

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Roda Putar pada Materi Rukun Sholat Kelas 3 di SDIT Baiturrahim

Junaidi¹, Supratman Zakir², Iswantir M³, Deswalantri⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Korespondensi penulis: bukittinggijunaidi@gmail.com¹

Abstract. *This research was conducted based on the existence of problems that have been observed by the author's lack of student motivation in learning the pillars of prayer by using the spin wheel game media so that students are less active in the learning process. to attract students' learning interest. The purpose of this study was to produce a valid, practical and effective design of supporting media for learning Islamic religious education based on spin-wheel games. The method used in this study is the research and development (R&D) method using the 4D model according to Thiagarajan (1974), there are 4 stages, namely the abbreviation of Define, Design, Develop and Disseminate. There are three product tests conducted in this study, namely validity tests, practicality tests and effectiveness tests conducted by experts. Based on the results of product tests that have been carried out by the author from the validity test, the average value is 0.87 which is declared valid, and for the practicality test, the average value is 1.00 which is declared practical and for the effectiveness test, the average value is obtained. -the average is 0.59 which is declared effective.*

Keywords: *learning media, spinning wheel games, pillars of prayer*

Abstrak. Riset ini dicoba dari terdapatnya kasus yang telah dicoba pemantauan dari pengarang minimnya dorongan anak didik dalam pembelajaran rukun sholat dengan memakai media permainan cakra putar alhasil anak didik kurang aktif dalam cara pembelajaran, Oleh sebab itu pengarang meningkatkan media pembelajaran berplatform permainan cakra putar dengan tujuan selaku pengganti media pembelajaran supaya menarik atensi belajar anak didik. Tujuan dari riset ini buat menciptakan konsep media cagak pembelajaran pendidikan agama islam berplatform permainan cakra putar yang asi, efisien serta efisien. Tata cara yang dipakai dalam riset ini merupakan tata cara research and development(R&D) dengan memakai bentuk 4D bagi Thiagarajan(1974), ada 4 jenjang ialah kependekan dari Define(Pendefenisian), Design(Penyusunan), Develop(Pengembangan) serta Disseminate(Peyebaran). Percobaan produk yang dicoba pada riset ini terdapat 3 ialah percobaan keabsahan, percobaan praktikalitas serta percobaan efektifitas yang dicoba oleh para pakar. Bersumber pada hasil percobaan produk yang telah dicoba oleh pengarang dari percobaan keabsahan memperoleh angka rata- ratanya merupakan 0, 87 yang diklaim asi, serta buat percobaan praktikalitas yang diterima dengan angka rata- ratanya merupakan 1, 00 yang diklaim efisien serta buat percobaan efektifitas memperoleh angka rata- ratanya merupakan 0, 59 yang diklaim efisien.

Kata kunci: media pembelajaran, game roda putar, rukun sholat

LATAR BELAKANG

Ilmu pendidikan ke agamaan mengenai sholatdan strategi penyampaian pengajaran modul mengenai sholat. Karakteritik pada modul sholat digali dari seluruh kehidupan efisien tiap hari di warga serta menghasilkan anak didik menguasai sholat serta meningkatkan di warga selaku sumber serta subjeknya. Karakter pada strategi pengajaran mengenai sholat bersumber pada sesuatu adat- istiadat ataupun peranan untuk seseorang anak, keluarga warga, kota, negeri ataupun bumi.

Received Agustus 30, 2023; Revised September 02, 2023; Accepted Oktober 16, 2023

*Junaidi, bukittinggijunaidi@gmail.com

Dengan cara berangsur- angsur anak dikenalkan dengan area terdekat pada modul sholat biar dapat jadi anak yang sholeh dengan kompetensi bawah itu. Kompetensi bawah yang ada pada materi sholat kaum. Pertanyaan yang terbuat berplatform Permainan cakra putar yang disusun cocok tingkat kognitif menganalisa, menilai, serta mencipta. Keahlian berfikir tingkatan besar ini merupakan suatu keahlian.

Paparan diatas searah dengan riset Nurul Isnaini serta Rinawati. Nurul Isnaini melaporkan kalau melonjaknya hasil belajar anak didik lewat media cakra putar pada mata pelajaran ke agamaan modul sholat lukisan lewat media pembelajaran berplatform permainan cakra putar di SDIT BAITURRAHIM.

Sebaliknya, bersumber pada hasil riset yang dicoba oleh rinawati kalau lewat media cakra putar bisa tingkatan metode berfikir anak di SDIT BAITURRAHIM Kecamatan Ampek Angekek Canduang kabupaten Agam.

Riset terdahulu bisa dikenal kalau media cakra putar mempunyai banyak kelayakan buat dibesarkan. media yang dibesarkan mempunyai perbandingan dengan riset lebih dahulu ialah terdapatnya pertanyaan serta lukisan hal materii rukun sholat permainan cakra putar.

Alat cakra putar dibesarkan buat memudahkan anak didik dalam perihal menguasai modul. media ini mempunyai kelebihan ialah kesesuain media dengan karakter anak umur SD(7- 12 tahun) terdapat pada ambang operasonal konkrit yang mewajibkan guru sanggup mengonsep pembelajaran yang bisa membangkitkan anak didik. Pada media cakra putar sudah disesuaikan dengan karakter anak umur SD dengan pemberian pelajaran di perubahan dengan game alhasil, media cakra putar berarti buat diaplikasikan buat siswa.

Keunggulannya antara lain: bisa membagikan dorongan pada anak didik buat ikut serta aktif serta memerikan reaksi timbal balik dengan cara langsung buat pembelajaran yang efisien. Pembelajaran memakai media cakra putar dibidang efisien sebab media dipakai selaku perlengkapan main yang mempunyai pertanyaan serta lukisan. Oleh sebab itu, media ini bisa menarik atensi, memicu atensi belajar, serta dorongan belajar, dan eningkatkan hasil belajar anak didik.

Kurikulum 2013 selaku desakan di masa kesejagatan. Kurikulum 2013 diharapkan membuat orang indonesia yang inovatif, produktif, serta mempunyai nilai- nilai positif, keahlian, serta wawasan yang berintegrasi. Sistem yang dipakai dalam kurikulum 2013

menekankan keahlian berasumsi tingkatan besar. Bagi Thomas serta Thorne berkata kalau Permainan cakra putar mempraktikkan peraturan, metode, serta metode metode berasumsi yang lebih besar dari seluruh itu. Permainan cakra putar wajib mempraktikkan serta melaksanakan suatu bersumber pada kenyataan. Semacam: modul yang di informasikan berhubungan dengan kenyataan, serta menuntut anak didik buat berfikir serta menduga rukun sholat yang di putar lewat permainan yang di untuk, serta bisa membongkar permasalahan. Sebaliknya bagi Onosko& Newnman dalam novel melaporkan bahwaGame cakra putar ialah non- algoritmik pemakaian benak yang dipakai buat mengalami tantangan terkini. Bersumber pada penjelasan diatas media yang dibesarkan mempunyai pertanyaan yang berplatform Permainan cakra putar supaya anak didik sanggup menerapkan keahlian berasumsi yang dipunyai. Pertanyaan itu dipakai buat mengenali wawasan yang dipunyai anak didik. Alhasil, guru bisa mengukur hasil belajar anak didik cocok dengan wawasan.

Penerapan riset ini dicoba kala memandang serta langsung turun ke sekolah tersebut dengan memandang permasalahan dalam mengenakan media plakat itu di situlah aku mau mengganti media plakat ini jadi media permainan cakra putar biar dapat menghasilkan pembelajaran yang menarik serta membuaat media yang menarik.

Sekolah SD IT Baituurahim serta terletak di Kabupaten Agam yang berdasarkan Islam. Salah satu perguruan yang menekankan pada pandangan kognitif serta kebatinan yang bertumbuh cocok dengan kurikulum yang legal. Sekolah ini berada di dusun alhasil, pengembangan media kurang dicermati serta butuh inovasi terkini kepada media yang sanggup menarik anak didik dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Riset ini hendak dilaksanakan pada bulan Mei- Juli 2023. Riset ini dicoba buat mengakulasi informasi yang dikira berarti buat meningkatkan media pembelajaran. Informasi yang diperoleh diolah buat pengembangan media pembelajaran memakai permainan cakra putar. Riset ini dilaksanakan di SDIT Baiturrahim. Penentuan tempat riset didasarkan atas estimasi kalau situasi serta media yang terdapat pada sekolah itu lumayan mencukupi alhasil bisa mensupport di laksanakanrnya riset. Riset ini ialah tipe riset serta pengembangan. Riset serta pengembangan(Research and Development) ataupun(R&D),

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bersumber pada media yang sudah didesain, pengarang mendapatkan hasil dengan memakai riset bentuk 4D, selaku selanjutnya:

1. Langkah Pendefenisian (Define)

a. Front- end Analysis(Analisa Dini)

Pada langkah ini periset melaksanakan analisa dini, jenjang ini dicoba buat mengenali serta memastikan bawah kasus yang dialami dalam cara pembelajaran anak didik kategori 3 di SDIT Baiturrahim alhasil melatar belakangi perlunya pengembangan. Dengan melaksanakan analisa dini periset atau developer mendapatkan cerminan kenyataan serta pengganti penanganan. Perihal ini bisa menolong dalam memastikan serta penentuan fitur pembelajaran yang hendak dibesarkan.

b. Learner Analysis(Analisa Siswa)

Pada langkah ini periset melaksanakan analisa kepada siswa buat mengenali gimana karakter siswa yang jadi sasaran atas pengembangan fitur pembelajaran. Karakter yang diartikan yakni berhubungan dengan keahlian akademik, kemajuan kognitif, dorongan serta keahlian orang yang berhubungan dengan poin pembelajaran, alat, bentuk, serta Bahasa anak didik kategori 3 SDIT Baiturrahim.

c. Task Analysis(Analisa Kewajiban)

Pada jenjang analisa kewajiban periset melaksanakan pengenalan keahlian pada anak didik kategori 3 di SDIT Baiturrahim. Pengenalan keahlian yang dikaji periset buat setelah itu dianalisa ke dalam gabungan keahlian bonus yang bisa jadi dibutuhkan. Dalam perihal ini, periset menganalisa kewajiban utama yang wajib dipahami siswa supaya siswa dapat menggapai kompetensi minimum yang diresmikan.

d. Concept Analysis(Analisa Rancangan)

Pada jenjang analisa rancangan ini mencakup analisa standar kompetensi yang bermaksud buat memastikan sumber belajar, ialah pengenalan kepada sumber- sumber yang mensupport kategorisasi media didik.

e. Specifying Instructional Objectives(Formulasi Tujuan Pembelajaran)

Pada langkah ini pengarang melaksanakan imitasi penyajian modul dengan media serta langkah- langkah pembelajaran yang sudah didesain. Pada dikala imitasi pembelajaran berjalan, formulasi tujuan pembelajaran bermanfaat buat merangkum hasil dari analisa rancangan(concept analysis) serta analisa kewajiban(task analysis) buat memastikan sikap subjek riset.

2. Langkah Design(Penyusunan)

a. Constructing Criterion- Referenced Test(Kategorisasi Standar Uji)

Pada jenjang ini periset melaksanakan kategorisasi standar uji patokan, selaku aksi awal buat mengenali keahlian dini siswa, serta selaku perlengkapan penilaian sehabis aplikasi aktivitas.

b. media Selection(Penentuan Alat)

Periset melaksanakan penentuan media didasarkan pada hasil analisa rancangan, analisa kewajiban, karakter siswa selaku konsumen, dan konsep penyebaran memakai alterasi media yang beraneka ragam.

Penentuan media ini dilandasi buat mengoptimalkan pemakaian media didik dalam cara pengembanan media didik pada cara pembelajaran. Sehabis karakter siswa selaku konsumen, periset menyudahi memakai media permainan cakra putar pada modul rukun sholat kategori 3 di SDIT Baiturrahim

c. Bentuk Selection(Penentuan Bentuk)

Pada langkah ini, sehabis periset memilah wujud penyajian pembelajaran dicocokkan dengan media pembelajaran yang dipakai. Disini periset memakai bentuk media pembelajaran berbentuk media visual ialah media permainan cakra putar.

d. Initial Design(Konsep Dini)

Penelit melaksanakan penyusunan fitur pembelajaran ialah media permainan cakra putar serta mensimulasikan penyajian modul dengan media serta langkah- langkah pembelajaran yang sudah dirancang



Gambar .1 Rancangan Game Roda Putar

5. Langkah Develop (Pengembangan)

a. Expert Appraisal (Evaluasi Pakar)

Sehabis meningkatkan alat, berikutnya periset melaksanakan evaluasi para pakar ialah berbentuk percobaan keabsahan produk yang dicoba dalam pengembangan media pembelajaran berplatform permainan cakra putar pada modul damai sholat kategori 3 di SDIT Baiturrahim bermaksud buat memandang kelayakan produk yang didalamnya ada 3 pandangan evaluasi ialah pandangan penyajian modul, pandangan pemakaian bahasa, serta pandangan instruksional konsep. Ketiga pandangan itu jadi dorong

ukur dalam percobaan keabsahan produk yang dicoba oleh para pakarmedia ataupun pakar aspek riset.

Pengesahan bahasa dicoba oleh daya pakar aspek bahasa Indonesia selaku validator bahasa ialah Ibu Neli Kurniawati, S. Pd dengan angka pengesahan bahasa ialah 0, 90 dengan patokan asi.

Pengesahan konstruk dicoba oleh daya pakar ialah Ibu Hidra Ariza, S. Pd. I, M. Pd dengan angka pengesahan penyajian modul ialah 0, 92 dengan patokan asi.

Pengesahan konten dicoba oleh daya pakar ialah Ibu Puti Andam Bidadari dengan angka pengesahan penyajian modul ialah 0, 80 dengan patokan asi.

b. Delopmental Testing (Percobaan Coba Pengembangan)

Percobaan coba pengembangan dilaksanakan langsung pada pengamat pembelajaran ataupun guru mata pelajaran buat memperoleh reaksi, respon, atas fitur pembelajaran yang telah disusun. Disini periset melaksanakan 2 pengetesan ialah percobaan praktikalitas serta percobaan daya guna.

Buat mencoba keefektifitasanmedia yang telah didesain hingga dilakukanlah percobaan efektifitas yang sudah dibagikan pada guru pengampu mata pelajaran ialah Ibu Ade Silviana, S. Pd buat memandang apakahmedia pembelajaran efektif dalam menolong guru buat tingkatan pemhaman anak didik kepada modul yang di informasikan. Sehabis pengarang mengedarkan angket pada guru pengampu mata diterima angka percobaan daya guna merupakan sebesar 0, 59 dengan jenis lagi. Dengan hasil yang diterima, bisa disimpulkan kalau pengembanganmedia pembelajaran berplatform permainan cakra putar mempunyai daya guna lagi.

Percobaan praktikalitas produk pada pengembanganmedia pembelajaran berplatform permainan cakra putar pada modul damai sholat kategori 3 di SDIT Baiturrahim yang telah didesain dicoba oleh daya pakar ialah Ayah Belas kasihan, S. Pd yang bermaksud buat memandang apakahmedia yang telah dibesarkan efisien serta gampang

dipakai dalam cara belajar- mengajar. Kepraktisan produk itu bisa diukur dengan terdapatnya evaluasi dari daya pakar, evaluasi dari hasil percobaan praktikalitas diperoleh angka 1, 00. Oleh sebab itu media pengembangan media pembelajaran berplatform permainan cakra putar pada modul damai sholat kategori 3 di SDIT Baiturrahim yang sudah pengarang rancang telah terbilang efisien serta menolong dalam cara belajar- mengajar.

6. Langkah Disseminate (Penyebarluasan)

Sehabis memperoleh evaluasi para pakar dan sudah dikerjakannya percobaan coba, produk diklaim asi, efisien serta efektif dengan hasil evaluasi itu produk bisa disebarluaskan serta produk bisa dipakai dengan bagus dalam cara belajar membimbing pada modul damai sholat kategori 3 di SDIT Baiturrahim buat menolong cara belajar mengajar.



Gambar .2 Game Roda Putar Rukun Sholat

A. Uji Produk

1. Uji Validitas

Hasil keabsahan darimedia pembelajaran berplatform permainan cakra putar ini dicoba oleh 3 orang pakar dengan pandangan konten, pandangan kebahasaan, serta pandangan konstruk. Hasil kepingan keabsahan konten dari 3 orang pakar ialah Ibu Puti Andam Bidadari, Ibu Elfi Yandi, Meter. Pd serta Ibu Yulia Rahma dengan angka pada umumnya pengesahan bahasa ialah 0, 83. Keabsahan

konstruk divalidasi oleh 3 orang pakar ialah Ibu Hidra Ariza, Ayah Muhammad Hafizri serta Ayah Alimir dengan pada umumnya keabsahan konstruk ialah 0, 81 serta pengesahan bahasa disi oleh 3 orang pakar ialah Ibu Neli Kurniawati, S. Pd, Ibu Devi Badar Ekstrak serta Ayah Rizki Febrianda. A dengan angka pada umumnya ialah 0, 88, pengesahan ini dihitung dengan metode statistik Aiken' s, hingga angka dari aplikasi informatika berplatform android ini diklaim valid.

2. Uji Praktikalitas

Hasil percobaan kepraktikalitas produk riset tertuju pada guru mata pelajaran PAI di SDIT Baiturrahim, diperoleh hasil semacam yang nampak di bagan selanjutnya ini.

Tabel .1 Hasil Uji Praktikalitas

No	Praktikalitator	Nilai $\frac{c-s}{p}$	Nilai $\frac{pe}{p}$	Nilai $\frac{r}{k}$
1	Rahmat P, S.Pd	1	0	1
2	Eza Fitriani, S.Pd.I	0.98	0.025	0.96
3	Anita Yulia Sari, S.Pd. Gr	0.95	0.05	0.95
	Rata-rata			0.97

Sehabis melaksanakan cara kalkulasi lembar kepraktisan dari para pakar diperoleh angka praktikalitas dari Ayah Belas kasihan P, S. Pd dengan angka 1, Ibu Eza Fitriani, S. Pd. I dengan angka 0, 96, serta Ibu Anita Yulia Ekstrak, S. Pd. Gram dengan angka 0, 95. Diperoleh angka akhir 0, 97 sehabis diaplikasikan memakai moment kappa angka kepraktikalitasan itu terletak pada istirahat dengan jenis amat tinggi

3. Uji Efektivitas

Evaluasi dari percobaan daya guna produk ini memakai metode statistik Richard R. Hake(G- Sscore). Percobaan daya guna aplikasi ini diprperoleh bersumber pada lembar daya guna yang ditaksir oleh 3 orang responden dengan angka daya guna akhir 0, 74 dengan jenis daya guna tinggi

B. Pembahasan

Pengembanganmedia pembelajaran berplatform permainan cakra putar pada modul damai sholat kategori 3 di SDIT Baiturrahim ini didesain untuk buat menolong serta memudahkan daya pengajar dalam mengantarkan modul dalam cara belajar

membimbing, dimanamedia yang didesain ini pula diharapkan bisa meningkatkan antusias belajar anak didik dalam melaksanakan pembelajaran bila memakaimedia pembelajaran yang didesain karna lebih menarik.

Kemp &Dayton (dalam Muhson, 2010: 4) mengidentifikasikan sebagian khasiatmedia dalam pembelajaran ialah: penyampaian modul pelajaran bisa diseragamkan, cara pembelajaran jadi lebih nyata serta menarik, cara pembelajaran jadi lebih interaktif, kemampuan dalam durasi serta daya, tingkatan mutu hasil belajar anak didik.

Oleh sebab itu dengan terdapatnyamedia pembelajaran berplatform permainan cakra putar ini tingkatan cara belajar- mengajar mahasiswa dalam uraian modul mengenai damai sholat yang telah didesain. Dimana, di dalammedia ini mempunyai modul damai sholat yang bisa menarik atensi anak didik alhasil modul bisa tersampaikan dengan bagus.

Alat pembelajaran berplatform permainan cakra putar mempunyai keunggulan dalam penggunaannya ialah membagikan atmosfer belajar yang menarik, anak didik ikut serta dengan cara langsung dalam cara pembelajaran. Cara belajar yang bagus hendak amat pengaruhi hasil belajar anak didik.

Riset ini memakai tata cara R&D dengan memakai bentuk 4D, bentuk penelitian serta pengembangan bentuk 4D terdiri dari 4 jenjang, ialah; define(pendefinisian), design(penyusunan,), develop(pengembangan), serta disseminate(penyebaran). Pengembangan dicoba dengan percobaan coba produk ialah percobaan Keabsahan, percobaan Praktikalitas, serta percobaan Efektifitas.

Bersumber pada informasi yang telah di bisa dari seluruh angket pengetesan pada produk pengembanganmedia pembelajaran berplatform permainan cakra putar dibilang patokan asi dengan istirahat 0, 81- 1, 00 yang berarti jenis amat besar. Alhasilmedia pembelajaran yang telah didesain efisien serta berdaya guna dalam penggunaannya bila diaplikasikan selaku salah satumedia cagak pembelajaran pada mata pelajaran PAI.

KESIMPULAN

Bersumber pada hasil riset yang sudah dicoba periset dan penjelasan yang sudah periset kemukakan pada bab- bab lebih dahulu hal pengembangan media pembelajaran berplatform permainan cakra putar pada modul damai sholat kategori 3 di SDIT Baiturrahim. media ini berakhir didesain dalam suatu produk permainan cakra putar dipakai oleh guru ataupun siswa dimanapun serta kapanpun terletak.

Hasil percobaan keabsahan dicoba oleh pengetes pakar, pengesahan konstruk memperoleh angka 0, 92 dengan patokan asi, pengesahan bahasa memperoleh angka 0, 90 dengan patokan asi serta pengesahan konten dengan angka 0, 80 dengan patokan asi. Hasil percobaan praktikalitas oleh seseorang pengetes ialah guru mata pelajaran PAI di SDIT Baiturrahim dengan memperoleh angka pada umumnya 1, 00 jenis amat besar. Percobaan daya guna dicoba oleh satu orang guru dengan angka pada umumnya 0, 59 patokan daya guna sedang.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad Susanto. 2015. *Filosofi Belajar serta Pembelajaran di Sekolah Bawah*. Jakarta: Prenadamedia Group,
- A. Istiqlal, “ Khasiatmedia pembelajaran dalam cara belajar serta membimbing mahasiswa di akademi besar,” *J. Kepemimp. Serta Pengur. Sekol.*, vol. 3, nomor. 2, pp. 139–144, 2018.
- Arif S. Sadiman. 2014. *media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafinda Persada.
- Arifin Nugroho. 2019. *Higher Instruksi Thinking Skills*. Jakarta: PT Gramedia
- Azhar Arsyad. 2002. *media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2010. *media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- H idayati. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: PT Gramedia
- Hujair Sanaky. 2009. *media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Departemen pertahanan. 2018. *Bonus Kepingan Negeri RI*. Jakarta:
- Noni Istifarina. 2016. *Aplikasi Bentuk Pembelajaran Kooperatif Jenis Teams Permainan Tournament(Tgt)) Berbantumedia Cakra Putar Buat Tingkatkan Kegiatan Belajar Akuntansi Anak didik Kategori Xi Akuntansi 1 Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) Negara 1 Tempel Tahun Anutan 2015 atau 2016*. Yogyakarta: Universitas Negara Yogyakarta
- Nurul Isnaini. 2018. *The development of learningmedia based on cakra putar permainan on mathematic subjects of keras figure material for 5th grade of SDN Purwantoro 4 Apes*. Apes: UIN Malang
- Angkuh Novianti, *Pengembangan Game Cakra Putar Buat Tingkatkan Keahlian Berhitung Nilai Anak Umur 5- 6 Tahun*. Jakarta: Educhild Vol. 4 Nomor. 1 Tahun 2015
- Rinawati. 2015. *Tingkatkan Keahlian Berhitung Lewatmedia Cakra Putar Pada Anak Golongan B TK Dharma Perempuan Gondang Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014 atau 2015*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI
- Risnawati. 2008. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Suska Press