

LAPORAN PENELITIAN

PENGEMBANGAN MEDIA WHEEL SPINNER BERBASIS AL-QUR'AN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA



Oleh :

Binti Nur Afifah, M.Pd. (2115059302)

Lianawati (2021701101486)

Halimatus Sakdiyah (2021701101476)

Lailatul Qomariyah (2021701101485)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH MIFTAHUL ULUM
BANGKALAN
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Wheel Spinner Berbasis Al-Qur'an untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Peneliti : Ketua:
Binti Nur Afifah, M.Pd. (2115059302)
Anggota:
Lianawati (2021701101486)
Halimatus Sakdiyah (2021701101476)
Lailatul Qomariyah (2021701101485)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Tahun : 2023

Anggaran : Rp. 7.000.000

Bangkalan, 25 Desember 2023

Ketua TIM Pengusul



Dr. H. Khundori Muhammad, M.Pd.I (2115108001)

Mengetahui,

Ketua LPPM



Fawaidur Ramdhani, M.Ag.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pelaksana pendidikan di lapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik), mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa kualitas pendidikan Indonesia lebih baik.

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan manusia. Sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.¹

Memasuki masa era globalisasi, bangsa Indonesia tidak mati-matinya selalu melakukan pembangunan disegala bidang kehidupan baik pembangunan material maupun spiritual termasuk di dalamnya sumber daya manusia, salah satu faktor

¹Mulyasa. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya, 2006), h. 4

yang menunjang pembangunan atau peningkatan sumber daya manusia yaitu melalui pendidikan mendapat prioritas utama.

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Belajar menurut Spears dalam Suprijono adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu. Jadi belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan kepada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, memahami sesuatu yang dipelajari.²

Ketercapaian tujuan pembelajaran serta suasana belajar yang menyenangkan dapat diperoleh apabila peserta didik belajar bisa berinteraksi baik terhadap sumber belajar. Proses pembelajaran dapat memberikan pemikiran tentang pendidik yang bukanlah merupakan satu satunya sumber belajar, diantaranya dengan penggunaan bahan ajar atau media pembelajaran. Pemakaian bahan ajar atau media pembelajaran yang menarik akan mempermudah peserta didik memahami materi serta untuk menciptakan pelajaran yang memiliki makna. Hal yang harus dikuasi yaitu pembuatan bahan ajar oleh pendidik.

Semua bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang digunakan secara langsung adalah bahan ajar.³ Bahan ajar merupakan sarana yang digunakan untuk mempermudah dalam penyampaian materi yang ditujukan untuk peserta didik, dan sebagai alat penunjang proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar

²Suprijono. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), h. 2

³Udin Syaefudin Sa'Ud. *Inovasi Pendidikan* , (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 214

dapat membantu dalam penyampaian materi yang belum tersampaikan oleh pendidik. Bahan ajar dikatakan baik apabila bahan ajar telah menyesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Untuk menguasai materi secara sistematis dan runtut peserta didik menggunakan bahan ajar yang baik dengan demikian materi pelajaran dapat dipahami secara utuh dan keseluruhan. Beragam bahan ajar tidak hanya yang berbentuk media cetak saja, perkembangan ilmu dan teknologi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung penyampaian materi untuk mempermudah peserta didik menerima materi pelajaran.

Era globalisasi ini perkembangan teknologi informasi semakin cepat. Adanya perkembangan teknologi ini pada dunia pendidikan selayaknya dapat memberikan kemudahan pada proses pembelajaran yaitu penyampaian informasi kepada peserta didik dengan menggunakan alat. Alat-alat yang dimaksud disini contohnya adalah bahan ajar. Kedudukan bahan ajar dalam proses pembelajaran menjadi arti yang sangat penting. Namun kenyataan di lapangan proses pembelajaran belum banyak memanfaatkan kemajuan teknologi seperti penggunaan bahan ajar yang menarik minat belajar peserta didik, karena penggunaan bahan ajar hanya berupa buku cetak yang telah disusun secara nasional oleh Kemendikbud yang kurang menarik minat belajar peserta didik.

Bahan ajar ialah suatu media pembelajaran yang memiliki andil yang luar biasa saat proses belajar mengajar sebagai pedoman peserta didik dan pendidik sehingga dapat meningkatkan efektifitas dalam proses belajar mengajar. Untuk peserta didik bahan ajar ialah bahan yang dipahami isinya saat proses belajar mengajar dengan demikian peserta didik mendapatkan pengetahuan baru.

Sedangkan bahan ajar bagi pendidik digunakan sebagai acuan dalam penyampaian informasi kepada peserta didik. Bahan ajar banyak ditemukan dipasaran, salah satunya yaitu bahan ajar yang disusun secara nasional oleh Kemendikbud. Mengembangkan bahan ajar sendiri ialah tanggung jawab pendidik secara profesional maupun pihak yang berkepentingan. Bahan ajar yang menarik dan tidak membosankan yang digunakan saat proses pembelajaran dan mendorong peserta didik supaya lebih mengerti dan mengingat materi yang telah disampaikan. Dengan demikian pendidik sebagai fasilitator akan lebih mudah menyampaikan materi dan peserta didik akan lebih mudah memahami dan akan merasakan dampak positif dari bahan ajar itu sendiri.

Pemakaian bahan ajar saat proses pembelajaran diharapkan dalam proses belajar mengajar secara optimal bisa meningkatkan aktivitas belajar mengajar sehingga materi yang diberikan lebih mudah dimengerti peserta didik, dengan kata lain peserta didik memerlukan pendidik yang memiliki kriteria kreatif sehingga dapat mengatur proses pembelajaran dengan baik, menarik dan digemari. Oleh sebab itu dibutuhkan pendidik yang memiliki ide-ide kreatif yang dapat mengurangi kendala-kendala dalam penguasaan proses pembelajaran. Salah satunya adalah pembuatan bahan ajar pada jenjang SMA/MA.

Kitab suci umat islam adalah Al-Qur'an dan dijadikan pedoman serta pembimbing dalam kehidupan. Seperti Firman Allah dalam surat Al-Isra ayat 9 :

إِنَّ هَذَا الْقُرْآنَ يَهْدِي لِلَّتِي هِيَ أَقْوَمُ وَيُبَشِّرُ الْمُؤْمِنِينَ الَّذِينَ يَعْمَلُونَ الصَّالِحَاتِ أَنَّ لَهُمْ أَجْرًا كَبِيرًا ﴿٩﴾

Artinya :*”Sesungguhnya Al-Qur’an ini memberikan petunjuk kepada (jalan) yang lebih Lurus dan memberi kabar gembira kepada orang-orang Mu'min yang mengerjakan amal saleh bahwa bagi mereka ada pahala yang besar”*. (QS. Al-Isra : Ayat 9).⁴

Kandungan surat Al-Isra ayat 9 menyampaikan petunjuk kepada manusia agar menuju jalan yang lurus dan selamat sehingga dapat mencapai kebahagiaan dunia yang hakiki. Al-Qur’an juga menyampaikan kabar gembira pada orang-orang beriman kepada Allah dan rasul-Nya, yang taat pada kebenaran serta melakukan perbuatan yang shaleh berupa pahala besar pada hari kiamat kelak. Dan orang-orang yang tidak beriman diakhirat, Al-Qur’an memberikan peringatan bahwa akan mendapatkan siksaan yang sangat pedih di hari kiamat. Berdasarkan Q.S Al-Isra ayat 9 Allah menunjukkan bahwa Al-Qur’an dijadikan petunjuk kepada jalan yang lurus, membimbing serta mengarahkan manusia agar mencintai serta dicintai Al-Qur’an.

Sejauh ini sekolah yang berada dibawah naungan agama hanya menggunakan buku sebagai penunjang proses belajar mengajar yang diterbitkan secara nasional. SMA Al- Khatibiyah memiliki karakteristik yang berbeda dengan sekolah umum dimana nuansa islami penting untuk dihadirkan dalam proses belajar mengajar dan bahan ajar yang dipakai. Ibnu khuldun menyatakan pentingnya memasukkan pendidikan Al-Qur’an terhadap anak-anak. Baginya Al-Qur’an adalah pondasi seluruh kurikulum pendidikan yang ada di dunia islam, sebab Al-Qur’an ialah syiar agama yang menguatkan akidah serta mengokohkan keimanan. Ibnu sina mengajarkan supaya menerapkan pendidikan Al-Qur’an kepada anak. Menurutnya potensi anak, baik akal dan jasmani sekiranya dituangkan agar mendapat

⁴Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahannya*, (Bandung : Jabal, 2010), h. 597

pendidikan pokok yaitu Al-Qur'an, supaya akidah islamiyah anak dapat mengalir dan tertanam dalam hatinya.⁵

Kehadiran beragam gagasan pendidikan tentang pendidikan Islam antara lain menjadi ciri tumbuhnya pendidikan Islam di Indonesia, dan ini menjadi bukti eksistensi pendidikan sekaligus kontribusi pemikiran Islam terhadap teori-teori pendidikan Islam.

Menurut temuan peneliti, disaat kegiatan pembelajaran tatap muka, pengajar lebih banyak menggunakan teknik ceramah untuk menyampaikan informasi pembelajaran, terutama pada mata pelajaran PAI yang kebetulan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Ketika proses pembelajaran melibatkan siswa untuk menyelesaikan sejumlah besar pertanyaan, seperti yang ada di buku siswa dan LKS, siswa sering tidak memahami penjelasan guru, membuat mereka bosan sehingga seolah-olah mereka tidak memahami apa yang mereka pelajari dan mengantuk sepanjang waktu.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi siswa di sekolah dalam proses pembelajaran offline, guru SMA Al-Khatibiyah membutuhkan media pembelajaran yang kreatif, Peneliti mengusulkan metode alternatif yang berjudul **“Pengembangan Media Wheel Spinner Berbasis Al-Qur'an Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMA Al-Khatibiyah Modung Bangkalan”**. untuk membantu siswa meningkatkan kinerja akademik mereka saat mereka belajar. Media ini

⁵Abdul Hafiz. “*Pengembangan buku ajar berbasis al-Qur'an dan hadist*” Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, vol.1 No. 1, (2014). h. 32

diproduksi dari sumber daya yang tersedia. Pemanfaatan media ini sangat menarik karena anak-anak pada usia ini senang bermain game, sehingga siswa tidak bosan saat belajar karena ada game juga.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *wheel spinner* berbasis Al-Qur'an sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMA Al-Khatibiyah Modung Bangkalan?
2. Bagaimana kelayakan media *wheel spinner* berbasis Al-Qur'an sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMA Al-Khatibiyah Modung Bangkalan?
3. Bagaimana tanggapan pendidik dan siswa setelah menggunakan *wheel spinner* berbasis Al-Qur'an sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMA Al-Khatibiyah Modung Bangkalan?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan studi didasarkan pada definisi masalah yang disebutkan di atas:

1. Menghasilkan produk berupa *wheel spinner* berbasis Al-Qur'an sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMA Al-Khatibiyah Modung Bangkalan

2. Mengetahui kelayakan *wheel spinner* berbasis Al-Qur'an sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMA Al-Khatibiyah Modung Bangkalan
3. Mengetahui respon pendidik dan siswa terhadap *wheel spinner* berbasis Al-Qur'an sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMA Al-Khatibiyah Modung Bangkalan

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diprediksi akan mendapat banyak perhatian. Sehingga konten guru lebih mudah diserap oleh siswa. Guru dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi untuk menerapkan kurikulum kelas.

1. Manfaat teoritis

Kontribusi pemikiran tentang media *wheel spinner* dapat menambah wawasan perkembangan yang bermanfaat bagi siswa.

2. Manfaat media

a. Bagi guru

- 1) Materi yang dihasilkan dimanfaatkan untuk pendidikan agama Islam dan pengembangan karakter.
- 2) Meningkatkan kreasi dan inovasi guru dalam proses pembelajaran.
- 3) Membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

b. Bagi siswa

- 1) Mengurangi kebosanan dalam melaksanakan pembelajaran.
- 2) Meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi lembaga

- 1) Produk akhir tersebut dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran bagi siswa.
- 2) Sebagai acuan dalam penyampaian materi pembelajaran.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pelaksanaan penelitian ini tidak lepas dari kendala. Akibatnya, sejumlah asumsi dan batasan dibuat dalam konstruksi penawaran media *wheel spinner* ini.

Harapan yang diharapkan peneliti antara lain:

1. Menciptakan media *wheel spinner* dengan kualitas, kuantitas, dan kemampuan yang tinggi untuk menarik perhatian murid.
2. Media *wheel spinner* yang dikembangkan adalah berupa roda berputar yang memuat gambar dan materi sesuai dengan materi pembelajaran untuk membantu meningkatkan minat belajar peserta didik.
3. Media *wheel spinner* merupakan media yang menarik, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan minat belajar siswa.

F. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media *wheel spinner* adalah sebagai berikut:

1. Media *wheel spinner* ini dalam proses pembuatan membutuhkan kreatifitas guru.
2. Penggunaan media *wheel spinner* hanya terbatas pada kelas X di SMA Al-Khatibiyah.

3. Validitas media *wheel spinner* hanya dinilai oleh ahli media, dan ahli materi.

G. Ruang Lingkup Pengembangan

Para peneliti menyadari keterbatasan media yang muncul, yang termasuk tetapi tidak terbatas pada:

1. Materi yang dikembangkan dipusatkan pada bab hikmah ibadah haji, zakat, dan waqaf dalam kehidupan.
2. Media yang dikembangkan terbatas pada media *wheel spinner*.
3. Produk berupa media visual berupa *wheel spinner*.

H. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran ini berupa *wheel spinner* lengkap dengan cara penggunaannya. Media *wheel spinner* diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Menghasilkan media sebagai bahan penunjang keimanan kepada malaikat.
2. Produk ini akan dibangun dalam bentuk lingkaran fisik dengan diameter 35 cm dengan sebelas bidang.
3. *Wheel spinner* media dirancang untuk diputar dan akan berhenti sendiri pada ubin tertentu.
4. Pada media *wheel spinner* terdapat pertanyaan tentang mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti.
5. Soal disesuaikan dengan kompetensi dasar siswa kelas X SMA.

6. Media pembelajaran didesain dengan warna yang menarik dan dapat memotivasi selama pembelajaran.

I. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang peneliti cari berupa artikel, tesis dan tesis. Peneliti menemukan penelitian terkait media *wheel spinner* dan mata pelajaran pendidikan agama Islam dan karakter antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh wardah khairunnisa (NIM. 13204241037) dengan judul “Pengembangan Media Game *Spinning Wheel* Berbasis *Website* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Siswa Kelas XI Angkasa Adisutjipto”. Pengembangan produk tersebut diberi nama *La roue tournante*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan keterampilan membaca kepada siswa kelas XI dengan menggunakan konten *La vie familiale*. Kesesuaian bahan dan media menentukan kualitas produk. Penilaian aspek kelayakan materi dari ahli materi diperoleh persentase awal 70 persen yang dikategorikan 'baik'. Setelah tahap revisi, persentasenya naik menjadi 86,67persen yang dikategorikan 'sangat baik'. Penilaian aspek kelayakan media yang dilakukan oleh ahli media diperoleh persentase awal sebesar 94,12 persen yang dikategorikan 'sangat baik' sehingga hanya diperlukan beberapa kali revisi tanpa penilaian ulang. Penilaian juga didasarkan pada komentar 24 siswa yang memperoleh nilai 79,17 persen untuk pembelajaran, 75,83 persen untuk penyajian informasi, dan

75,94 persen untuk pengoperasian media. Ketiga penilaian tersebut memperoleh rata-rata 76,98persen yang dikategorikan 'setuju'.⁶

2. Penelitian yang dilakukan oleh Arbiah (NIM. 717120009) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Whell* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Kelas IV MI Al-Madaniyah Jempong Mataram Tahun 2020/2021”. Surya mendapat rating 96,25 persen dari profesional media dengan standar sangat baik, dan rating 83,33 persen dari pakar materi. Rata- rata nilai evaluasi guru adalah 96,875 persen, sedangkan respon siswa kelas IV pada tahap tes kelompok kecil adalah 92,89 peren, dengan kriteria sangat baik. Tes kelompok besar kelas IV mendapat nilai 90,67 persen dengan standar sangat baik. Media pembelajaran *spinning whell* layak untuk dipertimbangkan sebagai alat bantu pengajaran.⁷

Peneliti membangun media pembelajaran *wheel spinner* yang belum pernah dieksplorasi sebelumnya, berdasarkan banyak penelitian pembuatan media tersebut di atas yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Studi ini memiliki banyak kesamaan dengan studi sebelumnya karena keduanya melihat produksi media, meskipun nama medianya berubah, seperti media *Spinning Question* atau *Game Spinning Wheel* Berbasis Model 4D. Meskipun ada perbedaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya dalam hal materi, desain media berupa gambar, warna, dan cara memanfaatkan media, ada juga

⁶wardah khairunnisa, “Pengembangan Media Game *Spinning Wheel* Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI Angkasa Adisutjipto”, (skripsi tahun 2017)

⁷Arbiah, “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Whell* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Kelas IV MI Al-Madaniyah Jempong Mataram Tahun 2020/2021”, (skripsi tahun 2020/2021)

perbedaan dalam cara penggunaan media. Media yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini bertujuan semenarik mungkin, dengan warna yang menarik, guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 1.1
Orisinalitas Penelitian

No	Nama peneliti, judul dan tahun penelitian	Metode	Tolak ukur penelitian	Hasil penelitian
1	Wardah Khairunnisa, <i>“Pengembangan Media Game Spinning Wheel Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI Angkasa Adisutjipto”</i> (skripsi tahun 2017).	metode R&D dengan model pengembangan yang terdiri dari 6 tahap, yaitu a) analisis potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) perancangan produk, d) validasi desain, e) revisi desain, f) dan pengujian produk	Tentang keterampilan membaca siswa kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto	Sehingga dari proses revisi, penelitian ini memperoleh rata-rata 76,98% yang dikategorikan 'setuju'.
2.	Arbiah <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Kelas IV MI Al-Madaniyah Jempong Mataram Tahun 2020/2021”</i> (skripsi tahun 2020/2021).	Pendekatan R&D berdasarkan model Brog & Gall memiliki tujuh tahap: potensi dan isu, pengumpulan data, desain produk, validasi desain (yang meliputi ahli media, ahli materi, dan pendidik),	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Ski Kelas IV MI Al-Madaniyah Jempong Mataram	Dengan kriteria sangat layak. Dimungkinkan untuk memanfaatkan media pembelajaran roda berputar sebagai media pembelajaran.

		perubahan desain, dan produk akhir. R&D untuk uji coba skala kecil dan skala besar, serta pembaruan produk		
--	--	--	--	--

J. Definisi Istilah

Memahami permasalahan yang akan dibahas, maka dibutuhkan penegasan dari penulis untuk membahas judul penelitian yaitu:

1. Pengembangan penelitian adalah jenis studi yang mencoba untuk meningkatkan informasi dan teori terkini di bidang pendidikan.
2. Media pembelajaran adalah jenis media di mana gambar dan bahan dipamerkan dalam bentuk roda yang berputar.
3. Media *wheel spinner*

Media *wheel spinner* adalah sejenis media yang dibuat dengan memanfaatkan alat dan bahan untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Dimana media ini akan digunakan atau digunakan selama proses pembelajaran.

4. Al-Qur'an

Al-Qur'an adalah pedoman hidup ummat manusia yang menjelaskan bahwa agama islam memotivasi pemeluknya untuk selalu belajar dengan membaca, menelaah dan meneliti segala sesuatu yang menjadi fenomena yang ada dialam ini untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Supaya manusia bisa menjadikan kemampuannya dalam perjalanan kehidupan di dunia ini agar bisa meraih kebahagiaan baik didunia dan di akhirat.

5. Pendidikan agama islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami kandungan ajaran agama islam secara menyeluruh, menghayati makna tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan islam sebagai pandangan hidup.⁸
6. Minat belajar

Individu yang berminat belajar cenderung senang belajar tanpa dipaksa, yang dapat mengakibatkan perubahan pengetahuan, bakat, dan perilaku.

K. Sistematika Pembahasan

Urutan sistematika pembahasan ditentukan oleh penyusunan kalimat dari topik yang akan dieksplorasi. Untuk mempermudah penulisan, peneliti membaginya menjadi beberapa sub bahasan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, yang terdiri latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, penelitian terdahulu.

Bab II kajian teoritis membahas; media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, media *wheel spinner*, Al- Qur'an, minat belajar siswa dan kerangka berpikir, kurikulum 2013, dan pelajaran pendidikan agama islam.

⁸Abdul Majid Dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep Dan Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006, Cet. Ke-6), h. 130

Bab III metode penelitian membahas; model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV hasil pengembangan dan pembahasan membahas; penyajian data uji coba, analisis data, revisi produk, dan pembahasan.

Bab V pembahasan di dalamnya membahas; Kesimpulan temuan penelitian, rekomendasi penggunaan, distribusi, dan pengembangan produk di masa mendatang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata Latin untuk media adalah *medius*, yang berarti perantara, tengah, atau pengantar. Dalam bahasa Arab berarti (وسائل), media mengacu pada pengantar komunikasi dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Garlach & Ely, media pembelajaran terdiri dari segala alat yang berbentuk fisik dan berguna untuk menyampaikan materi pelajaran berupa kaset, buku, komputer, gambar dan perekam video.⁹ Menurut Y. Miarso, media adalah alat yang dapat merangsang dan memberikan kemajuan siswa.¹⁰

Substansi media pembelajaran terbagi menjadi empat yaitu:

- a. Mendistribusikan informasi kepada siswa
- b. Beberapa faktor yang dapat ditemukan di lingkungan siswa dan dapat digunakan untuk merangsang belajar.
- c. Sebagai instrumen asli yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan dan mendorong anak untuk belajar.
- d. Komunikasi yang terbentuk dapat memberikan rangsangan untuk belajar.¹¹

⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), h. 7

¹⁰Hujair Sanaky, *Op. Cit*, h. 4

¹¹Hujair Sanaky, *Op. Cit*, h. 4

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media merupakan perantara yang dapat memperlancar penyampaian materi dari guru kepada siswa.

2. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media diperlukan agar guru dapat menyesuaikan antara media dan materi yang akan dipelajari. Penggunaan media akan memudahkan komunikasi yang terjadi antara siswa dengan guru dan komunikasi akan berlangsung secara optimal.¹² Beberapa pertimbangan utama ketika memilih media meliputi:

a. Tujuan pengajaran

Untuk mencapai tujuan tersebut, media yang dipilih berkaitan dengan ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik.

b. Bahan ajar

Materi berupa pemikiran, fakta, prinsip, atau generalisasi yang dapat mendukung isi.

c. Praktis, fleksibel dan tahan lama

Jika manufaktur disesuaikan dengan anggaran, waktu, dan sumber daya anda, Media yang dipilih harus mudah digunakan.

d. Guru yang terampil

Guru yang menggunakan media di kelas disebut terampil. Sebuah media dapat bermakna jika guru dapat menerapkannya secara efisien.

e. Pengelompokan sasaran

¹²Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), h. 6

Penyesuaian media agar tepat sasaran. Guru memahami bagaimana menggunakan media secara efektif baik dalam kelompok kecil maupun besar.

f. kualitas teknis

Jika guru menggunakan media, maka informasi dan materi yang akan disampaikan harus mudah. Keterkaitan antara tujuan, materi, metode dalam kondisi pembelajaran merupakan hal yang penting untuk diperhatikan dan dipertimbangkan dalam menentukan media pembelajaran. Keempat aspek tersebut saling berkaitan, jika salah satunya tidak ada, maka suatu media pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri.¹³

g. Fungsi media pembelajaran

Fungsi media pembelajaran dikemukakan oleh Levie & Lentz, ada fungsi khusus dalam media visual, yaitu:

1) Fungsi atensi merupakan inti dari media visual. Fungsi perhatian adalah membuat siswa tertarik dan terfokus pada media visual berupa display atau teks agar siswa dapat berkonsentrasi pada materi. Jika siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran, guru dapat menunjukkan gambar dan memberikan penguatan agar mudah mengingat materi pembelajaran.

2) Fungsi afektif

Kenikmatan belajar siswa menunjukkan fungsi emosional.

Siswa dapat menikmati dan memperhatikan dengan seksama. Contoh:

¹³Hujair Sanaky, *Op. Cit*, h. 6

guru menggunakan media pemintal roda untuk membangkitkan reaksi dan perilaku siswa terhadap masalah sosial.

- 3) Fungsi kognitif diketahui dari penelitian eksperimen yang menyatakan bahwa media dapat mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.
- 4) Fungsi kompensasi dapat dilihat melalui media visual untuk membantu siswa memahami materi.¹⁴

3. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bentuk jamak dari kata medium yang berarti “perantara” atau “pengantar” dalam bahasa Inggris. Wasail adalah bentuk jamak dari kata Arab media, yang berarti perantara. Jadi, dalam jargon media, ini mengacu pada pengenalan komunikasi dari pengirim ke penerima pesan. Lebih khusus lagi, instrumen grafis, fotografi, atau elektronik untuk memperoleh, memproses, dan mengatur ulang informasi visual atau lisan umumnya diklasifikasikan sebagai media dalam proses belajar mengajar. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*). Media menurut *National Education Association* (NEA), adalah segala sesuatu yang dapat ditangani, dilihat, didengar, dibaca, atau didiskusikan, serta instrumen yang diperlukan untuk melakukannya.

Fleming menyebut media sebagai mediator yang didefinisikan sebagai penyebab atau alat yang mengintervensi dua pihak dan mendamaikan mereka.

¹⁴Azhar Arsyad, *Op. Cit*, h. 6

Kata mediator media menunjukkan fungsi atau perannya dalam proses pembelajaran, yaitu untuk mengelola interaksi yang berhasil antara dua peserta utama dalam proses pembelajaran, siswa dan konten instruksional. Selanjutnya, mediator mungkin mencerminkan konsep bahwa sistem pembelajaran apa pun yang berfungsi sebagai mediator, dari instruktur hingga teknologi paling canggih, disebut sebagai media. Singkatnya, media adalah sarana penyebaran atau penyebaran pesan-pesan pendidikan.

Media pembelajaran, di sisi lain, adalah media yang memungkinkan interaksi langsung antara karya pencipta topik dan siswa, menurut Anderson. Wajar saja jika fungsi guru yang menggunakan media pembelajaran sangat berbeda dengan guru “biasa”.

Berdasarkan berbagai sudut pandang yang dikemukakan di atas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan dari penyaji kepada penerima guna merangsang gagasan, perasaan, perhatian, dan kesiapan siswa untuk belajar. sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terlibat secara aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efisien.

Definisi media pendidikan sebelumnya mengasumsikan bahwa proses pendidikan / pembelajaran sama dengan proses komunikasi. Ada beberapa komponen dalam proses komunikasi, antara lain sumber pesan, penerima pesan, media, dan umpan balik. Sumber pesan adalah sesuatu (orang yang menyampaikan pesan). Pesan adalah substansi pendidikan/pengajaran yang ditanamkan ke dalam berbagai simbol dalam kurikulum (*encoding*). Dengan

menafsirkan sinyal-sinyal ini sedemikian rupa sehingga mereka dapat diterima sebagai komunikasi, penerima pesan adalah siswa (*decoding*). Media berperan sebagai saluran komunikasi dari pengirim kepada penerima yang dituju.

B. Media *Wheel Spinner*

1. Pengertian Media *Wheel Spinner*

Siswa saat ini memiliki dorongan yang kuat untuk bermain game sebagai akibat dari kemajuan teknologi dan pemahaman. Menurut Sadiman, permainan adalah segala konten yang berisi interaksi antar pemain yang mengikuti aturan dan tujuan yang telah ditentukan.¹⁵

Nama *wheel spinner* berasal dari kata *wheel* (roda) dan *spin* (berputar). Jadi *Wheel spinner* juga diartikan sebagai roda yang berputar. *Wheel spinner* disebut juga dengan slot, flying spinner, dan berbagai macam nama lainnya. Roda pemintal ini disebut sebagai *wheel spinner*. Game *Wheel spinner* ini dimodifikasi untuk media pembelajaran. Materi pembelajaran yang umumnya sarat dengan angka ini diisi dengan materi topik PAI. Papan roda pemintal terdiri dari poin, grafik, dan informasi yang terkait dengan topik saat ini. Akibatnya, roda pemintal adalah alat melingkar dengan kemampuan untuk bergerak, berputar, dan berputar. Media ini digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep dan materi yang telah diberikan.¹⁶

¹⁵Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Rajagrafinda Persada, 2014), h. 75

¹⁶Rinawati, *Op. Cit*, h. 9

Wheel spinner adalah permainan yang dimainkan dengan cara memutar roda yang diberikan pada sebuah papan. Permainan ini dimulai dengan memutar roda dan kemudian roda akan berhenti di salah satu kotak.¹⁷

Sebuah roda kayu putar yang dipotong dan dilingkari serta dibentuk seperti piringan kayu kemudian dilekatkan pada sebuah tiang kayu. Roda adalah permainan papan melingkar yang dimainkan secara berkelompok. Lingkaran telah dibagi menjadi 11 petak. Setiap petak memiliki pertanyaan yang berisi materi hikmah ibadah haji, zakat, dan waqaf dalam kehidupan. Media ini dimainkan dengan cara memutar sisi kemudi. Kemudian berhenti di salah satu kotak, salah satu anggota kelompok membacakan soal dan yang lain mendengarkan soal yang telah dibagikan, kemudian siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk menjawab soal tersebut, jika kelompok tersebut tidak dapat menjawab soal dengan benar, maka kelompok akan dihukum.

Siswa didorong untuk aktif, berpikir, berdiskusi, dan berkolaborasi satu sama lain dengan menggunakan media *wheel spinner*. Selain untuk belajar, menggunakan media *wheel spinner* semoga bisa menghibur dan bermanfaat untuk tujuan pembelajaran.¹⁸

2. Langkah- langkah media *wheel spinner*

- a. Media *wheel spinner* dimainkan oleh minimal 2 grup dan maksimal 4 grup, satu grup berisi 2-4 pemain.

¹⁷Noni Istifarina, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantu Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016*. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), h. 8

¹⁸Risnawati, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Suska Press, 2008), h. 56

- b. Perwakilan kelompok melakukan hompimpah untuk menentukan urutan permainan.
- c. Setiap kelompok secara bergiliran memutar *wheel spinner* secara berurutan.
- d. Kelompok di urutan pertama memutar *wheel spinner* (roda berputar) yang memiliki delapan bagian dengan warna berbeda dengan pertanyaan di depan dan penalti di belakang.
- e. Kelompok membacakan soal-soal sesuai hasil putaran.
- f. Kelompok diberi waktu untuk mendiskusikan jawaban yang benar.
- g. Jika kelompok belum mampu menjawab pertanyaan, maka kelompok tersebut akan mendapatkan hukuman sesuai dengan hasil ronde.

3. Kelebihan dan kekurangan dari media *wheel spinner*

- a. Kelebihan dari media *wheel spinner*
 - 1) Dengan menggunakan media *wheel spinner* ini, anak-anak dapat didorong untuk terlibat dalam pembelajaran.
 - 2) Media *wheel spinner* adalah game dengan keunggulan yang menantang seperti tayangan game di TV. Permainan ini sangat familiar dan dapat memotivasi sebagian besar siswa.
 - 3) Media ini sangat baik digunakan untuk persiapan ujian
 - 4) Kegiatan ini melatih daya ingat dan kecepatan berpikir.¹⁹

¹⁹Paul Ginnis, *Trik & Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengejaran di Kelas*, (Jakarta: Indeks, 2008), h. 191.

b. Kekurangan dari media *wheel spinner*

- 1) Membutuhkan banyak waktu untuk memainkannya.
- 2) Guru membutuhkan lebih banyak waktu, ruang, dan tenaga. Hal ini terjadi, Karena media *wheel spinner* merupakan media pembelajaran manual.
- 3) Memerlukan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.²⁰

4. Manfaat dari media *wheel spinner*

Media *wheel spinner* memiliki keunggulan sebagai alat atau media yang kreatif dan inventif, serta mudah dibuat dan digunakan. Karena media *wheel spinner* menggunakan berbagai warna dan gambar, siswa lebih terlibat dalam memanfaatkannya. Media pembelajaran juga telah dirancang di atas guna menciptakan siswa aktif dalam proses pembelajaran, karena siswa akan berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar tidak terkesan monoton dan membosankan bagi mereka.²¹

Selain itu, manfaat media *wheel spinner* dalam pembelajaran adalah siswa menjadi konsentrasi penuh karena memperhatikan materi yang akan diperoleh. Selain itu, suasana kelas menjadi menyenangkan karena pembelajaran berlangsung dengan cara yang menarik.

²⁰Wardah Khairunnisa, "Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis *WEBSITE* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto", Skripsi (Yogyakarta: Perpustakaan UNY, 2017), h. 25.

²¹[Lib.unnes.ac.id](http://lib.unnes.ac.id), 25 Mei 2016

C. Al - Qur'an

1. Pengertian Al-Qur'an

Al - Qur'an adalah pesan Tuhan, yang berfungsi sebagai mukjizat (bukti kenabian Muhammad), dan diturunkan kepada nabi Muhammad. Itu tercatat dalam mushaf dan diriwayatkan secara mutawtir, dan orang yang membacanya disebut orang yang beribadah. Umat Islam harus berusaha untuk memahami, mengenali, membaca, dan mempelajari Al-Qur'an untuk mendapatkan jaminan keselamatan dan kesenangan di dunia dan di akhirat.²²

Al-Qur'an bukanlah ilmu pengetahuan, tetapi merupakan kitab suci yang paling utama dan pertama, serta pedoman bagi umat islam dalam meraih kesenangan di dunia dan akhirat. Al-Qur'an, kitab suci dengan 30 juz dan 6360 ayat, berisi berbagai ajaran tentang topik- topik seperti ibadah, praktik spiritual, dan ajaran moral, serta masalah politik, hukum, ekonomi, sosial, sejarah, dan kemasyarakatan. Budaya, agama, tasawuf, pendidikan, dan aspek Islam lainnya. Menurut Abdul Wahab Khallaf, yang disebutkan Harun Nasution, ayat-ayat ahkam merupakan sebagian kecil dari 6360 ayat Al-Qur'an, hanya 5,8 % dari seluruh ayat.²³

Didalam Al- Qur'an ayat-ayat tentang kehidupan sosial bersifat pendek dan generik, demikian pula ayat-ayat tentang pendidikan, yang walaupun dibatasi, juga bersifat global dalam arti hanya menyajikan garis-garis besar tanpa spesifik. Hikmahnya, meskipun ayat tentang pendidikan itu pendek dan

²²Masfuk Zuhdi, *Pengantar Ulumul Qur'an*, (Surabaya : Karya Abditama, 1997), h. 1-2

²³Harun Nasution, *Islam Ditinjau dari Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: UI Press, 1978), h. 7

terbatas jumlahnya, di dalamnya terkandung petunjuk-petunjuk penting yang harus diikuti dalam penerapan pendidikan rakyat.

Al- Qur'an sangat berhubungan erat dengan pendidikan agama islam (PAI), karena pendidikan agama islam itu bersumber langsung atau berpedoman terhap Al- Qur'an ataupun hadist rasulullah.

Teknik pembelajaran Al-Qur'an adalah sistem, proses kerja, dan aturan yang digunakan oleh pengajar untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan tertentu.²⁴

D. Minat Belajar

1. Pengertian Minat

Kita harus terlebih dahulu memahami apa yang dimaksud dengan minat dan belajar sebelum kita dapat mengidentifikasi minat belajar. Istilah minat berasal dari kata bahasa Inggris “interest”, yang berarti “menyukai”, “memperhatikan”, dan “menginginkan”. Siswa harus memiliki minat atau preferensi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang berkelanjutan agar dapat menunjukkan perhatian, keaktifan, dan keterikatannya dalam pembelajaran yang berlangsung selama proses pembelajaran. “Minat adalah sikap jiwa seseorang, yang meliputi tiga fungsi jiwanya (kognis, konasi, dan emosi), yang terkonsentrasi pada sesuatu dan unsur perasaan yang kuat dalam hubungan itu”, kata Ahmadi.²⁵

²⁴Ahmad Syarifuddin, *Mendidik Anak, Membaca, Menulis, dan Mencintai Al-Qur'an*, (Jakarta: PT Gema Insani),h. 43

²⁵Abu Ahmadi. *Psikologi Umum*.(Jakarta: Rieka Cipta, 2009), h. 148

“Minat adalah kecenderungan terus menerus untuk memperhatikan dan mengingat kembali kegiatan tertentu”, kata Slameto.²⁶ Sedangkan “minat adalah suatu perasaan suka dan tertarik terhadap suatu barang atau kegiatan, tanpa ada yang memberitahukan”, menurut Djaali.²⁷ Sementara itu, “minat terikat pada jenis gerak yang mengarahkan seseorang untuk menghadapi atau menghadapi orang, benda, aktivitas, atau pengalaman yang dipicu oleh tindakan itu sendiri”, menurut Crow dalam Djaali.²⁸

Menurut beberapa ahli, konsep minat adalah rasa ketertarikan, perhatian, atau keinginan yang lebih besar terhadap sesuatu yang dimiliki seseorang tanpa adanya dorongan.

2. Pengertian Belajar

Skinner memberikan definisi belajar “Belajar adalah proses adaptasi perilaku yang progresif”.²⁹ Sedangkan menurut Walgito, “belajar adalah perubahan tingkah laku yang menghasilkan perubahan tingkah laku atau prestasi”.³⁰

Whittaker mendefinisikan belajar sebagai “proses melalui dimana perilaku dibentuk atau diubah melalui latihan atau pengalaman”.³¹ Belajar juga merupakan “seperangkat kegiatan fisik dan mental untuk mencapai perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan

²⁶Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 180

²⁷Djaali. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 121

²⁸Djaali. *Psikologi Pendidikan*, ibid, h. 121

²⁹Walgito Bimo. *Pengantar Psikologi Umum*. (Yogyakarta: C.V Andi, 2010), h. 184

³⁰Walgito Bimo. *Pengantar Psikologi Umum*, ibid, h. 185

³¹Djamarah. *Psikologi Belajar*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2011), h. 12

lingkungannya yang melibatkan kognitif, emosional, dan psikomotorik”, menurut Djamarah.³² Belajar menurut Khodijah adalah suatu proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk baka, keterampilan, dan sikap baru melalui proses mental internal yang pada umumnya menghasilkan perubahan perilaku yang permanen.³³

Sebagai hasil dari kontak dengan lingkungan, konsep belajar dapat diartikan sebagai perubahan dalam diri siswa yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan perilaku.

3. Prinsip Belajar

Berikut ini adalah unsur-unsur penting dari belajar sebagai kegiatan yang sistematis dan berkelanjutan, menurut Suhana:³⁴

- a. Belajar berlangsung seumur hidup
- b. Proses belajar itu kompleks tetapi terorganisir
- c. Pembelajaran berlangsung dari yang sederhana ke yang kompleks
- d. Belajar dari yang faktual ke konseptual
- e. Belajar dari yang konkret ke yang abstrak
- f. Belajar adalah bagian dari pengembangan
- g. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor
- h. Belajar mencakup semua aspek kehidupan yang bermakna
- i. Kegiatan belajar berlangsung di setiap tempat dan waktu
- j. Pembelajaran berlangsung dengan atau tanpa guru

³²Djamarah. *Psikologi Belajar*, ibid, h. 13

³³Khodijah. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), h. 50

³⁴Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran*. (Bandung: Refika Aditama,2014), h. 15

- k. Studi yang direncanakan
- l. Dalam belajar bisa jadi ada kendala di lingkungan internal
- m. Kegiatan belajar tertentu memerlukan bimbingan dari orang lain

4. Pengertian Minat Belajar

Tanpa adanya dorongan, minat adalah sensasi ketertarikan, perhatian, dan keinginan yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu. Rasa ingin tahu ini akan menetap dan mendalam dalam dirinya saat ia mencari dukungan dalam bentuk pengalaman dari lingkungannya. Berinteraksi dengan dunia luar, baik melalui pelatihan atau belajar, akan memberikan pengalaman. Dan dalam skenario ini, dorongan dari dalam diri individu adalah hal yang membangkitkan keinginan dalam belajar, Motif sosial dan dorongan emosional.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah mengacu pada kecenderungan orang untuk menikmati belajar tanpa dipaksa untuk melakukannya, yang mengakibatkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku.

5. Ciri-Ciri Minat Belajar

Minat belajar memiliki beberapa ciri. Menurut Elizabeth Hurlock menyatakan bahwa ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:³⁵

- a. Minat tumbuh seiring dengan perkembangan fisik dan mental
- b. Minat tergantung pada kegiatan belajar
- c. Pengembangan minat mungkin terbatas

³⁵Susanto. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 62

- d. Minat tergantung pada kesempatan belajar
- e. Minat dipengaruhi oleh budaya
- f. Minat membawa beban emosional
- g. Minat bersifat egosentris, yang akan timbul keinginan untuk memilikinya jika seseorang menyukai sesuatu

Menurut Slameto, siswa yang berminat belajar adalah:³⁶

- a. Memiliki kecenderungan yang konsisten untuk memperhatikan dan mengingat kembali apa yang diajarkan secara teratur
- b. Dia memiliki perasaan positif tentang apa pun yang dia minati
- c. Tukarkan sesuatu yang menarik untuk sesuatu yang memberi anda kebanggaan dan kebahagiaan
- d. Lebih suka melakukan aktivitas yang menarik perhatiannya dari pada hal lain. Diwujudkan melalui partisipasi dalam kegiatan

Kualitas minat belajar adalah memiliki kecenderungan terus-menerus untuk memperhatikan dan mengingat sesuatu, memperoleh kebanggaan dan kesenangan dengan objek yang menarik, berpartisipasi dalam belajar, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya, menurut perspektif di atas. Ketika siswa tertarik untuk belajar, mereka akan selalu aktif di kelas dan mencapai prestasi akademik yang tinggi.

³⁶Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 57

6. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Sederhananya, minat adalah keinginan akan sesuatu yang tidak dipaksakan. Minat belajar seorang siswa dipengaruhi oleh berbagai keadaan, menurut Muhibbin Syah, yang membaginya menjadi tiga kategori.³⁷

a. Faktor internal

Ini adalah komponen yang muncul dari dalam murid dan terdiri dari dua aspek:

1) aspek fisiologis

Tingkat kebugaran siswa ditentukan oleh kondisi fisik dan ketegangan otot (*tonus*) yang dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam belajar.

2) aspek psikologis

Kecerdasan, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, dan motivasi siswa adalah semua komponen psikologis dari diri siswa.

b. Faktor Eksternal Siswa

Ada dua jenis pengaruh eksternal: elemen lingkungan sosial dan komponen lingkungan non-sosial :

1) Lingkungan Sosial

Sekolah, keluarga, lingkungan, dan teman sekelas membentuk lingkungan sosial.

2) Lingkungan Non-Sosial

³⁷Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2003), h. 132

Bangunan sekolah dan lokasinya, unsur-unsur materi pelajaran, waktu belajar, keadaan tempat tinggal, dan perangkat pembelajaran semuanya membentuk lingkungan non-sosial.

c. Faktor Pendekatan Pembelajaran

Semua pendekatan atau taktik yang digunakan oleh siswa untuk mempromosikan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran topik tertentu termasuk dalam faktor pendekatan pembelajaran.

7. Indikator Minat Belajar

Menurut Djamarah indikator minat belajar adalah suka/kesenangan, pernyataan suka, rasa tertarik dengan kesadaran untuk belajar tanpa diminta, ikut serta dalam kegiatan belajar, memperhatikan.³⁸

Menurut Slameto beberapa indikator minat belajar adalah: perasaan senang, minat, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Berdasarkan berbagai definisi yang dikemukakan di atas mengenai penanda minat belajar, maka dalam penelitian ini digunakan indikator minat sebagai berikut:³⁹

a. Perasaan Senang

Tidak akan ada sensasi dipaksa untuk belajar jika seorang siswa menyukai topik tertentu. Dia menikmati mengikuti kelas, tidak ada kebosanan, dan dia hadir sepanjang sesi, misalnya.

³⁸Djamarah. *Stetegi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), h. 132

³⁹Slameto. *Belajar Dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Pustaka Indonesia, 2010), h. 180

b. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang terhadap suatu objek yang membuat mereka senang dan bersemangat untuk berpartisipasi atau mengerjakan aktivitas objek tersebut. Contoh: aktif berdiskusi, bertanya, dan menjawab pertanyaan dari guru.

c. ketertarikan

Hal ini mengacu pada motivasi siswa untuk tertarik pada suatu barang, orang, aktivitas, atau prasangka sebagai akibat dari pengalaman emosional yang dipicu oleh aktivitas tersebut. Contoh: bersemangat dalam pelajaran dan tidak menunda-nunda tugas guru.

d. Perhatian Siswa

Perhatian siswa, di sisi lain, adalah penekanan perhatian siswa pada pengamatan dan pemahaman dengan mengesampingkan hal-hal lain. Siswa yang tertarik pada suatu hal tertentu akan memperhatikannya secara naluriah. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

E. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Belajar dalam bahasa Inggris adalah “*instruction*”, yang terdiri dari dua kegiatan utama, *learning* (belajar) dan *teaching* (mengajar), yang kemudian digabungkan menjadi satu kegiatan yang dikenal dengan *learning*.⁴⁰

⁴⁰Zaenal Abidin, “*Prinsip-Prinsip Pembelajaran*”, *Kurikulum Dan Pembelajaran, Ed. Toko Ruhimat*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2012. Cet. Ke-2), h. 180

pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu perubahan perilaku (pengetahuan, sikap, dan keterampilan).⁴¹

Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang disengaja dan terorganisir untuk mempersiapkan peserta didik untuk mengidentifikasi, memahami, dan mewujudkan iman, taqwa, dan akhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utama yakni kitab suci al-Qur'an. Bimbingan, instruksi, praktik, dan penerapan pengalaman adalah semua contoh hadits. Disertai dengan pelatihan cara menghormati pemeluk agama yang berbeda dalam rangka mewujudkan perdamaian antarumat beragama dalam masyarakat dan persatuan bangsa (kurikulum PAI).⁴²

Sedangkan pendidikan agama Islam, menurut Zakiyah Darajat, adalah suatu usaha untuk membina dan memajukan peserta didik agar senantiasa memahami isi ajaran Islam secara utuh, Menghayati esensi tujuan, dan akhirnya mengamalkan dan menjadikan Islam sebagai pedoman hidup.

Jadi pembelajaran pendidikan agama Islam adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam mengajar seseorang atau sekelompok peserta didik untuk dapat memahami dan mengembangkan ajaran dan prinsip-prinsip Islam sehingga dapat diterapkan sebagai perspektif kehidupan dalam kehidupan sehari-hari.⁴³

⁴¹Zaenal Abidin, *"Prinsip-Prinsip Pembelajaran", Kurikulum Dan Pembelajaran, Ed. Toko Ruhimat*, Ibid, h. 188

⁴²Abdul Majid, *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014, Cet. Ke-2), h. 11-12

⁴³Abdul Majid Dan Dian Andayani, *Pendidikan Agam Islam Berbasis Kompetensi Konsep Dan Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006, Cet. Ke-6), h. 130

2. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Berikut ini adalah cara kerja pendidikan agama Islam di sekolah/madrasah:

- a. Pembinaan, yaitu menumbuhkan rasa percaya dan takwa siswa kepada Allah SWT, yang ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Sekolah hadir untuk membantu anak mengembangkan dirinya melalui pengarahan, pengajaran, dan pelatihan agar agama dan ketakwaannya dapat tumbuh secara maksimal sesuai dengan tahapan perkembangannya.
- b. Perkembangan mental, yaitu penyesuaian diri dengan lingkungannya, baik fisik maupun sosial, dan mampu mengubah lingkungannya sesuai dengan prinsip-prinsip Islam.
- c. Perbaikan, yaitu mengoreksi kesalahan, kekurangan, dan kelemahan siswa dalam keyakinan, pemahaman, dan pengalaman mengajar dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Pencegahan, yaitu menangkal pengaruh buruk dari lingkungan atau budaya lain yang dapat merugikan atau menghambat kemajuannya menjadi manusia Indonesia seutuhnya.
- e. Pengajaran tentang ilmu agama secara umum, sistem dan fungsinya.
- f. Distribusi, yaitu mengarahkan anak-anak muda yang memiliki keterampilan luar biasa di bidang keislaman agar bakat mereka dapat berkembang dan digunakan untuk diri mereka sendiri dan orang lain.

3. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Agar menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal agama Islam, pendidikan agama Islam di sekolah/madrasah berusaha untuk memperluas dan meningkatkan keimanan dengan menawarkan dan menambah pengetahuan, apresiasi, pengalaman, dan pengalaman peserta didik tentang agama islam, ketakwaan, bangsa dan negara. negara, dan untuk dapat melanjutkan pendidikannya. tingkat pendidikan yang lebih tinggi.⁴⁴

Tujuan pendidikan agama Islam merupakan turunan dari tujuan pendidikan nasional dalam UUSPN (UU No. 20 Tahun 2003), yang berbunyi: “Pendidikan nasional bertujuan membantu peserta didik mencapai potensinya sebagai manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri, serta dewasa menjadi warga negara yang bertanggung jawab”.⁴⁵

4. KI, KD dan Indikator Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

a. Kompetensi Inti (KI)

1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	2	Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif, dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan
---	--	---	---

⁴⁴Abdul Majid Dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep Dan Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006, Cet. Ke-6), h. 135

⁴⁵Abdul Majid, *Op. Cit*, h. 16-17

			lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional
3	Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora Dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	4	Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara: efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif, Dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan.

b. Kompetensi Dasar (KD) Dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

1.9	Meyakini bahwa haji, zakat dan wakaf adalah perintah Allah dapat member kemaslahatan bagi individu dan masyarakat.
	1.9 Peserta didik mampu membiasakan diri melakukan hal-hal yang berkenanaan dengan aturan-aturan dalam haji, zakat dan wakaf
2.9	Menunjukkan kepedulian sosial sebagai hikmah dari perintah haji, zakat, dan wakaf.
	2.9 Peserta didik mampu membiasakan diri bersikap yang menunjukkan kepedulian sosial
3.9	Menganalisis hikmah ibadah haji, zakat, dan wakaf bagi individu dan masyarakat.
	3.9.1 Peserta didik mampu menyebutkan dalil tentang haji 3.9.2 Peserta didik mampu menyebutkan dalil tentang zakat 3.9.3 Peserta didik mampu menyebutkan dalil tentang wakaf 3.9.4 Peserta didik mampu menjelaskan hikmah ibadah haji dalam kehidupan sehari-hari 3.9.5 Peserta didik mampu menjelaskan hikmah zakat 3.9.6 Peserta didik mampu menjelaskan macam-macam zakat 3.9.6 Peserta didik mampu menjelaskan hikmah berinfaq

	3.9.7 peserta didik mampu membedakan zakat dengan infaq 3.9.8 Peserta didik mampu mengidentifikasi tanda-tanda haji mabrur
4.9	Menyimulasikan ibadah haji, zakat, dan wakaf.
	4.9.1 Peserta didik mampu menyimulasikan manasik haji 4.9.2 Peserta didik mampu menyimulasikan tentang zakat 4.9.3 Peserta didik mampu menyimulasikan tentang tata cara infaq

F. Kurikulum 2013

1. Karakteristik Kurikulum 2013

Mengingat bahwa tujuan kurikulum 2013 adalah melatih manusia indonesia untuk hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, berdaya cipta, dan afektif yang dapat berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, bernegara, dan peradaban dunia. Kurikulum 2013 berorientasi pada tujuan dan proses, dengan tujuan menghasilkan sistem pendidikan yang sesuai dan berhasil. Berikut ini adalah ciri-ciri Kurikulum 2013 secara lebih rinci:

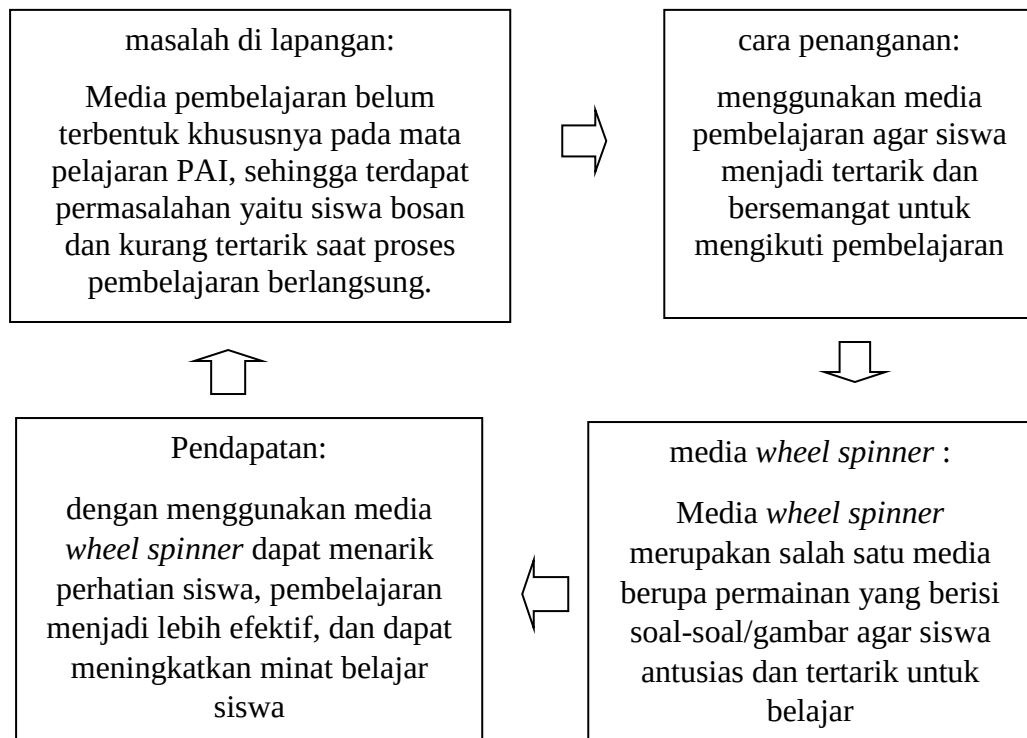
- a. Mengembangkan Kompetensi Inti (KI), yang merupakan definisi kategoris dari sikap, pengetahuan, dan kemampuan (kognitif dan psikomotor) yang harus dipelajari siswa di tingkat sekolah, kelas, dan topik. Sedangkan sifat yang harus dimiliki seorang siswa untuk setiap kelas, dan diperoleh melalui pembelajaran Kompetensi Dasar yang disusun dalam proses belajar siswa aktif.
- b. Membangun keseimbangan tujuan dan proses pembelajaran antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tah, kreativitas, dan kerjasama, serta kemampuan intelektual dan psikomotorik.

- c. Mengembangkan sikap belajar, pengetahuan, dan keterampilan siswa secara menyeluruh, yang kemudian menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat.
- d. Sekolah adalah bagian dari komunitas yang menyediakan pengalaman belajar terencana di mana siswa menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat.
- e. Ada beberapa jenis evaluasi asli yang dapat digunakan:
 - 1) Mengakui bahwa evaluasi dan pembelajaran adalah dua konsep yang saling terkait.
 - 2) Mencerminkan isu-isu dunia nyata, bukan hanya yang ada di kelas.
 - 3) Menerapkan berbagai metodologi dan kriteria evaluasi.
 - 4) Holistik (kompetensi penuh merepresentasikan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan serta sikap).⁴⁶

⁴⁶Nelty Khairiyah Dan Endy Suhendi Zen. *Buku Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kurikulum 2013*, (Jakarta: Puskurbuk Kemendikbut RI, 2013), h. 11

G. Kerangka Berikir

berdasarkan masalah yang ditemukan oleh peneliti. Hal ini dijelaskan dalam skema di bawah ini:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) diterapkan dalam penelitian ini. Pengembangan, sering dikenal sebagai *Research and Development* (R&D), adalah proses penelitian yang digunakan untuk membuat dan mengevaluasi barang.

Untuk dapat mengembangkan item tertentu digunakan penelitian, khususnya yang membutuhkan analisis dan pengujian keefektifan produk tersebut agar dapat beroperasi di masyarakat luas, diperlukan penelitian. jadi, penelitian dan pengembangan merupakan proses yang berkesinambungan (secara bertahap bisa multiyears).⁴⁷

Tujuan dan tingkat ilmiah (konteks alami) dari item yang diselidiki dapat digunakan untuk mengklasifikasikan metodologi penelitian. Penelitian dasar, penelitian terapan, dan penelitian dan pengembangan adalah tiga jenis metodologi penelitian yang dapat dikategorikan berdasarkan tujuannya. Selanjutnya, teknik penelitian dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori berdasarkan kealamiannya: metode penelitian eksperimental, survei, dan penelitian naturalistik.⁴⁸

Ada tiga tujuan penelitian *R&D* yang harus dipahami yaitu:⁴⁹

⁴⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017) Cet, Ke-26, h. 297

⁴⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, ibid, h. 4

⁴⁹Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode Dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 130

1. Produk yang telah dikembangkan dianggap handal karena telah melewati proses review.
2. Produk yang dikembangkan sesuai dengan yang dibutuhkan di lapangan dan dilakukan survey pendahuluan.
3. Melakukan analisis data empiris.

Tujuan penelitian diatas terkait dengan media yang dikembangkan karena telah melalui beberapa uji validitas, media yang dikembangkan sangat dibutuhkan di SMA Al-Khatibiyah modung bangkalan pada saat melakukan penelitian pendahuluan.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan dibagi menjadi tiga, yaitu: model konseptual, model prosedural, dan model teoritis.⁵⁰ Model konseptual merupakan model analitik yang dapat memberikan penjelasan tentang elemen produk yang akan dikembangkan dari keterkaitan antar komponen. Sedangkan model prosedural adalah model yang digunakan untuk menghasilkan produk yang harus mengikuti langkah-langkah yang sesuai. Model teoritis adalah kerangka berpikir yang disesuaikan dengan temuan yang relevan.

Penelitian tergolong model pengembangan prosedural karena menghasilkan suatu produk dan harus mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan, Jadi kesimpulannya adalah sesuai dengan pengertian model yang dibuat, Melalui proses

⁵⁰Zaenal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 127-128

penelitian ini berpusat pada langkah-langkah Borg & Gall. Ada sepuluh langkah menurut Borg & Gall, di antaranya disajikan pada gambar berikut:⁵¹



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan Borg & Gall

Berdasarkan model telah dikembangkan oleh Borg & Gall dapat diketahui langkah- langkah dalam penelitian dan pengembangan disajikan pada gambar 3.1

Berdasarkan langkah- langkah diatas, peneliti menggunakan tujuh langkah. Peneliti tidak sampai uji skala tingkat luas karena hanya dilakukan kepada peserta didik. Karena peneliti memiliki waktu dan biaya terbatas. Sedangkan, untuk langkah ke empat yang digunakan peneliti satu sekolah.

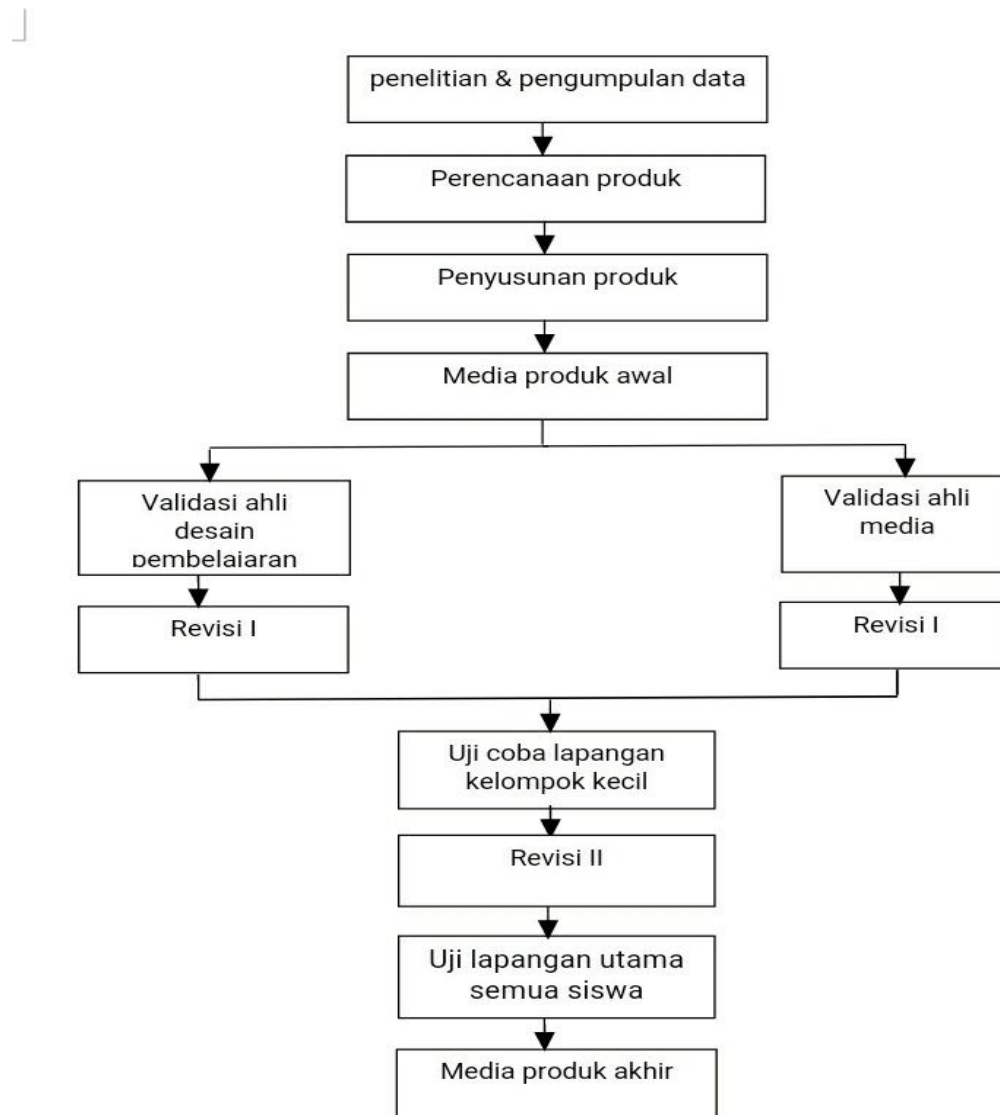
Model pengembangan Borg & Gall dianggap cocok dalam pengembangan media *wheel spinner*. Penelitian pengembangan Borg & Gall dinilai cukup ideal. Ada tiga penguji pertama untuk ahli desain dan ahli bahan untuk menentukan

⁵¹Nana Syaodih Sukmadinata, *Op. Cit*, h. 169

kesesuaian dan kesesuaian bahan. Jika ada yang kurang tepat, peneliti akan mengoreksinya. Tes kedua dilakukan oleh ahli pembelajaran yang akan diberikan kritik dan saran. Tes akhir dilakukan oleh siswa yang akan mengisi angket tentang daya tarik. Ketiga pengujian tersebut diharapkan mampu menjawab pertanyaan tentang daya tarik media *wheel spinner* dalam rumusan masalah.

C. Prosedur Pengembangan

Subyek penelitian diujicobakan secara individu dan kelompok kecil siswa kelas X SMA Al-Khatibiyah. Peneliti mengambil tahapan sebagai beri



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan Penelitian

Berikut ini adalah beberapa tindakan yang akan dilakukan peneliti:

Langkah pertama, pengumpulan data. Peneliti akan menganalisis hasil data dan mempertimbangkan manfaat produk yang akan digunakan nantinya, waktu yang dibutuhkan untuk pembuatan, dan studi literatur yang dijadikan dasar untuk penguatan produk.

Langkah kedua adalah perencanaan. Peneliti merencanakan media pengembangan *wheel spinner* sebagai berikut;

1. Pemilihan alat dan bahan yang menarik minat siswa.
2. Judulnya menggunakan materi hikmah ibadah haji, zakat, dan waqaf dalam kehidupan.
3. Terdapat penjelasan cara penggunaan media untuk memudahkan siswa.

Langkah ketiga, peneliti mengembangkan media *wheel spinner*. Para peneliti mulai mengembangkan barang- barang media *wheel spinner* pada titik ini. Media dirancang dan disusun secara menarik yang berisi materi dan pertanyaan.

Langkah keempat adalah saat menguji produk awal. Peneliti menggunakan kuesioner dan wawancara untuk mengumpulkan informasi tentang produk yang sedang dikembangkan. Kuesioner dan wawancara diberikan kepada para ahli yang dianggap kompeten dalam desain dan materi pembelajaran.

Setelah validator melakukan perubahan produk, tahap kelima adalah pengujian produk. Hasil sidang ada di lampiran IV, Peneliti melengkapi revisi dan bila sudah selesai akan dilanjutkan pada uji coba lapangan.

Langkah keenam adalah melaksanakan uji coba lapangan bagi siswa di SMA Al-Khatibiyah. Peneliti membagikan angket kepada siswa, Pemberian angket kepada siswa berbeda dengan yang diberikan kepada ahli isi dan ahli desain.

Langkah ketujuh merupakan langkah terakhir yaitu media produk akhir dari beberapa langkah yang telah dilalui oleh peneliti. Peneliti menyempurnakan produk yang dihasilkan berdasarkan hasil kuesioner sebelumnya. Revisi terakhir peneliti adalah pada tahap ini.

D. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk pengumpulan data sebagai penentuan tingkat validitas dan daya tarik (tanggapan). Produk media *wheel spinner* diuji melalui beberapa tahapan, yaitu:

a. Uji coba ahli desain media, dan ahli materi

Memberikan penilaian dan tanggapan dari beberapa validator tentang kesesuaian antara desain media dan materi yang telah dikembangkan dengan materi.

b. Merevisi media

Revisi media digunakan untuk memperbaiki tanggapan yang telah diberikan oleh validator sebelum melakukan penelitian terhadap siswa.

c. Tahap uji coba lapangan

Tahapan ini dilakukan setelah media pembelajaran telah mendapatkan nilai dengan kriteria valid dan layak untuk diujicobakan. Uji coba dilakukan pada siswa kelas X di SMA Al-Khatibiyah.

2. Subyek Uji Coba

Peneliti akan melakukan validasi terhadap dua validator yaitu: Fawaidur Ramdhani, M. Ag sebagai validator materi, Dr. Nurul Iskandar, S.Pd, M.Pd. sebagai validator media pembelajaran

Beberapa ahli yang diberikan kewenangan diantaranya:

a. penilaian validasi materi

berikut adalah temuan penilaian validasi materi isi kuesioner: ketetapan isi dan ketetapan materi berdasarkan kurikulum 2013.

b. Penilaian validasi media pembelajaran

Berikut adalah temuan penilaian validasi media berbasis angket: keakuratan dan kelengkapan media secara keseluruhan dapat membuat pembelajaran menggunakan media lebih menarik.

c. Angket tanggapan guru dan siswa tentang daya tarik media *wheel spinner*.

E. Jenis Data

Sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan ini, maka data yang diperoleh terdiri dari dua macam, yaitu:

1. Data mengenai proses pengembangan media *wheel spinner* dengan pelajaran pendidikan agama islam untuk MA kelas X sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, termasuk masukan dari ahli media dan ahli materi.

2. Data tentang kelayakan media *wheel spinner* dengan pelajaran pendidikan agama islam di SMA kelas X sesuai dengan hasil uji penggunaan media oleh guru dan siswa dalam uji coba terbatas dan uji coba pemakaian.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument penelitian atau “instrument pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya”.⁵² Pada penelitian ini instrument yang digunakan adalah :

1. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi ahli media berisi tentang menganalisis dan mengkaji dari segi tampilan media. kisi-kisi instrument lembar validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kisi- Kisi Penilaian Validasi Ahli Media

NO	ASPEK	INDIKATOR
1	Rekayasa media	Kefektifan dalam penggunaan
		Usabilitas (mudah digunakan)
		Kemenarikan media
2	Komunikasi visual	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)
		Kreatif dan inovatif
		Pemilihan jenis huruf
3	Kelayakan penyajian media	Kualitas bahan yang digunakan
		Kualitas desain media

⁵²Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005), h. 314

2. Lembar validasi ahli materi

Lembar validasi ahli materi ditunjukkan kepada guru bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran dari segi materi dalam media *wheel spinner*.

Kisi-kisi instrument lembar validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.2

Kisi- Kisi Penilaian Validasi Ahli Materi

NO	ASPEK	INDIKATOR
1	Aspek isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD
		Kesesuaian materi dengan indikator pelajaran
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
		Materi mudah untuk dipahami
2	Aspek konseptual	Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa
		Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari
3	Aspek bahasa	Ketetapan struktur kalimat
		Kemampuan memotivasi peserta didik
		Ketetapan tata bahasa dan ejaan
		Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik

3. Lembar angket respon pengguna

Lembar angket diberikan kepada pengguna (user) digunakan untuk mengetahui respon pengguna terhadap media *wheel spinner* yang telah peneliti kembangkan, berikut kisi-kisi angket respon pengguna media *wheel spinner*:

Tabel 3.3
Instrument Respon Pengguna Terhadap Media *Wheel Spinner*

NO	ASPEK	INDIKATOR
1	Rekayasa media	Kemudahan dalam penggunaan
		Variasi media
2	Komunikasi visual	Kemenarikan desain
		Komunikatif (mudah dipahami)
3	Kelayakan penyajian media	Kualitas bahan yang digunakan
		Kualitas desain media

4. Angket (kuesioner)

Kuesioner adalah teknik atau metode pengumpulan data yang mencakup pertanyaan atau pernyataan yang ditujukan secara langsung kepada responden.⁵³ Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner terstruktur, responden tidak dapat memberikan jawaban kecuali yang disediakan oleh peneliti dan kuesioner terbuka, responden dapat memberikan jawaban secara bebas. Beberapa kuesioner yang diperlukan, yaitu:

- a. Kuesioner penilaian untuk ahli media

Menggunakan angket skala *likert*

- b. Kuesioner penilaian untuk ahli materi

Menggunakan angket skala *likert*

- c. Kuesioner penilaian untuk guru mata pelajaran

Menggunakan angket skala *Guttman*

⁵³Nana Syaodin Sukmadinata, *Op. Cit*, h. 219

- d. Kuesioner penilaian untuk siswa

Menggunakan angket skala *Guttman*

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis kelayakan dari para ahli

Distribusi survei skala *likert* menghasilkan data berupa angka. Tabel berikut menunjukkan pengukuran data yang diberikan dalam skala *likert* untuk validasi ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran :⁵⁴

Tabel 3.4

Skala *likert*

Skor	Penilaian
4	Sangat Setuju (SS)
3	Setuju (S)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

Rumus validasi berikut digunakan untuk menyajikan data validasi yang dikumpulkan dari ahli materi dan ahli media pembelajaran dalam bentuk persentase:⁵⁵

$$Va = \frac{TSp}{TSm} \times 100\%$$

Keterangan:

Va = Persentase validitas oleh ahli

TSm = Total skor maksimal yang diharapkan

TSp = total skor hasil validasi

⁵⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 135

⁵⁵Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: Rosdakarya, 2013), h. 158

Derajat validitas para ahli ditentukan dengan menggunakan kriteria seperti yang tercantum dalam tabel di bawah ini:⁵⁶

Tabel 3.5
Kriteria Validitas Skala Likert

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	01,00 % - 50,00%	Tidak valid dan tidak dapat digunakan.
2	50,01% – 70,00%	Kurang valid dan perlu perbaikan besar
3	70,01% - 85,00%	Cukup valid dan dapat digunakan namun perlu perbaikan.
4	85,01% - 100,0-%	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

2. Analisis Validasi Pengguna

Dalam hal validasi pengguna, pengajar diberikan angket skala *Guttman* untuk mengidentifikasi tingkat daya tarik produk dan kesesuaian dengan setting, dan siswa diberikan angket skala *Guttman* untuk mengetahui tingkat daya tarik produk. Tabel berikut menunjukkan data pengukuran yang disediakan dalam skala *Guttman* untuk validasi pengguna:⁵⁷

Tabel 3.6
Skala Guttman

Jawaban	Skor dari pertanyaan	
	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Tanggapan responden terhadap setiap item adalah positif; jawaban ya mendapat skor 1, sedangkan jawaban tidak mendapat skor 0. Jika Anda

⁵⁶Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, ibid, h. 157

⁵⁷Rianse dan Abdi, *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi: Teori dan Aplikasi*. (Bandung: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 155

menjawab ya untuk setiap pernyataan negatif, skor tanggapan Anda adalah 0, jika Anda menjawab tidak, skor jawaban Anda adalah 1. Rumus perentase hasil validasi berikut digunakan untuk melaporkan data yang dikumpulkan dari pengguna sebagai persentase:⁵⁸

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum f$ = Frekuensi jawaban yang dipilih

N = Total skor

100% = Konstanta

Selanjutnya, tergantung pada kriteria dalam tabel berikut, dimungkinkan untuk menerjemahkan data yang diperoleh dari distribusi kuesioner skala *Guttman* kepada guru dan murid:⁵⁹

Tabel 3.7

Kriteria Skala *Guttman*

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas	Keputusan U ji
1.	0% - 25 %	Sebagian kecil	Sangat tidak menarik dan tidak sesuai dengan lingkungan belajar / perlu revisi.
2.	26% - 49%	Kurang dari setengahnya	Tidak menarik dan tidak sesuai dengan lingkungan belajar / perlu revisi.
3.	50 %	Setengahnya	Kurang menarik dan kurang sesuai dengan lingkungan belajar/ perlu revisi.

⁵⁸Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), h. 177

⁵⁹Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ibid, h. 177

4.	51% – 75 %	Lebih dari setengahnya	Cukup menarik dan cukup sesuai dengan lingkungan belajar / perlu revisi.
5.	76% - 99 %	Sebagian besar	Menarik dan sesuai dengan lingkungan belajar / tidak perlu revisi.
6.	100%	Seluruhnya	Sangat menarik dan sangat sesuai dengan lingkungan belajar / tidak perlu revisi.

3. Analisis kelayakan dan daya tarik produk

Kelayakan dan daya tarik dapat ditentukan melalui lift yang disiapkan oleh peneliti untuk beberapa ahli. Kuesioner analitik terperinci berdasarkan fitur masing-masing variabel. Tujuan dari uji kelayakan ini adalah untuk menentukan layak atau tidaknya media untuk pengujian. Rumus berikut digunakan untuk menilai kelayakan media *wheel spinner* sehingga diperoleh hasil validasi:⁶⁰

$$P \frac{\sum X}{\sum X_i} 100\%$$

Keterangan:

P = validitas tingkat presentasi

$\sum X$ = skor ideal

$\sum X_i$ = jumlah skor yang diperoleh dari validator

100% = bilangan konstan

Berikut adalah tabel pengambilan keputusan untuk menentukan kelayakan suatu produk dengan kualifikasi dan kriteria sebagai berikut:

⁶⁰Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003), h. 313

Tabel 3.8
Kriteria Kelayakan Produk

Presentase (%)	Kualifikasi	Kriteria kelayakan produk
$90\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Sangat baik, tidak perlu ada revisi
$75\% < \text{skor} \leq 89\%$	Valid	Baik, tidak perlu ada revisi
$65\% < \text{skor} \leq 74\%$	Cukup valid	Cukup baik, perlu direvisi
$55\% < \text{skor} \leq 64\%$	Kurang valid	Kurang baik, perlu direvisi
< 55	Tidak valid	Sangat kurang baik, perlu direvisi semua

Tabel di atas menunjukkan kriteria valid dimulai dengan persentase 75%-100% dari seluruh bagian yang terdapat dalam angket penelitian ahli materi, ahli desain media, ahli pembelajaran, dan siswa. Validasi yang diperoleh harus mencapai penilaian yang valid

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media *Wheel Spinner*

1. Deskripsi Media *Wheel Spinner*

Pada penelitian ini, menghasilkan sebuah produk pengembangan. Produk pengembangan ini disebut dengan media *wheel spinner* berbasis al- Qur'an untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMA Al- Khatibiyah Modung Bangkalan memiliki deskripsi sebagai berikut:

a. Identitas media

Ciri- ciri : Produk pengembangan media *wheel spinner* berbahan dasar kardus yang dibentuk seperti roda. Bagian dalam dibagi menjadi 11 petak yang didalamnya akan ada kartu soal yang telah disesuaikan dengan materi dan di balik kartu soal tersebut terdapat macam- macam hukuman.

Sasaran : Siswa kelas X SMA Al- Khatibiyah Modung Bangkalan.

b. Papan permainan

Papan permainan *wheel spinner* terdapat 11 petak yang terbagi menjadi 11 warna yaitu hijau muda, orange, putih, hijau tua, kuning, merah, ungu tua, ungu muda, biru, pink, dan mustard. Pada setiap petak tersebut terdapat soal yang telah disesuaikan dengan materi hikmah ibadah haji, zakat, dan waqaf dalam kehidupan. Pada setiap petak terdapat macam- macam hukuman dibelakangnya.



Gambar 4.1 Media Wheel Spinner Tampak Depan



Gambar 4.2 Media Wheel Spinner Tampak Belakang



Gambar 4.3 Media Wheel Spinner Tampak Kiri Dan Tampak Kanan

c. Kartu pertanyaan

Bagian kartu pertanyaan hikmah ibadah haji, zakat, dan waqaf dalam kehidupan.



Gambar 4.4 Kartu Soal

B. Revisi Produk

Revisi produk diperoleh peneliti dari berbagai saran, tanggapan, dan kritik dari validator. Kegunaan dari saran, tanggapan, dan kritik adalah sebagai penyempurna dan perbaikan dari produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. berikut revisi yang telah dilakukan sebagai berikut:

Tabel 4.1

Tabel Revisi Produk

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 Papan warna media wheel spinner sebelum di revisi berwarna hijau dan putih	 Warna papan media wheel spinner setelah di revisi berwarna warni

Pada tabel 4.1 tersebut terdapat tabel media yang belum direvisi dan sudah direvisi. Pada tabel tersebut menyatakan bahwa peneliti telah melakukan revisi dan dapat melanjutkan untuk melakukan uji coba lapangan.

C. Validasi Produk

Produk pengembangan di validasi terlebih dahulu oleh para validator dengan menggunakan instrumen yang telah disediakan oleh peneliti. Data kualitatif merupakan kritik maupun saran yang telah diberikan oleh validator. Data kuantitatif dari penilaian angket dengan kriteria berikut:

Tabel 4.2

Kriteria Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

No	Kriteria Kelayakan Produk	Skor
1	Sangat tidak setuju, belum dapat digunakan	1
2	Tidak setuju, dapat digunakan dengan revisi besar	2
3	Setuju, dapat digunakan dengan revisi kecil	3
4	Sangat setuju, dapat digunakan tanpa revisi	4

Penyajian data kuantitatif dan kualitatif dari validator akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Validasi ahli materi

Media *wheel spinner* materi hikmah ibadah haji, zakat, dan waqaf dalam kehidupan divalidasi oleh bapak Fawaidur Ramdhani, M. Ag yang dilakukan pada tanggal 15 juli 2022. Validasi dari ahli materi menggunakan instrumen angket. Instrumen angket berupa data kuantitatif disajikan melalui tabel dibawah ini:

a. Data kuantitatif

Tabel 4.3

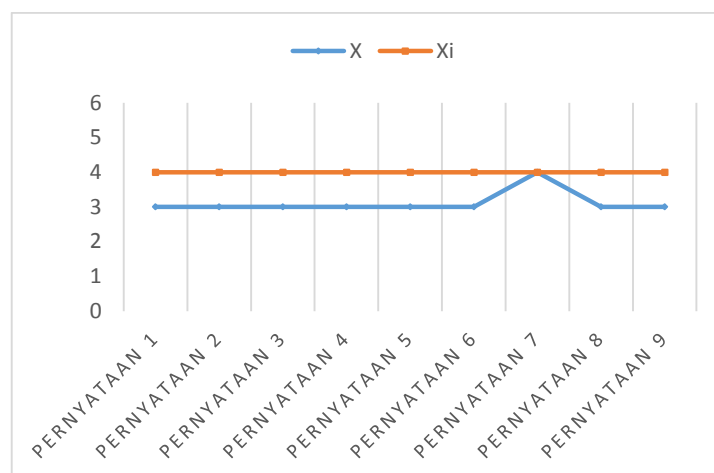
Hasil Validasi Materi

No	Pernyataan	Skor
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	3
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	3
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3

4	Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa	3
5	Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari	3
6	Ketetapan struktur kalimat	3
7	Kemampuan memotivasi peserta didik	4
8	Ketetapan tata bahasa dan ejaan	3
9	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	3
Jumlah		28
Skor Maksimal		36

Tabel 4.4

Kurva Validasi Ahli Materi



Keterangan dari kurva tersebut X merupakan skor penilaian ahli materi yang telah melakukan validasi sedangkan Xi merupakan nilai tertinggi dari setiap pernyataan. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan jumlah skor 28. Kurva diatas merupakan bagian dari hasil validasi ahli materi, untuk data lebih jelas bisa dilihat pada lampiran IV.

b. Data kualitatif

Papan data kualitatif bersumber dari bersama ahli materi media *wheel spinner* materi hikmah ibadah haji, zakat, dan waqaf dalam

kehidupan . Pada materi soal berbasis Al- Quran masih ada yang perlu diperbaiki semua data hasil diskusi dengan ahli materi dijadikan landasan sebagai penyempurna media *wheel spinner*.

c. Data analisis

Produk pengembangan yang sudah divalidasi akan dihitung untuk mengetahui tingkat kevalidan media *wheel spinner* pada materi hikmah ibadah haji, zakat, dan waqaf dalam kehidupan. Perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Va = \frac{28}{36} \times 100\% = 77,8\%$$

Berdasarkan data hasil validasi materi menunjukkan bahwa media *wheel spinner* dinyatakan cukup valid dan dapat digunakan namun perlu perbaikan.

2. Validasi ahli desain media

Media *wheel spinner* divalidasi oleh bapak Dr. Nurul Iskandar, S. Pd, M. Pd yang dilakukan pada 25 juli 2022. Validasi dari ahli desain media menggunakan angket yang menghaikan data kuantitatif dan kualitatif. Tabel dibawah ini merupakan data kuantitatif dari ahli desain media:

a. Data kuantitatif

Tabel 4.5

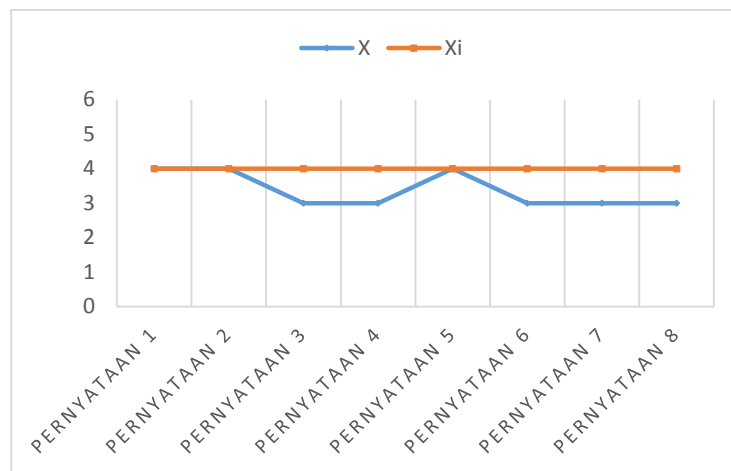
Hasil Validasi Desain Media

No	Pernyataan	Skor
1	Keefektifan dalam penggunaan	4
2	Usabilitaas (mudah digunakan)	4
3	Kemenarikan media	3
4	Komunikatif (bahasa mudah dipahami)	3

5	Kreatif dan inovatif	4
6	Pemilihan jenis huruf	3
7	Kualitas bahan yang digunakan	3
8	Kualitas desain media	3
Jumlah		27
Skor Maksimal		32

Tabel 4.6

Kurva Hasil Validasi Desain Media



Keterangan dari kurva tersebut X merupakan skor penilaian ahli desain media yang telah melakukan validasi sedangkan Xi merupakan nilai tertinggi dari setiap pernyataan. Hasil validasi dari ahli desain media menunjukkan jumlah skor 27. Kurva diatas merupakan bagian dari validasi ahli desain media, untuk data lebih jelas bisa dilihat pada lampiran IV.

b. Data kualitatif

Berdasarkan kritik dan saran dari ahli desain media yaitu Dr. Nurul Iskandar, S. Pd, M. Pd terdapat perbaikan yang harus dilakukan. Perbaikan tersebut adalah dibutuhkannya warna- warna yang lebih menarik.

Hasil kritik dan saran dijadikan landasan agar prouk pengembangan dapat sempurna, sehingga peneliti merevisi media sebelum diuji coba kepada siswa.

c. Data analisis

Media pengembangan akan dihitung untuk mengetahui tingkat kevalidan media *wheel spinner* pada materi hikmah ibadah haji, zakat, dan waqaf dalam kehidupan.

Perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Va = \frac{27}{32} \times 100\% = 84,3\%$$

Pada hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa media *wheel spinner* memiliki kualivikasi cukup valid dan dan dapat digunakan namun perlu perbaikan.

D. Kemenarikan Media Pembelajaran

Kemenarikan media diperoleh angket yang telah diisi oleh siswa kelas X dan guru SMA Al- Khatibiyah Modung Bangkalan. Pada instrumen kemenarikan diisi oleh semua siswa kelas X dan 1 guru SMA Al- Khatibiyah Modung Bangkalan.

1. Data kemenarikan oleh siswa

Paparan data kuantitatif dari hasil uji coba terdapat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.7
Data Hasil Uji Kemenarikan Oleh Siswa

Subjek Siswa	Aspek penilaian						jumlah	Nilai %
	1	2	3	4	5	6		
1	1	1	0	1	1	1	5	83
2	1	1	1	1	1	0	5	83
3	1	0	1	1	1	0	4	67
4	1	0	0	1	1	1	4	67
5	1	0	1	1	1	0	4	67
6	1	1	1	1	1	0	5	83
7	1	1	0	1	1	0	4	67
8	0	0	1	1	1	0	3	50
9	1	1	1	1	1	0	5	83
10	0	1	0	1	1	0	3	50
11	1	1	1	1	1	0	5	83
12	1	1	1	1	1	0	5	83
13	1	1	1	1	1	0	5	83
14	1	1	1	1	1	0	5	83
15	1	0	0	1	0	0	2	33
16	1	1	1	1	1	1	6	100
17	1	0	1	1	1	0	4	67
18	1	1	1	1	1	1	6	100
19	1	1	1	1	1	1	6	100
20	0	0	0	0	1	0	1	17
21	1	1	1	1	1	1	6	100
22	1	1	1	1	1	1	6	100
23	1	1	1	1	1	0	5	83
24	1	1	0	1	0	0	3	50
25	1	1	1	1	1	0	5	83
26	1	0	0	0	1	0	2	33
27	1	1	1	1	1	1	6	100
28	1	0	1	1	1	0	4	67
29	1	1	1	1	1	1	6	100
30	1	1	1	1	1	1	6	100
31	1	0	0	0	0	0	1	17
Jumlah							148	2282

Hasil dari instrumen kemenarikan dari siswa pada tabel di atas menunjukkan jumlah skor 148. Berdasarkan perolehan data dari 31 siswa kelas X SMA Al- Khatibiyah Modung Bangkalan pada tabel 4.7 kemenarikan produk langkah selanjutnya menghitung tingkat kemenarikan media *wheel spinner*

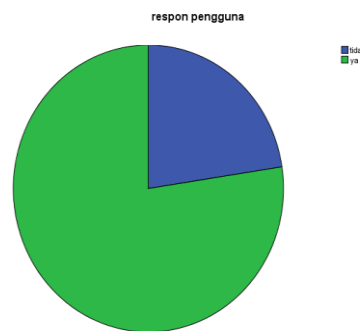
materi hikmah ibadah haji, zakat, dan waqaf dalam kehidupan dengan menggunakan SPSS 16.0 seperti tabel dibawah ini:

Jumlah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1	2	6.5	6.5	6.5
2	2	6.5	6.5	12.9
3	3	9.7	9.7	22.6
4	6	19.4	19.4	41.9
5	10	32.3	32.3	74.2
6	8	25.8	25.8	100.0
Total	31	100.0	100.0	

respon pengguna

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak	7	22.6	22.6	22.6
Ya	24	77.4	77.4	100.0
Total	31	100.0	100.0	



Hasil dari perhitungan diatas merupakan perolehan uji coba lapangan yang dilakukan secara keseluruhan mencapai 74,4%. Pada tabel kriteria kemenarikan, presentase tersebut termasuk dalam kriteria menarik dan sesuai dengan lingkungan belajar/ tidak perlu revisi karena mampu membuat stimulus kepada siswa untuk lebih mudah sehingga mampu menarik minat belajar siswa.

2. Data kemenarikan oleh guru

Paparan data kuantitatif dari hasil uji coba terdapat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.8

Data Hasil Uji Kemenarikan Dari Guru

Subjek Guru	Aspek Penilaian						Jumlah	Nilai %
	1	2	3	4	5	6		
1	1	1	1	1	1	1	6	100

Hasil dari instrumen kemenarikan dari siswa pada tabel di atas menunjukkan jumlah skor 148. Berdasarkan perolehan data dari 1 guru kelas X SMA Al- Khatibiyah Modung Bangkalan pada tabel 4.8 kemenarikan produk langkah selanjutnya menghitung tingkat kemenarikan media *wheel spinner*

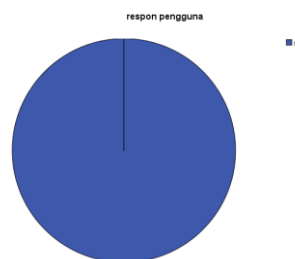
materi hikmah ibadah haji, zakat, dan waqaf dalam kehidupan dengan menggunakan SPSS 16.0 seperti tabel dibawah ini:

Jumlah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 6	1	100.0	100.0	100.0

respon pengguna

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	1	100.0	100.0	100.0



Hasil dari perhitungan diatas merupakan perolehan uji coba lapangan yang dilakukan secara keseluruhan mencapai 100%. Pada tabel kriteria kemenarikan, presentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat menarik dan sangat sesuai dengan lingkungan belajar/ tidak perlu revisi karena mampu membuat stimulus kepada guru untuk lebih mudah dalam proses pembelajaran sehingga mampu menarik minat belajar siswa.

E. Pembahasan

1. Analisis Pengembangan Media *Wheel Spinner* Materi Hikmah Ibadah Haji, Zakat, Dan Waqaf dalam Kehidupan

Pengembangan media yang dihasilkan adalah media *wheel spinner* berbasis Al- Qur'an mata pelajaran PAI sebagai penunjang belajar siswa kelas X di SMA Al- Khatibiyah modung bangkalan sehingga minat belajar siswa meningkat. Pengembangan media *wheel spinner* pada materi hikmah ibadah haji, zakat, dan waqaf dalam kehidupan berlandaskan pada masalah yang terjadi disekolah, yaitu belum ada media pembelajaran *wheel spinner* berbasis Al- Qur'an.

Pembentukan media *wheel spinner* bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan membuat menarik siswa dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran PAI. Hasil pengembangan ini sebagai pelengkap pembelajaran disekolah. Hal ini serupa dengan yang telah kemukakan oleh Y. Miarso bahwa media merupakan sebuah alat yang dapat menstimulus dan memberi kemajuan siswa.⁶¹

Pengembangan media *wheel spinner* mata pelajaran PAI didesain terlebih dahulu sebelum di konsultasikan. Peneliti menyiapkan beberapa alat maupun bahan. Pengerjaan dalam media terbilang cukup teliti karena membutuhkan waktu kurang lebih 1 bulan. Media *wheel spinner* ini berisi gambar, soal- soal yang akan dikerjakan oleh siswa untuk mengetahui tingkatat pemahamannya, dan dibelakaang soal terdapat hukuman- hukuman

⁶¹ Hujair Sanaky, *Op. Cit*, h. 4

bagi siswa yang tidak bisa menjawab soal. Keunggulan media ini terletak pada warna- warna yang menarik dan kartu soal berbasis Al- Qur'an. Selain keunggulan media *wheel spinner* terdapat kekurangan yaitu, cukup besar dan kurang mudah jika dibawa kemana- mana.

Pengembangan media *wheel spinner* materi hikmah haji, zakat, an waqaf dalam kehidupan dilihat dari pengaplikasiannya di kelas X, siswa terlihat sangat tertarik, bersemangat, dan antusias dalam penggunaan media *wheel spinner*. Hal ini dikarenakan pembelajaran dilakukan dengan bermain. Dengan demikian adanya pengembangan media pembelajaran *wheel spinner* sesuai fungsi tujuan meningkatkan kemenarikan, keefektifan, dan minat belajar siswa di SMA Al- Khatibiyah Modung Bangkalan dalam mencapai tujuan pendidikan. Hal ini sesuai dengan teori piaget.

Teori Borg & Gall merupakan pedoman peneliti dalam mengembangkan media. Berikut merupakan prosedur yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan media *wheel spinner* pada materi hikmah ibadah haji, zakat, dan waqaf dalam kehidupan meliputi:



Gambar 4.5 langkah-langkah penelitian Borg & Gall

Berdasarkan langkah-langkah diatas, peneliti juga menggunakan tujuh langkah seperti dibawah ini yaitu:

1. Penelitian dan pengumpulan data
2. Perencanaan
3. Pengembangan produk awal
4. Pengujian produk awal
5. Uji coba lapangan
6. Uji pelaksanaan lapangan
7. Revisi media tahap akhir

Langkah-langkah yang akan peneliti lakukan diantaranya sebagai berikut:

Langkah pertama, pengumpulan data. Tahap ini digunakan peneliti untuk memperoleh informasi awal. Peneliti menganalisis kebutuhan dengan mempertimbangkan kegunaan produk yang nantinya akan digunakan, jangka waktu yang diperlukan ketika pembuatan, dan literatur yang dijadikan untuk memperkuat produk.

Langkah kedua yang dilakukan adalah perencanaan. Peneliti merencanakan media pengembangan *wheel spinner* sebagai berikut:

1. Pemilihan alat dan bahan yang menarik siswa
2. Judul menggunakan pelajaran pendidikan agama islam (PAI)
3. Terdapat hukuman- hukuman bagi siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan.

Langkah ketiga, peneliti melakukan pengembangan media *wheel spinner* hikmah ibadah haji, zakat, waqaf dalam kehidupan. Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan produk media *wheel spinner*. Media di desain dan disusun menarik berisi materi maupun soal.

Langkah keempat merupakan saat pengujian produk awal. Peneliti melakukan penelitian menggunakan angket mengenai produk yang dikembangkan. Angket diberikan kepada ahli yang dianggap berkompeten dalam desain dan materi pembelajaran untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Langkah kelima merevisi produk mulai dari pengembangan awal melalui data angket yang telah diberikan kepada validator diantaranya adalah ahli

desain dan ahli materi. Di dalam angket tersebut dapat dituliskan beberapa pernyataan mengenai desain maupun isi materi.

Langkah keenam melaksanakan uji coba secara luas kepada siswa di SMA Al- Khatibiyah Modung Bangkalan. Peneliti menyebarkan angket kepada siswa dan juga guru. Angket yang diberikan kepada siswa berbeda dengan yang diberikan kepada guru, ahli desain maupun ahli materi.

Langkah ketujuh, merupakan langkah penutup dari beberapa langkah yang telah dilalui peneliti. Peneliti menyempurnakan produk yang dikembangkan sesuai dengan angket yang telah dilakukan sebelumnya. Langkah ini sebagai revisi terakhir yang dilakukan peneliti, karena pada angket yang telah diberikan telah mencapai kualifikasi valid maka pada tahap ini peneliti tidak melakukan revisi lagi.

2. Analisis Tingkat Kelayakan dan Kemenarikan Media Wheel Spinner

Analisis tingkat kelayakan pada media *wheel spinner* telah divalidasi oleh beberapa ahli. Peneliti sudah melakukan perhitungan sesuai dengan ketentuan tingkat kevalidan menggunakan rumus yang telah disediakan. Hal ini untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang sudah dikembangkan.

a. Analisis hasil validasi para ahli

1) Validasi ahli materi/ isi

Media *wheel spinner* telah melalui perbaikan yang disarankan oleh ahli materi yaitu Bapak Fawaidur Ramdhani, M. Ag dari hasil uji kelayakan pada tabel 4.3 mengenai kurva validasi materi mendapatkan presentase 77,8%. Berdasarkan hasil uji kelayakan

tersebut dikatakan layak untuk suatu pengembangan media. Revisi yang diberikan oleh ahli materi berupa aspek konsektual dan aspek bahasa ada yang perlu diperbaiki.

Berdasarkan saran diatas peneliti melakukan revisi kembali pada media *wheel spinner*. Hal ini berarti media sudah layak/ valid tanpa revisi yang diperkuat dengan uji coba lapangan.

2) Validasi ahli desain

Uji coba ahli desain dilakukan pada ahli desain yaitu Bapak Dr. Nurul Iskandar, S.Pd, M. Pd dari hasil uji kelayakan mendapatkan presentase 84,3%. Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut sudah bisa dikatakan layak untuk suatu pengembangan media. Revisi yang diberikan oleh ahli desain yaitu warna media pembelajaran perlu dibenahi. Berdasarkan saran diatas peneliti melakukan revisi kembali pada media *wheel spinner*. Hal ini berarti media sudah layak/ valid tanpa revisi.

Hasil analisis kelayakan kepada validator dan praktisi media *wheel spinner* sudah layak untuk uji coba kepada peserta didik dan pada uji coba tersebut peserta didik mampu menggunakan dan menerima media *wheel spinner* dengan baik. Peneliti merancang media dengan pemberian waktu belajar yang tidak terlalu panjang an diberi permainan sehingga siswa bisa fokus.

Presentase yang didapatkan disesuaikan dengan skala yang telah dipilih yaitu skala likert yang mana terdapat lima skor yaitu:

Presentase (%)	Kualifikasi	Kriteria kelayakan produk
$90\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Sangat baik, tidak perlu ada revisi
$75\% < \text{skor} \leq 89\%$	Valid	Baik, tidak perlu ada revisi
$65\% < \text{skor} \leq 74\%$	Cukup valid	Cukup baik, perlu direvisi
$55\% < \text{skor} \leq 64\%$	Kurang valid	Kurang baik, perlu direvisi
< 55	Tidak valid	Sangat kurang baik, perlu direvisi semua

Hasil analisis kemenarikan media *wheel pinner* yang dipaparkan pada tabel 4.7 dan 4.8 merupakan hasil angket kemenarikan yang telah diisi oleh siswa dan guru kelas X SMA Al-Khatibiyah Modung Bangkalan. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media *wheel spinner* yang telah dikembangkan memiliki presentase kemenarikan sebesar 77,4%. Berdasarkan skor yang diperoleh maka media *wheel spinner* tersebut termasuk dalam kriteria menarik.

Tingkat kemenarikan secara keseluruhan dihitung menggunakan aplikasi SPSS 16.0. hasil yang diperoleh dari angket yang diberikan siswa secara keseluruhan memperoleh presentase 77,4%.

Hasil analisis kemenarikan siswa yang diperoleh memiliki kriteria valid, baik tidak perlu revisi. Kemenarikan media *wheel spinner* ini terdapat kelebihan media *wheel spinner* pada pengajaran yang menarik perhatian siswa, pengajaran lebih jelas dan mudah dipahami, dan metode pengajaran bervariasi

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa media *wheel spinner* dapat:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk yaitu media *wheel spinner*. Media ini dikembangkan berdasarkan kenyataan yang terjadi di lapangan. Pada SMA Al- Khatibiyah Modung Bangkalan belum teredia media pembelajaran untuk pelajaran PAI. Perkembangan media berdasarkan langkah-langkah pengembangan media model Borg and Gall dengan menggunakan uji coba kelayakan yang dilakukan pada ahli materi/ isi, ahli media serta siswa dan guru kelas X SMA Al- Khatibiyah Modung Bangkalan. Materi dan desain media yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar.
2. Hasil uji coba kelayakan media *wheel spinner* memiliki kualifikasi valid dan layak menjadi salah satu media berbasis Al- Qur'an untuk meningkatkan minat belajar siswa. Presentase kelayakan yang di dapatkan adalah 84,3% dari validasi media, 77,8% validasi ahli materi. Presentase kemenarikan media dari siswa SMA Al- Khatibiyah Modung Bangkalan ini memperoleh presentase 77,4%, dan 100% dari presentasi guru SMA Al- Khatibiyah.
3. Tanggapan dari siswa terhadap media *wheel spinner* yaitu “media *wheel spinner* sangat menarik dan dapat menambah minat belajar”, sedangkan tanggapan dari guru terhadap media *wheel spinner* yaitu “sangat berguna

karena memudahkan pengajaran bagi guru serta memberikan manfaat bagi guru dan murid”

B. Saran

Media *wheel spinner* dikembangkan untuk menunjang dan menarik minat belajar siswa yang dirancang secara menarik menggunakan media sebagai permainan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Adapun saran- saran untuk pengembangan media *wheel spinner* yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi kampus

Penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir. Berharap mampu menjadi referensi untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya.

2. Bagi sekolah

Melalui penelitian dan pengembangan ini, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai salah satu referensi bagi pihak sekolah. Pihak sekolah diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

3. Bagi guru

Bagi guru diharapkan mampu memotivasi dalam mengembangkan dan menyediakan media pembelajaran bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Bagi siswa

Melaui penelitian dan pengembangan ini diharapkan hasil minat belajar siswa dapat meningkat, mampu berprestasi, dan memotivasi siswa untuk belajar dengan giat.

5. Bagi peneliti

Penelitian dan pengembangan memberikan wawasan dan pengalaman di bidang penelitian sebagai bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional.

6. Bagi peneliti lebih lanjut

Bagi pengembangan lebih lanjut disarankan mampu mengembangkan materi yang berbeda dan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zaenal. (2012). *Prinsip-Prinsip Pembelajaran”, Kurikulum Dan Pembelajaran, Ed. Toko Ruhimat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ahmadi, Abu. (2009). *Psikologi Umum*. Jakarta: Rieka Cipta.
- Akbar, Sa’dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, Bandung: Rosdakarya.
- Arbiah. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Whell Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Kelas IV MI Al-Madaniyah Jempong Mataram Tahun 2020/2021*.
- Arif S. Sadiman. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafinda Persada.
- Arifin, Zaenal. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2003). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- _____. (2005). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bimo, Walgito. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: C.V Andi.
- Bungin, Burhan. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Agama RI. (2010). *Al-Qur’an dan Terjemahannya*. Bandung : Jabal
- Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah. (2002). *Stetegi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Ginnis, Paul. (2008). *Trik & Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengejaran di Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Hafiz, Abdul. (2014). "Pengembangan buku ajar berbasis al-Qur'an dan hadist" *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, vol.1 No. 1.
- Istifarina, Noni. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantu Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Khairiyah Nelly dan Endy Suhendi Zen. (2013). *Buku Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kurikulum 2013*. Jakarta: Puskurbuk Kemendikbut RI.
- Khairunnisa, wardah. (2017). *Pengembangan Media Game Spinning Wheel Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI Angkasa Adisutjipto*.
- Khodijah. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Majid, Abdul dan Dian Andayani. (2006). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep Dan Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. (2014). *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasution, Harun. (1978). *Islam Ditinjau dari Berbagai Aspeknya*. Jakarta: UI Press.
- Rianse, Usman dan Abdi. (2011). *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi: Teori dan Aplikasi*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Risnawati. (2008). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Suska Press.
- Sanaky, Hujair. (2009). *Media Pembelajaran*. Yafiria Insania Press.

- Sanjaya, Wina. (2013). *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- — — —. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Pustaka Indonesia.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- — — —. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2014). *Strategi Pembelajaran, Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syaefudin, Udin Sa'ud. (2010). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. (2003). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Syarifuddin, Ahmad. *Mendidik Anak, Membaca, Menulis, dan Mencintai Al-Qur'an*. Jakarta: PT Gema Insani.
- Undang-undang Republik Indonesia NO 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Zuhdi, Masfuk. (1997). *Pengantar Ulumul Qur'an*. Surabaya : Karya Abditama.