

Media kincir angka: Inovasi pembelajaran non-digital untuk menguatkan nilai akhlak dan keimanan pada siswa madrasah aliyah

Najwa Aisyah Abdallillah¹, Arin Nafisa Maulidia², Avina Faizatul Aliyah³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: emailnawaisyah@gmail.com¹, napppppp5@gmail.com², avinarzr245@gmail.com³

Kata Kunci:

Media pembelajaran; kincir angka; inovasi; akhlak dan keimanan; siswa

Keywords:

Learning media; number wheel; innovation; morals and faith; student

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan media Kincir Angka sebagai sarana pembentukan karakter peserta didik melalui materi akhlak terpuji, akhlak tercela, serta iman kepada Qadha' dan Qadar. Media Kincir Angka, yang selama ini dikenal efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan, dikembangkan sebagai alat pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk menanamkan nilai-nilai karakter positif pada peserta didik. Metode penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Selanjutnya, pada tahap desain dan pengembangan,

media Kincir Angka dimodifikasi sedemikian rupa agar sesuai dengan konten materi akhlak dan keimanan yang diajarkan dalam kurikulum. Tahap implementasi dilakukan melalui pembelajaran tematik terpadu, di mana siswa secara aktif terlibat dalam proses bermain sambil belajar. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta membentuk sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai karakter yang diharapkan.

ABSTRACT

This research aims to examine the use of the Kincir Angka media as a means of character building for students through the material of praiseworthy morals, reprehensible morals, and faith in Qadha' and Qadar. The Kincir Angka media, which has been known to be effective in improving children's cognitive abilities in recognizing numbers, was developed as an interactive and interesting learning tool to instill positive character values in students. The research method uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Furthermore, in the design and development stage, the Kincir Angka media was modified in such a way as to suit the content of the morals and faith material taught in the curriculum. The implementation stage was carried out through integrated thematic learning, where students were actively involved in the process of playing while learning. The evaluation results showed that the use of this media was able to improve students' understanding of the material and shape attitudes and behaviors that reflect the expected character values.



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Dalam konteks pendidikan masa kini, (Syamsudin, 2025) menekankan bahwa implementasi model pembelajaran inovatif menghadapi berbagai tantangan di masa depan, seperti kesiapan pendidik, adaptasi teknologi, serta kebutuhan akan pendekatan yang fleksibel dan kontekstual agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu jenis media yang bisa dikembangkan dan memiliki nilai edukatif tinggi adalah media berbasis proyek, seperti pengembangan media “Kincir Angka” yang dirancang secara kontekstual dan mendukung keterlibatan aktif siswa.

Proyek media pembelajaran “Kincir Angka” untuk materi Akidah Akhlak tingkat MA dilatarbelakangi oleh karakteristik siswa MA yang membutuhkan metode pembelajaran menarik dan tidak monoton, tantangan dalam menyampaikan materi Akidah Akhlak yang terkadang abstrak, serta kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan visual. “Kincir Angka” menawarkan potensi sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara ringkas, mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif, serta memfasilitasi evaluasi yang menyenangkan. Inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak, membuat materi lebih mudah dipahami, dan menumbuhkan minat belajar siswa melalui pendekatan yang lebih dinamis dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Tinjauan Pustaka

Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi ajar yang mampu menstimulasi keterlibatan siswa dalam proses belajar (Ani Daniyati et al., 2023). (Rahma et al., 2024) menegaskan bahwa kreativitas guru dalam merancang strategi pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Media pembelajaran adalah alat bantu, baik dalam bentuk fisik maupun nonfisik, yang sengaja digunakan sebagai jembatan antara pendidik dan peserta didik agar pemahaman materi dapat berlangsung lebih efektif dan efisien.

Media Non-Digital

Media non-digital adalah alat bantu pembelajaran yang tidak melibatkan teknologi elektronik dalam penyampaian materi. Media ini bersifat sederhana, manual, dan mudah diterapkan dalam proses belajar mengajar. Guru dan peserta didik dapat memanfaatkannya secara langsung tanpa membutuhkan listrik atau jaringan digital. Penggunaan game edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran berhitung matematika (Ananda et al., 2024). Contoh dari media non-digital antara lain: gambar, papan flanel, kartu pembelajaran, alat peraga dari bahan bekas, permainan edukatif, serta media kincir angka yang menarik dan dapat menstimulasi keaktifan siswa dalam memahami materi (Ani Daniyati et al., 2023).

Media Kincir Angka

Kincir angka merupakan media pembelajaran yang dirancang menyerupai bentuk kincir angin dan terbuat dari bahan seperti triplek. Pada bagian permukaannya,

ditempelkan simbol-simbol angka dengan beragam warna menarik. Desain ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan konsentrasi saat belajar, dan memberikan dorongan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Media ini tergolong dalam jenis media visual, di mana informasi disampaikan melalui elemen yang dapat dilihat. Pesan pembelajaran dituangkan dalam bentuk simbol-simbol yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan.

Sementara itu, menurut Suharso dan Retnoningsih (2008), kincir adalah benda atau alat yang dapat diputar, sedangkan angka merupakan lambang yang menunjukkan nilai bilangan. Berdasarkan pengertian tersebut, kincir angka dapat diartikan sebagai alat bantu pembelajaran berbentuk seperti kincir yang memiliki angka pada setiap bilahnya, dan digunakan dengan cara diputar untuk menentukan angka acuan saat kegiatan belajar berlangsung.

Pembahasan

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda agar siap menghadapi dinamika dan tantangan zaman di era globalisasi (Ziliwu et al., 2023). Oleh karena itu, agar kualitas pendidikan dan sumber daya manusia dapat terus meningkat, penyelenggaraan pendidikan harus dilakukan secara optimal. Sementara itu, (Rahkman et al., 2023) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses yang ditujukan untuk mengembangkan berbagai potensi dalam diri manusia, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai-nilai moral. Dengan demikian, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menjamin kelangsungan hidup manusia serta menjadi sarana utama dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia.

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan kemandirian serta partisipasi aktif dari peserta didik. Teknologi tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi juga berfungsi sebagai pendukung utama dalam proses belajar mengajar di kelas. Melalui teknologi, siswa lebih terdorong untuk secara mandiri mencari informasi, melakukan analisis, dan membagikan pemahamannya, tanpa bergantung sepenuhnya pada penjelasan dari guru. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai pendamping atau fasilitator yang membantu mengarahkan proses pembelajaran agar berjalan efektif. Dengan keterlibatan aktif tersebut, siswa menjadi lebih percaya diri, mandiri, mampu berpikir kritis, dan berkembang secara lebih optimal. Selain pembelajaran secara individual, teknologi juga mendorong siswa untuk terlibat dalam diskusi kelompok guna menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi yang sedang dibahas (Widianto, 2021).

Di sisi lain, keberadaan media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan fungsional memiliki peran strategis dalam mendukung efektivitas proses pendidikan. Media ini membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efisien dan mampu meningkatkan motivasi siswa agar terlibat secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menciptakan hubungan timbal balik antara guru dan murid yang memperkaya dinamika pembelajaran di kelas. Nurfadhillah dkk (2021) menyatakan bahwasannya media pembelajaran adalah sarana bantu yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai

secara lebih optimal. Sejalan dengan itu, (Isnaeni & Hildayah, 2020) menjelaskan bahwa media berfungsi sebagai jembatan komunikasi dalam proses pembelajaran yang membuat materi terasa lebih menarik dan tidak monoton. Selanjutnya, (Emiyati & Kurniawan, 2022) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah alat atau saluran penyampai informasi dari guru kepada peserta didik yang berpengaruh terhadap capaian belajar siswa. Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sumber yang mendukung kelancaran proses belajar, baik berupa benda fisik maupun lingkungan sekitar, yang dimanfaatkan untuk menumbuhkan semangat belajar serta mempermudah pemahaman peserta didik.

Secara umum, media dalam pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana komunikasi yang mendukung terciptanya hubungan timbal balik antara guru dan murid. Kehadirannya membantu membuat proses pembelajaran berjalan lebih lancar, efektif, dan efisien. Menurut Direktorat Pendidikan Tinggi pada Kementerian Pendidikan Nasional, terdapat delapan manfaat utama yang dapat diperoleh dari penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu: (1) penyampaian materi dapat dilakukan secara merata, (2) pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menarik, (3) interaksi antara guru dan siswa meningkat, (4) waktu dan energi yang dibutuhkan lebih hemat, (5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, (6) memberikan keleluasaan dalam belajar kapan saja dan di mana saja, (7) media massa mampu menanamkan sikap positif terhadap materi pelajaran, dan (8) mendukung pergeseran peran guru menjadi lebih dinamis dan produktif.

Agar pemanfaatan media dalam pembelajaran mencapai hasil maksimal, guru perlu memahami dan menerapkan prinsip-prinsip dasar dalam pemilihannya. (Kristanto, 2016) menyebutkan lima hal penting yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran: (1) kesesuaian media dengan tujuan belajar, (2) keterkaitan isi media dengan materi ajar, (3) kesesuaian media dengan kondisi dan kebutuhan siswa, serta dengan arah tujuan pendidikan, (4) penekanan pada efisiensi dan efektivitas dalam penggunaannya, dan (5) kemampuan guru dalam mengoperasikan media yang dipilih. Dengan menerapkan prinsip-prinsip tersebut, media akan menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan semangat belajar dan partisipasi aktif siswa di kelas.

Kemudian, untuk menghadapi berbagai tantangan pendidikan di era modern, guru dituntut untuk terus berinovasi dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dengan kebutuhan para siswa masa kini. Media pembelajaran berbasis proyek menjadi salah satu solusi yang mampu menjawab kebutuhan tersebut, karena dapat mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang.

Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam dan bermakna. Inovasi media pembelajaran seperti “Kincir Angka” hadir sebagai alternatif yang dapat memperkaya pengalaman belajar, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat Madrasah Aliyah (MA), dengan harapan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara optimal. Desain

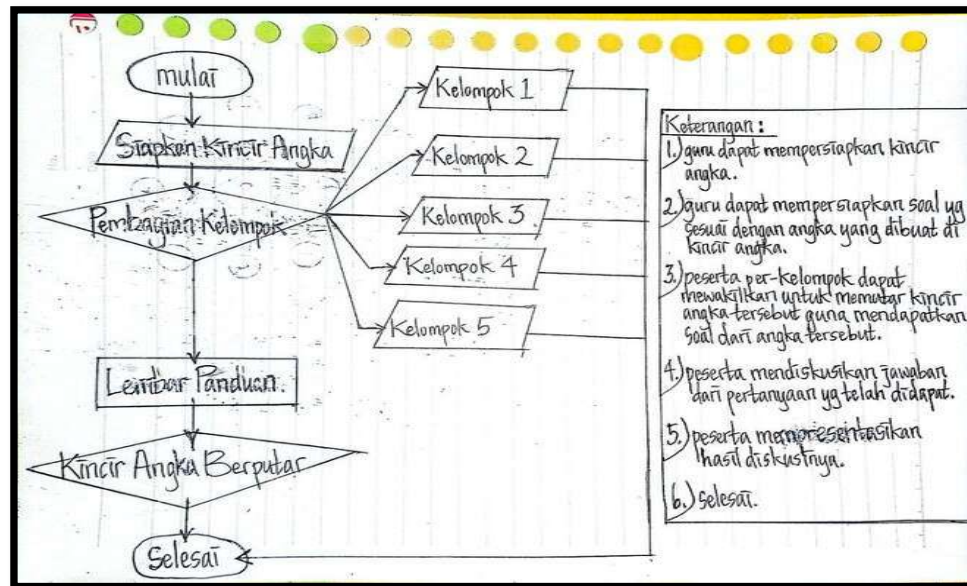
dan perancangan pada media pembelajaran “Kincir Angka” ini dalam penyusunan desainnya memiliki fungsi masing-masing sesuai penjelasan yang tertera pada gambar dibawah ini (Ani Daniyati et al., 2023).

Desain Media Pembelajaran Kincir Angka

Gambar 1. Desain Media Pembelajaran.



1. Tampilan Belakang / Mekanisme Putar
Bagian belakang yang memuat tusuk pentul atau peniti / kondeng yang menjadi poros. Bagian ini yang membuat lingkaran bisa diputar bebas.
2. Cover
Berfungsi sebagai pembungkus atau alas dari kincir angka. Biasanya berbentuk segitiga sebagai dudukan agar kincir bisa berdiri dan diputar secara stabil. Di bagian ini ditulis judul seperti “Kincir Angka”.
3. Tampilan Depan Kincir
Menampilkan lingkaran besar yang dibagi menjadi beberapa bagian. Setiap bagian diisi angka (1–10). Ini adalah bagian yang akan terlihat saat kincir diputar.
4. Lembar Petunjuk
Lembar ini bisa ditempel di bagian alat atau disertakan sebagai kertas terpisah. Lembar ini berisikan panduan untuk per-kelompok, misalnya:
 - a) Cara memutar kincir.
 - b) Cara membaca hasil putaran.
 - c) Tugas yang harus dilakukan sesuai angka yang ditunjuk

Gambar 2. Flowchart Media Pembelajaran

Pengembangan Media Pembelajaran Kincir Angka

Alat dan Bahan yang diperlukan:

1. Karton tebal/kardus tebal/karton dupleks
2. Kertas manila/HVS warna-warni
3. Spidol atau marker aneka warna
4. Gunting
5. Pengaris dan pensil
6. Lem kertas/lem tembak
7. Jarum pentul besar/paku paying/push pin
8. Penunjuk arah (panah dari karton atau mika)
9. Peniti/ pengit (untuk membuat kincir bias berputar)
10. Stiker angka/ angka tulis tangan 1-10
11. Kertas kecil berisi soal sesuai angka
12. Lakban bening atau isolasi (opsional, untuk pelapisan agar kuat)

Adapun langkah-langkah pembuatan media kincir angka:

1. Membuat dasar kincir.
 - a) Potong karton berbentuk lingkaran besar menggunakan gunting dan penggaris sebagai bantuan melingkar (bias menggunakan piring sebagai pola).
 - b) Ukuran diameter disesuaikan (misal: 30 cm atau lebih).
 - c) Lapsi dengan kertas warna-warni untuk mempercantik.
2. Membuat angka.
 - a) Bagi lingkaran menjadi beberapa bagian seperti pizza (bias 6,8, atau 10 bagian).

- b) Gunakan penggaris dan pensil agar pembagian simetris.
 - c) Tulis angka 1-10 (atau sesuai jumlah soal) pada tiap segmen menggunakan spidol warna warni.
3. Menambahkan panah penunjuk.
 - a) Uat panah kecil dari karton atau mika dan potong rapi.
 - b) Letakkan panah ditengah-tengah kincir menggunakan jarum pentul sebagai poros, sehingga bias diputar.
4. Menyiapkan soal
 - a) Tulis soal-soal pendek dan sesuai materi (misal: iman kepada takdir, husnudzan, tawadhu) dipotongan kertas kecil.
 - b) Setiap soal diberi nomor sesuai angka pada kincir angka.
 - c) Soal disimpan dalam map dan dibacakan guru sesuai angka yang keluar.
5. Finishing
 - a) Tambahan hiasan agar lebih menarik (hiasan bintang, gambar akhlak, dsb). Jika perlu, lapi permukaan dengan isolasi bening agar tahan lama.
 - b) Uji coba memutar kincir pastikan bisa memutar lancer dan berhenti pada satu angka jelas.

Kelebihan Media Kincir Angka

Adapun kelebihan dari media kincir angka adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami karena media kincir angka memungkinkan pengulangan materi, sehingga proses belajar dan pemahaman siswa dapat berlangsung secara maksimal.
2. Melalui pembelajaran dengan media kincir angka, anak-anak akan merasa antusias karena mereka dapat memutarnya dan merasakannya seperti sedang bermain.
3. Bersifat konkret, artinya benar-benar ada secara fisik dapat dilihat serta dirasakan oleh indera.
4. Mudah untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.
5. Terbuat dari bahan dasar triplek yang dikenal kuat namun tetap ringan saat diangkat.

Kelemahan Media Kincir Angka

Meskipun media kincir angka memiliki berbagai kelebihan, namun terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan diantaranya:

1. Memerlukan waktu yang cukup lama dalam penggunaannya saat pembelajaran berlangsung.
2. Dibutuhkan sarana, perlengkapan, dan biaya yang memadai untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran (Nurhasanah, 2024).

Implementasi Media Pembelajaran

Gambar 3. Kincir Angka



Adapun terdapat beberapa langkah - langkah dalam penyusunan Media Pembelajaran “ Kincir Angka” ini, yaitu sebagai berikut:

1. Guru memberikan salam dan memimpin do'a.
2. Guru disini menyambung materi Aqidah Akhlak yang telah dijelaskan sebelumnya (Iman kepada Qadha'&Qadar, Akhlak Terpuji, serta Akhlak Tercela)
3. Guru menjelaskan tentang mekanisme penggunaan media Kincir Angka kepada peserta didik (setiap angka pada kincir sudah dihubungkan dengan soal).

Gambar 4. Penjelasan dari guru



4. Kemudian, guru membagi siswanya disini menjadi empat kelompok (setiap kelompoknya beranggotakan dua orang).
5. Tiap kelompok disini maju secara bergantian untuk memutar media kincir angka tersebut.

Gambar 5. Praktik Siswa



6. Kemudian, angka yang ditunjuk dalam kincir angka tersebut menentukan soal harus dijawab setiap kelompok.
7. Guru memberi waktu kurang lebih 5 menit kepada tiap kelompok agar dapat mendiskusikan jawaban dari soal yang telah diberikan.
8. Setelah semua kelompok mendapatkan soal dari angka yang telah ditunjuk pada kincir tersebut, maka setiap kelompok dipersilahkan untuk maju membacakan jawaban dari soal tersebut.
9. Jika setiap kelompok menjawab jawaban yang benar, maka akan mendapatkan 2 poin dan begitupun seterusnya.
10. Setelah semua kelompok telah memutar kincir angka dan telah menjawab soal, maka guru dapat mengajak seluruh siswa untuk merefleksikan jawaban tadi.

Gambar 6. Praktik Siswa



11. Yang terakhir, guru memberikan kesimpulan dari materi Aqidah Akhlak yang telah dibahas tadi dan menutup kegiatan pembelajaran dengan membaca do'a kafaratul majelis (do'a penutup).

Evaluasi Media Pembelajaran Kincir Angka

Media pembelajaran "Kincir Angka" merupakan salah satu bentuk inovasi yang memiliki potensi besar dan dinilai relevan untuk digunakan dalam penyampaian materi Akidah Akhlak di jenjang Madrasah Aliyah (MA). Dengan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut, media ini berpeluang menjadi sarana yang sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

Hasil evaluasi terhadap penggunaan media ini pada mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat MA menunjukkan respons yang positif. Secara keseluruhan, "Kincir Angka" terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka dalam memahami konsep-konsep ajaran akidah dengan lebih baik. Meski demikian, terdapat beberapa aspek yang masih dapat ditingkatkan agar pemanfaatannya menjadi lebih optimal di kelas. Evaluasi dari aspek positifnya yaitu:

1. Peningkatan Minat Belajar.

Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menggunakan "Kincir Angka." Aspek interaktif dan visual yang menarik membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi mereka untuk mempelajari materi Akidah Akhlak.

2. Mempermudah Pemahaman Konsep.

Konsep-konsep Akidah Akhlak yang terkadang abstrak, seperti akhlak terpuji dan akhlak tercela menjadi lebih mudah dipahami dengan visualisasi angka dan pengelompokan yang ditawarkan oleh "Kincir Angka." Siswa dapat mengasosiasikan setiap angka dengan konsep tertentu, membantu mereka mengingat dan menginternalisasi materi.

3. Meningkatkan Daya Ingat.

Penggunaan warna, gambar, dan elemen gerak pada kincir membantu siswa dalam mengingat informasi. Proses pembelajaran yang melibatkan lebih banyak indra (visual dan kinestetik) terbukti lebih efektif dalam menyimpan informasi di memori jangka panjang.

4. Interaktivitas dan Partisipasi Aktif.

Media ini mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam memutar kincir, menjawab pertanyaan, atau mengelompokkan konsep, menciptakan suasana belajar yang dinamis.

5. Fleksibilitas Penggunaan

"Kincir Angka" disini dapat digunakan secara individu maupun kelompok, memungkinkan guru untuk menyesuaikan metode pembelajaran sesuai dengan

kebutuhan kelas. Ini juga efektif untuk kegiatan review materi atau sebagai alat asesmen formatif.

Dokumentasi Hasil Akhir Media Kincir Angka Dalam Kegiatan Pameran

Dokumentasi ini merekam momen saat para mahasiswi menampilkan hasil karya media pembelajaran kreatif dalam kegiatan pameran. Terlihat tiga mahasiswi dari kelompok 10 berdiri dengan penuh semangat sambil memperkenalkan media hasil rancangan mereka, yaitu Kincir Angka yang didesain sebagai alat bantu pembelajaran berbasis visual dan interaktif.

Media tersebut dibuat dengan bentuk menyerupai taman mini yang dihiasi elemen edukatif dan estetik, seperti rumput buatan, hiasan bunga, dan rumah mini yang menarik perhatian. Di bagian tengah terdapat roda kincir berwarna-warni bernomor 1–10 yang dapat diputar untuk menentukan soal atau tantangan pembelajaran yang harus dijawab. Warna-warna mencolok memberikan kesan ceria dan menyenangkan, sekaligus merangsang minat siswa untuk belajar.

Pada area samping media, terdapat wadah soal dan lembar informasi mengenai materi keislaman seperti Rukun Iman dan Rukun Islam yang menjadi penguat konten. Seluruh elemen ini terintegrasi untuk mendukung pembelajaran nilai-nilai akhlak mulia dan konsep keimanan terhadap Qadha' dan Qadar dengan cara yang mudah dipahami dan tidak membosankan.

Dengan pendekatan ini, pembelajaran yang biasanya bersifat teoritis dan abstrak dapat diubah menjadi pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan bermakna. Siswa tidak hanya diajak memahami konsep, tetapi juga diajak merefleksikan sikap Islami seperti sabar, tawakal, dan husnudzon dalam kehidupan sehari-hari.

Dokumentasi ini menjadi salah satu bukti keberhasilan para mahasiswi dalam menciptakan inovasi media pembelajaran yang mendukung pembentukan karakter Islami serta menghidupkan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Gambar 7. Dokumentasi hasil pameran media kincir angka



Kesimpulan dan Saran

Penggunaan media Kincir Angka sebagai sarana pembentukan karakter peserta didik melalui materi akhlak terpuji, akhlak tercela, serta iman kepada Qadha' dan Qadar menunjukkan hasil yang positif dan signifikan. Media ini tidak hanya memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep akhlak dan keimanan secara lebih jelas dan menarik, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, media Kincir Angka berhasil menanamkan nilai-nilai karakter positif seperti kejujuran, kesabaran, dan tanggung jawab, sekaligus mengurangi perilaku akhlak tercela. Selain itu, media ini membantu peserta didik memahami dan menerima konsep ketentuan Allah dalam Qadha' dan Qadar, sehingga memperkuat iman dan sikap tawakal dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, media Kincir Angka terbukti efektif sebagai alat pembelajaran yang mendukung pembentukan karakter dan penguatan keimanan peserta didik, sehingga dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan bermanfaat dalam pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Islam.

Penggunaan media Kincir Angka telah menunjukkan dampak positif dalam membantu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Oleh karena itu, sangat dianjurkan agar pendidik dapat mengoptimalkan pemanfaatan media ini dalam menyampaikan materi, terutama pada topik-topik abstrak seperti akhlak dan keimanan. Selain itu, upaya pengembangan lebih lanjut terkait desain, pemilihan bahan, serta fleksibilitas penggunaan juga perlu dilakukan agar media ini semakin efektif dan mampu diterapkan secara berkesinambungan dalam proses pembelajaran yang mendukung penguatan karakter Islami peserta didik.

Daftar Pustaka

- Ananda, E. R., Irawan, W. H., & Abdussakir, A. (2024). Strategi meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran berhitung matematika melalui penggunaan game edukasi kartu pintar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1238–1252. <http://repository.uin-malang.ac.id/20699/>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Emiyati, A., & Kurniawan, A. H. (2022). *Media Pembelajaran* (T. Tukaryanto, Ed.). Eureka Media Aksara.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Sutabaya.
- Nurhasanah, R. A. (2024). Pengembangan Media Kincir Angka Dalam Pengenalan Bilangan Pada Kelompok B Di TK Muslimat NU 46 Wuluhan Jember. Undergraduate Thesis, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. <https://digilib.uinkhas.ac.id/37889/>

- Rahkman, P. A., Agustin, D. A., Negara, E. S. P., Yunita, S. M., Yunus, F. A. M., & Pratiwi, A. T. (2023). Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis it terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 9(2), 316–326.
- Rahma, M. A., Irawan, W. H., & Abdussakir, A. (2024). Kreativitas guru dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MI Tarbiyyatul Arifin. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3754-3765. <http://repository.uin-malang.ac.id/20704/>
- Syamsudin, S. (2025). Implementasi dan tantangan masa depan model pembelajaran inovatif. CV. Gita Lentera, Padang, Sumatera Barat, 158–173. <http://repository.uin-malang.ac.id/23537>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224.
- Ziliwu, D., Lase, P. E., & Zega, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 6(1), 4098-4105.