	4
3	Fungsi media	Kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran	3	4
		Bahasa penyampaian yang digunakan media <i>roulette game</i> dapat dipahami siswa	2	4
		Media <i>roulette game</i> berinteraksi langsung dengan siswa	3	4
4	Manfaat media	Media <i>roulette game</i> membangun komunikasi antara guru dengan siswa	2	4
		Media <i>roulette game</i> meningkatkan pemahaman siswa	3	5
		Media <i>roulette game</i> memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpendapat	4	5
<b>Total Skor</b>			36	54
<b>Skor Rata-Rata</b>			3	4,5
<b>Kriteria</b>			Cukup Valid	Sangat Valid

Sumber : Penilaian Ahli Media Tahap 1 dan Tahap 2

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi media *roulette game* oleh ahli media pada tahap 1 diperoleh rata-rata skor sebesar 3 dengan kriteria “cukup valid” dengan keterangan “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi”.

Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli media dilakukan perbaikan dan dikonsultasikan kembali dengan ahli media dan pada tahap 2 diperoleh rata-rata skor sebesar 4,5 dalam kategori “sangat valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

## 2. Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi pengembangan media *roulette game* ini adalah Ibu Dyanti Maharunnisya, S.Pd., M.Pd, beliau dipercaya untuk menjadi ahli materi dalam pengembangan media ini. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang ada pada media *roulette game* sebagai acuan dasar untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian validator ahli materi meliputi beberapa aspek yakni kesesuaian materi, kelayakan materi dan kebermanfaatan materi. Penilaian kelayakan materi tersebut melalui angket pernyataan yang berjumlah 12 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5. Skor penilaian yang telah diperoleh kemudian dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang 1-5. Hasil rerata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya. Hasil penilaian validator dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2. Hasil Validasi Media *Roulette Game* oleh Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian	
			Tahap 1	Tahap 2
1	Kesesuaian materi	Materi sesuai dengan KI, KD, dan indikator.	3	4
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	3	4
		Materi yang digunakan sesuai dan memperjelas materi pelajaran.	3	5
		Materi sesuai karakteristik siswa SD	3	4
2	Kelayakan materi	Materi mempermudah siswa memahami isi materi	3	4
		Materi dapat menambah wawasan siswa.	3	4
		Materi sesuai dengan perkembangan pengetahuan siswa SD kelas V	3	4
		Materi dapat mengembangkan ranah kognitif siswa.	3	4
3	Kebermanfaatan materi	Materi pada media meningkatkan pengetahuan siswa	3	4
		Materi pada media mudah diingat siswa	4	5
		Materi pada media merangsang keingintahuan, dan keterlibatan siswa untuk belajar mandiri dan kelompok	4	5
		Materi dapat memotivasi dan merangsang siswa untuk saling membantu memecahkan masalah.	4	5
<b>Total Skor</b>			39	52
<b>Skor Rata-Rata</b>			3,3	4,3
<b>Kriteria</b>			Cukup Valid	Sangat Valid

Sumber : Penilaian Ahli Materi Tahap 1 dan Tahap 2

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi materi *roulette game* oleh ahli materi pada tahap 1 diperoleh rata-rata skor sebesar 3,3 dengan kriteria “cukup valid” dengan keterangan “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi”. Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli materi dilakukan perbaikan dan dikonsultasikan kembali dengan ahli materi dan pada tahap 2 diperoleh rata-rata skor sebesar 4,3 dalam kategori “sangat valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

a. Uji kepraktisan

Kepraktisan media *roulette game* diberikan penilaian oleh guru dan siswa kelas 5 MI Miftahul Jannah. Angket penilaian memiliki skala bertingkat dengan rentang skor 1 untuk nilai yang paling rendah dan 5 untuk nilai yang paling tinggi. Adapun hasil penilaian angket oleh guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 3. Hasil Penilaian Angket Respon Guru dan Siswa**

No	Subjek	Rata-rata Skor	Keterangan
1	Guru Kelas 5B	4,4	Sangat Praktis
2	Siswa Kelas 5B	3,6	Praktis

b. Uji Keefektifan Produk

Keefektifan media *roulette game* diuji dengan memberikan soal tes kepada seluruh siswa kelas 5 MI Miftahul Jannah. Tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda dengan mengkaji soal-soal terkait jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat. Adapun hasil penilaian hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4. Keefektifan Media *Roulette Game* Dilihat Dari Hasil Belajar IPS Siswa**

No	Indikator	Keterangan
1	Tuntas	18
2	Belum Tuntas	3
3	Jumlah	1610
4	Rata-rata Skor	76,67
5	Ketuntasan (%)	85,71%

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media *roulette game* sudah memenuhi kelayakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari 1) validasi ahli media memperoleh rata-rata skor sebesar 4,5 dikategorikan sangat valid dan layak untuk digunakan dan 2) validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor sebesar 4,3 dikategorikan valid dan layak untuk digunakan.
2. Pengembangan media *roulette game* sudah memenuhi kepraktisan sebagai media pembelajaran. Hal ini dilihat dari 1) respon guru

memperoleh jumlah skor rata-rata skor sebesar 4,4 dalam kategori “sangat praktis dan layak untuk digunakan” sementara 2) respon siswa memperoleh rata-rata skor sebesar 3,6 dalam kategori “praktis dan layak untuk digunakan”.

3. Pengembangan media *roulette game* sudah memenuhi keefektifan sebagai media pembelajaran. Pengembangan media *roulette game* pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat, dari tes yang diberikan pada 21 siswa terdapat 18 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan belajar yang mencapai 85,71%.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Halyza, M, Lingga Nur. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Parantar (Papan Putaran Pintar) Dengan Surprise Box Berbasis Android Pada Pelajaran IPA*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Hamzah, Amir. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*. Malang : Literasi Nusantara.
- Mahera, Nomi. (2022). *Penerapan Media Smart Roulette Dalam Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Teunom*. Banda Aceh : UIN Ar-Raniry Darusalam.
- Rosyid, Moh. Zaiful dkk. (2020). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang : Literasi Nusantara
- Sudijono, Anas. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasi Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ulya, Ahmad Iqbalul. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V di Sekolah Dasar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Wicaksono, Andri. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Garudhawaca.