

Penerapan Media Pembelajaran *Questions Wheel* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi di Kelas 5A SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut)

Hapsah Fauziah¹, Lela Aliyah²

STAI Al Musaddadiyah Garut

hapsah.fauziah@stai-musaddadiyah.ac.id

lela.aliyah.1918@stai-musaddadiyah.ac.id

DOI: 10.37968/masagi.v2i1.523

Abstrak

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI dibidang masih rendah karena masih banyak siswa yang belum fokus dalam kegiatan belajar dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Media pembelajaran *Question Wheel* adalah sebuah media pembelajaran berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor/bagian yang di dalamnya terdapat warna untuk memilih pertanyaan. Tujuan penelitian ini untuk: 1) Mengetahui Hasil belajar siswa sebelum menggunakan Media *Question Wheel* pada mata PAI Islam di kelas 5A SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut. 2) Mengetahui penerapan media pembelajaran *Question wheel* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas 5A SDN 4 Sindanggalih Garut. 3) Mengetahui hasil dari Penerapan Media Pembelajaran *Question Wheel* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran PAI di kelas 5A SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), maka prosedur penelitian ini sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam proses berdaur/ siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan Penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dan kualitatif, yakni menggambarkan dan menggunakan angka dan kalimat untuk memperoleh data hasil belajar siswa pada siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah penerapan media *Question Wheel* yang awalnya 45,71% menjadi 88,6% dengan peningkatan 17.2% dan mendapat kategori baik. Berdasarkan dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *Question Wheel* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. di kelas 5A SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut.

Kata kunci : Media Questions Wheel, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam

Abstract

Learning outcomes represent the abilities acquired by individuals after the learning process, which can bring about changes in behavior including knowledge, understanding, attitudes, and skills, making them better than before. Student learning outcomes in Islamic Education (PAI) classes are considered low due to many students lacking focus in learning activities and insufficient use of learning media in schools. The Question Wheel learning media is a wheel-shaped tool that can be rotated and divided into several sectors with colored segments to select questions.

This study aims to: (1) Determine the student learning outcomes before using the Question Wheel media in Islamic Education subjects in class 5A at SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut. (2) Evaluate the implementation of the Question Wheel learning media in improving student learning outcomes in PAI subjects in class 5A at SDN 4 Sindanggalih Garut. (3) Assess the results of implementing the Question Wheel learning media in enhancing student learning outcomes in PAI subjects in class 5A at SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut.

This research adopts a classroom action research (CAR) approach, following procedural cycles of planning, action, observation, and reflection. Data collection methods include observation, tests, and documentation. Data analysis techniques employed are quantitative and qualitative descriptive methods, using numerical and textual data to describe student learning outcomes in cycles I and II.

The results of this study indicate that student learning outcomes after implementing the Question Wheel media increased from 45.71% initially to 88.6%, showing a 17.2% improvement categorized as good. These findings demonstrate that the implementation of the Question Wheel media effectively enhances student learning outcomes in Islamic Education subjects in class 5A at SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut.

Keywords: Question Wheel Media, Learning Outcomes, Islamic Education

1. Pendahuluan

Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya(Sudjana 2019). Hasil belajar adalah "Perubahan tingkah laku subjek meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang"(Susanto 2013).permasalahan pada hasil belajar siswa kelas 5A SDN Singdanggalih 4 dari hasil PTS yang telah dilaksanakan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

Ilmu Pendidikan Islam adalah ilmu pendidikan yang berdasarkan Islam. Ilmu pendidikan Islam merupakan kumpulan teori tentang pendidikan berdasarkan ajaran Islam. Isi ilmu adalah teori. Maka isi ilmu pendidikan adalah teori-teori tentang pendidikan, akan tetapi isi ilmu di sini tidak hanya kumpulan teori, melainkan penjelasan tentang teori itu serta kadang-kadang ada juga data yang mendukung penjelasan tersebut. jadi, secara lengkapnya isi ilmu adalah teori, penjelasan tentang teori itu, dan data yang mendukung penjelasan teori itu.(Firmansyah, Iman 2019)

Dalam proses pembelajaran guru telah melakukan berbagai model pembelajaran tetapi masih banyak siswa yang kurang tertarik mengikuti pelajaran, siswa sering mengobrol dengan teman sebangku atau sekelilingnya ketika materi disampaikan, karena siswa kurang memahami dengan materi tersebut. Salah satu faktor yang berpengaruh pada hasil belajar siswa adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran *Question Wheel* atau bisa disebut dengan Roda Pertanyaan merupakan media pembelajaran yang dikemas untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. (Fathonatun Nisak 2016). Media ini bisa digunakan pada materi yang dirasa cukup sulit dipahami oleh siswa. Pengembangan media *Question Wheel* ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan media ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. (Ikrom and Primagraha 2021)

Berdasarkan deskripsi tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang dituangkan dalam judul “Penerapan Media Pembelajaran *Question Wheel* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas 5A SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut”

Peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana Hasil belajar siswa sebelum menggunakan Media *Question Wheel* pada mata pelajaran PAI di kelas 5A SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut?
2. Bagaimana Penerapan Media Pembelajaran *Question wheel* dalam meningkatkan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas 5A SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut?
3. Bagaimana hasil Penerapan Media Pembelajaran *Question Wheel* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran PAI di kelas 5A SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut?

Adapun tujuan dari penelitian adalah terdeskripsikannya :

1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan Media *Question Wheel* pada mata pelajaran PAI di kelas 5A SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut
2. Penerapan Media Pembelajaran *Question wheel* dalam meningkatkan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas 5A SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut
3. Hasil Penerapan Media Pembelajaran *Question Wheel* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran PAI di kelas 5A SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut

1.1. Media Pembelajaran *Questions Wheel*

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad 2017). Media pembelajaran

adalah suatu perantara yang menghubungkan penyampai pesan dengan si penerima pesan dalam hal ini pesan berupa materi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan dalam hal yang berhubungan dengan program pendidikan.

Media roda putar merupakan alat melingkar yang dapat bergerak dan dapat berputar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam pembelajaran agama sudah ada pembahasan mengenai penggunaan media dan alat bantu dalam proses mengajar. Sebagaimana firman Allah SWT. Dalam QS Al- Alaq/96: 3-4

إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝

Artinya: “Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena.”

Media pembelajaran *Question Wheel* atau bisa disebut dengan Roda Pertanyaan merupakan media pembelajaran yang dikemas untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. media ini bisa digunakan pada materi yang dirasa cukup sulit dipahami oleh siswa. Pengembangan media *Question Wheel* ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan media ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya (Fathonatun Nisak 2016).

Media *Questions Wheel* terdapat kekurangan dan kelebihan diantaranya :a) *Questions wheel* dapat menarik perhatian murid dalam proses belajar karena media yang menarik dan dapat dilihat dengan jelas. b) *Questions wheel* dirancang seperti permainan yang membuat murid tertarik dalam menggunakannya dan tidak membosankan. c) *Questions wheel* melatih kefokusannya murid dalam belajar dan melatih kesabaran. d) *Questions wheel* akan membuat murid tertarik dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap apa yang ada didalamnya. e) *Questions wheel* melatih berpikir kritis siswa, f) Terlihat adanya suatu keinginan untuk menguji kemampuan siswa yang satu dengan yang lainnya, g) Keinginan untuk terus mencoba sampai mendapatkan nilai yang diinginkan. Adapun Kekurangan Media *Questions wheel* : a) Membutuhkan waktu yang banyak saat memainkannya b) Guru memerlukan lebih banyak tenaga, ruang dan waktu. Hal ini disebabkan media *Questions wheel* yang digunakan merupakan media pembelajaran yang manual. c) Membutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Indikator Media Pembelajaran Media pembelajaran yaitu relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, kebersamaan. (Ahmad Rivai & Nana Sudjana 2018)

1.2 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar adalah "Perubahan tingkah laku subjek meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang". (Susanto 2013).

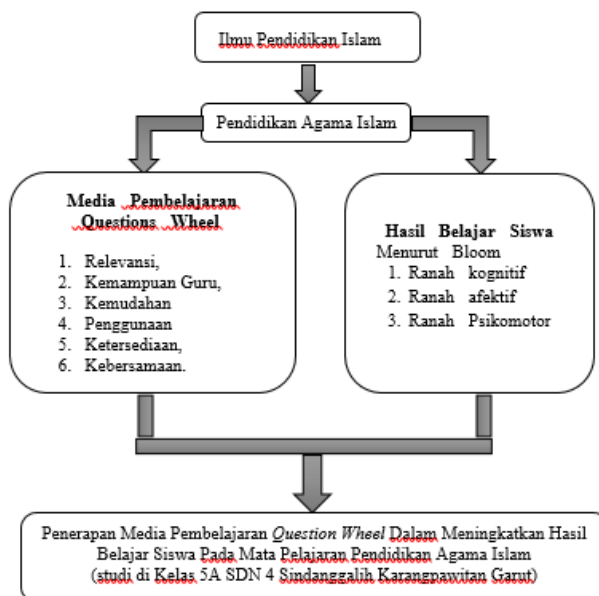
Hasil Belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang

kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar juga bisa dikatakan berhasil apabila seseorang telah belajar dan terjadi perubahan dalam tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.(Hamalik 2014).

Terdapat fakto-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan dalam dua bagian, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa yaitu : kesehatan, bakat, minat, motivasi, cara belajar. Adapun faktor ekstern adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri siswa. antara lain ; keluarga, lingkungan sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.(Budi Kurniawan 2017).

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu Kognitif,afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut diuraikan sebagai berikut: (1) Ranah Kognitif, Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek. (2) Ranah Afektif, Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Menurut sudjana, sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif. Penilaian ranah afektif tidak mendapat perhatian dari guru tetapi hasil belajar ranah afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. (3) Ranah psikomotorik, Psikomotorik merujuk pada bidang keterampilan dan pengembangan diri yang diaplikasikan oleh kinerja keterampilan maupun praktek dalam mengembangkan penguasaan keterampilan.(Sudjana 2019).

Adapun dalam penelitian ini berfokus pada hasil belajar tipe kognitif dan terdapat dua variabel indeviden (X) Yaitu Penerapan Media Pembelajaran *Question Wheel* dan variabel dependen (Y) yaitu hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan konsep kerangka koseptual yaitu sebagai berikut :



Gambar 2 1
Model Analisis

2. Metode Penelitian

- a. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), maka prosedur penelitian ini sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam proses berdaur/siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.
- b. penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan empat fase, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan dan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus.
- c. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5A SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah keseluruhan murid adalah 35 orang.
- d. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi.
- e. Teknik analisis data yang digunakan Penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dan kualitatif, yakni menggambarkan dan menggunakan angka dan kalimat untuk memperoleh data

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas 5A SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut sebelum diberi tindakan masih rendah karena yang sudah tuntas 16 siswa, sedangkan yang belum tuntas 19 siswa, jumlah nilai seluruh siswa 2422 dengan rata-rata 69,2. ketuntasan belajar siswa pada pra siklus ini yaitu 45,71%. Dari temuan tersebut dikatakan hasil belajar siswa kelas 5A di bilang masih rendah. Peneliti juga melihat dari hasil observasi aktivitas yang dilakukan bahwa masih banyak siswa yang kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran di kelas karena kurangnya media pembelajaran yang beragam, serta keterbatasan alat-alat pendidikan yang digunakan di sekolah tersebut.

Penerapan media pembelajaran *Questions Wheel* dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas 5A SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut dilakukan di setiap siklus atau di setiap pembelajaran dengan memperhatikan materi yang akan disampaikan dan metode serta model pembelajaran yang digunakan dan pengukuran hasil belajar. Waktu tindakan tersebut yaitu siklus I pada tanggal 6 April 2023 dan siklus II pada tanggal 11 Mei 2023 Cara mengukur tingkat keberhasilan belajar setelah selesai menggunakan Media *Questions Wheel* yaitu membuat Post tes di akhir pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran.

Setelah melakukan tindakan pada siklus I peneliti menemukan bahwa hasil dari pembelajaran tersebut belum sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Peneliti merenungkan kembali apa saja yang membuat tindakan tersebut belum sesuai dengan kriteria yang diharapkan, kemudian peneliti menyimpulkan hasil perenungan tersebut sebagai berikut :

- a) kemungkinan Kondisi siswa dan guru dalam keadaan puasa bulan ramadhan yang menjadikan proses pembelajaran di kelas kurang semangat.

- b) Siswa tidak banyak mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai materi yang belum dipahami karena mereka masih canggung dengan adanya guru baru, dan kurangnya ruang tanya jawab bagi siswa.
- c) Kurang maksimalnya guru dalam menyimpulkan dan memberikan penguatan terhadap materi yang disampaikan.
- d) Waktu dalam Proses pembelajaran terlalu lama ketika menggunakan media *Questions Wheel*
- e) Belum adanya model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan media *questions wheel* yang menjadikan proses pembelajaran kurang efektif.

Bertalian dengan hasil refleksi tersebut didapati bahwa tindakan harus dilanjutkan pada siklus II. Setelah peneliti melakukan refleksi pada siklus II kemudian peneliti berdiskusi bersama guru terhadap tindakan dan melakukan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- a) Guru dan siswa lebih antusias dan semangat dalam proses belajar karena dilakukan pada bulan Syawal bukan ada bulan ramadhan.
- b) Siswa banyak yang bertanya karena Guru memberikan ruang untuk bertanya kepada siswa selama proses pembelajaran dan ketika ada materi dan kegiatan apapun yang dirasa kurang dipahami.
- c) Sudah maksimalnya guru dalam menyampaikan kesimpulan dan penguatan dalam materi Karena guru sudah mempersiapkan materi dengan baik dan melatih diri dalam bertutur kata serta pemahaman materi agar bisa memaksimalkan kesimpulan setelah pembelajaran dan memberikan penguatan materi yang akan disampaikan.
- d) Waktu pembelajaran lebih efektif karena adanya tambahan waktu pembelajaran dan dilaksanakan sesuai dengan harapan.
- e) Pembelajaran lebih efektif karena adanya penggunaan model pembelajaran yang baru yaitu model TGT.

Berdasarkan paparan siklus I dan siklus II dapat dinyatakan dari penggunaan media *questios Wheel* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa dalam penelitian siklus II terjadi perkembangan yang signifikan. Hal tersebut terlihat dari hasil evaluasi soal post tes dan observasi terbukti bahwa rata-rata hasil belajar siswa meningkat drastic dari Siklus I ke Siklus II.

Penelitian tentang penerapan media *questions Wheel* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas 5A SDN 4 Sindanggalih karangpawitan garut harus dilakukan tindakan kembali dikarenakan masih ada 4 siswa yang belum tuntas yaitu ; Mikha Tambayon, Renaldi Rohid, Sandi Setiawan, dan Zulfi Muhamad Dzikri. Namun, dikarenakan waktu penelitian terdesak dengan persiapan PAT (penilaian akhir semester), persiapan perpisahan dan banyaknya libur pada waktu yang seharusnya dijadwalkan untuk melakukan penelitian, yang menjadikan penelitian ini menjadi belum sempurna.

Bertalian dengan hal tersebut peneliti dan guru matapelajaran mengakhiri penelitian tersebut atas dasar waktu, kemudian penelitian sudah mencukupi kriteria ketuntasan meskipun tidak 100% tuntas. Adapun 4 siswa yang belum tuntas diserahkan kepada guru mata pelajaran PAI sendiri untuk melakukan tindakan selanjutnya supaya semua yang belum tuntas dapat tuntas juga.

Hasil Penerapan media pembelajaran *Questions Wheel* dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas 5A SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut sesudah dilakukan tindakan menunjukkan adanya peningkatan dengan meningkatnya hasil belajar siswa yang tuntas awalnya 45,71% menjadi 88,6% dengan peningkatan 17,2%. sedangkan yang belum tuntas awalnya 51,43% menjadi 11,4%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Hasil Belajar Siswa kelas 5 SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut setelah adanya Penerapan media pembelajaran *Questions Wheel* sudah meningkat

4. Kesimpulan

- a. Hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 5A SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut sebelum diberi tindakan di bilang masih rendah karena siswa yang belum mencapai KKM lebih banyak ketimbang yang sudah mencapai KKM. Kemudian diketahui bahwa hasil belajar yang sudah tuntas 16 siswa, sedangkan yang belum tuntas 19 siswa, jumlah nilai seluruh siswa 2422 dengan rata-rata 69,2, sedangkan ketuntasan belajar siswa pada sebelum siklus tersebut yaitu 45,71%. Dari temuan tersebut diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas 5A masih rendah dan belum mencapai ketuntasan dalam belajar.
- b. *Wheel* dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas 5 SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut di lakukan di setiap siklus atau di setiap pembelajaran dengan memperhatikan materi yang akan di disampaikan, metode, model pembelajaran yang digunakan dan pengukuran hasil belajar. Cara melihat tingkat keberhasilan belajar setelah selesai menggunakan Media *Questions Wheel* yaitu menggunakan tes di akhir pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran.
- c. Penerapan media pembelajaran *Questions Wheel* dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas 5A SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut sesudah diberi tindakan menunjukkan adanya peningkatan dengan hasil belajar siswa yang tuntas awalnya 45,71% menjadi 88,6% dengan peningkatan 17,2%. sedangkan yang belum tuntas awalnya 51,43% menjadi 11,4%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas 5A SDN 4 Sindanggalih Karangpawitan Garut setelah adanya Penerapan media pembelajaran *Questions Wheel* sudah meningkat.

Daftar Pustaka

- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. 2018. "Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)." In *Media Pengajaran*, ed. Sinar Baru Algensindo. bandung, 22.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. ed. Pt. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

- Budi Kurniawan. 2017. "Journal Of Mechanical Engineering Education." *Jurnal of mechanical* 4: 2.
- Fathonatun Nisak. 2016. "Pengembangan Permainan Question Wheel Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Keaktifan Menjawab Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswapada Materi Jamur." *Fathonatun Nisak U.M, Pe* Vol. 5 No.(2302–9328).
- Firmansyah, Iman, Mokh. 2019. "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17(2): 79–90.
- Hamalik, Oemar. 2014. No Title No Title No Title." *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*: 11–33.
- Ikrom, Fadhli Dzil, and Universitas Primagraha. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Roda Keberuntungan." 2(02).
- Sudjana, Nana. 2019. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung Pt. 2019: 2019.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. 3rd ed. ed. Ahmad Susanto. JAKARTA.