



Research Article

Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Smart Spinner di SDN 34 Negeri Katon Kabupaten Pesawaran

Rendy Yudha Pratama¹, Amir Syaifurrohman², Desi Permata Sari³

1. Universitas Aisyah Pringsewu, Indonesia
E-mail: rendy.yudha@aisyahuniversity.ac.id



2. Universitas Aisyah Pringsewu, Indonesia
E-mail: amirsyaifurrohman@aisyahuniversity.ac.id

3. Universitas Aisyah Pringsewu, Indonesia
E-mail: desipermatasari24@gmail.com



Copyright © 2025 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : December 27, 2024
Accepted : August 12, 2025

Revised : June 15, 2025
Available online : October 12, 2025

How to Cite: Rendy Yudha Pratama, Amir Syaifurrohman and Desi Permata Sari (2025) "Development of Islamic Religious Education Learning Media Based on Smart Spinner Media at SDN 34 Negeri Katon, Pesawaran Regency ", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 8(4), pp. 68-77. doi: 10.31943/afkarjournal.v8i4.2008.

Development of Islamic Religious Education Learning Media Based on Smart Spinner Media at SDN 34 Negeri Katon, Pesawaran Regency

Abstract. This study aims to develop and analyze the effectiveness of the Smart Spinner interactive learning media in improving students' learning outcomes Pendidikan Agama Islam at SDN 34 Negeri Katon, Pesawaran Regency. This research employed the ADDIE development model, consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study involved 30 fourth-grade students selected purposively. The findings indicate that the Smart Spinner significantly improved students' learning outcomes, with an average pre-test score of 59.73 and a post-test score of 78.63. Expert validation revealed that this media achieved a high level of feasibility in terms of content, design, and interactivity. Additionally, feedback from teachers and students highlighted its ease of use, attractiveness, and effectiveness in enhancing learning motivation. This study concludes that the Smart Spinner is an effective learning tool for Islamic Religious Education. The sustainability potential of this research includes the development of digital-based media and its application to other subjects in broader educational settings.

Keywords: Smart Spinner, Islamic Religious Education, ADDIE model.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif Smart Spinner dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 34 Negeri Katon, Kabupaten Pesawaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas IV yang dipilih secara purposif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Smart Spinner mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan rata-rata skor pre-test sebesar 59,73 dan post-test sebesar 78,63. Validasi oleh pakar menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik dari aspek materi, desain, dan interaktivitas. Selain itu, umpan balik dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Smart Spinner merupakan media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Potensi keberlanjutan penelitian ini mencakup pengembangan media berbasis digital dan implementasi pada mata pelajaran lain dengan melibatkan lebih banyak sekolah.

Kata Kunci: Smart Spinner, Pendidikan Agama Islam, model ADDIE.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam mencetak generasi yang cerdas, berkarakter, dan berdaya saing. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pengembangan nilai-nilai moral dan spiritual melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk siswa yang tidak hanya memiliki pengetahuan agama, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tantangan dalam pembelajaran PAI sering kali muncul, terutama terkait dengan kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Siswa sering merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah atau penugasan semata. Kondisi ini mengakibatkan kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan rendahnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, guru sering menghadapi kendala dalam menyampaikan materi dengan cara yang kreatif dan inovatif karena keterbatasan waktu, sumber daya, atau kurangnya pelatihan dalam penggunaan media pembelajaran modern. Situasi ini membutuhkan solusi yang mampu meningkatkan

motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara efektif. Hal ini selaras dengan (Rustand & Rismayanti, 2021) menyatakan bahwa para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang dapat menjawab tantangan tersebut. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik tidak hanya mampu menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. (Pratama & Wassalam, 2022) Memanfaatkan Media Pembelajaran yang dikembangkan dalam berbagai bidang dapat membantu dalam menyelesaikan berbagai macam permasalahan. Salah satu media pembelajaran interaktif yang potensial adalah Smart Spinner, sebuah alat yang menggabungkan konsep permainan dengan elemen pembelajaran. Smart Spinner dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendalam melalui pendekatan interaktif. Media ini tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di SDN 34 Negeri Katon, Kabupaten Pesawaran, yang memiliki potensi besar untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa pembelajaran PAI di sekolah tersebut masih didominasi oleh metode konvensional. Meskipun siswa menunjukkan minat terhadap materi keagamaan, keterbatasan media pembelajaran menyebabkan potensi tersebut belum dapat dioptimalkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi berupa pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks sekolah.

Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan dan menganalisis efektivitas *Smart Spinner* sebagai media pembelajaran interaktif untuk PAI. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan alternatif metode pembelajaran yang dapat diadopsi oleh guru dalam rangka menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna.

(Waruwu, 2024) mengatakan Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut adanya inovasi secara terus menerus. Sikap inovasi dan kreatif diperlukan agar ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi solusi bagi permasalahan hidup manusia. Pada konteks inilah pentingnya metode penelitian pengembangan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih karena memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru, sedangkan tahap desain dan pengembangan fokus pada pembuatan media yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Tahap implementasi melibatkan uji coba media di kelas, sementara tahap evaluasi digunakan untuk menilai efektivitas media berdasarkan hasil belajar siswa.

Diharapkan melalui penelitian ini, Smart Spinner tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan inspirasi bagi pengembangan media pembelajaran interaktif lainnya. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi dalam memperkaya literatur mengenai inovasi pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran agama Islam di sekolah dasar.

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, kemampuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas, menjadi semakin penting. Smart Spinner dirancang untuk mendukung tujuan ini dengan cara melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran yang menantang dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan dalam konteks pembelajaran PAI, tetapi juga memiliki nilai tambah dalam mendukung pengembangan kompetensi siswa secara holistik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Smart Spinner* dan menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 34 Negeri Katon, Kabupaten Pesawaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadopsi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 34 Negeri Katon yang dipilih secara purposif. Selain itu, guru PAI di sekolah tersebut juga dilibatkan untuk memberikan masukan terkait implementasi media.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis Smart Spinner dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa Sekolah Dasar. Proses pengembangan mencakup berbagai tahap, mulai dari perancangan, implementasi, hingga validasi media. Validasi dilakukan oleh dua pakar, yaitu pakar Pendidikan Agama Islam dan pakar media pembelajaran.

Para pakar mengisi lembar validasi yang dirancang berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Lembar validasi ini menggunakan skala Likert 1-5, dengan kategori berikut: 1: Sangat Tidak Baik, 2: Tidak Baik, 3: Cukup Baik, 4: Baik, 5: Sangat Baik. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan (Satria & Imam, 2024).

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Smart Spinner dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 34 Negeri Katon, Kabupaten Pesawaran. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadopsi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penggunaan Model

ADDIE pada penelitian ini memberikan kemudahan karena ADDIE memiliki urutan kegiatan yang sistematis sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran (Liberta, Astra, & Suwiwa, 2020).

Penggunaan Model ADDIE pada penelitian ini memberikan kemudahan karena ADDIE memiliki urutan kegiatan yang sistematis sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Menurut (Rachma, Iriani, & Handoyo, 2023) penggunaan ADDIE terbukti sangat efektif karena karakteristiknya yang sistematis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Smart Spinner untuk Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 34 Negeri Katon. Berikut ini adalah hasil dari setiap tahapan penelitian yang telah dilakukan:

1. Mendapatkan Izin Penelitian

Proses mendapatkan izin penelitian berjalan lancar baik di tingkat sekolah maupun pemerintah daerah. Izin diberikan dengan dukungan penuh dari pihak sekolah, terutama guru Pendidikan Agama Islam (PAI), yang sangat antusias terhadap inovasi yang akan diterapkan.

2. Observasi dan Analisis Kebutuhan

Observasi awal dilakukan di SDN 34 Negeri Katon untuk memahami situasi dan tantangan dalam pembelajaran PAI. Hasil observasi menunjukkan bahwa metode pengajaran konvensional sering kali membuat siswa kurang antusias dan mudah merasa bosan. Guru PAI mengungkapkan bahwa mengajarkan Asmaul Husna merupakan salah satu topik yang cukup menantang untuk disampaikan secara menarik. Berdasarkan wawancara dan observasi, ditemukan bahwa diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan kreatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada tahap awal, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI di sekolah tersebut masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penugasan, yang kurang menarik minat siswa. Observasi awal mengungkapkan bahwa siswa memiliki minat terhadap pembelajaran agama, tetapi kurangnya variasi media menghambat optimalisasi potensi tersebut. Menurut (Putri, Fahira, Apriyani, & Khasanah, 2024) Observasi ini dilakukan untuk memahami situasi pembelajaran sebenarnya, meliputi peran guru, partisipasi siswa, dan penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, Smart Spinner dikembangkan untuk menjawab tantangan ini dengan pendekatan interaktif yang menggabungkan elemen permainan dan pembelajaran.

Setelah melakukan Observasi Tahap berikutnya ialah Menyusun Skema Penelitian yang dikembangkan dengan mengikuti model ADDIE, yang meliputi lima tahap utama Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Setiap tahapan dirancang dengan cermat untuk memastikan pengembangan media pembelajaran yang relevan dan efektif.

3. Pengembangan Skema Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) yang merupakan penelitian pengembangan. (Pratama,

Fernanda, & Salimu) Penelitian pengembangan adalah rangkaian proses atau tahapan-tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan produk baru atau menyempurnakan, dan memanfaatkan produk yang sudah ada.

Skema penelitian, yang mencakup analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi media Smart Spinner, disusun berdasarkan model ADDIE. Tahap ini mencakup perencanaan dan jalur pelaksanaan yang sistematis untuk menguji efektivitas media tersebut.

4. Pengembangan Media Smart Spinner

Menurut (Feriska & Syafi'i, 2022) Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran.

Media Smart Spinner dirancang dengan mekanisme permainan interaktif. Spinner akan berputar dan berhenti pada salah satu nama Asmaul Husna, kemudian siswa diminta untuk menjelaskan makna atau nilai-nilai yang terkandung dalam nama tersebut. Media ini dikembangkan dalam format fisik yang didukung oleh desain visual yang menarik.

5. Validasi Media oleh Pakar

Validasi dilakukan oleh dua pakar, yaitu pakar Pendidikan Agama Islam (PAI) dan ahli desain media pembelajaran.

Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu hal (Puspitasari & Febrinita, 2021), di ambil dari Tujuan dari Validasi pada media dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran berbasis Smart Spinner yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dari segi, Kesesuaian dengan kurikulum, Keefektifan dalam pembelajaran, Daya tarik visual dan interaktivitas, dan Kemudahan penggunaan (user-friendliness). Kriteria yang dievaluasi oleh para pakar meliputi beberapa aspek utama, yaitu Kesesuaian Konten; Apakah materi yang disajikan dalam media sesuai dengan standar kurikulum Pendidikan Agama Islam untuk tingkat Sekolah Dasar, Kualitas Interaktivitas; Sejauh mana media mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa melalui fitur interaktif, Kemudahan Penggunaan; Apakah media mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa, serta apakah alur penggunaannya intuitif, Daya Tarik Visual; Menilai aspek estetika dan grafis media, termasuk tata letak, penggunaan warna, dan elemen visual lainnya, dan Efektivitas Pembelajaran; dimana Kemampuan media dalam membantu siswa memahami materi dan meningkatkan hasil belajar. Proses validasi media melibatkan beberapa tahapan, antara Lain Penyampaian Media ke Pakar.

Berikut Hasil Validasi Media yang telah dilakukan oleh Pakar Pendidikan Agama Islam dan Pakar Ahli Media :

Tabel 1. Validasi Media oleh Pakar

Kriteria Penilaian	Pakar PAI	Pakar Ahli Media	Rerata Skor
Kesesuaian dengan Kurikulum	4.5/5	4.7/5	4.6
Kualitas Interaktivitas	4.8/5	4.6/5	4.7
Kemudahan Penggunaan	4.6/5	4.4/5	4.5
Daya Tarik Visual	4.7/5	4.6/5	4.65
Efektivitas Pembelajaran	4.4/5	4.5/5	4.45

Interpretasi Hasil Validasi:

- Kesesuaian dengan Kurikulum: Skor rata-rata 4.6 menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan kurikulum PAI untuk Sekolah Dasar. Materi yang disajikan dinilai relevan dan mendukung capaian pembelajaran.
- Kualitas Interaktivitas: Dengan skor rata-rata 4.7, media ini dinilai sangat interaktif, mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.
- Kemudahan Penggunaan: Skor 4.5 menunjukkan bahwa media mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Alur penggunaannya dinilai intuitif dan dapat diakses dengan mudah di kelas.
- Daya Tarik Visual: Skor 4.65 menunjukkan bahwa media memiliki daya tarik visual yang sangat baik. Elemen grafis dan tata letak dinilai menarik dan sesuai dengan usia siswa SD.
- Efektivitas Pembelajaran: Skor rata-rata 4.45 menunjukkan bahwa media ini efektif dalam membantu siswa memahami materi PAI dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Validasi oleh pakar menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Smart Spinner yang dikembangkan telah memenuhi standar yang sangat baik dalam berbagai aspek, terutama dalam hal kesesuaian dengan kurikulum, interaktivitas, dan daya tarik visual. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan pakar semakin memperkuat efektivitas media ini dalam meningkatkan pembelajaran PAI di SDN 34 Negeri Katon. Validasi ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan pendidikan agama Islam pada tingkat sekolah dasar.

6. Implementasi dan Pengumpulan Data Hasil

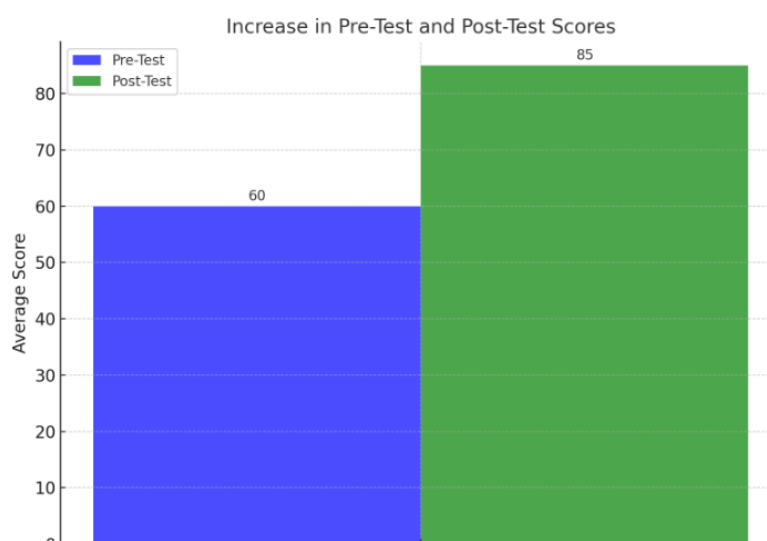
Setelah media divalidasi, implementasi dilakukan di kelas. Siswa menggunakan media pembelajaran berbasis Smart Spinner selama 1 kali pertemuan atau 2 Jam Pelajaran. Tujuan Implementasi dilakukan untuk menguji efektivitas media pembelajaran berbasis Smart Spinner dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kegiatan ini melibatkan pengintegrasian media ke dalam proses pembelajaran di SDN 34 Negeri Katon.

Dengan menggunakan alat bantu pembelajaran pendidik menjadi lebih mudah dalam menjelaskan isi materi kepada peserta didik (Hidayati, Arisyanto, & Damayanti, 2024).

Media Smart Spinner diterapkan pada siswa kelas IV di SDN 34 Negeri Katon. Sebanyak 30 siswa mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media ini. Data diperoleh melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Asmaul Husna.

Hasil Pre-Test: Sebelum menggunakan media, nilai rata-rata siswa adalah 60 dan Hasil Post-Test: Setelah menggunakan media, nilai rata-rata meningkat menjadi 85, dengan rata-rata peningkatan sebesar 25%.

Grafik 1: Peningkatan Nilai Pre-Test dan Post-Test



Peningkatan skor rata-rata antara pre-test (60) dan post-test (85). Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan keefektifan media Smart Spinner dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

7. Analisis Media

Media Smart Spinner dianalisis efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Proses evaluasi meliputi penilaian pre-test dan post-test yang diberikan kepada 30 peserta. Rata-rata skor pre-test adalah 59,73, sedangkan rata-rata skor post-test meningkat secara signifikan menjadi 78,63, menunjukkan peningkatan yang nyata pada pemahaman siswa setelah menggunakan media.

Analisis ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif seperti Smart Spinner efektif mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam melibatkan siswa dengan materi pelajaran.

Peningkatan skor mencerminkan beberapa aspek penting dari media Smart Spinner :

- Keterlibatan: Desain media, yang menggabungkan unsur-unsur interaktif, menarik perhatian siswa dan membuat mereka tetap terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang ada, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif menghasilkan retensi dan pemahaman yang lebih baik.

- Relevansi: Konten yang disajikan melalui Smart Spinner berkaitan langsung dengan materi pelajaran, sehingga memudahkan siswa menghubungkan konsep teoritis dengan aplikasi praktis.
- Motivasi: Dengan memperkenalkan elemen gamifikasi, media mendorong siswa untuk berpartisipasi secara antusias, sehingga menjadikan pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya media interaktif (Ardiana & Himmawan, 2023) dalam pendidikan modern. Alat interaktif dalam lingkungan pembelajaran secara signifikan meningkatkan kinerja siswa dan menumbuhkan pemikiran kritis.

Selain itu, umpan balik dari siswa dan guru menyoroti kegunaan dan kemampuan adaptasi media. Para guru mencatat bahwa Smart Spinner mudah diintegrasikan ke dalam rencana pembelajaran yang sudah ada, sementara siswa menghargai antarmuka yang menarik secara visual dan ramah pengguna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Smart Spinner terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar peserta didik melalui pendekatan yang interaktif dan inovatif.

Media ini mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran kognitif, sekaligus berperan penting dalam pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Lebih jauh lagi, Smart Spinner dapat merangsang partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman materi pelajaran.

Dengan berbagai keunggulan yang dimilikinya, Smart Spinner memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis media modern, yang tidak hanya relevan untuk pendidikan agama Islam, tetapi juga untuk berbagai bidang studi di berbagai jenjang pendidikan. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan Smart Spinner dalam konteks pendidikan di masa depan sangatlah menjanjikan dan layak untuk dipertimbangkan sebagai alat bantu utama dalam mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- 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*, 8-14.
- Feriska, A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 62-78.
- Firdiansyah, M. (2015). Manajemen Pengelolaan Wahana Rekreasi Olahraga. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 1582-1589.

- Hidayati, P., Arisyanto, P., & Damayanti, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Gage (Gaya Dan Gerak) Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 526-538.
- Liberta, L., Astra, I., & Suwiwa, I. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas Vii Smp Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 12-18.
- Pratama, R., & Wassalam, O. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Materi Pengenalan Perangkat Keras Komputer pada Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (J-Diteksi)*, 1-7.
- Puspitasari, W., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Focus Action Of Research Mathematic*, 77-90.
- Putri, A., Fahira, A., Apriyani, S., & Khasanah, U. (2024). Observasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Di Kelas. *Jurnal Pemberdayaan : Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 45-49.
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement . *Jurnal Pendidikan*, 506-516.
- Rustand, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 57-60.
- Satria, R., & Imam, D. (2024). Pengaruh Motivasi dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Karyawan pada PT Bahtera Adi Jaya Periode 2018-2022. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 5490-5500.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 1220-1230.