

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME

***SPINNING WHEEL* PADA MATA PELAJARAN PAI DI SD 121**

HUTABARGOT JULU



Tesis

*Digunakan Untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-Syarat Mencapai Gelar Magister Pendidikan
(M.Pd) dalam Bidang Pendidikan Dasar*

Oleh

SRI HANDAYANI HSB

NIM : 2450600067

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR

PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN

2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME

***SPINNING WHEEL* PADA MATA PELAJARAN PAI DI SD 121**

HUTABARGOT JULU



Tesis



*Digunakan Untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-Syarat Mencapai Gelar Magister Pendidikan
(M.Pd) dalam Bidang Pendidikan Dasar*

Oleh

**SRI HANDAYANI HSB
NIM : 2450600067**

Pembimbing I

**Dr. Fauziah Nasution, M.Ag.
NIP. 197306172000032013**

Pembimbing II

**Dr. Anita Adinda, M.Hum
NIP. 128408152009121005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN

2026

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Tesis

An. Sri Handayani Hsb

Padangsidempuan, Juni 2026

Kepada Yth,

Direktur Pascasarjana

di-

Padangsidempuan

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap tesis an. Sri Handayani Hsb yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Spinning Wheel* Pada Pembelajaran PAI Di SDN 121 Hutabargot Julu", maka kami berpendapat bahwa tesis ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Master Pendidikan (M.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi/Pendidikan Dasar pada Fakultas Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan tesis-nya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I



Dr. Fauziah Nasution, M. Ag
NIP. 197306172000032013

PEMBIMBING II



Dr. Anita Adinda, M.Hum
NIP. 198408152009121005

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN TESIS SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang,
bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Handayani Hsb
NIM : 2450600067
Program Studi : Pendidikan Dasar
Fakultas : Pascasarjana
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Spinning Wheel* Pada Pembelajaran PAI Di SDN 121 Hutabargot Julu

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 2 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 11 Juni 2026 Saya

vang Menyatakan,



Sri Handayani Hsb
NIM. 2450600067

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Handayani Hsb
NIM : 2450600067
Program Studi : Pendidikan Dasar
Fakultas : Pascasarjana
Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Spinning Wheel* Pada Pembelajaran PAI Di SDN 121 Hutabargot Julu"

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada Tanggal : 11 Juni 2026

Saya yang Menyatakan,



Sri Handayani Hsb
NIM. 2450600067

**SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DOKUMEN DAN
KEBENARAN DOKUMEN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Handayani Hsb

NIM 2450600067

Jurusan : Pendidikan Dasar

Semester : IV (Empat)

Fakultas : Pascasarjana

Alamat : Gunung Tua Julu, Kec. Panyabungan, Kab. Mandailing Natal

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwasanya dokumen yang Saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang palsu, maka Saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, sebagai salah satu syarat mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidempuan, 11 Juni 2026

Saya yang Menyatakan,



Sri Handayani Hsb

NIM. 2450600067



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733

Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQOSYAH TESIS**

Nama : Sri Handayani Hasibuan
NIM : 2450600067
Program Studi : Pendidikan Dasar Pascasarjana
Judul Hasil Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Spinning Wheel* pada Pembelajaran PAI di SDN 121 Hutabargot Julu

Ketua

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002



Anggota

Sekretaris

Dr. Anita Adinda, M.Pd
NIP. 198510252015032003

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

Dr. Anita Adinda, M.Pd
NIP. 198510252015032003

Dr. Fauziah Nasution, M.Ag
NIP. 197306172000032013

Dr. Hamka, M.Hum
NIP. 198408152009121005

Pelaksanaan Sidang Munaqosyah

Di : Padangsidempuan
Tanggal : 13 Juni 2026
Pukul : 09.00 WIB s/d selesai
Hasil/Nilai : Lulus/A
Indeks Prestasi Kumulatif : 4,00
Predikat : Cumlaude



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

PENGESAHAN

Nomor :B-1457/Un.28/AL/PP.00.9/06/2026

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Spinning Wheel* Pada Mata Pelajaran PAI di SD 121 Hutabargot Julu
Nama : Sri Handayani HSB
NIM : 2450600067
Program Studi : S2 - Pendidikan Dasar

Telah dapat diterima untuk memenuhi
syarat dalam memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd)

Padangsidempuan, 22 Juni 2026

Direktur



Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL
NIP 19680704 200003 1 003

ABSTRAK

Nama : Sri Handayani Hsb, 2450600067 “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran PAI SD 121 Hutabargot Julu”

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang kurang variatif sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan minat dan motivasi belajar siswa menjadi rendah serta berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Materi iman kepada malaikat sebagai salah satu materi PAI juga memerlukan media yang menarik agar mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis game *Spinning Wheel*. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan, tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran berbasis game *Spinning Wheel* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD 121 Hutabargot Julu. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PAI. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa SD 121 Hutabargot Julu. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli materi dan ahli media, angket praktikalitas, serta tes hasil belajar siswa. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game *Spinning Wheel* yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis game *Spinning Wheel*. Media ini mampu meningkatkan minat, motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi iman kepada malaikat. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game *Spinning Wheel* layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar dan dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan Media, *Game Spinning Wheel*, Pendidikan Agama Islam, Hasil Belajar, Model ADDIE.

ABSTRACT

Name: Sri Handayani Hsb 2450600067 *“Development of Spinning Wheel Game-Based Learning Media for Islamic Education (PAI) Subjects at SD 121 Hutabargot Julu”*

Islamic Religious Education (PAI) learning in elementary schools is still dominated by lecture-based methods and the use of less varied learning media, causing students to be passive during the learning process. This condition leads to low interest and motivation in learning, which consequently affects students' learning outcomes. The topic of faith in angels, as one of the subjects in Islamic Religious Education, requires engaging learning media to facilitate students' understanding. Therefore, innovative learning media are needed to create an active, enjoyable, and interactive learning environment. One alternative medium that can be utilized is the Spinning Wheel game-based learning media. The use of this medium is expected to improve students' interest, motivation, and learning outcomes in Islamic Religious Education. The research problem focuses on the development process, validity, practicality, and effectiveness of Spinning Wheel game-based learning media in Islamic Religious Education at SD 121 Hutabargot Julu. This study aims to produce learning media that are valid, practical, and effective for use in Islamic Religious Education learning. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were students of SD 121 Hutabargot Julu. Data were collected through observations, interviews, expert validation questionnaires, practicality questionnaires, and student learning achievement tests. The data were analyzed quantitatively and descriptively to determine the validity, practicality, and effectiveness of the developed product. The results of the study showed that the developed Spinning Wheel game-based learning media achieved a very valid category based on evaluations by material and media experts. The practicality test indicated that the media was easy to use by both teachers and students during the learning process. Furthermore, the effectiveness test revealed an improvement in students' learning outcomes after using the Spinning Wheel learning media. The media was able to enhance students' interest, motivation, participation, and understanding of the topic of faith in angels. The learning atmosphere became more active, interactive, and enjoyable, enabling learning objectives to be achieved effectively. Therefore, the Spinning Wheel game-based learning media is suitable for use in Islamic Religious Education learning in elementary schools and can serve as an effective innovative learning medium to improve student learning outcomes.

Keywords: Learning Media Development, Spinning Wheel Game, Islamic Religious Education, Learning Outcomes, ADDIE Model.

ال م لخص

على ال قارئ ال ت علم و سائل ت طوي ر: ال رسالة نوان“ 2450600067 بسج ينيادنه يرس: ال سم “جول و هوت اب ارغوت SD 121 ب مدرسة الإ سلام ية ال ترب ية مادة ف ي ال دارة ال عجلة ل عبة

لا ت زال عمل ية ت عمل ال ترب ية الإ سلام ية ف ي ال مدارس ال اب نداء ية ت ع تمدب ش كل ك ب ير ع لى أس لوب ال محاضرة واس تخدام و سائل ت عمل ية محدودة ال ت نوع، مما ي ج عل ال ت لام يذ أق ل م شاركة ف ي لتلاميذ ودافعيتم للتعلم، مما ينعكس سلباً على عمل ية ال ت علم. وي ودي هذا ال وضع إل ي ان خ فاض اه تمام ان ناء جرم ال درا س ية. كما أن موضوع الإي مان ب ال ملائكة، ب اع ت باره أحد موضوعات ال ترب ية الإ سلام ية، ي ج تاج إل ي و سائل ت عمل ية جذابة ت ساعد ال ت لام يذ ع لى ف نمب صورة أف ضل. ل ذل ك، خ لق ب ي نة ت عمل ية ن شطة ومم تعة هناك حاجة إل ي ت طوي ر و سائل ت عمل ية م ب ت كرات سنف ي وت فاع ل ية. ومن ال بدائ ل ال م ناس ية ل ذل ك و س ي لة ت عمل ية ق ائ مة ع لى ل عبة ال عجلة ال دارة مهتيعفادو ذيالتلا مامتها نيسحت بف قليبسولا هذه مهست نأ عقوتما نمو. (Spinning Wheel) ك ي ف ية ت طوي ر و س ي لة ون ناء ج ع لمنف ي مادة ال ترب ية الإ سلام ية ت تم ل م ش ك لة ال بحث ف ي ت عمل ية ق ائ مة ع لى ل عبة ال عجلة ال دارة، ومدى صلاح ي تنا وعمل ي تنا و ف عال ي ت تاف ي ت عمل ية ال ترب ية الإ سلام ية ب مدرسة uluJ tograbatuH 121 DS. وي نف هذا ال بحث إل ي ان تاج و س ي لة ت عمل ية ت تم يز ب ال صدق وال عمل ية وال فاع ل ية ل لاس تخدام ف ي ت عمل ية ال ترب ية الإ سلام ية اس تخدمت ال دراسة م نتج ال بحث وال تطوي ر (tnempoleveD dna hcraseR) وف ق ن مودج EIDDA ال ذي ي ت كون من خم مراحل هي: ال تج ل يل، وال تصم يم، وال تطوي ر، وال تن ف يذ، وال ت قوي م. وت كون ع ي نة ال دراسة من ت لام يذ مدرسة uluJ tograbatuH 121 DS. وت م جمع ال ب يان ات من خ لال ي. كما تم تحليل لمقابلات، واستبانات التحق من الخبراء، واستبانات العملية، واختبارات التحصيل الدراسي ملاحظة، والى ج ال دراسة أن البيانات تحليلًا وصفيًا“ كميًا“ لتحديد مستوى الصلابة والعملية والفعالية للمنتج المطور. أنرت نت

مبيقت قفو «صالحة جدًا» حصلت على درجة ال و س ي لة ال ت عمل ية ال قارئ مة ع لى ل عبة ال عجلة ال دارة خ برا ال مج توى وخ برا ال و سائل ال ت عمل ية. كما ب ي نت ن ناء ج اخ ت بار ال عمل ية أن ال و س ي لة سن لة الاس تخدام من ق بل ال م ع لم ين وال ت لام يذ أث نا عمل ية ال ت علم. وأنرت ن ناء ج اخ ت بار وسيلة التعليمية. كما ساهمت الوسيلة ال ف عال ية وجودت ح سن ف ي ن ناء ج ت علم ال ت لام يذ ب عدا س تخدام ال م أكثر نشا “كافي ليادة اهتمام التلاميذ ودافعيتم ومشاركتهم لموضوع الإيمان بالمالئكة. وأصبحت بيئة العمل لة ال دارة وتفاعلاً ومتعة، مما ساعد على تحقيق اهداف التعليمية بصورة فعالة. وبنا ١٣ على ذلك، تعد وسيلة العج ي م ية م ناس ية ل لاس تخدام ف ي ت عمل ية ال ترب ية الإ سلام ية ب ال مرح لة ال اب نداء ية، وي مكن ال ت عل

أن ت كون و س ي لة ت عمل ية م ب ت كرة وف عال ة ل نئ س ين ن ناء ج ت علم ال ت لام يذ.

ت طوي ر ال و سائل ط ال ت عمل ية، ل عبة ال عجلة ال دارة، ال ترب ية الإ سلام ية، ال م ف تاج ية ال ك لعات ن ناء ج ال ت علم، ن مودج EIDDA.

KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنُ اللَّهُ بِسْمِ

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan taufiq-Nya yang melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game *Spinning Wheel* Pada Mata Pelajaran PAI Di SD 121 Hutabargot Julu ”**. Shalawat beriring salam kita ucapkan kepada Rasulullah Muhammad SAW sebagai tauladan bagi kita semua.

Penulis menyadari dalam penulisan tesis ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Berdasarkan hal tersebut, dengan penuh ketulusan hati penulis mengucapkan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Fauziah Nasution, M. Ag selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan ilmu, bimbingan, motivasi, waktu serta mengarahkan dan masukan penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Ibu Dr. Anita Adinda, M. Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan motivasi, arahan dan masukan yang berharga sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
3. Bapak Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL., selaku Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
4. Ibu Dr. Anita Adinda, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dasar, Pascasarjana Magister Pendidikan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah membantu mengarahkan dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.

5. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., selaku Wakil Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
6. Ibu Hanifah Nur Nasution, S.Kom, M.Kom, selaku validator ahli media atas kesediaannya dalam meluangkan waktu untuk memeriksa dan memberikan masukan terhadap media *Game Spinning Wheel* dan instrumen penelitian tesis ini.
7. Ibu Syafri Martabe Rizka Nasution, M.Pd., selaku validator ahli materi atas kesediaannya dalam meluangkan waktu untuk memeriksa dan memberikan masukan terhadap media *Spinning Wheel* dan instrumen penelitian tesis ini.
8. Bapak Dr. Akhiril Pane, M.Pd, selaku validator ahli bahasa yang telah meluangkan waktu dan kesediaannya memeriksa dan memberikan masukan terhadap media modul pembelajaran dan instrumen dalam penelitian tesis ini.
9. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Dasar, Pascasarjana Magister Pendidikan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah banyak membekali penulis dengan ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan.
10. Kepada Tata Usaha dan Bapak/Ibu Staf Tata Usaha Pascasarjana Program Magister Pendidikan Dasar Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
11. Untuk support system dan panutan. Suami saya tercinta Samsul Bahri Lubis, terimakasih selalu berjuang tanpa mengenal kata lelah dan menyerah demi mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, beliau memang tidak bersekolah setinggi kami anak-anaknya namun beliau mampu mendidik penulis, emmotivasi, memberi dukungan, dan semangat serta selalu mengajarkan kebaikan dalam hidup sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai

Magister. Sekali lagi terimakasih untuk setiap cucur keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah hingga anakmu bisa sampai ditahap ini.

12. Untuk ayah dan umak tersayang, alm. Likan hasibuan dan Yusminar Daulat. Yang menjadi alasan utama penulis bertahan sampai saat ini. Terimakasih atas segala motivasi, semangat, harapan, serta bersedia menjadi sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Terimakasih karna tidak pernah menuntut akan segala hal dan bahkan senantiasa mendampingi setiap langkah penulis untuk menjadi seorang yang berpendidikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan samapi bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik anak-anaknya. Terimakasih atas kasih sayang tanpa batas yang diberikan, mendoakan tanpa henti dan terimakasih atas kesabaran serta pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup penulis. Beliau adalah wanita hebat yang tidak banyak mengeluh juga pandai menyembunyikan segala lukanya sendirian. Dan beliaulah sumber kekuatan dan inspirasi bagi penulis. Sekali lagi terimakasih untuk segala bentuk pengorbanan.
13. Untuk anak anakku tercinta, Nabila Amelia Lubis, Nafizah Almira Lubis, Mohammad Nazril Ilham Lubis terimakasih atas semangat dari anak anakku. Meski kadang mereka sering mengganggu, namun buah hatiku inilah alasan penulis terus berusaha menempuh pendidikan dengan sungguh-sungguh agar kelak mereka dapat menikmati kehidupan yang lebih layak tanpa harus bersusah payah menata hidup dan akirmu dari awal. Semoga apa yang mama perjuangkan hari ini dapat menjadi pijakan bagi masa depanmu yang lebih baik.
14. Untuk para keponakanku, annisa manora hrp, erlina pane, wadiha pane, fadel Al Azhar, yang senantiasa sedia dan jadi penyemangat tatkala penulis penat mengerjakan tesis ini. Mereka memberi kebahagiaan yang sangat berarti disaat penulis sedang penat dan butuh penyemangat hidup.

15. Kepada rekan-rekan seperjuangan khususnya kelas A Pendas, bapak/ibu, kakak/abang, dan teman-teman semua. Terimakasih atas segala motivasi serta pengalaman hidupnya. Sekelas dengan mereka adalah sebuah keberuntungan bagi penulis. Dikelas inilah umur tidak menjadi pembeda dalam menuntut ilmu. Dikelas inilah umur tidak menjadi patokan pertemanan. Pengalaman dan ilmu-ilmu yang mereka berikan menjadi dasar bagi penulis mengenal dunia kerja. Terimakasih kepada semua rekan perjuangan, semoga kita sama-sama sukses kedepannya.
16. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu atas motivasi, dorongan, kritik, saran dan masukan selama ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini jauh dari sempurna, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah turut membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan tesis ini. Oleh karena itu, penulis berharap atas saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca. Akhir kata penulis mengharapkan semoga tujuan dari pembuatan tesis ini dapat tercapai dengan yang diharapkan.

Padangsidempuan, Juni 2026

Penulis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN



Sri Handayani Hsb

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Ali	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	es(dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha(dengan titik di bawah)
خ	Kha	K	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet(dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	S	Es dan ye
ص	ṣad	ṣ	s(dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de(dengan titik dibawah)
ط	ṭa	ṭ	te(dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet(dengan titik di bawah)
ع	‘ain	.	Komaterbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em

ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab Seperti vocal bahasa Indonesia, terdiri dari vocal tunggal atau monoftong dan vocal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal adalah vocal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
—	fathah	A	A
— /	Kasrah	I	I
و°	dommah	U	U

2. Vokal Rangkap adalah vocal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
....ي°	Fathah danya	Ai	a dan i
و°.....	Fathah dan wau	Au	a dan u

3. Maddah adalah vocal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ اِ اُ ...	Fathahdanalifatau ya	A	a dan garis di atas
اِ اِ اِ ...	Kasrahanya	I	i dan garis di bawah
اُ اُ اُ ...	Dommah dan wau	U	u dan garis di atas

C. Ta Marbutah

Transliterasi untuk TaMarbutah ada dua:

1. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dommah, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha(h).

D. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid. Dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu : ٓ

Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandangitu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya yaituhuruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu. Yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

F. Hamzah

DinyatakandidepanDaftarTransliterasiArab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, mau pun *huruf*, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karenaadahuruf atauharakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awalnama diritersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Al lah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacalaln, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid, karena itu keresmian pedoman trasliterasi ini perlu disertai dengaln pedoman tajwid.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN TESIS SENDIRI

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DOKUMEN

BERITA ACARA SIDANG MUNAQSYAH

LEMBAR PENGESAHAN DIREKTUR

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

DAFTAR ISI..... i

DAFTAR TABEL..... v

DAFTAR GAMBAR..... vi

DAFTAR LAMPIRAN..... vii

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Identifikasi Masalah..... 7

C. Batasan Masalah..... 8

D. Rumusan Masalah..... 8

E. Tujuan Penelitian..... 9

F. Manfaat penelitian..... 9

G. Spesifikasi Produk..... 10

H. Defenisi Operasional..... 12

I. Sistematika Pembahasan..... 13

BAB II KAJIAN TEORI..... 15

A. Landasan Teori..... 15

1. Pengertian Media Pembelajaran..... 15

2. Fungsi Media Pembelajaran..... 18



3. Klasifikasi Media Pembelajaran	21
4. Pengertian game <i>spinning wheel</i>	24
5. Pengembangan Media Pembelajaran	27
6. Pembelajaran PAI.....	29
B. Kerangka Berpikir.....	47
BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Metode Pengembangan	51
B. Model Pengembangan	51
C. Prosedur Pengembangan	59
D. Validasi Produk	66
E. Praktikalitas Produk	69
F. Efektivitas Produk.....	70
G. Jenis Data	70
H. Instrumen Pengumpulan Data	71
I. Teknik Analisis Data.....	72
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	79
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	79
1. Tahap Analisis (<i>Analyse</i>).....	79
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	80
3. Tahap Pengembangan.....	83
4. Tahap Implementasi.....	88
5. Tahap Evaluasi	89
B. Analisis Data dan Temuan Penelitian.....	90
1. Validitas Instrumen.....	91
2. Reliabilitas Instrumen	92
3. Analisis Data	93
C. Pembahasan Penelitian.....	105
1. Pengembangan Media Pembelajaran	105
2. Kelayakan Media Pembelajaran.....	107
D. Keterbatasan Penelitian.....	110

BAB V PENUTUP.....	112
A. Kesimpulan.....	112
B. Implikasi Penelitian.....	113
C. Keterbatasan Penelitian.....	114
D. Saran.....	115
LAMPIRAN.....	122
DAFTAR PUSTAKA.....	116



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 2 kriteria Kelayakan Media berdasarkan Presentase	74
--	----



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir	50
Gambar 3. 2 langkah-langkah pengembangan program media model prosedural.....	58



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar.....	122
Lampiran 2 Validasi Ahli Media.....	6
Lampiran 3 Validasi Ahli Materi	8
Lampiran 4 Validasi Ahli Bahasa	10
Lampiran 5 Observasi Awal.....	12
Lampiran 6 Tabel Distribusi Nilai R_{tabel}	13
Lampiran 7 Validitas dan Reabilitas	14
Lampiran 8 Pertemuan Pertama (Pretest).....	15
Lampiran 9 Lembar Jawaban Pretest Siswa.....	16
Lampiran 10 Memberikan Materi Dengan Media Pembelajaran	17
Lampiran 11 Evaluasi Akhir (Posttest)	18
Lampiran 12 Lembar Jawaban Posttest.....	19
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian.....	20



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bertujuan untuk membentuk dan memperbaiki karakter seseorang dan keterampilan manusia sepanjang hidup. Menurut Undang-Undang Dasar 1945, pendidikan memegang peranan krusial dalam menetapkan tingkat kualitas hidup suatu negara dan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan serta kesejahteraan bangsa. Undang Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah upaya yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan perencanaan untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensi mereka secara aktif¹. Tujuannya adalah untuk mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan dalam mengendalikan diri, kepribadian yang positif, kecerdasan, moral yang tinggi, serta keterampilan yang bermanfaat bagi individu, masyarakat, negara, dan bangsa.

Roestiyah menyatakan bahwa guru memiliki tanggung jawab untuk memastikan cara pengajaran yang diterapkan mampu mencapai hasil yang maksimal. Kemaksimalan ini begitu dipengaruhi oleh upaya guru dalam mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran². Aktivitas dalam pembelajaran mencakup berbagai kegiatan seperti partisipasi aktif siswa dalam kelas, mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum

¹ Intan Diah Permata, "Intan Diah Permata Nim. 20591087," 2024.

² Alfika Iswar and A Riawarda, "Pengembangan Media Pembelajaran Spin Game Pada Materi Shalat Kewajibanku Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pendahuluan Metode," no. 2 (2024): 19-26.

dipahami, mencatat, mendengarkan, berpikir, membaca, dan berbagai kegiatan lainnya yang dapat mendukung prestasi belajar. Belajar sambil melakukan berbagai aktivitas memberikan manfaat lebih besar bagi siswa, karena kesan yang diterima lebih tahan lama dan tertanam dalam ingatan mereka.

Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk karakter, akhlak, dan nilai-nilai spiritual peserta didik sejak usia dini. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI masih cenderung bersifat konvensional, yaitu berpusat pada guru dengan metode ceramah dan hafalan. Hal ini seringkali membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, bahkan merasa jenuh dan tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penjelasan tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Said Alwi. Dalam penelitiannya menerangkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terkesan monoton dengan hanya menerapkan *teacher centered* seperti hanya dengan guru menerangkan materi siswa siswinya mendengarkan, mencatat dan menghafalkan materi tersebut³. Guru tersebut kurang memahami media pembelajaran yang seharusnya dapat dimanfaatkan sebagai sarana penunjang proses belajar mengajarnya.

Nuril Wilda Maghfiroh dkk menemukan permasalahan yang sama pada penelitiannya di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan. Mereka menjumpai bahwasannya proses belajar mengajar yang berlangsung guru

³ Nadia Adlina Maulya, Fitria Martanti, and Ersila Devi Rinjany, "Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas Vi Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* 7, no. 2 (2021): 201–14, <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i2.3083>.

hanya menerapkan media yang biasa seperti LKS, buku paket, papan tulis, slide power point yang dirancang sesuai materi saja. Hal tersebut membuat pembelajaran PAI terkesan monoton dan membosankan⁴. Padahal guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik lagi.

Pembelajaran PAI merupakan suatu kebutuhan yang urgent bagi peserta didik. Pembelajaran PAI adalah sarana dalam usaha untuk membina dan mengembangkan potensi siswa secara optimal sesuai dengan syariat Islam yang diajarkan oleh Rasulullah SAW agar mereka dapat mengabdikan dirinya kepada sang pencipta dengan selamat, sejahtera, berkualitas⁵. Sehingga pembelajaran PAI ini termasuk sarana dalam mendidik karakter siswa agar menjadi insan kamil yang berakhlakul karimah. Oleh karena itu pembelajaran PAI seharusnya dapat dilaksanakan secara maksimal, aktif, dan kreatif agar tidak terkesan membosankan bagi siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Hasil belajar inilah yang nantinya akan menjadi informasi bagi seorang guru. Hal ini dikarenakan melalui hasil belajar guru dapat mengetahui bagaimana kemajuan belajar peserta didiknya dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui proses belajar mengajar yang dilaluinya.

Kondisi tersebut juga terjadi di SDN 121 Hutabargot Julu, di mana saya sebagai kepala sekolah di SD tersebut memperhatikan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan minat belajar yang rendah pada mata pelajaran PAI. Guru cenderung menggunakan metode satu arah tanpa dukungan media yang

⁴ Anggun Fadillah and Kharisma Alam, "Innovative Learning with Bingo Wheel : Enhancing Understanding of Zakat Fitrah in Class X at Madrasah Aliyah" 2, no. 1 (2024): 23–31.

⁵ Alfa Maulidiina Auliya, Mardi Takwim, and Indra Kusdianto, "Development of Spin Game Learning Media in Islamic Religious Education Subjects in Elementary Schools" 2, no. 1 (2024): 32–39.

menarik, sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang mampu membangkitkan semangat belajar siswa⁶. Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran berpotensi memengaruhi hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Salah satu materi penting dalam pembelajaran PAI adalah iman kepada malaikat, yang merupakan rukun iman kedua dan menjadi fondasi dalam pemahaman keimanan siswa. Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas, materi tentang iman kepada malaikat sering disampaikan secara konvensional melalui ceramah atau membaca buku teks, tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik dan interaktif⁷. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan kesulitan mengingat nama-nama serta tugas 10 malaikat yang wajib diketahui dalam Islam. Dalam menghadapi masalah ini, diperlukan banyak ide, inovasi, kreasi, yang dapat memunculkan terobosan-terobosan baru yang mana dapat memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada dan timbul dalam proses pembelajaran.

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dan media interaktif sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif. Game sebagai media pembelajaran memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa karena mengandung unsur hiburan, tantangan, dan keterlibatan aktif⁸. Hasil dari dampak penggunaan media sebagai bagian dari komunikasi

⁶ Ayu Arum Septiani and Gilang Maulana Jamaludin, "Game Based Learning Model in PAI Subjects in 2023-2024 : A Literature Review" 3, no. 1 (2025): 7–12.

⁷ R KHOIRUNNIDA, "Pengaruh Penerapan Media Spinning Wheel Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Brebes Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2022, <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/66125>.

⁸ Ralph Adolph, *game sebagai media belajar*, 2016.

pembelajaran yaitu⁹: (1) penyampaian pembelajaran menjadi lebih standar; (2) proses pembelajaran dapat dikemas lebih menarik; (3) proses pembelajaran lebih interaktif; (4) waktu belajar lebih efisien; (5) dapat meningkatkan kualitas hasil belajar; (6) proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara fleksibel; (7) menimbulkan sikap positif peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari; (8) pendidik dapat memiliki peran yang lebih positif. Salah satu bentuk game yang sederhana namun efektif adalah *Spinning Wheel* (roda putar), yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi atau pemantik diskusi secara menyenangkan.

Pemilihan media *Spinning Wheel* dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan ilmiah yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar serta kebutuhan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang bersifat afektif dan kognitif. Media *Spinning Wheel* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang berbasis pemutaran roda secara acak, di mana setiap segmen roda memuat pertanyaan, perintah, atau materi pembelajaran yang relevan. Secara psikologis, model permainan ini mampu meningkatkan **motivasi belajar siswa** melalui elemen kejutan dan tantangan, yang pada gilirannya menumbuhkan antusiasme serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Secara pedagogis, media *Spinning Wheel* mendukung penerapan pendekatan **pembelajaran aktif (*active learning*)**, yang mendorong siswa untuk tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad 21 yang menekankan pada kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir

⁹ Nindi Riska et al., "Implementasi Media Roda Berputar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peluang Kelas VI UPT SDN Kutorejo 1" 3 (2025).

kritis. Dalam konteks pembelajaran PAI, media ini dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi-materi keagamaan secara interaktif, menyenangkan, dan kontekstual, sehingga dapat memperkuat pemahaman sekaligus menanamkan nilai-nilai spiritual secara lebih efektif.

Dari sudut pandang teori kognitif, penggunaan *game-based learning* seperti *Spinning Wheel* diyakini dapat merangsang kerja otak dalam memproses informasi melalui stimulus visual dan kinestetik, serta memperkuat daya ingat jangka panjang melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, media ini juga sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik dengan model pembelajaran yang mengandung unsur permainan dan tantangan, dibandingkan metode ceramah konvensional yang cenderung monoton. Dengan demikian, pemilihan media *Spinning Wheel* dalam pengembangan ini tidak hanya mempertimbangkan aspek kebaruan dan daya tarik, tetapi juga didasarkan pada prinsip-prinsip ilmiah yang relevan dengan teori pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar.

Pengembangan media pembelajaran berbasis game *Spinning Wheel* diyakini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Media ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Selain itu, media ini dapat merangsang partisipasi aktif siswa karena mengandung unsur permainan, kompetisi, dan kejutan yang memotivasi mereka untuk belajar. Media ini berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor berisi soal atau tantangan belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari et al. menunjukkan bahwa penggunaan media roda putar dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, (Solichah et al.,¹⁰ menyebutkan bahwa media ini juga mendorong partisipasi aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana kelas yang lebih hidup.

Media yang dikembangkan akan dinilai kelayakannya yang meliputi kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta kelayakan untuk digunakan sebagai pembelajaran. Media pembelajaran berbasis game atau permainan diharapkan dapat menjadi alat bantu pembelajaran pendidikan agama islam, khususnya mata pelajaran pendidikan agama islam itu sendiri. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis game atau permainan siswa diharapkan dapat antusias atau termotivasi dalam pembelajaran pendidikan agama islam. Pengembangan tersebut dilakukan melalui penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Spinning dWheel* pada Mata Pelajaran PAI di SD 121 Hutabargot Julu”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran PAI masih bersifat konvensional.
2. Minat dan pemahaman belajar siswa rendah.
3. Belum tersedia media pembelajaran berbasis game edukatif.

¹⁰ Eva Nur Hidayah et al., “Analisis Penggunaan Media Spin The Wheel Wordwall Dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar” 13, no. 01 (2025): 1–11.

4. Belum ada media pembelajaran yang dikembangkan secara khusus sesuai karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran PAI di SD 121 Hutabargot Julu.
5. Kebutuhan akan media pembelajaran inovatif.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan sesuai dengan tujuan pengembangan, maka batasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas pengembangan media pembelajaran berbasis game Spinning Wheel dan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
2. Hasil belajar siswa yang diteliti hanya dibatasi pada aspek kognitif, yaitu pengetahuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran.
3. Penelitian ini hanya dilakukan di SD Negeri 121 Hutabargot Julu, sehingga hasilnya tidak mewakili sekolah lain.
4. Penelitian dilakukan menggunakan model RnD dan data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan angket respon siswa.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana validitas media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis *game spinning wheel* dapat meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SDN 121 Hutabargot Julu?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis *game spinning wheel* dapat meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SDN 121 Hutabargot Julu?

3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis *game spinning wheel* dapat meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SDN 121 Hutabargot Julu?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis *game spinning wheel* agar dapat meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SDN 121 Hutabargot Julu
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis *game spinning wheel* agar dapat meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SDN 121 Hutabargot Julu
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis *game spinning wheel* agar dapat meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SDN 121 Hutabargot Julu

F. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah khasanah keilmuan di bidang pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam pengembangan media berbasis game edukatif sederhana seperti *Spinning Wheel*.
 - b. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa melalui media yang interaktif dan menyenangkan.
 - c. Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan relevan dengan materi PAI untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.
- b. Bagi Siswa: Membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.
- c. Bagi Sekolah: Mendukung inovasi pembelajaran dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran PAI di lingkungan SD 121 Hutabargot Julu.
- d. Bagi Pengembang Media: Menjadi contoh atau model dalam merancang media pembelajaran berbasis game edukatif yang sederhana namun efektif digunakan di kelas.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif *Spinning Wheel* yang digunakan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD 121 Hutabargot Julu. Media ini dirancang untuk menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif menjawab soal melalui permainan berbasis roda putar. Spesifikasi produk adalah sebagai berikut:

1. Bentuk dan Dimensi Produk

- a. Media berbentuk **roda putar** berdiameter $\pm 50-70$ cm, dilengkapi dengan **pointer penunjuk** di bagian atas untuk menentukan sektor yang terpilih.
- b. Terdiri atas **8-12 sektor** berbentuk kipas, masing-masing sektor diwarnai berbeda untuk menarik perhatian siswa.

- c. Dilengkapi **penyangga tripod** setinggi ± 1 meter agar mudah terlihat seluruh siswa di kelas.

2. **Bahan dan Konstruksi**

- a. Papan roda dibuat dari akrilik, MDF, atau triplek ringan yang dicat dengan warna cerah.
- b. Pointer penunjuk dari plastik atau kayu ringan dengan bantalan karet agar roda berhenti stabil.
- c. Sektor soal dilapisi plastik **laminasi** sehingga bisa ditempelkan kartu soal yang dapat diganti **sesuai materi pembelajaran**.
- d. Stand/tripod dari **besi** atau **kayu** agar **kokoh dan stabil** saat roda diputar.

3. **Konten dan Materi**

- a. Setiap sektor roda menampilkan soal, perintah, atau tantangan terkait materi PAI seperti akidah, akhlak, ibadah, dan sejarah Islam.
- b. Soal dikategorikan berdasarkan **tingkat kesulitan**: mudah (warna hijau), sedang (warna kuning), dan sulit (warna merah).
- c. Kartu soal dapat diganti sehingga media dapat digunakan untuk berbagai tema pembelajaran PAI.

4. **Mekanisme Penggunaan**

- a. Siswa memutar roda secara bergantian; pointer akan berhenti pada sektor tertentu yang menentukan soal yang harus dijawab.
- b. Jawaban yang benar diberi skor, dan skor dikumpulkan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan kompetisi positif.
- c. Media dapat digunakan dalam **mode individu** maupun **mode kelompok**.

5. Keunggulan Produk

- a. Mudah digunakan tanpa membutuhkan listrik atau perangkat elektronik.
- b. Bisa digunakan berulang kali untuk berbagai materi dengan hanya mengganti kartu soal.
- c. Memiliki daya tarik visual tinggi karena warna-warna cerah dan bentuk permainan yang interaktif.
- d. Meningkatkan motivasi, kerja sama, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI.

6. Sasaran Pengguna

- a. **Guru PAI** sebagai fasilitator untuk mengarahkan permainan dan evaluasi hasil belajar siswa.
- b. **Siswa SD kelas IV–VI** sebagai pemain utama yang belajar melalui aktivitas bermain edukatif.

H. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran dalam penelitian ini, maka istilah-istilah kunci didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

1. Pengembangan

Yang dimaksud dengan pengembangan dalam penelitian ini adalah proses sistematis dalam merancang, membuat, dan mengevaluasi suatu produk berupa media pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahapan: *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar proses pembelajaran

menjadi lebih efektif dan menarik. Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran yang dimaksud adalah media berbasis permainan (game) yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran tatap muka.

3. *Game Spinning Wheel*

Game Spinning Wheel (roda putar) adalah media pembelajaran berbentuk roda yang diputar untuk menentukan soal, materi, atau aktivitas tertentu secara acak. Dalam penelitian ini, *game Spinning Wheel* dikembangkan sebagai media yang bersifat edukatif, interaktif, dan menyenangkan untuk menyampaikan materi PAI.

4. Mata Pelajaran PAI

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah mata pelajaran yang bertujuan membentuk karakter dan akhlak peserta didik berdasarkan ajaran Islam. Dalam penelitian ini, materi yang digunakan dibatasi pada salah satu kompetensi dasar PAI yang diajarkan di kelas tertentu di SD 121 Hutabargot Julu.

5. SD 121 Hutabargot Julu

SD 121 Hutabargot Julu adalah lokasi tempat dilakukannya penelitian, yaitu sebuah sekolah dasar di mana media pembelajaran ini dikembangkan dan diuji cobakan secara terbatas kepada siswa dan guru PAI.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam tesis ini disusun secara sistematis dari bab ke bab yang terdiri dari lima bab dan antara bab satu dengan bab yang lainnya merupakan integritas atau kesatuan yang tak terpisahkan serta memberikan atau menggambarkan secara lengkap dan jelas tentang penelitian dan hasilnya.

Adapun sistematika pembahasan selengkapnya adalah sebagai berikut:

- 1) BAB I: Pendahuluan, meliputi: (a) Latar Belakang Masalah (b) identifikasi masalah, (c) batasan masalah (d) Rumusan Masalah (e) Tujuan Penelitian (f) Manfaat Penelitian (g) spesifikasi produk (h) Definisi Operasional (i) Sistematika Pembahasan.
- 2) BAB II: Kajian teori, meliputi: (a) Landasan Teori (1) Media Pembelajaran, (2) Fungsi Media Pembelajaran, (3) Klasifikasi Media Pembelajaran (4) *Game Spinning Wheel* 8, (5) Pengembangan Media Pembelajaran (6) Pembelajaran PAI (b) Kerangka Berpikir.
- 3) BAB III: Metode Penelitian, meliputi: (a) Metode Pengembangan (b) Model Pengembangan (c) Prosedur Pengembangan (d) Validasi Produk (e) Praktikalitas Produk (f) Efektivitas Produk (g) Jenis Data (h) Instrumen Pengumpulan Data (i) Teknik Analisis Data.
- 4) BAB IV : Hasil dan Pembahasan, meliputi : (a) hasil pengembangan media pembelajaran, (b) analisis data dan temuan penelitian, (c) pembahasan penelitian, dan (d) keterbatasan penelitian.
- 5) BAB V : Penutup, meliputi : (a) kesimpulan, (b) implikasi penelitian, dan (c) saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi¹¹. Menurut Gegne (1970: 1) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970: 1) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai, dan lain sebagainya adalah contoh dari sebuah media dalam pendidikan.

Seorang ahli Gagne and Briggs menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Daryanto mengungkapkan media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan

¹¹ Alfredo Perestheo Parlindungan Exposto, "Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 10, no. 2 (2022): 510, <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65781>.

belajar¹². Hamka berpendapat bahwa Media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Jika kita lihat perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai sebagai alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Namun sayang, karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang dipakainya orang kurang memperhatikan aspek disain, perkembangan pembelajaran (*instruction*) produksi dan evaluasinya. Dengan masuknya teknologi audio pada sekitar abad ke-20, alat visual untuk mengkonkretkan proses pembelajaran maka dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal adanya alat audio visual atau audio visual aids (AVA)¹³. Dengan adanya media pembelajaran ini, siswa menjadi lebih mudah memahi pembelajaran.

Pada masa seperti ini pendidik dituntut lebih kreatif dalam pembelajaran, begitu pun peserta didik agar pembelajaran lebih aktif dan hidup. Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran Depdikbud (1992:79) menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau

¹² Winda Agustina, Hamengkubuwono Hamengkubuwono, and Wandu Syahindra, "Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum," *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam* 18, no. 20 (2020): 112, <https://doi.org/10.47498/tadib.v12i02.365>.

¹³ Junaidi Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56, <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa¹⁴. Di samping itu penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa. Dari beberapa hal yang diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Media pembelajaran berfungsi bukan hanya sebagai sarana untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga membantu anak memahami sesuatu yang bersifat abstrak. Lebih jelasnya menurut Gerlach & Ely (dalam Ibrahim, 2005) kelebihan media adalah : Pertama, memiliki kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya. Kedua, memiliki kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Ketiga, memiliki kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau anak didik yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serentak.

¹⁴ Septy Nurfadhillah et al., "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III," *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 243–55, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

Dari berbagai pendapat mengenai batasan media pembelajaran, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun dengan demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru¹⁵.

Hamalik (1986: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap

¹⁵ L K Pulasthi Dhananjaya Gunawardhana and Sellappan Palaniappan, "L.K Pulasthi Dhananjaya Gunawardhana and Professor Sellappan Palaniappan, 'Using Multimedia as an Education Tool,' 9th Annual International Conference on Computer Games 1 1," n.d., 1–16.

siswa¹⁶. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Salah satu ahli Levie & Lentz (1982: 20)¹⁷ mengemukakan empat fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, khususnya media visual, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris.

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikannya.

2. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi menyangkut masalah sosial atau ras.

¹⁶ Hamid Darmadi, "Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial," *Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial* 2 (2013): 206–29.

¹⁷ Hanum Hestina, Syarifatul Hayati, and Laili Ramadani, "Efektivitas Media Spinning Wheel Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tajwid" 3 (2025).

3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang memperlancar visual pencapaian atau tujuan gambar untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi¹⁸. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

¹⁸ Junaidi Junaidi et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Roda Putar Pada Materi Rukun Sholat Kelas 3 Di SDIT Baiturrahim," *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora* 2, no. 3 (2023): 62–74, <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v2i3.962>.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Banyak cara yang dapat dipakai untuk mengidentifikasi media kemudian menggolongkan berdasarkan pada pertimbangan-pertimbangan tertentu. Pada umumnya penggolongannya didasarkan pada pertimbangan karakteristik (ciri-ciri) medianya. Rudy Bretz (1972) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi delapan jenis, yaitu: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi gerak, 7) media audio, dan 8) media cetak¹⁹. Secara garis besar media dapat dibedakan menjadi tiga kelompok besar, yaitu:

Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat dilihat (visual) Media pembelajaran visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan. Secara umum media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis meliputi media foto, gambar, sketsa, bagan, grafik, papan tulis, fl pannel dan bulletin, poster dan kartun, peta dan globe. Sedangkan media cetak meliputi transparansi (OHT) dan modul.

Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat didengar (audio) Media audio adalah media pesan dalam bentuk suara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio yaitu program kaset suara dan program radio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk melatih keterampilan siswa yang berhubungan dengan aspek keterampilan mendengarkan. Jenis media audio ini diantaranya kaset, radio/Audio

¹⁹ Terhadap Proses Pembelajaran, "KLASIFIKASI," n.d., 1–8.

Streaming, compact disk audio, flasdisc, DVD, dan audio digital (MP3, WAV).

Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat dilihat dan didengar (visual-audio). Media audio-visual akan menciptakan penyajian materi pembelajaran semakin lengkap dan optimal. Jika dirancang dengan baik, media audio visual dapat mengambil alih peran guru. Dalam hal ini guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi karena penyajian materi bisa diganti oleh media. Peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar. Contoh dari media audiovisual adalah program televisi/video pendidikan/instruksional, program slide suara, dan sebagainya.

Ahmadi Susilo dalam Modul PKT. 05 tentang Media dan Sumber Belajar Era Digital²⁰ mengklasifikasikan media berdasarkan tiga sudut pandang, yaitu:

1. Media berdasarkan keterlibatan indera

Berdasarkan indera yang terlibat media terbagi menjadi lima bagian, yaitu:

- a. Audio (Kaset, radio/Audio Streaming, compact disk audio, flasdisc, DVD, dan audio digital)
- b. Visual (Hand out, modul, buku, lembar kerja, majalah dan jurnal, poster, gambar, grafik, diagram dan bagan)
- c. Audiovisual (Televisi, film, dan video)

²⁰ Anang Silahuddin et al., "Pengenaln Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati," *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)* 4, no. 02 Desember (2022): 162–75, <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>.

- d. Multimedia interaktif, Media pengelola teks (*microsoft office family/note pad*) Media pengelola gambar (*corel draw, microsoft visio, adobe photoshop*) Media pengelola animasi (*flash freehand,authorware, dreamweaver*) Media pengelola suara (*cool edit pro*)
- e. Pengalaman langsung Pengalaman langsung merupakan bagian dari multimedia pembelajaran karena melibatkan banyak indera. Melalui pengalaman langsung siswa mudah mengasosiasikan objek dengan konsep, warna dengan makna, suara dengan ingatan, tindakan fisik dengan informasi tertentu. Konsep ini sesuai dengan teori accelerated learning yang menyatakan bahwa orang mengingat dan belajar lebih efektif apabila informasi disajikan melalui lebih dari satu model sensoris. Teori accelerated learning menekankan pada cara belajar dengan mengakses jalan untuk mengetahui dan mengingat pesan pembelajaran. Cara belajar ini dilakukan dengan memanfaatkan banyak indera (lihat, dengar, rasa, cium, sentuh) atau dengan istilah lain visual, auditori, dan kinestetik (gerakan). Pengalaman langsung terbagi menjadi dua bagian, yaitu : 1. Pengalaman berbuat. Contoh: Praktik Lapangan (Program Magang, Program Pengalaman Lapangan/PPL, Program Sistem Ganda/PSG, Kuliah Kerja Lapangan/KKN, Kuliah Kerja Sosial/KKS dan lain-lain) 2. Pengalaman terlibat. Contoh: Permainan, Simulasi, Bermain Peran, Forum Teater.

2. Media berdasarkan cara kerja

Berdasarkan cara kerjanya media pembelajaran terbagi menjadi lima bagian, yaitu:

- a. Media Pembelajaran yang tidak diproyeksikan, yaitu media yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi di dalamnya,

sehingga siswa bisa langsung menggunakannya. Contoh: foto, diagram, model.

- b. Media Pembelajaran yang diproyeksikan, yaitu media yang memerlukan perangkat proyektor agar siswa dapat langsung memanfaatkannya. Contoh: slide, filmstrips.
- c. Media Pembelajaran audio, adalah media belajar berupa sinyal audio yang direkam dalam satu media rekam, untuk menggunakan dibutuhkan player media rekam, contoh: kaset, CD, Flasdisk.
- d. Media Pembelajaran video, media belajar yang memerlukan alat putar dalam bentuk video tape player, VCD player dan DVD player.
- e. Media komputer, merupakan berbagai jenis media belajar noncetak yang membutuhkan komputer untuk menayangkannya, contoh: computer mediated instruction (CMI).

3. Media menurut ukuran jumlah audiensi

Sedangkan menurut ukuran audiensi media terbagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- a. Media untuk audiensi besar (Televisi, Radio, Faxsimile, dan Internet)
- b. Media untuk audiensi kecil yaitu sejumlah kapasitas yang tersedia dalam satu ruangan, seperti film suara, film bisu, film 8 mm (movie film), videotape, film strip suara, slide, audiotape, audiodisc, foto, poster, papan tulis/whiteboard, chart, flip chart
- c. Media untuk individu (media cetak - Hand out), telepon/email, CAI (*Computer Assisted Instruction*)).

4. Pengertian game *spinning wheel*

Beberapa peneliti sebelumnya mengemukakan bahwa pengaruh media *Spinning Wheel Game* di kelas memberikan pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan penelitian Subakti (2020), pembelajaran muatan bahasa Indonesia menggunakan *Spinning Wheel Game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 007 Samarinda Ulu Tahun Pembelajaran 2019/2020²¹. Menurut Selfara, pengaruh media roda putar (*Spinning Wheel Game*) dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Bojonegoro pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terbukti dari perubahan hasil belajar siswa disetiap siklusnya²².

Media *Spinning Wheel Game* merupakan media permainan dengan keunggulan yang menantang, yang mendorong siswa untuk ikut serta dalam menyelesaikan permasalahan atau soal dari roda yang diputar. Media *Spinning Wheel Game* menekankan aktivitas yang mendorong siswa untuk menggunakan kemampuan visualisasi mereka dalam menjawab soal dan dapat dilakukan oleh individu maupun kelompok dalam jumlah besar. Permainan *Spinning Wheel Game* ini di modifikasi untuk media pembelajaran. Pada roda putarnya, biasa diisi oleh angka-angka dan untuk media pembelajaran ini diisi oleh gambar-gambar dan istilah dari materi yang nantinya akan disampaikan. (Gusdiana) dalam game *spinning wheel* ini terdiri jarum penunjuk arah dan petak-petak nomor yang urut, isi dari *spinning wheel* ini disesuaikan dengan masalah yang akan dibahas pada setiap nomor²³. Hal inilah yang membuat siswa menjadi tertarik untuk mengetahui hal baru.

²¹ Pendidikan Agama, Islam Di, and S M A Negeri, "Implementasi Media Pembelajaran Spin the Wheel Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 9 Malang," *Jurnal Pendidikan Islam* 8 (2023).

²² Wahyu Adji Pangestu and Nurhaedah Hartoto, "Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Pinisi Journal Of Education* 4, no. 3 (2024): 34–56.

²³ Ayu Ramadhani and Aufa, "Pengembangan LKPD Berbasis Game Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (2024): 2691–2700.

Game spinning wheel atau roda putar adalah sebuah media gabungan dari media cetakan dan media panjang, dimana fungsinya sebagai media pembantu dalam proses belajar mengajar.

- a. Media cetakan, meliputi bahan-bahan yang disiapkan diatas kertas untuk pengajaran dan informasi disamping buku teks atau buku ajar, termasuk pula lembaran penuntun berupa daftar cek tentang langkah-langkah yang harus diikuti ketika mengoperasikan sesuatu peralatan atau memelihara peralatan. Lembaran ini berisi gambar atau foto disamping teks penjelasan. Penuntun belajar adalah bentuk media cetak lain yang mempersiapkan dan mengarahkan siswa bagaimana untuk maju ke unit berikutnya dan menyelesaikan mata pelajaran. Disamping itu ada pula penuntun instruktur yang memberikan tuntunan dan bantuan kepada instruktur pada saat mempersiapkan dan menyampaikan pelajaran. Jadi penuntun instruktur meliputi petunjuk dan informasi yang berkaitan dengan pokokpokok bahasan yang akan diajarkan.

Teks terprogram adalah salah satu jenis media cetakan yang banyak digunakan. Dalam buku teks terprogram, informasi disajikan secara terkendali dalam arti bahwa siswa hanya memiliki akses untuk melihat (dan membaca) teks yang diinginkan langkah demi langkah. Teks informasi ini merupakan stimulus yang meminta siswa untuk memberikan respons, kemudian siswa diberitahukan jawaban benar dengan membandingkan jawabannya dengan jawaban yang disisipkan pada halaman buku itu. Dengan tahapan demikian, siswa dapat meneruskan bacaannya apabila ia suda menguasai informasi yang disajikan, atau siswa akan diminta mengulang membaca informasi yang srupa sebelum ia disajikan dengan informasi baru.

- b. Media panjang pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil. Media ini meliputi papan tulis, flip chart, papan magnet, papan kain, papan bulletin, dan pameran. Media panjang yang paling sederhana dan hampir selalu tersedia adalah papan tulis. Dengan perencanaan yang baik, kapur berwarna, menampilkan informasi pada saat siswa harus melihatnya papan tulis dapat menjadi alat penyajian pelajaran yang efektif. Penyajian dengan flip chart sangat menguntungkan untuk informasi visual seperti kerangka pikiran, diagram, bagan/chart atau grafik karena dengan mudah karton-karton lebar yang disusun sebelum penyajian dibuka dan dibalik dan jika perlu dapat ditunjukkan kembali kemudian.

Penggabungan dari dua media pembelajaran ini telah memunculkan sebuah media baru bernama *spinning wheel* atau roda putar, yang mana dalam pembuatannya memang cukup sulit namun manfaatnya sangatlah banyak. Pada media *spinning wheel* ini membutuhkan media lain dalam penggunaannya seperti, guru, materi/bahan ajar, keterampilan guru dalam mengajar dan menggunakan media ini.

5. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam kegiatan belajar mengajar terlebih dahulu dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses sistematis untuk merancang, membuat, menguji, dan mengevaluasi alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dikembangkan untuk

menjembatani materi ajar dengan pengalaman belajar siswa, agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna²⁴.

Dalam konteks pendidikan dasar, pengembangan media pembelajaran sangat penting karena karakteristik siswa yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Oleh karena itu, media yang bersifat visual, manipulatif, dan menyenangkan sangat dibutuhkan untuk membantu mereka memahami konsep, terutama pada mata pelajaran yang bersifat teoritis seperti Pendidikan Agama Islam (PAI)²⁵. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang mencakup lima tahapan, yaitu:

1. *Analyze* (Analisis)

Menganalisis kebutuhan siswa, karakteristik materi, dan kondisi pembelajaran di lapangan. Tahapan ini penting untuk menentukan bentuk dan jenis media yang tepat.

2. *Design* (Perancangan)

Menyusun rancangan awal media pembelajaran, termasuk desain tampilan, isi materi, dan alur penggunaan media berbasis *spinning wheel* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI.

3. *Development* (Pengembangan)

Membuat media berdasarkan desain yang telah dirancang, kemudian melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan isi dan tampilan media.

²⁴ Adolph, materi ajar dan pengalapan belajar siswa.

²⁵ Hidayah et al., "Analisis Penggunaan Media Spin The Wheel Wordwall Dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar."

4. *Implement* (Implementasi)

Menerapkan media yang telah dikembangkan dalam pembelajaran PAI secara terbatas kepada siswa SD 121 Hutabargot Julu, untuk melihat efektivitas dan respon pengguna.

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Melakukan evaluasi terhadap media berdasarkan masukan dari siswa dan guru, serta melakukan revisi untuk penyempurnaan media.

Melalui tahapan tersebut, media pembelajaran berbasis *game spinning wheel* dikembangkan tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran PAI. Dalam penelitian ini media pembelajaran berbasis *game spinning wheel* dikembangkan dan digunakan sebagai media visual gerak yaitu media yang menonjolkan gambar atau bentuk serta cara pemakaiannya yang menggunakan bantuan dari pemakai untuk diputar agar sesuai dengan fungsinya. Selain itu fungsi dari media ini untuk memudahkan penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar. Pengembangan media berupa produk ini diharapkan dapat menciptakan kegiatan belajar menjadi efektif dan lebih berkualitas.

6. Pembelajaran PAI

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat strategis untuk membentuk kepribadian umat dan bangsa (peserta didik) yang tangguh; baik dari segi moralitas maupun dari aspek sains dan teknologi (Sofwan Nugraha

and Supriadi dan Saepul Anwar, 2014). Namun, kenyataan yang kita lihat sekarang ini pembelajaran PAI di sekolah menjadi sorotan para pakar pendidikan bahwa pembelajaran PAI kurang berhasil dalam menanamkan nilai-nilai moral dan agama kepada peserta didik. Hal ini dapat dilihat maraknya terjadi fatologi sosial pada remaja (pelajar), seperti penyalagunaan Narkoba, begal, pergaulan bebas dan tawuran, serta penyakit sosial lainnya (Hartati, 2015)²⁶. Kesemua itu merupakan bukti yang menguatkan bahwa pola strategi pembelajaran PAI di sekolah dewasa ini berjalan secara konvensional-tradisional serta penuh dengan keterbatasan (Tang, 2018). Di samping itu, pengembangan pembelajaran PAI sekarang ini kurang merespon perkembangan zaman revolusi industry 4.0. Padahal apabila kita lihat realita peserta didik sekarang ini, mereka pada umumnya sangat akrab dengan alat digital seperti, hand phone smart, laptop, dan alat digital lainnya. Fakhruddin, sebagai seorang pendidik PAI yang responsif melihat kondisi tersebut akan bersikap inovatif dan kreatif mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak-anak (peserta didik) sekarang ini²⁷. Dengan demikian siswa juga akan menjadi lebih bersemangat dalam proses belajar.

Menurut Zakiyah Darajat, pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh, menghayati tujuan, dan pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup. Oleh karena itu, ketika kita menyebut pendidikan Islam, maka akan mencakup dua hal, yaitu: pertama mendidik siswa agar berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau

²⁶ Ahmad Jaelani, "Pembelajaran PAI Pada Jenjang Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2022): 28–37.

²⁷ Agustina, Hamengkubuwono, and Syahindra, "Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum."

akhlak yang Islami. kedua, mendidik siswa siswi untuk mempelajari materi ajaran Islam (subjek pelajaran berupa pengetahuan tentang ajaran Islam) (Utomo, 2018). Dengan ini Hamka Abdul Aziz, membagi tujuan pendidikan berdasarkan pada tujuan pendidikan nasional di atas kedalam dua sasaran; pertama, Sasaran pendidikan hati, yang meliputi; Iman, takwa, akhlak mulia, sehat, mandiri, demokratis, dan tanggung jawab, akan melahirkan manusia baik. Kedua, Sasaran pendidikan otak, meliputi: berilmu, cakap/terampil, dan kreatif, akan melahirkan manusia pintar.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar (SD) secara keseluruhan berada pada lingkup al-Qur'an dan ai-Hadits, keimanan, akhlaq, fiqih, dan sejarah. Ruang lingkup pendidikan agama Islam mencakup pewujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya (Hablun minallah wa hablun minannas). Jadi pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Sulistyowati, 2012)²⁸. Di sekolah dasar ini, orang tua harus benar-benar memilih sekolah yang mengutamakan ketaqwaan kepada yang Tuhan Maha Esa. Bukan semata-mata karena sekolah yang bonafit ataupun fasilitasnya yang lengkap. Begitu pun SMP/MTs, SMA/MA sampai Perguruan Tinggi. Mata pelajaran PAI di Sekolah Dasar (SD) secara keseluruhan berada pada lingkup al-Qur'an

²⁸ Gunawardhana and Palaniappan, "L.K Pulasthi Dhananjaya Gunawardhana and Professor Sellappan Palaniappan, 'Using Multimedia as an Education Tool,' 9th Annual International Conference on Computer Games 1 1."

dan al-Hadits, keimanan, akhlaq, fiqih, dan sejarah. Ruang lingkup pendidikan agama Islam mencakup pewujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah Swt, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya (*Hablun minallah wa hablun minannas*)²⁹.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan, mengembangkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan peserta didik tentang ajaran agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. (Sulistiyowati, 2012) Penanaman nilai-nilai juga dalam rangka menuai keberhasilan hidup di dunia bagi peserta didik, yang kemudian akan mampu membuahkan kebaikan di akhirat kelak³⁰. Oleh karena itu, berbicara pendidikan agama Islam, baik makna dan tujuannya haruslah mengacu pada penanaman nilai-nilai Islam dan tidak dibenarkan melupakan etika dan moralitas social.

Pendidikan Agama Islam dimaksudkan untuk meningkatkan potensi spritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia (Rizal, 2014). Pendidikan Agama Islam diberikan dengan mengikuti tuntunan bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi untuk mewujudkan manusia yang

²⁹ Expoto, "Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional."

³⁰ Riska et al., "Implementasi Media Roda Berputar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peluang Kelas VI UPT SDN Kutorejo 1."

bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia, serta bertujuan untuk menghasilkan manusia yang jujur, adil, berbudi pekerti, etis, saling menghargai, disiplin, harmonis dan produktif, baik personal maupun sosial. Tuntunan visi ini mendorong dikembangkannya standar kompetensi sesuai dengan jenjang persekolahan yang secara nasional ditandai dengan ciri-ciri: (1) Lebih menitik-beratkan pencapaian kompetensi secara utuh selain penguasaan materi; (2) Mengakomodasikan keragaman kebutuhan dan sumber daya pendidikan yang tersedia. (3) Memberikan kebebasan yang lebih luas kepada pendidik untuk ketersediaan sumber daya pendidikan³¹. Al-maraghi membagi kegiatan pendidikan/al tarbiyah dengan dua macam, pertama tarbiyah khalqiyat, yaitu penciptaan, pembinaan dan pengembangan jasmani peserta didik agar dapat dijadikan sebagai sarana pengembangan jiwa. Kedua tarbiyah diniyat tazkiyat, pembinaan jiwa manusia dan kesempurnaan melalui wahyu ilahi.

Melalui pendidikan agama Islam diharapkan menghasilkan manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, takwa, dan akhlak, serta aktif membangun peradaban dan keharmonisan kehidupan, khususnya dalam memajukan peradaban bangsa yang bermartabat³². Manusia seperti itu diharapkan tangguh dalam menghadapi tantangan, hambatan, dan perubahan yang muncul dalam pergaulan masyarakat baik dalam lingkup lokal, nasional, regional maupun global. Pendidik diharapkan dapat mengembangkan metode pembelajaran sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang

³¹ Septiani and Jamaludin, "Game Based Learning Model in PAI Subjects in 2023-2024 : A Literature Review."

³² Najmi Nahdin Afkari, "Wheel of Names Dan Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Fikih (Mi Nurul Arjosari Malang)," *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2024): 84–97, <https://doi.org/10.18860/mjpai.v3i2.10814>.

telah ditetapkan. Pencapaian seluruh Kompetensi Dasar perilaku terpuji dapat dilakukan secara tidak formal. Peran semua unsur sekolah, orang tua siswa, dan masyarakat sangat penting dalam mendukung keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan agama Islam (Sulistyowati 2012). Dengan akhir pencapaian menjadi manusia yang sempurna di hadapan Allah.

c. Materi Pelajaran PAI (Iman Kepada Malaikat)

Percaya kepada malaikat merupakan salah satu pokok ajaran Islam yang merupakan salah satu rukun Iman. “Bukan saja tidak sempurna, tetapi tidak sah iman seorang muslim, apabila tidak percaya adanya malaikat dengan sifat-sifatnya yang dijelaskan agama”, demikian dikemukakan Shihab³³. Malaikat yang dimaksud di sini adalah salah satu jenis makhluk ghaib (yang tak dapat diindrakan) yang diciptakan Allah Swt. Malaikat tidak memerlukan apapun yang bersifat fisik atau jasmani. Mereka menghabiskan waktu siang dan malam hanya untuk mengabdikan kepada Allah³⁴. Penanaman keimanan kepada malaikat yang sering diajarkan dan diterapkan sudah barang tentu bukanlah hanya sebatas mengetahui dan meyakini keberadaannya, hal yang jauh lebih penting adalah mengetahui, memahami, dan meneladani sifat-sifatnya dimana para malaikat Allah ini adalah makhluk yang senantiasa taat dan sujud kepada Allah Swt. yang tidak pernah sedikitpun berbuat dosa, sebagaimana Allah Swt. berfirman dalam QS. An-Nahl (16): 49:

³³ Lega Zulfi, Fatma Tuzzahra, and Gamaliel Septian Airlanda, “Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Materi Lambang Bilangan” 10, no. 3 (2024): 797–803.

³⁴ Anisha Yuniar Pratiwi, Rahayu Pritiwati, and Mukh Doyin, “Jurnal Profesi Keguruan,” *Jurnal Profesi Keguruan* 5, no. 1 (2019): 15–22.

“Dan kepada Allah sajalah bersujud segala apa yang berada di langit dan semua makhluk yang melata di bumi dan (juga) para malaikat, sedang mereka (malaikat) tidak menyombongkan diri.”

Ketaatan para malaikat kepada Allah Swt. ini tampak dari pelaksanaan setiap perintah Allah Swt. kepada mereka, seperti yang tercermin dalam sebuah hadits yang diriwayatkan Bukhari³⁵ sebagai berikut: “Telah bercerita kepada kami Abu Nu’aim telah bercerita kepada kami ‘Umar bin Dzarr berkata. Dan diriwayatkan pula, telah bercerita kepadaku Yahya bin Ja’far telah bercerita kepada kami Waki’ dari ‘Umar bin Dzarr dari bapaknya dari Sa’id bin Jubair dari Ibnu ‘Abbas radliallahu ‘anhuma berkata, Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam berkata kepada Jibril ‘alaihihissalam: “Tidakkah sebaiknya kamu lebih sering mengunjungi kami dari yang sudah kamu lakukan?”. Perawi berkata; “Maka turunlah firman Allah Ta’laa QS Maryam ayat 64 yang artinya;

(“Dan tidaklah kami (Jibril) turun melainkan dengan perintah Rabbmu. Kepunyaan-Nyalah segala apa yang ada di hadapan kita dan apa yang di belakang kita”).

Hadits tersebut menegaskan bahwa malaikat, yang dalam hal ini adalah malaikat Jibril as., ketika Rasulullah saw. mengharapkan Jibril as. lebih sering mengunjunginya, malaikat Jibril as. menjawab bahwa dia (malaikat) akan mengunjungi nabi saw. hanya atas perintah Allah Swt. Ini merupakan salah satu bentuk ketaatan malaikat kepada Allah sebagai Rabb-nya. Di sinilah umat Islam harus senantiasa mampu menjadikan sifat-sifat malaikat seperti

³⁵ Balfai Kupang Tengah, “Inspirasi Edukatif : Jurnal Pembelajaran Aktif Inspirasi Edukatif : Jurnal Pembelajaran Aktif” 5, no. 4 (2024).

itu sebagai contoh dan tauladan dalam kehidupan keseharian, termasuk dalam menjalankan berbagai bentuk ibadah kepada Allah Swt.

1. Pengertian malaikat dan penciptaannya

Menurut ilmu bahasa Arab (lughawi), kata “malaikah” merupakan kata jamak dari kata “malak” (مَلَك) yang berarti kekuatan, yang berasal dari kata mashdar “*alalukah*”, yang berarti risalah atau misi. “Sang pembawa misi” biasanya disebut dengan Ar-Rasul (utusan). Dalam beberapa ayat al-quran, malaikat juga disebut dengan “*rusul*” (utusan), seperti dalam QS. Huud (11): 69:

“Dan sesungguhnya utusan-utusan Kami (malaikat-malaikat) telah datang kepada Ibrahim dengan membawa kabar gembira, mereka mengucapkan: “Salaman” (Selamat). Ibrahim menjawab: “Salamun” (Selamatlah), maka tidak lama kemudian Ibrahim menyuguhkan daging anak sapi yang dipanggang.” Pada bagian awal ayat tersebut, kata “rusuluna” yang berarti “utusan-utusan Kami (Allah)”. “Utusan-utusan” yang dimaksud dalam ayat tersebut adalah para malaikat. Ada pula yang berpendapat bahwa kata malak diambil dari kata “La’aka” yang berarti “menyampaikan sesuatu”.

Dari sisi kebahasaan ini dapat diartikan bahwa malaikat adalah makhluk yang berkedudukan sebagai utusan yang membawa misi/tugas tertentu dari yang mengutusny, yang dalam hal ini adalah Allah Swt³⁶.

³⁶ Anya Dani Kinasih, Muhammad Khair, and Abdul Azis, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Materi Membiasakan Pola Hidup Sederhana Dan Menyantuni Dhuafa Kelas XII Di Darul Ulum Palangkaraya” 03, no. 02 (2024).

Adapun secara maknawi, malaikat adalah salah satu makhluk Allah Swt. yang diciptakan untuk senantiasa taat kepada-Nya, sebagaimana dijelaskan dalam QS. Al Anbiyaa' (21): 19-20 :

“Dan kepunyaan-Nyalah segala yang di langit dan di bumi. Dan malaikat malaikat yang di sisi-Nya, mereka tiada mempunyai rasa angkuh untuk menyembah-Nya dan tiada (pula) merasa letih (19). Mereka selalu bertasbih malam dan siang tiada henti-hentinya (20).”

Malaikat merupakan makhluk yang bersifat ghaib (tidak dapat diindera oleh indera manusia) tetapi keberadaannya dapat diyakini dengan qalbu³⁷. Meskipun demikian, terdapat beberapa keterangan baik dalam al-quran maupun hadits yang menggambarkan wujud malaikat ketika “menampakkan diri” di hadapan manusia yang dikehendaki Allah Swt. untuk dapat melihatnya, seperti halnya para Rasul Allah. Di dalam QS. Al-Faathir (35): 1 sebagaimana telah dikutip pada bagian sebelumnya menggambarkan perwujudan malaikat itu adalah sosok yang bersayap, namun tentunya tidaklah seperti burung yang selama ini kita ketahui. Perwujudan malaikat sebagai sosok yang bersayap ini pun diungkap dalam sebuah hadits yang diriwayatkan Bukhari (hadits no. 2993): Telah bercerita kepada kami Qutaibah telah bercerita kepada kami Abu 'Awanah telah bercerita kepada kami Abu Ishaq asy-Syaibaniy berkata; Aku bertanya kepada Zirra bin Hubaisy tentang firman Allah Ta'ala QS an-Najm ayat 9-10:

"Fa kaana qaaba qausaini aw adnaa. Fa awhaa ilaa 'abdihi maa awhaa" ("Maka jadilah dia dekat (pada Muhammad sejarak) sedekat dua

³⁷ Rayon Yolanda Averina and I Gst. Ngurah Jaya Agung Widagda, “Pengaruh Media Pembelajaran Spinning Wheel Terhadap Maharah Kalam Di Smp Aisiyah Boarding School Malang,” *Tjyybjb.Ac.Cn* 27, no. 2 (2021): 635–37.

ujung busur panah atau lebih dekat (lagi). Lalu dia menyampaikan kepada hamba-Nya (Muhammad) apa yang telah Allah wahyukan").

Dia berkata, telah bercerita kepada kami Ibnu Mas'ud bahwa Beliau shallallahu 'alaihi wasallam telah melihat Jibril yang memiliki seratus sayap". Pada hadits lain diungkapkan bahwa perwujudan malaikat terkadang menampakkan diri sebagai seorang laki-laki. Sementara bentuk sesungguhnya hanya digambarkan dengan sebutan “menutup ufuk langit”, sebagaimana diriwayatkan oleh Muslim (hadits no. 260): Dan telah menceritakan kepada kami Ibnu Numair telah menceritakan kepada kami Abu Usamah telah menceritakan kepada kami Zakariya' dari Ibnu Asywa' dari Amir dari Masruq dia berkata, *"Aku berkata kepada Aisyah, 'Lalu kita apakah firman Allah: '(Kemudian dia mendekat, lalu bertambah dekat lagi, maka jadilah dia dekat (pada Muhammad sejarak) dua ujung busur panah atau lebih dekat (lagi). Lalu dia menyampaikan kepada hambaNya (Muhammad) apa yang telah Allah wahyukan) ' (Qs. an-Najm: 8 10). Aisyah menjawab, '(Yang dimaksud ayat tersebut) adalah Jibril. Dia mendatangi Rasulullah dalam bentuk seorang laki-laki, dan pada kesempatan ini, dia mendatangi beliau dalam bentuknya yang sesungguhnya, sehingga dia menutupi ufuk langit'."*

Adapun penjelasan mengenai penciptaan malaikat ini diungkap dalam sebuah hadits yang menegaskan bahwa malaikat itu diciptakan Allah Swt. dari cahaya sebagaimana yang diriwayatkan oleh Muslim (hadits no. 5314): Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Rafi' dan Abdu bin Humaid, berkata Abdu: Telah mengkhabarkan kepada kami, sedangkan Ibnu Rafi' berkata: Telah menceritakan kepada kami Abdurrazzaq telah mengkhabarkan

kepada kami Ma'mar dari Az Zuhri dari Urwah dari Aisyah berkata:
Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa Salam bersabda:

"Malaikat diciptakan dari cahaya, jin diciptakan dari api yang menyala-nyala dan Adam diciptakan dari sesuatu yang telah disebutkan (ciri-cirinya) untuk kalian."

Dalil-dalil tadi menjelaskan bahwa malaikat itu makhluk yang diciptakan Allah dan bukanlah kekuatan maknawi, dan kaum muslimin telah ijma' (bersepakat) berdasarkan dalil-dalil tersebut.

2. Sifat-Sifat Malaikat

Mengimani keberadaan malaikat merupakan suatu kewajiban bagi umat Islam. Hal ini ditegaskan Basyouni (T.th., hlm. 7) bahwa seseorang tidak disebut beriman apabila dia tidak mengimani malaikat Allah Swt. Sebagai salah satu rukun iman, iman kepada malaikat Allah merupakan rukun yang ke-2 sebelum mengimani kitab-kitab Allah Swt. Terkait dengan bukti-bukti ini, Basyouni (T.th., hlm. 8-9) mengatakan bahwa keimanan kepada malaikat sebagai rukun iman yang ke-2 dapat dibuktikan berdasarkan al-quran, sunnah, 'ijma, dan logika. Allah Swt. telah menegaskan hal ini melalui firman-Nya dalam QS. Al-Baqarah (2): 98:

"Barang siapa yang menjadi musuh Allah, malaikat-malaikat-Nya, rasul rasul-Nya, Jibril dan Mikail, maka sesungguhnya Allah adalah musuh orang orang kafir."

Berdasarkan logika, keimanan kepada malaika³⁸t Allah ini diungkapkan Basyouni (T.th., hlm. 9) bahwa: *Believing in the Qur'an and Messengers*

³⁸ Exposto, "Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional."

necessitates believing in Angels. To believe that messengers received books we logically have to believe in their carriers. So our belief in the 3rd and 4th pillars depends on believing in the 2nd pillar (belief in the Angels).

Al-quran menjelaskan bahwa malaikat adalah hamba Allah yang mulia, tidak pernah durhaka, tidak pernah maksiat dan tidak pernah menentang Allah Swt. sebagaimana difirmankan Allah dalam QS. Al-Anbiyaa (21): 26-27:

“Dan mereka berkata: "Tuhan Yang Maha Pemurah telah mengambil (mempunyai) anak" Maha Suci Allah. Sebenarnya (malaikat-malaikat itu), adalah hamba-hamba yang dimuliakan, (26) mereka itu tidak mendahului Nya dengan perkataan dan mereka mengerjakan perintah-perintah-Nya. (27)”

Sebagai hamba-hamba Allah Swt. yang dimuliakan, malaikat memiliki nilai-nilai sifat, baik sifat khalqiyah maupun sifat khuluqiyah yang sangat baik dihadapan Allah Swt. Nilai-nilai sifat khalqiyah merupakan nilai-nilai sifat berupa bentuk atau wujud seperti yang telah diuraikan di atas. Sedangkan nilai-nilai sifat khuluqiyah merupakan sifat-sifat kebaikan, seperti ketaatan dan kedisiplinan, pengendalian diri, dan tanggung jawab³⁹. Nilai-nilai sifat malaikat inilah yang perlu diyakini/diimani oleh setiap muslim, sekaligus sebagai sifat yang wajib diteladani dalam kehidupan sehari-hari.

a. Ketaatan Dan Disiplin

Al-Andalusi (T.th., hlm. 312) mengemukakan analisisnya tentang nilai-nilai kebaikan yang ada pada malaikat. Malaikat pada umumnya memiliki karakter-karakter yang merupakan formulasi dari seluruh nilai-nilai

³⁹ Silahuddin et al., “Pengenaln Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati.”

keutamaan (fadhail), yaitu: - Malaikat memiliki kesempurnaan ilmu (al-ilm al-kamil). - Malaikat adalah makhluk yang memiliki kesempurnaan dalam hal penjagaan diri (iffah) dari nafsu syahwat. Karena itu mereka dijadikan simbolisasi dalam pengendalian diri dari godaan nafsu. - Malaikat adalah makhluk yang senantiasa, dan selamanya, menghindari maksiat kepada Allah. Selain itu, sifat taat/patuh malaikat kepada apa yang diperintahkan Allah Swt. juga ditunjukkan ketika Allah memerintahkan para malaikat untuk sujud kepada Nabi Adam as. yang ketika itu untuk pertama kalinya Allah Swt. menciptakan manusia, *sebagaimana diungkap* dalam QS. Al-A'raaf (7): 11. *"Sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu (Adam), lalu Kami bentuk tubuhmu, kemudian Kami katakan kepada para malaikat: "Bersujudlah kamu kepada Adam"; maka mereka pun bersujud kecuali iblis. Dia tidak termasuk mereka yang bersujud."*

Kepatuhan para malaikat kepada Allah Swt. ini pun ditunjukkan dengan kehati-hatiannya dalam memberikan syafaat kepada manusia, yakni hanya kepada mereka yang diridloi Allah. Dengan memaknai bukti-bukti ketaatan malaikat kepada Allah Swt. berdasarkan dalil-dalil tadi, aktualisasi dari keimanan kepada malaikat Allah dapat diterapkan pada: - Berbuat dan beramal sesuai dengan amal perbuatan mereka, dengan merealisasikan ketaatan kepada Allah Swt. dan sedapat mungkin meminimalkan kedurhakaan kepada-Nya. - Meyakini keberadaan mereka sebagai makhluk ghaib. - Berupaya menyesuaikan diri dengan sifat-sifat mereka dan menjadikan mereka sebagai idealisme dalam kesempurnaan ilmu dan kebaikan perilaku. Urgensi keteladanan kepada malaikat, dalam skala makro bertujuan membentuk manusia yang bermoral dan berakhlak malaikat

(adamiymalakiy), dan tidak menjadi manusia yang bermoral dan berperilaku setan (adamiysyaithaniy).

b. Pengendalian Diri Dari Perilaku Negatif

Terkait dengan pengendalian diri ini, menurut Al-Mubarakfuri⁴⁰ terdapat dua pengaruh besar terhadap hati manusia, yaitu pengaruh negatif setan dan pengaruh positif malaikat. Setan berupaya mempengaruhi dan menggoda hati manusia untuk berbuat kejahatan serta mengingkari kebenaran kebenaran agama. Adapun malaikat, ia senantiasa mengimbangi pengaruh negatif tersebut dan mengalihkannya kepada kebaikan dan penerimaan kebenaran kebenaran agama. Seperti halnya yang diungkap dalam QS. Huud (11): 73.

"Para malaikat itu berkata: "Apakah kamu merasa heran tentang ketetapan Allah? (Itu adalah) rahmat Allah dan keberkatan-Nya, dicurahkan atas kamu, hai ahlulbait! Sesungguhnya Allah Maha Terpuji lagi Maha Pemurah."

Dari ayat ini tampak jelas bahwa malaikat pada hakikatnya senantiasa melakukan proses pendidikan sepanjang hidup (long-life education) kepada manusia, yaitu dengan mengarahkan dan memberikan stimulasi pada sisi-sisi kebaikan dalam hati manusia. Dengan demikian, orang yang beriman merasakan adanya tuntunan dan kontrol melekat pada diri mereka, yang pada hakikatnya berasal dari bisikan-bisikan (Ilham) malaikat.

c. Rasa Tanggung Jawab

Islam mendidik umatnya dengan menanamkan keyakinan bahwa setiap perbuatan dan ucapan manusia diketahui oleh Allah Swt., dan mereka akan bertanggung jawab atas segala hal tersebut. Dalam konsep keimanan kepada

⁴⁰ Nurfadhillah et al., "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III."

malaikat, diyakini adanya malaikat yang mendatangi dan menanyai setiap manusia dalam kubur. Manusia akan dimintai pertanggungjawaban mereka atas apa yang mereka perbuat selama di dunia, sebagaimana difirmankan Allah Swt. dalam QS. Az-Zalzalah (99)⁴¹: 6.

“Pada hari itu manusia ke luar dari kuburnya dalam keadaan yang bermacam-macam, supaya diperlihatkan kepada mereka (balasan) pekerjaan mereka.”

Keimanan ini mengandung nilai yang dapat dijadikan dasar dalam menanamkan rasa tanggung jawab atas segala tindakan mereka, sekaligus memberikan indoktrinasi bahwa setiap perbuatan, baik dan buruk, pasti mendapat ganjaran. Dan balasan itu merupakan konsekuensi yang harus diterima oleh setiap manusia. Dengan demikian, hal itu memberikan harapan bahwa pembentukan manusia yang beriman dan bertakwa, yang diwarnai oleh moral keimanan, bukanlah suatu idealisme yang mustahil terwujud.

d. Mensucikan Pujian Kepada Allah

Para malaikat senantiasa mensucikan pujian kepada Allah Swt. sebagai Rabb mereka dan memohon ampunan bagi manusia yang berada di bumi. Mereka adalah mahluk yang paling ikhlas terhadap Bani Adam (Al-Fauzan, 2010. hlm. 33)⁴². Sifat malaikat yang selalu mensucikan pujian kepada Allah Swt. ini terungkap dalam QS. Ali Imran (3): 18.

“Allah menyatakan bahwasanya tidak ada Tuhan (yang berhak disembah) melainkan Dia, Yang menegakkan keadilan. Para malaikat dan orang-orang yang berilmu (juga menyatakan yang demikian itu). Tak ada Tuhan (yang

⁴¹ Ani Daniyati et al., “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

⁴² Syamsu Alam and Dandi Andika, “Tugas Malaikat Jibril Dalam Al-Qur’an (Kajian Tafsir),” *Jurnal Al-Wajid* 1, no. 2 (2020): 195–210.

berhak disembah) melainkan Dia, Yang Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana.”

Ayat tersebut menegaskan bahwa malaikat senantiasa mengagungkan Allah Swt. dengan memegang teguh pernyataan bahwasanya tidak ada Tuhan yang berhak disembah kecuali Allah yang menegakkan keadilan, Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana.

e. **Senantiasa Berzikir Dan Mengagungkan Allah**

Malaikat adalah makhluk yang paling taat dan sangat dimuliakan. Mereka tidak pernah **dan** tidak akan **pernah** sedikitpun ingkar kepada Allah Swt. Selamanya, mereka senantiasa berdzikir **dan** memuji keagungan Allah. Hal ini diungkap dalam firman-firman Allah Swt. seperti dalam QS. Al-Anbiyaa' (21): 19.

“Dan kepunyaan-Nyalah segala yang di langit dan di bumi. Dan malaikat malaikat yang di sisi-Nya, mereka tiada mempunyai rasa angkuh untuk menyembah-Nya dan tiada (pula) merasa letih.”

Kapanpun, para malaikat ini tidak pernah berhenti bertasbih kepada Allah Swt. tanpa merasakan jemu dan bosan, sebagaimana diungkap dalam QS. Fushshilat (41): 38.

“Jika mereka menyombongkan diri, maka mereka (malaikat) yang di sisi Tuhanmu bertasbih kepada-Nya di malam dan siang hari, sedang mereka tidak jemu-jemu.”

Begitu pula dalam setiap ucapannya, malaikat senantiasa mengagungkan Allah Swt., seperti diungkap dalam QS. Saba' (34): 41.

“Malaikat-malaikat itu menjawab: "Maha Suci Engkau. Engkaulah pelindung kami, bukan mereka: bahkan mereka telah menyembah jin; kebanyakan mereka beriman kepada jin itu".”

f. Senantiasa Mengajak Kepada Kebajikan

Malaikat sebagai utusan Allah Swt. yang selalu taat kepada-Nya, senantiasa menyeru manusia kepada kebaikan. Mereka akan selalu mengingatkan manusia dengan berbagai cara agar manusia tetap berada di jalan kebenaran yang haq seizin Allah Swt., termasuk dengan cara menyampaikan/menimpakan adzab Allah kepada mereka yang dzalim seperti kisah kaum Nabi Luth as⁴³. sebagaimana diungkap dalam firman Allah Swt. dalam QS. Huud (11): 81.

“Para utusan (malaikat) berkata: “Hai Luth, sesungguhnya kami adalah utusan-utusan Tuhanmu, sekali-kali mereka tidak akan dapat mengganggu kamu, sebab itu pergilah dengan membawa keluarga dan pengikut-pengikut kamu di akhir malam dan janganlah ada seorang di antara kamu yang tertinggal, kecuali istrimu. Sesungguhnya dia akan ditimpa adzab yang menimpa mereka karena sesungguhnya saat jatuhnya adzab kepada mereka ialah di waktu subuh; bukankah subuh itu sudah dekat?”.

Pada ayat tersebut, malaikat memberikan peringatan kepada penduduk Sodom (kaum Nabi Luth as.) atas kedzalimannya untuk menyelamatkan orang-orang yang taat kepada Allah dengan menimpakan adzab atas perintah Allah Swt⁴⁴. Bahkan, para malaikat itu senantiasa berdo’a memohonkan ampunan kepada Allah bagi manusia agar manusia selalu berada di jalan

⁴³ Mulyana Abdullah, “Meneladani Sifat-Sifat Malaikat Allah Sebagai Bentuk Mengimani Adanya Malaikat Allah,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam - Ta’lim* 16, no. 2 (2018): 147–56, <https://ejournal.upi.edu/index.php/taklim/article/view/44250/18384>.

⁴⁴ Afifuddin Harisah, “Keberimanan Kepada Malaikat Dalam Perspektif Pendidikan Islam,” *Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2004): 73–84.

kebajikan, seperti diungkap dalam firman Allah Swt. (Qs. Al-Ahzab (33): 43)⁴⁵.

“Dialah yang memberi rahmat kepadamu dan malaikat-Nya (memohonkan ampunan untukmu), supaya Dia mengeluarkan kamu dari kegelapan kepada cahaya (yang terang). Dan adalah Dia Maha Penyayang kepada orang-orang yang beriman.”

3. Nama-Nama Malaikat Dan Tugas-Tugasnya

- a. Malaikat Jibril bertugas menyampaikan wahyu Allah kepada nabi dan rasul. Setiap nabi memperoleh wahyu, berupa kitab suci Al-Qur'an pun melalui malaikat Jibril.
- b. Malaikat Mikail bertugas memberi rezeki kepada semua makhluk Allah di muka bumi ini, termasuk kepada manusia. Malaikat Mikail yang mengatur hujan, memberi buah pada tumbuhan dan lain-lain.
- c. Malaikat Israfil bertugas meniup terompet sangkakala di waktu kiamat. Apabila ditiup sangkakala pertama kali, semua makhluk hidup akan mati. Pada waktu ditiup sangkakala kali kedua, semua makhluk Allah akan hidup kembali.
- d. Malaikat Izrail bertugas mencabut nyawa makhluk hidup ciptaan Allah. Setiap ada yang meninggal dunia berarti saat itu Izrail tengah menjalankan salah satu tugasnya. Oleh karena itu, malaikat Izrail sering disebut malaikat maut.
- e. Malaikat Munkar bertugas menanyakan dan melakukan pemeriksaan pada amal perbuatan manusia dalam kubur.

⁴⁵ Putri Asriani Rhamadani et al., “Conference Series Learning Class Tauhid and Akhlak Penerapan Iman Kepada Malaikat Pada Kehidupan,” *Gunung Djati Conference Series* 22 (2023): 314–22.

- f. Malaikat Nakir bertugas menanyakan dan melakukan pemeriksaan pada amal perbuatan manusia di alam kubur bersama malaikat munkar.
- g. Malaikat Rakib bertugas memiliki tanggung jawab untuk mencatat segala amal baik manusia ketika hidup. Jadi setiap kita menjalankan kebaikan, seperti shalat, puasa, zakat, sedekah dan lain-lain berarti kebaikan kita dicatat oleh malaikat Rakib.
- h. Malaikat Atid bertugas mencatat segala perbuatan buruk/jahat manusia ketika hidup. Jadi ketika orang sedang mencuri, merampok, mengumpat, menggunjing, mabuk-mabukkan dan lain-lain berarti malaikat Atid tengah mencatat perbuatannya.
- i. Malaikat Malik yang bertugas untuk menjaga pintu neraka. Malaikat Malik bersifat keras, tidak mengenal belas kasihan kepada para penghuni neraka. Para penghuni neraka akan disiksa oleh malaikat Malik tanpa mengenal ampun.
- j. Malaikat Ridwan bertugas menjaga pintu surga. Malaikat Ridwan memiliki sifat lembut, ramah kepada para penghuni surga. Setiap keinginan penghuni surga dipenuhi dengan penuh suka cita, dan tidak pernah menggerutu.

B. Kerangka Berpikir

1. Efektivitas pembelajaran materi iman kepada malaikat

Efektivitas pembelajaran merujuk pada sejauh mana tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui proses belajar mengajar yang dirancang secara tepat. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), efektivitas pembelajaran tidak hanya diukur dari aspek kognitif (pengetahuan), tetapi juga mencakup aspek afektif (sikap) dan psikomotorik (praktik nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari).

Materi Iman kepada Malaikat Allah merupakan salah satu pokok ajaran dalam rukun iman yang harus dipahami oleh peserta didik sejak dini. Pemahaman terhadap materi ini bertujuan agar siswa:

1. Mengetahui nama-nama dan tugas para malaikat.
2. Menyadari keberadaan malaikat sebagai makhluk Allah yang senantiasa mengawasi perbuatan manusia.
3. Membangun sikap disiplin, tanggung jawab, dan takut berbuat dosa karena merasa selalu diawasi oleh malaikat

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran materi ini sering kali hanya bersifat teoritis dan kurang kontekstual, sehingga siswa cenderung menghafal tanpa memahami makna yang mendalam. Metode ceramah yang dominan membuat siswa pasif, cepat bosan, dan kurang termotivasi untuk mendalami nilai-nilai keimanan tersebut.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti media berbasis *game spinning wheel*, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran materi iman kepada malaikat dengan cara:

1. Meningkatkan perhatian dan minat siswa, karena disajikan dalam bentuk permainan edukatif.
2. Mendorong partisipasi aktif siswa, melalui interaksi langsung dengan media.
3. Mempermudah pemahaman konsep, karena informasi disampaikan secara visual dan disertai contoh konkret.

4. Menumbuhkan sikap positif terhadap ajaran Islam, karena siswa tidak hanya belajar untuk tahu, tetapi juga merasa terlibat secara emosional dalam proses belajar.

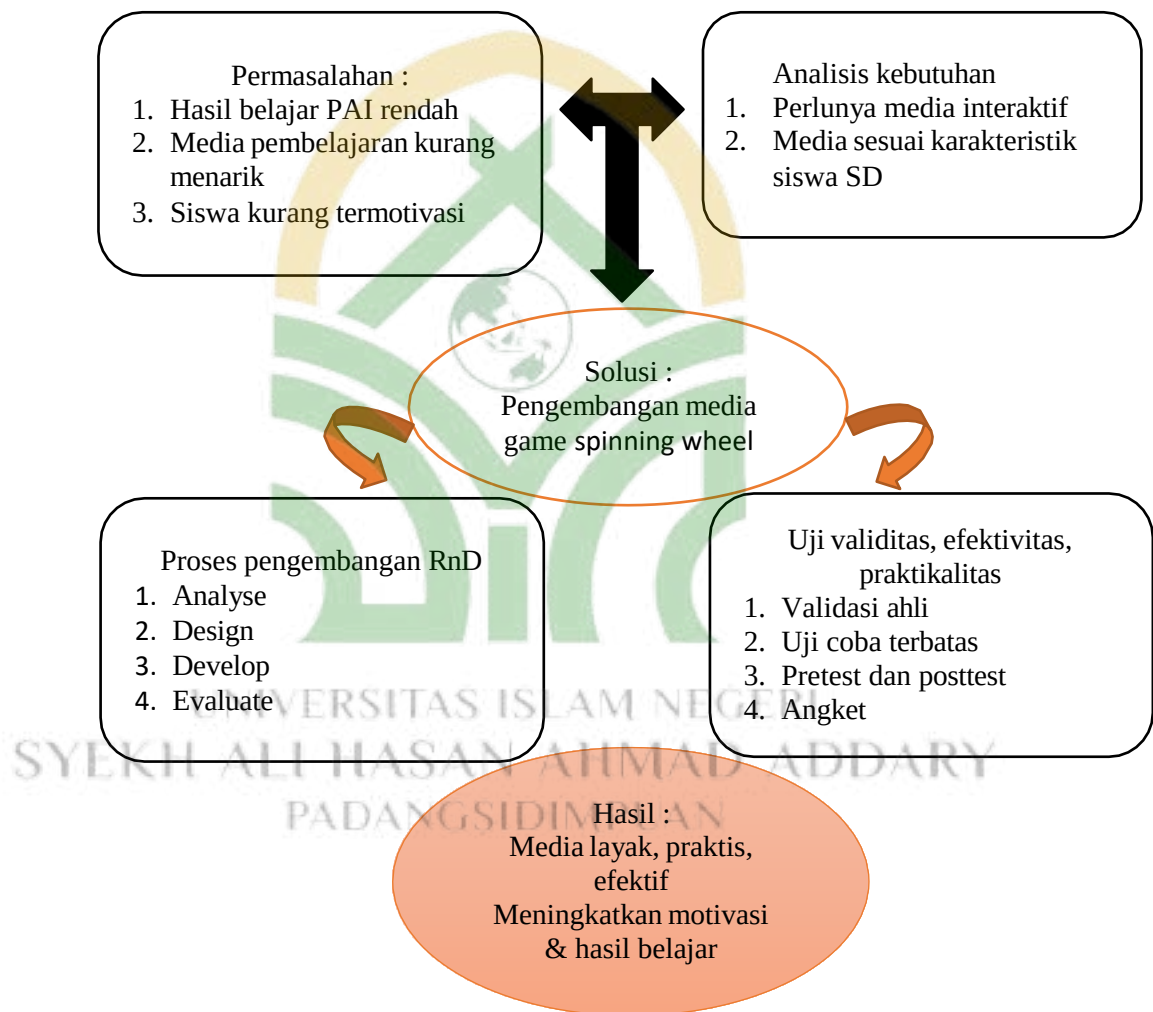
Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran materi iman kepada malaikat, baik dari aspek pemahaman konsep maupun pembentukan karakter religius siswa.

2. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Materi Iman Kepada Malaikat Berbasis *Game Spinning Wheel*

Penelitian pengembangan ini, mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SD tentang materi iman kepada malaikat. Hal ini dilakukan dalam rangka menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan selain itu juga agar dapat membangkitkan antusiasme para murid dalam pembelajaran pendidikan agama islam. Produk media pembelajaran akan dibuat dengan menggunakan perangkat kertas berupa kerta karton, kardus, kain flannel, penggaris, jangkar, spidol, kerta arna, lem, dan lain-lain. Dalam media cetak ini akan dapat menghasilkan produk media interaktif. Dengan memadukan media cetak dengan media panjang tentu akan dapat menambah daya Tarik bagi peserta didik dalam sebuah presentasi atau pembelajaran. Selain itu desain pembelajaran *game spinning wheel* ini lebih banyak menawarkan pilihan desain proyek yang menarik untuk diterapkan di dalam pembelajaran.

Iman kepada malaikat adalah meyakini bahwa adanya malaikat, walaupun kita tidak dapat melihat mereka. Oleh sebab itu, peneliti menganggap perlu dan penting untuk mengembangkan bahan ajar berbasis media flip chart demi membantu peserta didik agar benar-benar memahami serta mengamalkan

pentingnya beriman kepada malaikt-malaikat Allah dengan benar sesuai Al-Qur'an dan Al-Hadist. Adapun pengembangan media pembelajaran didalam penelitian ini ditujukan sebagai suatu proses procedural, yaitu terdiri dari beberapa langkah-langkah sistematis yang tertib dan dijabarkan didalam model pengembangan untuk mengembangkan suatu produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada dan dipakai dalam pembelajaran khususnya media pembelajaran pendidikan agama islam.



Gambar 1.2 Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

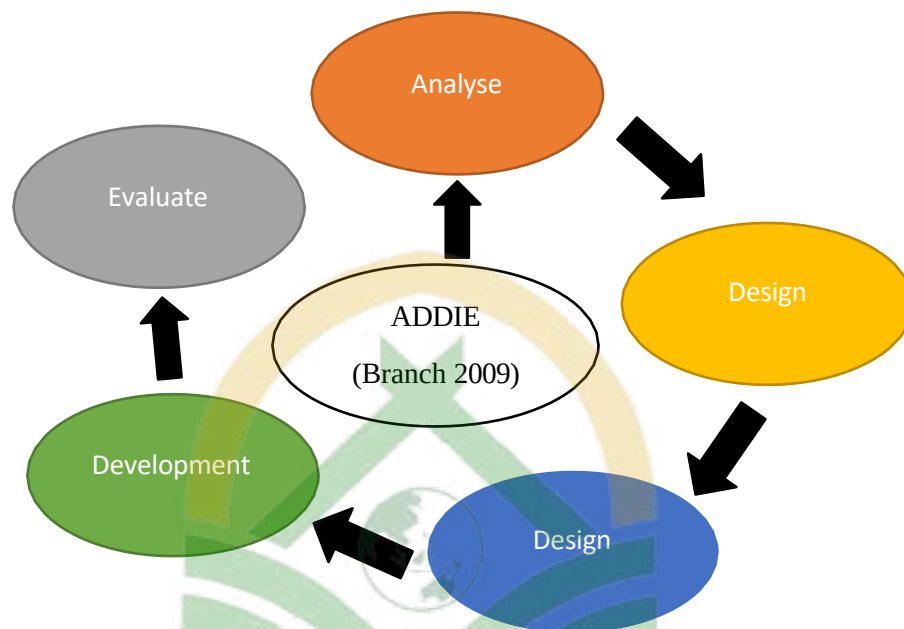
Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut atau langkah dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan, dan menguji keefektifannya⁴⁶. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap

B. Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar bagi para pengembang untuk dapat mengembangkan produk tertentu yang akan dihasilkan. Ada tiga model pengembangan yang dapat digunakan yaitu berupa model prosedural, model konseptual dan model teoritik. Peneliti menggunakan model prosedural pada penelitian pengembangan ini. Prosedural menurut Arifin yaitu model yang bersifat deskriptif. Menunjukkan langkah-langkah yang

⁴⁶ Okpatrioka Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100, <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

harus diikuti untuk menghasilkan produk⁴⁷. Model prosedural yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah mengacu pada model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch. Berikut alur model ADDIE :



Gambar 3. 2 Model Pengembangan ADDIE

Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran ini ada sepuluh tahap, antara lain:

1. Tahap *Analyse*

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis secara menyeluruh sebagai dasar dalam pengembangan produk.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap define meliputi:

a. Analisis Awal (*Front-end Analysis*)

⁴⁷ Haryati Sri, "(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam," *Academia* 37, no. 1 (2012): 13.

Mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran, seperti rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Mengkaji karakteristik siswa meliputi usia, kemampuan awal, gaya belajar, serta kebutuhan belajar siswa di sekolah dasar.

c. Analisis Tugas/Materi (*Task Analysis*)

Menguraikan materi pelajaran menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana agar mudah dipahami siswa.

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan dalam media pembelajaran.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Menyusun tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur, dan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Tahap define bertujuan untuk menetapkan kebutuhan dasar dalam pengembangan media pembelajaran melalui analisis masalah, karakteristik peserta didik, serta materi pembelajaran. Hasil dari tahap ini menjadi landasan dalam merancang media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Tahap Desain

Tahap design merupakan tahap perencanaan dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk merancang produk sesuai dengan

hasil analisis pada tahap define. Pada tahap ini disusun kerangka dan spesifikasi media yang akan dikembangkan.

Adapun kegiatan pada tahap design meliputi:

a. Penyusunan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirumuskan secara spesifik dan terukur berdasarkan hasil analisis sebelumnya, dengan menggunakan kata kerja operasional yang sesuai dengan kompetensi dasar.

b. Penyusunan Instrumen Penilaian

Menyusun alat evaluasi untuk mengukur keberhasilan pembelajaran, seperti: Soal pretest dan posttest, lembar observasi, dan angket respon siswa.

c. Perancangan Strategi Pembelajaran

Menentukan pendekatan, metode, dan langkah-langkah pembelajaran yang akan digunakan, misalnya pembelajaran aktif berbasis media (game/flashcard/AR sesuai judul penelitian).

d. Perancangan Media (Draft Awal)

Membuat desain awal media pembelajaran, meliputi: Bentuk dan tampilan media, Isi/materi yang akan dimasukkan, Alur penggunaan media dalam pembelajaran, dan desain ini dapat berupa storyboard, sketsa, atau rancangan konseptual media.

Tahap design bertujuan untuk merancang media pembelajaran secara sistematis berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini dihasilkan rancangan awal media beserta instrumen penilaian dan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pengembangan.

3. Tahap Pengembangan (development)

Tahap development merupakan tahap realisasi dari rancangan yang telah disusun pada tahap design menjadi produk media pembelajaran yang siap diuji. Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan, validasi, dan penyempurnaan media.

Adapun kegiatan pada tahap development meliputi:

a. Pembuatan Media Pembelajaran

Mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dirancang. Kegiatan ini meliputi: Pembuatan bentuk fisik media (misalnya *flashcard*, *spinning wheel*, atau media konkret lainnya). Penyusunan dan integrasi materi ke dalam media, dan Penyesuaian tampilan agar menarik dan mudah digunakan oleh siswa

b. Validasi Ahli (Expert Judgment)

Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh para ahli untuk menilai kelayakannya, meliputi: Ahli materi (kesesuaian isi dengan kurikulum), Ahli media (tampilan dan desain media), dan Ahli bahasa (kejelasan dan ketepatan penggunaan bahasa)

c. Revisi Produk

Perbaikan media dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari para validator. Revisi bertujuan untuk menyempurnakan media agar lebih layak digunakan dalam pembelajaran.

d. Uji Coba Terbatas (Small Group Trial)

Media yang telah direvisi kemudian diuji cobakan pada kelompok kecil siswa untuk melihat: Kemudahan penggunaan media, Respon

siswa terhadap media, Kendala yang muncul أثناء penggunaan.

Tahap development bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang valid dan layak digunakan. Proses ini melibatkan pembuatan media, validasi oleh ahli, serta revisi berdasarkan masukan yang diperoleh, sehingga media siap untuk diuji pada tahap evaluasi.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementation merupakan tahap penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya. Tujuan tahap ini adalah untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun kegiatan pada tahap implementation meliputi:

a. Persiapan Pembelajaran

Peneliti mempersiapkan segala kebutuhan sebelum pelaksanaan, seperti: Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Menyiapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan, dan Menyiapkan instrumen penelitian (pretest, posttest, angket, dan lembar observasi)

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas sesuai dengan skenario yang telah dirancang. Guru dan siswa terlibat aktif dalam penggunaan media.

c. Pengumpulan Data

Selama proses pembelajaran, peneliti mengumpulkan data yang meliputi: Hasil belajar siswa (pretest dan posttest), Respon siswa

melalui angket, Hasil observasi aktivitas siswa

d. Evaluasi Awal Pelaksanaan

Peneliti melakukan analisis awal terhadap hasil implementasi untuk melihat: Tingkat kepraktisan media, Respon siswa terhadap media, dan Kendala yang muncul selama pembelajaran.

Tahap implementation bertujuan untuk menguji penggunaan media pembelajaran dalam kondisi nyata di kelas. Melalui tahap ini diperoleh data mengenai kepraktisan dan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluation merupakan tahap akhir dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk menilai kualitas dan efektivitas produk yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Adapun kegiatan pada tahap evaluation meliputi:

a. Analisis Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar diperoleh dari pretest dan posttest, kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

b. Analisis Respon Siswa

Data respon siswa diperoleh melalui angket untuk mengetahui tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan manfaat media pembelajaran.

c. Analisis Kepraktisan Media

Kepraktisan media dilihat dari kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Evaluasi Keefektifan Media

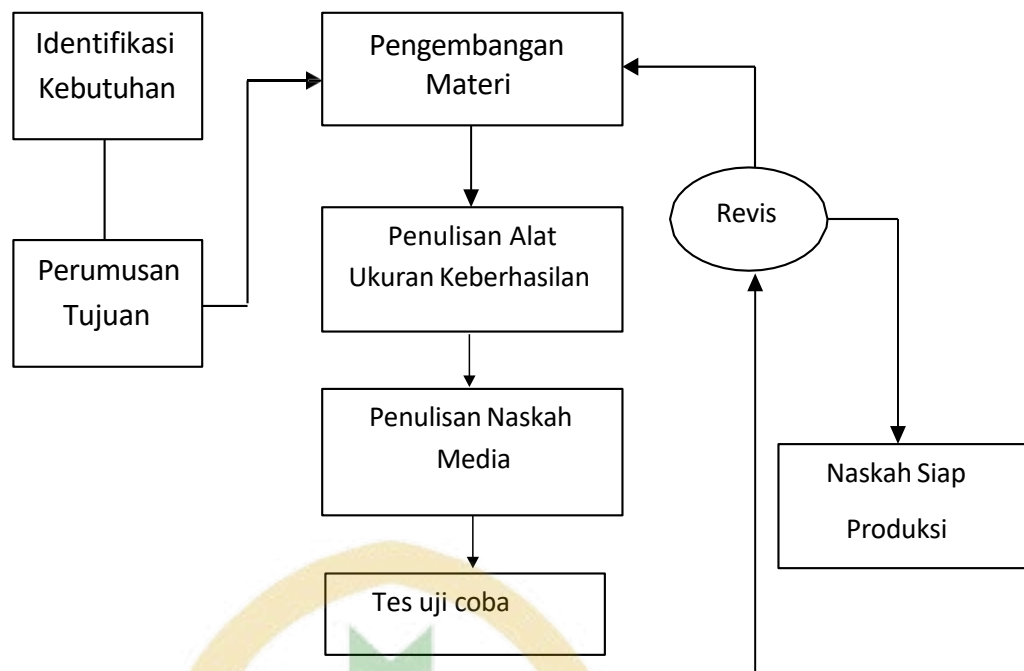
Keefektifan media ditentukan berdasarkan: Peningkatan hasil belajar siswa, Persentase ketuntasan belajar, dan Respon positif siswa terhadap media.

e. Revisi Akhir Produk

Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan penyempurnaan media pembelajaran sehingga diperoleh produk akhir yang layak digunakan.

Tahap evaluation bertujuan untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan melalui analisis hasil belajar, respon siswa, serta kepraktisan dan keefektifan media. Hasil dari tahap ini digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi akhir sehingga menghasilkan produk yang optimal.

Langkah-langkah prosedural itu biasanya digambarkan dalam suatu gambar alur dari awal hingga akhir. Misalnya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran, model prosedural/ langkah-langkah yang diikuti seperti terlihat pada Gambar 2.3 berikut ini.



Gambar 3.3 langkah-langkah pengembangan program media model prosedural

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan ADDIE sebagaimana disebutkan diatas⁴⁸, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model desain tersebut sebagai berikut:

1. Tahap *Analyse*

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan dasar pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis secara menyeluruh terhadap kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V Sekolah Dasar, khususnya pada materi iman kepada

⁴⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2013.

malaikat.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap define meliputi:

a. **Analisis Awal (*Front-end Analysis*)**

Analisis awal dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran PAI. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media yang menarik, sehingga menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi iman kepada malaikat.

b. **Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)**

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar yang meliputi usia, tingkat perkembangan kognitif, kemampuan awal, serta gaya belajar siswa. Pada umumnya, siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif, seperti permainan (*game*).

c. **Analisis Materi (*Task and Concept Analysis*)**

Analisis materi dilakukan dengan mengkaji kompetensi dasar serta isi materi iman kepada malaikat, yang mencakup pengertian iman kepada malaikat, nama-nama malaikat Allah, serta tugas-tugasnya. Materi kemudian diuraikan menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana agar mudah dipahami siswa.

d. **Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)**

Berdasarkan hasil analisis sebelumnya, dirumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur. Tujuan ini menjadi dasar

dalam pengembangan media pembelajaran berbasis game *Spinning Wheel*.

Tahap define bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kebutuhan pembelajaran melalui analisis masalah, karakteristik peserta didik, serta materi yang akan diajarkan. Hasil dari tahap ini menjadi landasan dalam merancang media pembelajaran berbasis game *Spinning Wheel* pada materi iman kepada malaikat.

2. Tahap Desain

Tahap design merupakan tahap perancangan media pembelajaran berbasis game *Spinning Wheel* yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis pada tahap define. Pada tahap ini disusun rancangan awal media serta perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian pada mata pelajaran PAI kelas V dengan materi iman kepada malaikat.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap design meliputi:

a. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirumuskan secara spesifik dan terukur berdasarkan kompetensi dasar materi iman kepada malaikat. Tujuan ini mencakup kemampuan siswa dalam memahami pengertian iman kepada malaikat, menyebutkan nama-nama malaikat Allah, serta menjelaskan tugas-tugasnya.

b. Penyusunan Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian disusun untuk mengukur keberhasilan penggunaan media pembelajaran, yang meliputi: Soal pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa, Angket respon siswa untuk mengetahui tingkat ketertarikan dan kepraktisan media, dan

Lembar observasi untuk melihat aktivitas siswa selama pembelajaran

c. Perancangan Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran dirancang dengan menggunakan pendekatan *game-based learning*, di mana media *Spinning Wheel* digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa dalam memahami materi iman kepada malaikat.

d. Perancangan Media *Spinning Wheel* (Draft Produk)

Pada tahap ini dibuat desain awal media pembelajaran, meliputi: Bentuk dan ukuran media *Spinning Wheel*, Pembagian bagian roda (segmen) yang berisi pertanyaan atau materi, Pemilihan warna, gambar, dan tampilan yang menarik, Penyusunan aturan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari tahap ini berupa draft atau prototipe awal media yang siap untuk dikembangkan pada tahap selanjutnya.

Tahap design bertujuan untuk menghasilkan rancangan awal media pembelajaran berbasis game *Spinning Wheel* yang sistematis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Rancangan ini meliputi tujuan pembelajaran, instrumen penilaian, strategi pembelajaran, serta desain media yang akan dikembangkan.

3. Tahap Development

Tahap development merupakan tahap pengembangan produk media pembelajaran berbasis game *Spinning Wheel* berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap design. Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media, validasi, serta penyempurnaan produk agar layak digunakan dalam pembelajaran PAI kelas V pada materi iman kepada malaikat.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap development meliputi:

a. Pembuatan Media *Spinning Wheel*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran secara nyata (fisik) sesuai dengan desain yang telah dirancang. Media *Spinning Wheel* dibuat dengan memperhatikan aspek tampilan, kejelasan materi, serta kemudahan penggunaan oleh siswa. Materi iman kepada malaikat disusun ke dalam bagian-bagian roda dalam bentuk pertanyaan, pernyataan, atau tugas yang harus diselesaikan oleh siswa.

b. Penyusunan Konten Materi

Materi yang dimasukkan ke dalam media meliputi pengertian iman kepada malaikat, nama-nama malaikat Allah, serta tugas-tugasnya. Penyajian materi disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar mudah dipahami dan menarik.

c. Validasi Ahli (*Expert Judgment*)

Media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan produk, yang meliputi: Ahli materi, untuk menilai kesesuaian isi dengan kurikulum dan kebenaran konsep. Ahli media, untuk menilai desain, tampilan, dan fungsi media. Ahli bahasa, untuk menilai kejelasan dan ketepatan penggunaan bahasa

d. Revisi Produk

Revisi dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari para validator. Perbaikan dapat meliputi aspek materi, tampilan media, maupun bahasa yang digunakan, sehingga diperoleh media yang

lebih baik dan layak untuk diuji coba.

e. Uji Coba Terbatas (*Small Group Trial*)

Media yang telah direvisi kemudian diuji cobakan pada kelompok kecil siswa untuk mengetahui tingkat kejelasan, kemenarikan, serta kemudahan penggunaan media sebelum diterapkan pada skala yang lebih luas.

Tahap development bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis game *Spinning Wheel* yang valid dan layak digunakan. Proses ini meliputi pembuatan media, validasi oleh para ahli, serta revisi produk berdasarkan masukan yang diperoleh.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementation merupakan tahap penerapan media pembelajaran berbasis game *Spinning Wheel* yang telah dikembangkan ke dalam proses pembelajaran secara nyata di kelas. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran PAI kelas V pada materi iman kepada malaikat.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap implementation meliputi:

a. Persiapan Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan seluruh perangkat yang diperlukan, antara lain:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan penggunaan media
- 2) Menyiapkan media *Spinning Wheel* yang telah divalidasi dan direvisi

- 3) Menyiapkan instrumen penelitian, seperti soal pretest dan posttest, angket respon siswa, serta lembar observasi

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis game *Spinning Wheel* diterapkan dalam kegiatan pembelajaran PAI di kelas V. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan skenario yang telah dirancang, di mana siswa berpartisipasi aktif dalam permainan untuk memahami materi iman kepada malaikat.

c. Pengumpulan Data

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengumpulkan data yang meliputi:

- 1) Hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest
- 2) Respon siswa terhadap penggunaan media melalui angket
- 3) Aktivitas siswa melalui lembar observasi

d. Monitoring dan Refleksi Awal

Peneliti melakukan pengamatan terhadap jalannya pembelajaran untuk mengidentifikasi kelebihan dan kendala dalam penggunaan media. Hasil pengamatan ini menjadi bahan pertimbangan pada tahap evaluasi.

Tahap *implementation* bertujuan untuk menguji penggunaan media pembelajaran berbasis game *Spinning Wheel* dalam kondisi nyata di kelas. Melalui tahap ini diperoleh data mengenai kepraktisan, respon siswa, serta efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi iman kepada malaikat.

Langkah-langkah prosedural dalam penelitian dan pengembangan yang di klarifikasi kan oleh Walter Dock & Lou Carey ini selaras dengan uraian Nana Syaodih tentang prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan⁴⁹, yaitu metode deskriptif, evaluatif dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada.

Kondisi yang ada mencakup: (a) Kondisi produk yang sudah ada sebagai bahan perbandingan atau bahab dasar “embrio” untuk produk yang akan dikembangkan. (b) Kondisi faktor-faktor pendukung yang akan dihasilkan, mencakup unsur manusia, sarana, prasarana dan pengelolaan⁵⁰. Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi. Metode eksperimen digunakan untuk menguji keefektifan dari produk yang dihasilkan.

D. Validasi Produk

Validasi produk merupakan bagian yang sangat penting dalam pengembangan produk yang dilakukan setelah rancangan produk diselesaikan. Validasi produk ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan⁵¹. Berikut ini akan diuraikan tentang desain validasi, subjek validasi, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

Pengembangan media pembelajaran sebagai media pembelajaran ini terdapat beberapa tahapan validasi, yaitu sebagai berikut:

⁴⁹ Moh Ainin, “Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Okara II* (2013): 95–110.

⁵⁰ Ben Kei Daniel and Tony Harland, “‘Qualitative Data Analysis.’ *Higher Research Methodology*,” *Wahana Dedikasi Copyright@Dede Dwianysah Putra* 3, no. 2 (2018): 98–110.

⁵¹ Adolph, *No Title No Title No Title*.

1. Tahapan Validasi Ahli Media

Adapun yang dilakukan pada tahap ini yaitu memvalidasi media sebagai media pembelajaran kepada validator ahli desain media. Hal ini dilakukan dengan cara memberikan draf awal media pembelajaran kepada validator ahli desain media. Selanjutnya validator diminta untuk memberikan penilaian dan tanggapan yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Data yang diperoleh dari validasi ini kemudian di analisis. Apabila hasil validasi menunjukkan produk belum memenuhi kriteria yang diharapkan maka perlu dilakukan revisi.

2. Revisi Produk

Revisi produk yang akan dikerjakan berdasarkan hasil analisis validasi ahli desain media. Hasil validasi ini dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan dan mengumpulkan informasi yang dapat dipakai untuk meningkatkan produk demi keperluan dan perbaikan pada tahap selanjutnya.

3. Tahap Validasi Guru Ahli Pembelajaran

Adapun yang dilakukan pada tahap ini yaitu pengujian media pembelajaran kepada guru ahli pembelajaran PAI. Pengujian tersebut dilakukan dengan cara memberikan draft media pembelajaran kepada guru ahli pembelajaran PAI untuk dipelajari, disimulasikan dan diterapkan dalam pembelajaran. Selanjutnya guru ahli pembelajaran PAI diminta untuk memberikan penilaian dan tanggapan yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Apabila hasil validasi menunjukkan bahwa produk belum memenuhi kriteria yang diharapkan, maka perlu dilakukan revisi sehingga produk pengembangan sesuai dengan yang diharapkan.

4. Revisi Produk Akhir

Revisi produk akhir yaitu, perbaikan yang akan dikerjakan berdasarkan validasi guru ahli pembelajaran. Revisi produk inilah yang nantinya akan menjadi sebuah ukuran bahwa produk yang dihasilkan benar-benar dikatakan valid karena telah melewati serangkaian validasi secara bertahap.

Subjek validasi atau validator merupakan para ahli di bidangnya, pada proses validasi ini kriteria validator adalah sebagai berikut:

a. Ahli Desain Media Pembelajaran

Ahli desain media adalah orang yang ahli di bidang desain media pembelajaran berbasis game pelangi putar khususnya flip chart, yang akan mengoreksi desain media pembelajaran Pendidikan Agama Islam media pembelajaran berbasis game *spinning wheel*. Dalam melaksanakan validasi desain media pembelajaran, peneliti memilih dosen dalam pelaksanaan validasi desain media pembelajaran dengan beberapa kriteria diantaranya memahami isi angket, dapat menjawab dengan tepat, memahami media pembelajaran PAI, berpengalaman dalam mendesain media pembelajaran. Dosen yang peneliti pilih dalam validasi desain media pembelajaran ialah Hanifah Nur Nasution., S.Kom., M.Kom.

b. Guru Ahli Pembelajaran

Guru mata pelajaran PAI juga merupakan subjek validasi. Sebagai pengajar mata pelajaran PAI sekaligus praktisi media, akan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis game *spinning wheel*, agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik di lapangan. Pelaksanaan uji praktisi, peneliti memilih guru yang memiliki beberapa kriteria diantaranya yaitu, memahami isi angket, dapat menjawab dengan tepat, memahami materi PAI pada bab

Iman kepada Malaikat, selain itu guru dipilih sebagai responden adalah guru yang mengajar mata pelajaran PAI kelas V SDN 121 hutabargot julu yang memiliki latar belakang pendidikan PAI. Guru ahli pembelajaran PAI SDN 121 Hutabargot Julu yang peneliti pilih ialah ibu Sampe Roihana Lubis S.pd selaku guru mata pelajaran PAI di SDN 121 Hutabargot Julu.

E. Praktikalitas Produk

Media pembelajaran berbasis *Game Spinning Wheel* dinilai memiliki tingkat **praktikalitas yang tinggi** dalam penerapannya di kelas. Hal ini dilihat dari kemudahan penggunaan oleh guru maupun siswa, baik dari sisi teknis maupun pedagogis. Guru dapat dengan mudah mengoperasikan media ini tanpa memerlukan pelatihan khusus atau perangkat tambahan yang kompleks. Media *Spinning Wheel* juga fleksibel, dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran kelompok maupun individual, serta dapat disesuaikan dengan berbagai submateri dalam mata pelajaran PAI seperti akidah, akhlak, fikih, dan sejarah Islam.

Dari sisi siswa, media ini bersifat interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Waktu penggunaan yang tidak memakan durasi lama juga menjadi keunggulan tersendiri, karena tidak mengganggu alur pembelajaran utama, namun tetap memberikan dampak terhadap peningkatan pemahaman siswa. Dengan demikian, media ini praktis digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran tematik dan kurikulum yang menuntut pendekatan aktif dan menyenangkan.

F. Efektivitas Produk

Efektivitas media *Game Spinning Wheel* dalam pembelajaran PAI diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan dalam penelitian, media ini terbukti mampu **meningkatkan pemahaman konsep keagamaan siswa secara signifikan**. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan skor pretest dan posttest, serta respons positif dari siswa yang merasa lebih mudah memahami materi melalui pendekatan permainan.

Selain itu, media ini juga efektif dalam **menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa**, khususnya pada materi-materi PAI yang selama ini dianggap abstrak atau sulit dipahami. Efektivitas media ini juga terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak menegangkan, dan penuh tantangan, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*). Hal ini sejalan dengan prinsip *game-based learning*, yang menekankan bahwa proses belajar yang menyenangkan akan lebih efektif dalam membangun retensi dan pemahaman konsep jangka panjang. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Spinning Wheel* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar, baik dari aspek kognitif maupun afektif

G. Jenis Data

Data merupakan keterangan-keterangan tentang suatu hal, dapat berupa sesuatu yang diketahui atau yang dianggap atau anggapan atau suatu fakta

yang digambarkan lewat angka, simbol, kode, dan lain-lain⁵². Jenis data dalam pengembangan produk ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data Kualitatif, berasal dari kritik, saran, dan komentar dari para ahli terhadap produk. Sedangkan pada uji coba lapangan, data kualitatif diperoleh dari observasi dan wawancara.

2. Data kuantitatif, diperoleh dari angket atau kuesioner yang diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan game *spinning wheel*. Dan tes kelas yang digunakan untuk mengukur pencapaian peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *spinning wheel*⁵³. Data yang digunakan dalam tahap ini ialah:

- a. Ketepatan desain dalam *Game Spinning Wheel* yang diperoleh dari ahli desain media pembelajaran.
- b. Kesesuaian atau daya tarik dan kemudahan penggunaan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dari guru atau pengajar dan siswa kelas V SDN 121 Hutabargot Julu, kec. Panyabungan utara, kab. Mandailing Natal
- c. Keefektifan penggunaan *Game Spinning Wheel* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diperoleh dari sasaran siswa uji coba.

H. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah observasi, angket atau kuesioner dan tes.

1. Observasi

⁵² 4Universitas Sultan Ageng Tirtayasa 2023.KAJIAN ETNOSAINS DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENUMBUHKAN NILAI KEARIFAN LOKAL DAN KARAKTER SISWA SD CHANOS CHANOS).MELALUI SATE BANDENG. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono and ISSN, "jenis data," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 43, no. 4 (2023): 342–46.

⁵³ Buku Ini Di Tulis Oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta Di Lindungi Oleh Undang-Undang Telah Di Deposit Ke Repository UMA Pada Tanggal 27 Januari 2022, 2022.

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan atau pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung⁵⁴. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengetahui keefektifan dari produk pengembangan.

2. Angket

Angket dalam penelitian dan pengembangan dalam produk ini diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan. Dalam penelitian ini ada 2 macam angket yang digunakan, pertama angket untuk validator ahli desain media dan guru mata pelajaran..

a. Tes kelas

Tes kelas adalah serentetan pertanyaann atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah tes prestasi, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu, sesuatu yang dimaksud adalah produk pengembangan media pembelajaran berbasis *spinning wheel*.

I. Teknik Analisis Data

Patton mengatakan bahwa analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikanya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian

⁵⁴ et al., *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*, 2023, <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>.

dasar⁵⁵. Sedangkan Suprayugo mendefinisikan analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki sebuah nilai sosial, akademis, dan ilmiah.

a. Analisis Deskriptif

Teknik analisa data yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif hasil validasi dengan teknik perhitungan nilai rata-rata, fungsi perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan⁵⁶. Rumus perhitungan rata-rata sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Prosentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Sebagai dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran, digunakan kriteria kualifikasi penilaian berdasarkan pendapat Arikunto seperti pada tabel berikut:

⁵⁵ Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan."

⁵⁶ Pengantar Metodologi Penelitian, n.d.

Tabel 3. 1 kriteria Kelayakan Media berdasarkan Presentase

Prosentase (%)	Kriteria Valid
85-100	Sangat Valid (tidak perlu revisi)
65-84,99	Valid (tidak perlu revisi)
45-64,99	Cukup valid (revisi)
0-44,99	Tidak valid (revisi)

Berdasarkan tabel diatas penilaian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari skor 65-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket validasi ahli desain media pembelajaran dan guru PAI kelas V SDN 121 Hutabargot Julu. Penilaian harus memenuhi kriteria valid, jika dalam kriteria tidak valid maka dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

b. Analisis Hasil Tes

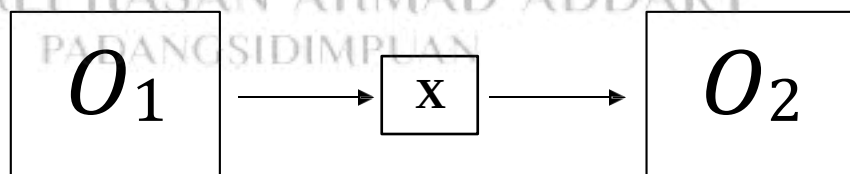
Pada suatu bidang pendidikan, desain produk seperti media pembelajaran dapat langsung diuji coba setelah divalidasi dan direvisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan media pembelajaran tersebut⁵⁷.

Setelah disimulasikan, maka dapat di uji cobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran baru tersebut lebih efektif dan efisien dibanding dengan media pembelajaran yang lama atau yang lain. Uji coba lapangan

⁵⁷ Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan untuk mengetahui perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan.

Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran berbasis game *Spinning wheel* tersebut lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang lama atau yang lain⁵⁸. Untuk pengujian media pembelajaran ini dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru, desain ini dikenal pula sebagai *desain before-after* dengan struktur desain $O_1 \times O_2$. X adalah perlakuan yang diberikan dan dilihat pengaruhnya dalam eksperiment tersebut. Perlakuan yang dimaksud dapat berupa penggunaan metode mengajar tertentu, model belajar, model penelitiann dan sebagainya⁵⁹. O_1 adalah tes atau observasi yang dilakukan sebelum perlakuan diberikan. Sedangkan O_2 adalah tes atau observasi yang dilakukan setelah perlakuan diberikan. Pengaruh perlakuan X dapat diketahui dengan membandingkan antara O_1 dan O_2 dalam situasi yang terkontrol. Berikut merupakan desain eksperimen (*before-after*).



Keterangan:

X = Pembelajaran menggunakan media pembelajaran

O_1 = Tes awal/ pree-test

⁵⁸ Karawang Barat, (*TEORI DAN PRAKTIK*), n.d.

⁵⁹ Ahlan Syaeful Millah et al., “Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas,” *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 2 (2023): 140–53.

O_2 = Tes Akhir/ Post-test

Teknik analisis data ini menggunakan eksperimen *one group pretest-posttest design* yaitu sample diberi tes awal dan tes akhir disamping perlakuan. Peneliti menggunakan desain eksperimen ini karena baik menggunakan teknik kontrol konstansi terhadap *proactive history*, yaitu dengan adanya *pretest* dan *posttes*. Adanya *pretest* kita dapat mengetahui *intial potition* (kemampuan awal) dari masing-masing subjek, sehingga kita mengetahui *proactive history* setiap subjek. Pretest menjadi pembanding bagi *posttest*, dengan demikian kesimpulan yang diperoleh lebih meyakinkan bahwa variabel bebas menyebabkan peningkatan variabel terkait⁶⁰. Desain ini sebenarnya mengatasi kelemahan dari desain *one-group posttest design*, dengan menyediakan data pembanding.

Pada desain penelitian ini, karena peserta didik nantinya mendapatkan soal ujian yang sama pada saat *pretest* dan *posttest*, mereka menjadi sadar mengenai apa yang diukur. Karena materi yang ditanyakan dalam pretest belum dipelajari, ketika guru menerangkan materi tersebut, peserta didik mungkin mendalami materi yang ada dalam soal tersebut⁶¹. Oleh karena itu, ketika diakhir pertemuan pembelajaran diberikan soal yang sama maka nilai ujian mereka akan meningkat. Peningkatan skor posttest disebabkan karena kesadaran peserta didik terhadap soal ujian.

Kriteria ujinya adalah menggunakan uji t (*student tes*). Uji t dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nihil yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara dua buah

⁶⁰ Buku Ajar and Metode Penelitian, *No Title*, n.d.

⁶¹ Ardiansyah, Risnita, and Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif."

mean sampel yang diambil secara random dari populasi yang sama. Uji t pada pengujian ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada sekelompok objek penelitian⁶². Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 (5%) adalah:

$$t = \frac{\bar{d}}{s} \sqrt{n}$$

Keterangan:

t : Uji t (student test)

$\bar{d}$: Rata-rata beda Diffetent ($X_2 - X_1$)

S : Standar deviasi

N : Jumlah sampel

c. Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran berbasis *game spinning wheel* pada mata pelajaran PAI mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Efektivitas media dianalisis dengan membandingkan hasil pretest dan posttest peserta didik yang diperoleh sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar sesuai dengan materi PAI yang diajarkan. Skor hasil belajar kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain), sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

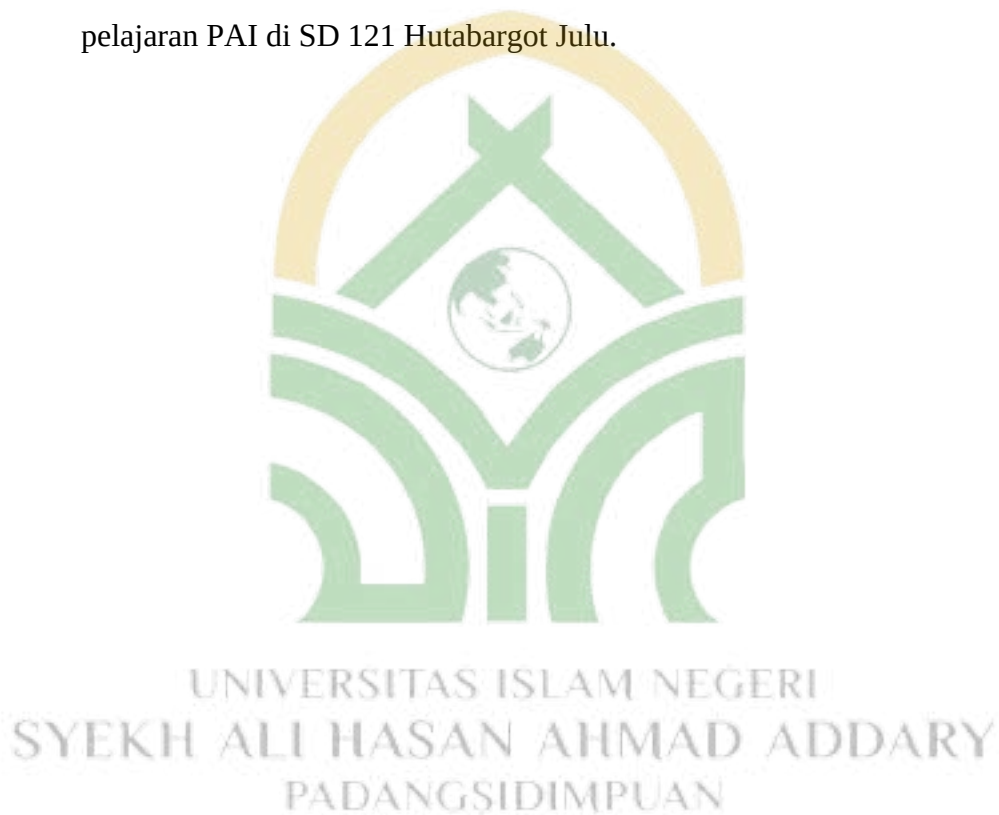
g : skor N-Gain

S_{post} : skor rata-rata posttest

⁶² Dedi Susanto, Risnita, and M. Syahrani Jailani, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah," *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): 53–61, <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>.

Spre : skor rata-rata pretest
Smaks : skor maksimum (100)

Kategori interpretasi skor N-Gain ditentukan berdasarkan kriteria Hake (1998), yaitu: (1) $g \geq 0,7$ menunjukkan efektivitas tinggi, (2) $0,3 \leq g < 0,7$ menunjukkan efektivitas sedang, dan (3) $g < 0,3$ menunjukkan efektivitas rendah. Dengan demikian, semakin tinggi skor N-Gain yang diperoleh, maka semakin efektif media pembelajaran berbasis *game spinning wheel* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SD 121 Hutabargot Julu.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian yang dilakukan di SDN 121 Hutabargot Julu pada siswa kelas V menghasilkan produk berupa media pembelajaran inovatif untuk mata pelajaran PAI materi iman kepada malaikat dengan menggunakan *Spinning Wheel*. Produk dikemas dalam bentuk roda putar yang bisa langsung digunakan untuk belajar oleh siswa di dalam kelas. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah mengacu pada model Dick & Carey. Tahap – tahap yang sudah dilakukan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analyse*)

Pada tahap ini dilakukan analisis keadaan lapangan dan peserta didik serta pengumpulan referensi materi yang akan dijadikan topic bahasan dalam pengembangan media pembelajaran. Kegiatan analisis lapangan dilakukan dengan mengumpulkan informasi tentang kondisi pembelajaran di kelas V SDN 121 Hutabargot Julu khususnya pada jam mata pelajaran PAI. Informasi mengenai proses pembelajaran, karakteristik peserta didik dan pengembangan media pembelajaran diperoleh dari kegiatan observasi yang dilakukan pada bulan Agustus tahun 2025 dalam kegiatan pembelajaran PAI di kelas V SDN 121 Hutabargot Julu sebagai berikut :

- a. Penyampaian materi oleh guru dilakukan melalui metode ceramah, sehingga peserta didik kurang berminat dan akhirnya kurang memahami materi pembelajaran.

- b. Media pembelajaran bervariasi cenderung tidak ada sehingga membuat peserta didik mudah bosan.
- c. Peserta didik memerlukan media yang dapat digunakan ketika dikelas sehingga peserta didik ingin mengulang pelajaran.
- d. Belum adanya media pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran PAI di kelas V SDN 121 Hutabargot Julu.

Berdasarkan hasil kegiatan observasi diatas, maka diadakan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game Spinning Wheel sebagai saran belajar peserta didik di kelas V SDN 121 Hutabargot Julu.

Kegiatan selanjutnya dengan cara mengumpulkan referensi berupa kurikulum, silabus mata pelajaran PAI, serta buku-buku yang berkaitan dengan materi dan lain-lainnya yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil analisis terhadap kurikulum, dipilihlah satu kompetensi inti yang menjadi sasaran pengembangan. Materi pokok dari kompetensi inti tersebut adalah tentang iman kepada malaikat.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain merupakan tahapan perancangan media pembelajaran inovatif yang meliputi rumusan tujuan pembuatan media pembelajaran inovatif PAI sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Prototype sebagai rancangan awal pembuatan media pembelajaran, pengumpulan objek rancangan sesuai dengan materi yang akan dijadikan konten pada media pembelajaran, dan penyusunan instrument untuk menguji kelayakan media pembelajaran sebagai sumber belajar peserta didik. Dengan dapatnya tujuan

pembuatan media maka peneliti mampu merancang media pembelajaran yang diinginkan.

a. Rumusan tujuan pembuatan media pembelajaran

Langkah pertama dalam mendesain media pembelajaran yaitu menentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang akan diperoleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Teknik rumusan tujuan menggunakan teknik ABCD (*audience, behavior, condition, degree*).

- 1) *Audience* adalah intruksi yang kita ajukan harus fokus kepada apa yang harus dilakukan atau dikerjakan oleh peserta didik.
- 2) *Behavior* adalah kata kerja yang mendeskripsikan kemampuan baru yang harus dimiliki peserta didik setelah proses pembelajaran dan harus dapat diukur.
- 3) *Condition* merupakan kondisi yang diperlukan untuk dapat memperlihatkan kompetensi atau tujuan pembelajaran. Sebuah pernyataan tujuan pembelajaran harus menyertakan kondisi dimana kinerja akan dinilai.
- 4) *Degree* adalah pernyataan tujuan yang mengidentifikasi standar atau kriteria yang menjadi dasar pengukuran tingkat keberhasilan pembelajaran.

Hasil dari rumusan tujuan pengembangan media pembelajaran inovatif materi iman kepada malaikat yaitu :

- 1) Dengan adanya media pembelajaran berbasis game *Spinning wheel*, peserta didik kelas V SDN 121 Hutabargot Julu dapat memahami materi iman kepada malaikat dengan baik.

- 2) Dengan adanya media pembelajaran berbasis game *spinning wheel*, peserta didik kelas V SDN 121 Hutabargot Julu dapat lebih aktif dalam belajar tentang iman kepada malaikat.
- 3) Dengan adanya media pembelajaran berbasis game *spinning wheel* tentang iman kepada malaikat, peserta didik kelas V SDN 121 Hutabargot Julu dapat mempelajari materi sambil bermain.
- 4) Dengan ikut serta dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis game *spinning wheel*, peserta didik kelas V SDN 121 Hutabargot Julu dapat meningkatkan keterampilan abad 21 sebagai tuntutan zaman.

b. Pengumpulan objek rancangan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan objek berdasarkan konsep dan rancangan yang telah dibuat. Tahapan pengumpulan objek yang harus dilakukan adalah :

- 1) Mengumpulkan materi, soal evaluasi dan jawaban, serta contoh pembuatan desain dengan materi iman kepada malaikat.
- 2) Materi disusun sesuai dengan referensi yang ada serta dibuat secara runtut untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi. Evaluasi serta jawaban langsung dapat diakses oleh peserta didik maupun guru dalam bentuk yang menarik

c. Penyusunan instrumen uji kelayakan

Instrumen dibuat dalam bentuk angket yang akan disajikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan responden yang terdiri dari peserta didik dan guru, menggunakan tipe jawaban berupa check list (✓). Penilaian media pembelajaran akan divalidasi oleh 1 orang ahli materi, 1

orang ahli media, 1 orang ahli bahasa, 25 orang peserta didik kelas V dan 1 orang guru PAI di SDN 121 Hutabargo Julu.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan desain media menjadi produk nyata berupa media pembelajaran berbasis game *Spinning Wheel* dalam bentuk fisik. Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah sebagai berikut:

a. Pembuatan desain fisik media pembelajaran

Pada tahap awal, peneliti mulai membuat desain fisik media *Spinning Wheel*. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- 1) Menentukan ukuran roda yang akan digunakan.
- 2) Mendesain pembagian segmen roda sesuai jumlah materi atau soal.
- 3) Menentukan kombinasi warna yang menarik dan kontras.
- 4) Mendesain tampilan tulisan agar mudah dibaca oleh siswa.

Desain dibuat secara sederhana namun menarik agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

b. Pemilihan alat dan bahan

Selanjutnya, peneliti menentukan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media. Bahan yang dipilih harus aman, kuat, dan mudah diperoleh, seperti:

- 1) Karton tebal / triplek tipis sebagai dasar roda. Disini peneliti menggunakan triplek yang tebal agar media tahan lama.
- 2) Kertas warna atau stiker untuk pelapis.
- 3) Spidol atau printer untuk penulisan materi.

- 4) Paku payung/baut kecil sebagai poros putaran.
- 5) Penyangga (kayu atau kardus tebal) sebagai dudukan media

Peneliti memilih alat dan bahan yang aman, kuat, dan mudah diperoleh, seperti karton tebal, kertas warna, dan poros putaran. Pemilihan ini bertujuan untuk menghasilkan media yang tahan lama serta nyaman digunakan oleh siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

c. Proses pembuatan media

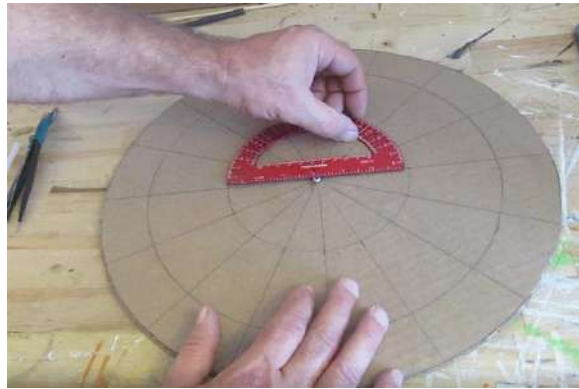
Pada tahap ini dilakukan pembuatan media secara langsung, meliputi:

- 1) Memotong bahan sesuai bentuk lingkaran (*wheel*).



Gambar 4.4 Tahap Pembuatan Media

- 2) Membagi roda menjadi beberapa segmen menggunakan penggaris dan busur.



Gambar 5.4 Tahapan Pembuatan Media

- 3) Menempelkan lapisan warna pada setiap segmen.
- 4) Menuliskan atau menempelkan soal/materi PAI pada masing-masing bagian roda.
- 5) Memasang poros putaran agar roda dapat berputar dengan lancar.



Gambar 4.6 Tahap Pembuatan Media

- 6) Membuat penunjuk arah (pointer) sebagai penentu hasil putaran.

Proses ini menghasilkan media *Spinning Wheel* yang dapat berfungsi secara optimal sebagai alat permainan edukatif.

- d. Penyusunan konten materi dan soal

Konten pembelajaran disusun dan diintegrasikan ke dalam media, meliputi:

- 1) Menyusun soal berdasarkan kompetensi dasar (KD) PAI.
- 2) Menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa SD.
- 3) Menyusun variasi soal (pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi)
- 4) Menempatkan soal secara merata pada setiap segmen roda.
- 5) Menambahkan poin hukuman pada beberapa segmen roda.

Materi disusun agar dapat mendorong keaktifan dan pemahaman siswa.

e. Penyusunan aturan permainan

Media *Spinning Wheel* digunakan sebagai permainan edukatif, sehingga perlu aturan yang jelas, yaitu:

- 1) Siswa memutar roda secara bergantian.
- 2) Siswa menjawab soal sesuai segmen yang diperoleh.
- 3) Guru memberikan penilaian atau skor.
- 4) Dapat dilakukan secara individu maupun kelompok
- 5) Guru memberikan hukuman apabila siswa mendapat poin zonk pada segmen roda.
- 6) Diberikan penguatan atau reward untuk meningkatkan motivasi

Aturan dibuat sederhana agar mudah dipahami oleh siswa.

f. Uji coba awal

Setelah media selesai dibuat, dilakukan pengujian awal oleh peneliti, meliputi:

- 1) Menguji kelancaran putaran roda
- 2) Memastikan penunjuk (pointer) berfungsi dengan baik
- 3) Mengecek kekuatan dan kestabilan media
- 4) Memastikan tulisan dapat dibaca dengan jelas
- 5) Menguji penggunaan media dalam simulasi pembelajaran

Tahap ini bertujuan untuk memastikan media siap digunakan.

g. Penyempurnaan produk awal

Berdasarkan hasil uji coba awal, dilakukan perbaikan, seperti:

- 1) Memperkuat bagian yang mudah rusak
- 2) Memperjelas tulisan atau mengganti warna yang kurang kontras
- 3) Menyederhanakan soal yang terlalu sulit
- 4) Memperbaiki keseimbangan roda agar putaran lebih stabil

Hasil akhir dari tahap ini adalah media pembelajaran berbasis game *Spinning Wheel* yang siap untuk divalidasi oleh ahli.

Dengan demikian, tahap pengembangan menghasilkan media pembelajaran berbasis game *Spinning Wheel* dalam bentuk fisik yang telah dirancang menarik, kuat, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana permainan edukatif yang mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

h. Validasi media pembelajaran

Media pembelajaran yang dihasilkan divalidasi oleh 1 orang ahli media yaitu ibu Hanifah Nur Nasution., S.Kom., M.Kom., (ketua prodi pendidikan vokasional informatika di Institut pendidikan tapanuli selatan) dengan kesimpulan “layak digunakan tanpa revisi”, 1 orang ahli materi yaitu bapak syafri martabe rizka nasution., S.pd., M.Pd., (dosen ahli bidang PAI di STAIN Madina) dengan kesimpulan “layak digunakan dengan sedikit revisi”, dan 1 orang ahli bahasa yaitu bapak Dr. akhiril pane., S.Ag., M.Pd (dosen ahli bidang Bahasa Di UIN SYAHADA Padangsidimpuan) dengan kesimpulan “layak digunakan tanpa revisi”. Hasil validasi dapat dilihat pada halaman lampiran. Hasil validasi berupa penilaian serta saran tentang media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti akan diperbaiki sesuai dengan saran para ahli.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan, kemudian diimplementasikan kepada peserta didik kelas V SDN 121 Hutabargot Julu pada tanggal 13 Oktober 2025. Sebelum media belajar di aplikasikan, peserta didik diperintahkan untuk melakukan tes awal (*pretest*) terlebih dahulu untuk melihat pemahaman awal peserta didik terhadap materi iman kepada malaikat.

Pelaksanaan uji media ini dilakukan diruangan kelas V saat mata pelajaran PAI sedang berlangsung. Peneliti menjelaskan tentang materi iman kepada malaikat dan menyuruh siswa untuk melakukan tantangan untuk memutar *Spinning wheel* disaat materi sudah dijelaskan. Setelah peneliti selesai memberikan penjelasan materi maka siswa diajak bermain game,

apabila ada siswa yang mendapat zonk saat permainan spinning wheel maka peneliti memberikan hukuman berupa bernyanyi atau berpantun didepan kelas. Di pertemuan berikutnya siswa diberi latihan soal sesudah menggunakan media pembelajaran yaitu tes akhir (*posttest*) untuk peserta didik dan soalnya sama dengan soal yang diberikan sebelum peserta didik menggunakan media pembelajaran.

Peserta didik kemudian diminta mengisi angket responden yang berisi 6 pernyataan untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran tersebut. Sedangkan guru PAI sendiri akan diminta mengisi angket yang berisi 6 pernyataan dan merupakan penilaian terhadap keterampilan abad ke 21 yang muncul dari peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

5. Tahap Evaluasi

a. Analisis validitas media pembelajaran

Analisis validitas media pembelajaran diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Analisis validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran untuk diujicobakan kepada peserta didik. Hasil validasi ahli materi pada lampiran 1, hasil validasi media pada lampiran 2, dan hasil validasi bahasa pada lampiran 3, kemudian dianalisis sesuai dengan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini.

b. Analisis praktikalitas media pembelajaran

Analisis praktikalitas media pembelajaran diperoleh dari respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian dari peserta didik untuk mengetahui

kelayakan media pembelajaran dan guru PAI untuk menilai keterampilan abad 21 peserta didik dianalisis sesuai dengan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini.

c. Analisis efektivitas media pembelajaran

Analisis efektivitas media pembelajaran diperoleh dari hasil belajar peserta didik. Efektivitas media pembelajaran diketahui dengan cara membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran dibandingkan untuk melihat adakah peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan efektif jika hasil belajar yang diperoleh meningkat.

d. Produk akhir

Produk akhir yang berupa “media pembelajaran berbasis game spinning wheel pada mata pelajaran PAI” akan berhasil apabila telah melakukan validasi dan revisi. Produk dari media pembelajaran yang telah dihasilkan oleh peneliti bersama peserta didik yang dijadikan sebagai objek nyata adalah sebagai berikut.

B. Analisis Data dan Temuan Penelitian

Data penelitian diperoleh dari hasil pengisian instrumen berupa angket yang dibagikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan sejumlah peserta didik sebagai responden. Pengujian dari instrumen tersebut menggunakan uji validitas dan uji reabilitas dengan menggunakan alat bantu aplikasi *Microsoft excel* dalam penghitungannya. Selain uji validitas dan uji reabilitas, sebelumnya

angket sudah dikonsultasikan kepada ahli validasi untuk meminta pendapat apakah instrument layak atau tidak untuk digunakan. Ahli validasi tersebut merupakan dosen program studi vokdasi dan informatika Institut Pendidikan Tapanuli Selatan. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 121 Hutabargot Julu yang berjumlah 25 orang. Berikut hasil uji validitas dan uji reabilitas dari angket sebagai instrument penelitian :

1. Validitas Instrumen

Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan menghitung menggunakan teknik korelasi product moment. Uji validitas dimulai dengan menghitung nilai r_{hitung} dari masing-masing butir pernyataan dari angket yang kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} menggunakan aplikasi *Microsoft excel*.

Pada penelitian ini jumlah dari responden yaitu 25 dengan taraf signifikansi 5%, maka nilai dari r_{tabel} yaitu 0,396 (dapat dilihat dari distribusi nilai r_{tabel} signifikansi 5% dan 1% pada lampiran 4). Hasil dari r_{hitung} dan r_{tabel} dengan menggunakan aplikasi *microsof excel* dapat dilihat pada lampiran 5.

Untuk tiap butir pernyataan jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka butir pernyataan dinyatakan “valid”, dan apabila hasil r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} maka pernyataan dinyatakan “tidak valid”. Hasil validitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 2 Hasil Validitas Angket Peserta Didik

Butir pernyataan	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
X1.1	0,715	0,361	Valid
X1.2	0,420	0,361	Valid
X1.3	0,487	0,361	Valid

X1.4	0,705	0,361	Valid
X1.5	0,520	0,361	Valid
X1.6	0,663	0,361	Valid

Hasil

dari data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 6 butir pernyataan dalam angket yang dinyatakan valid ada 6 butir dan yang tidak valid ada 0 butir.

2. Reliabilitas Intrumen

Reliabilitas instrument diuji menggunakan teknik alpha cronbach dengan bantuan aplikasi *Microsoft excel*. Hasil dari uji reliabilitas pada lampiran 6 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 3 Hasil Reabilitas Angket Peserta Didik

Nilai acuan	Nilai <i>alpha cronbach</i>	Kesimpulan
0,70	0,90	Reliabel

$$\alpha = \frac{30}{29} \left(1 - \frac{420}{3200} \right)$$

$$\alpha = 1,034 \times (1 - 0,131)$$

$$\alpha = 1,034 \times 0,869$$

$$\alpha \approx 0,90$$

Hasil perhitungan dengan rumus *alpha cronbach* dengan bantuan aplikasi *Microsoft excel*, jika instrument koefisien reliabilitasnya (r_{11}) $\geq 0,7$ maka dinyatakan reliable. Sesuai tabel interpretasi *alpha cronbach*, reliabilitas instrument nilai r_{11} (0,90) $> 0,9$ termasuk pada kategori *excellent*. Jadi, instrument dinyatakan reliabel digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

3. Analisis Data

a. Analisis data kelayakan materi

Materi dari media pembelajaran di uji kelayakannya oleh ahli materi yang terdiri dari 1 orang penguji yang merupakan dosen jurusan pendidikan agama islam di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal. Analisis ini digunakan untuk mengetahui kelayakan isi atau materi pada media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan 3 aspek yang meliputi, yaitu : 1) kualitas isi dan tujuan, dan 2) kualitas instruksional, dan 3) konten, skala pengukuran yang digunakan adalah skala likert 5 skala dengan kategori, sangat setuju (skor 5), setuju (skor 4), kurang setuju (skor 3), tidak setuju (skor 2), dan sangat tidak setuju (skor 1). Setelah pengujian, dilakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli. Hasil penilaian dari ahli materi dapat dilihat seperti pada tabel berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Indikator Penilaian Aspek Kelayakan Isi/Materi	Skor (1-5)
1	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran PAI SD.	5
2	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.	5
3	Materi yang disajikan akurat dan bebas dari kesalahan konsep.	5
4	Materi mendukung pencapaian indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.	5
5	Materi dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa.	5
6	Penyajian materi pada media pembelajaran runtut sehingga mudah dipahami peserta didik	5
7	Materi yang disajikan seimbang antara satu materi dengan materi lain	5
8	Contoh yang diberikan seimbang antara satu materi dengan materi lainnya	5
Indikator Penilaian Aspek Kebahasaan		
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	5
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SD.	5
3	Kalimat yang digunakan singkat, jelas, dan komunikatif.	5
4	Tidak mengandung istilah yang membingungkan bagi siswa.	5
Indikator Penilaian Aspek Kesesuaian dengan Media		

1	Materi sesuai untuk disajikan melalui media game Spinning Wheel.	5
2	Materi dapat memicu interaksi dan keterlibatan aktif siswa dalam permainan.	5
3	Penyajian materi mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.	5
4	Materi yang disajikan dapat menjadi panduan dalam melakukan presentasi	4
5	Materi yang disajikan dapat menjadi referensi bagi guru	4
6	Materi yang disajikan memberikan kesempatan belajar mandiri bagi peserta didik	4
7	Contoh yang diberikan pada media pembelajaran relevan dengan materi	4
8	Media pembelajaran menarik minat peserta didik	5
Jumlah		96

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi dengan total 96, sementara skor yang diharapkan adalah 100, maka persentase kelayakan dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{persentase kelayakan} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor yang diharapkan}} \times 100\% \\
 &= \frac{96}{100} \times 100\% \\
 &= 96\%
 \end{aligned}$$

Hasil kelayakan materi pada media pembelajaran ini adalah 96%, berdasarkan tabel kelayakan hasil ini termasuk pada kategori “sangat layak”.

b. Analisis data kelayakan media

Analisis data dari media pembelajaran diuji kelayakan oleh 1 orang penguji sebagai ahli media yang merupakan dosen jurusan informatika di Institut Pendidikan Tapanuli Selatan. Analisis instrumen ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Ada 3 aspek yang akan dinilai pada media ini, yaitu : 1) kualitas teknis, 2) desain interface, 3) konten. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala likert 5 skala dengan

kategori, sangat setuju (skor 5), setuju (skor 4), kurang setuju (skor 3), tidak setuju (skor 2), dan sangat tidak setuju (skor 1). Setelah pengujian, dilakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli. Hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Ahli Media

No	Indikator Penilaian kualitas teknik	Skor (1-5)
1	Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	5
2	Desain Spinning Wheel rapi, jelas, dan mudah dioperasikan.	5
3	Kombinasi warna, font, dan gambar mendukung keterbacaan dan daya tarik media.	5
4	Media memudahkan siswa untuk berinteraksi dan aktif dalam pembelajaran.	4
5	Media tahan lama dan praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas.	4
6	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa.	4
7	Media pembelajaran dapat memberikan umpan balik terhadap jawaban peserta didik	4
8	Ukuran teks yang digunakan pada media pembelajaran proporsional sehingga mudah dibaca	4
9	Media pembelajaran mudah digunakan	4
10	Media pembelajaran praktis dan mudah dibawa-bawa	5
Desain interface		
11	Bentuk media yang digunakan sederhana	4
12	Pemilihan warna background pada media pembelajaran sesuai	4
13	Pemilihan tema pada media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran	4
14	Cara penggunaan media menarik	5
15	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran mudah dipahami	5
16	Tampilan media ,udah dipahami dan tidak menimbulkan kebingungan bagi peserta didik	4
17	Media dapat digunakan untuk pembelajaran lain di sekolah maupun dirumah secara mandiri	5
Konten		
18	Contoh yang diberikan pada media pembelajaran relevan dengan materi	5
19	Latihan soal pada media pemeblajaran relevan dengan materi	5
20	Media pemeblajaran memberikan kesempatan peserta didik untuk latihan teori	5

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, skor total yang diperoleh adalah 90, sedangkan skor yang diharapkan adalah 100, maka persentase kelayakan dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{persentase kelayakan} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor yang diharapkan}} \times 100\% \\ &= \frac{90}{100} \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

Hasil kelayakan media pada media pembelajaran ini adalah 90%, berdasarkan tabel kelayakan hasil ini termasuk pada kategori “sangat layak”.

c. Analisis data kelayakan bahasa

Bahasa yang dipergunakan pada media pembelajaran, baik secara lisan maupun tulisan diuji kelayakannya oleh ahli bahasa yang terdiri dari 1 penguji yang merupakan dosen ahli bahasa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Analisis ini digunakan untuk mengetahui kelayakan bahasa yang terdiri dari 6 aspek yang meliputi : 1) lugas, 2) komunikatif, 3) dialogis, 4) kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, 5) kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan 6) penggunaan istilah, simbol, atau ikon.

Skala pengukuran yang digunakan adalah skala likert 5 skala dengan kategori, sangat setuju (skor 5), setuju (skor 4), kurang setuju (skor 3), tidak setuju (skor 2), dan sangat tidak setuju (skor 1). Setelah pengujian,

perbaikan dilakukan sesuai dengan saran ahli. Hasil penilaian dari ahli bahasa dapat dilihat seperti tabel berikut.

Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Ahli Bahasa

No	Indikator penilaian	Skala
1	Ketepatan ejaan sesuai PUEBI	5
2	Ketepatan pemilihan kosa kata	5
3	Ketepatan penggunaan tanda baca	5
4	Struktur kalimat jelas dan efektif	5
5	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD	5
6	Bahasa mudah dipahami dan dimengerti	5
7	Mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis	5
8	Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik	4
9	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
10	Penggunaan istilah, symbol atau ikon yang tepat dan konsisten	5
Jumlah		48

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa dengan total skor 48, sementara skor yang diharapkan adalah 50, maka persentase kelayakan dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{persentase kelayakan} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor yang diharapkan}} \times 100\% \\
 &= \frac{48}{50} \times 100\% \\
 &= 96\%
 \end{aligned}$$

Hasil kelayakan bahasa pada media pembelajaran ini adalah 96%, berdasarkan tabel kelayakan hasil ini termasuk pada kategori “sangat layak”.

d. Analisis data responden

Analisis data dari media pembelajaran untuk responden menggunakan angket yang dibagikan setelah responden menggunakan media pembelajaran. Responden media pembelajaran ini adalah peserta didik kelas V dan guru mata pelajaran PAI SDN 121 Hutabargot Julu.

Analisis instrumen untuk peserta didik digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dengan penilaian *usability* menggunakan kuisioner USE (*usefulness, satisfaction, and ease of use*) yang dikembangkan oleh Lund (2001). Terdapat 4 aspek dalam kuisioner USE untuk mengukur penggunaan media, yaitu : a) kebergunaan (*usefulness*), b) kepuasan pengguna (*satisfaction*), c) kemudahan penggunaan (*ease of use*), dan d) kemudahan mempelajari (*ease of learning*).

Hasil penilaian 25 responden yang merupakan peserta didik kelas V dapat dilihat seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Media Oleh Peserta Didik

No	Butir penilaian	Skor penilaian	
		Total skor	Persentase
Kebergunaan (<i>usefulness</i>)			
1	Media ini membantu saya lebih efektif dalam memahami materi	138	92%
2	Media ini membantu saya lebih produktif	131	87%
3	Media ini berguna untuk saya	136	91%
4	Media ini memberi control terhadap kegiatan pembelajaran saya	126	84%
5	Media ini lebih mudah membuat saya mencapai hal yang ingin saya capai	134	89%
6	Media ini menghemat waktu saya dalam proses belajar	128	85%
7	Media ini memenuhi kebutuhan saya dalam proses belajar	133	89%

8	Media ini memberikan apa yang saya harapkan dalam proses belajar	129	86%
	Kepuasan pengguna (<i>satisfaction</i>)		
9	Media ini mudah diakses	138	92%
10	Media ini sederhana untuk digunakan	136	91%
11	Media ini mudah dipahami	135	90%
12	Langkah-langkah pengoperasian media ini tidak rumit	136	91%
13	Media ini fleksibel	131	87%
14	Media ini sangat membantu pemahaman saya terhadap materi iman kepada malaikat	133	89%
15	Saya dapat menggunakan media ini tanpa intruksi tertulis	129	86%
16	Media ini sangat konsisten	128	85%
17	Pengguna yang jarang menggunakan akan menyukai media ini	131	87%
18	Saya dapat mengatasi kesalahan dengan cepat	125	83%
19	Saya dapat menggunakan media ini dengan lancar	132	88%
	Kemudahan penggunaan (<i>ease of use</i>)		
20	Saya dapat belajar menggunakan media ini dengan cepat	138	92%
21	Saya mudah mengingat cara menggunakan media ini	134	89%
22	Media ini mudah dipelajari penggunaannya	129	86%
23	Saya dengan cepat terampil dengan media ini	127	85%
	Kemudahan mempelajari (<i>ease of learning</i>)		
24	Saya puas dengan media ini	139	93%
25	Saya akan merekomendasikan media ini kepada teman saya	136	91%
26	Media ini menyenangkan untuk digunakan	133	89%
27	Media ini bekerja sesuai dengan harapan	130	87%
28	Media ini sangat bagus	134	89%
29	Saya merasa harus menggunakan media ini	134	89%
30	Media ini mudah digunakan	141	94%
	Jumlah	3984	
	Rata-rata persentase		89%

Berdasarkan hasil dari penilaian responden yang terdiri dari 25 orang peserta didik dengan skor total 3984, sedangkan skor yang diharapkan adalah 4500, maka persentase kelayakan dapat dihitung sebagai berikut :

$$\text{persentase kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$= \frac{3984}{4500} \times 100\%$$

$$= 89\%$$

Hasil kelayakan media pembelajaran menurut responden peserta didik adalah 89%, berdasarkan tabel kelayakan termasuk pada kategori “sangat layak”.

Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Keterampilan Peserta Didik Oleh Guru

No	Butir penilaian	Skor penilaian	
		Total skor	%
Berpikir kritis (<i>critical thinking</i>)			
1	menggunakan berbagai tipe pemikiran/penalaran atau alasan, baik induktif maupun deduktif dengan tepat dan sesuai situasi	23	92%
2	Memahami interkoneksi antara satu konsep dengan konsep yang lain dalam satu mata pelajaran, dan keterkaitan konsep antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya	22	88%
3	Melakukan penilaian dan menentukan keputusan secara efektif dalam mengolah data dan menggunakan argument	22	88%
4	Menguji hasil dan membangun koneksi antara informasi dan argument	21	84%
5	Mengolah dan menginterpretasi informasi yang diperoleh melalui simpulan awal dan mengujinya lewat analisis terbaik	20	80%
Pemecahan masalah (<i>problem solving</i>)			
6	Membuat solusi dari berbagai permasalahan non rutin, baik dengan cara yang umum, maupun dengan caranya sendiri	22	88%
7	Menggunakan kemampuan yang dimilikinya untuk berusaha menyelesaikan permasalahan	21	84%
8	Menyusun dan mengungkapkan, menganalisis, dan menyelesaikan suatu masalah	23	92%
Kreatifitas (<i>creativity</i>)			

9	Memiliki kemampuan dalam mengembangkan, melaksanakan, dan menyampaikan gagasan gagasan baru secara lisan atau tulisan	25	100%
10	Bersikap terbuka dan responsif terhadap perspektif baru dan berbeda	20	80%
11	Mampu mengemukakan ide-ide kreatif secara konseptual dan praktikal	21	84%
12	Menggunakan konsep-konsep atau pengetahuannya dalam situasi baru dan berbeda, baik dalam mata pelajaran terkait, antar mata pelajaran, maupun dalam persoalan kontekstual	21	84%
13	Menggunakan kegagalan sebagai wahana pembelajaran	22	88%
	Inovasi (<i>inovation</i>)		
14	Memiliki kemampuan dalam menciptakan kebaruan berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki	20	80%
15	Mampu beradaptasi dalam situasi baru dan memberikan kontribusi positif terhadap lingkungan	20	80%
	Komunikasi (<i>communication</i>)		
16	Memahami, mengelola, dan menciptakan komunikasi yang efektif dalam berbagai bentuk dan isi secara lisan, tulisan, dan multimedia (ICT Literacy)	21	84%
17	Menggunakan kemampuan untuk mengutarakan ide-idenya, baik itu pada saat berdiskusi, di dalam dan di luar kelas, maupun tertuang pada tulisan	21	84%
18	Menggunakan bahasa lisan yang sesuai konten dan konteks pembicaraan dengan lawan bicara atau yang diajak berkomunikasi	20	80%
19	Selain itu dalam komunikasi lisan diperlukan juga sikap untuk dapat mendengarkan, dan menghargai pendapat orang lain, selain pengetahuan terkait konten dan konteks pembicaraan	23	92%
20	Menggunakan alur pikir yang logis, terstruktur sesuai dengan kaidah yang berlaku	19	76%
21	Komunikasi tidak terbatas hanya pada satu bahasa, tetapi kemungkinan multi-bahasa	20	80%
	Kolaborasi (<i>collaboration</i>)		
22	Memiliki kemampuan dalam kerjasama kelompok	23	92%
23	Beradaptasi dalam berbagai peran dan aktif tanggungjawab, bekerja secara produktif dengan yang lain	21	84%
24	Memiliki empati dan menghormati perspektif berbeda	19	76%

25	Mampu berkompromi dengan anggota yang lain dalam kelompok demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan	22	88%
Jumlah		532	
Rata-rata persentase			85%

Berdasarkan hasil penilaian responden yang terdiri dari 4 orang guru PAI dengan skor total 532, sedangkan skor yang diharapkan adalah 625, maka persentase kelayakannya dapat dihitung sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{persentase kelayakan} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor yang diharapkan}} \times 100\% \\
 &= \frac{532}{625} \times 100\% \\
 &= 85\%
 \end{aligned}$$

Hasil kelayakan media pembelajaran menurut responden peserta didik adalah 85%, berdasarkan tabel kelayakan termasuk pada kategori “sangat layak”.

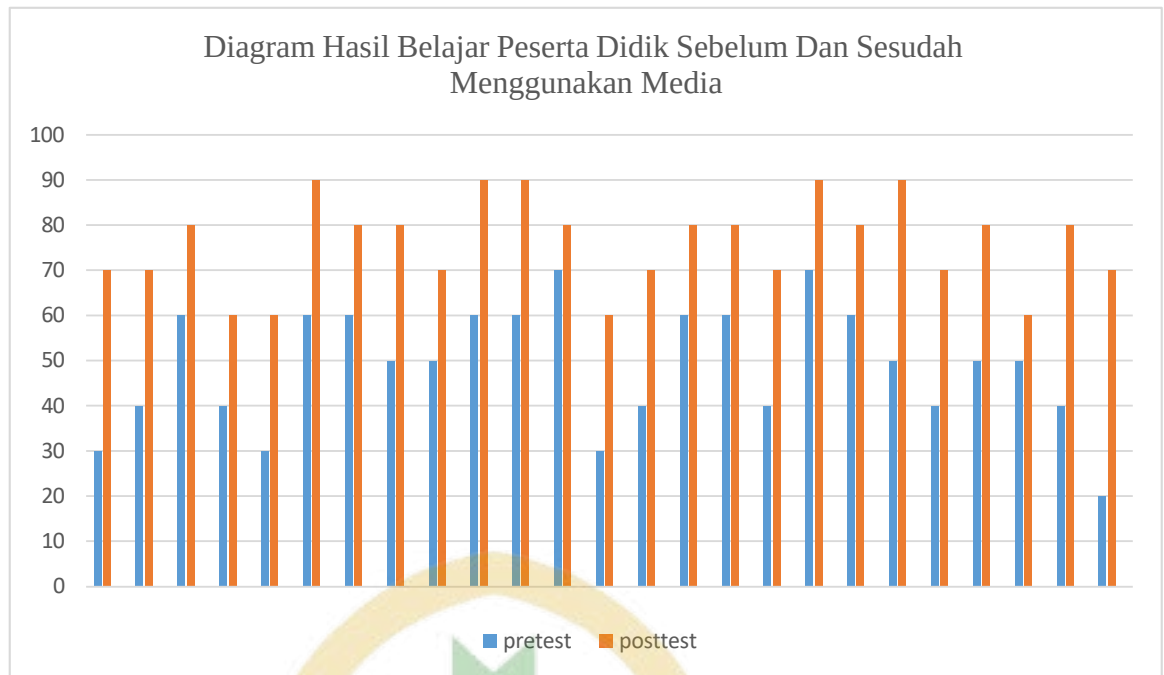
e. Analisis data hasil belajar

Analisis data hasil belajar menggunakan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Hasil belajar diperoleh dengan melakukan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Soal yang digunakan untuk pretest dan posttest adalah soal yang sama, yaitu 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian yang sudah tercantum pada modul ajar yang terdapat pada lampiran 6 Hasil yang diperoleh dari pengerjaan *pretest* dan *posttest* oleh peserta didik dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 9 Hasil Pretest Dan Posttest Peserta Didik

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Abdan	30/100	90/100
2	Albi alfatih pardosi	40/100	85/100
3	Aseli munawaroh	60/100	80/100
4	Azmi yasir	40/100	75/100
5	Hanif	30/100	80/100
6	Hormat mulia	60/100	90/100
7	Irhan	60/100	80/100
8	Mirza	50/100	80/100
9	Mhd faiz al faith	50/100	75/100
10	Mhd raihan	60/100	90/100
11	Mhd rifki	60/100	90/100
12	Nazwa zdakirah	70/100	80/100
13	Nur fitriana	30/100	80/100
14	Nur fitriani	40/100	85/100
15	Nur hafizah	60/100	80/100
16	Raisah fitri	60/100	80/100
17	Sri wahyuni	40/100	85/100
18	Sofwatun Nabila	70/100	90/100
19	Syalfa aminah	60/100	80/100
20	Syifa khumairoh	50/100	90/100
21	Tihra puspita	40/100	75/100
22	Tiara putri	50/100	80/100
23	Usnil khotimah	50/100	80/100
24	Winda putri	40/100	80/100
25	Yuni asifah	20/100	75/100

Lebih jelasnya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V sebelum dan sesudah memanfaatkan media pembelajaran dapat dilihat melalui diagram dibawah ini



Gambar 7.4 Diagram Hasil Belajar

Berdasarkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media maka efektivitas media dapat dihitung :

$$rata - rata = \frac{17,15}{25} = 0,69$$

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain terhadap 25 siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,69 yang berada pada kategori sedang dan mendekati kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan ini terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest yang menunjukkan adanya kenaikan signifikan pada hampir seluruh siswa, terutama pada siswa dengan kemampuan awal rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game spinning wheel mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal dan efektif.

f. Kajian produk

Media pembelajaran berbasis game *spinning wheel* yang dikembangkan berisi materi tentang iman kepada malaikat. Produk akhir media pembelajaran ini berupa alat bermain dengan bentuk roda berwarna-warni dengan cara diputar. Dalam media pembelajaran ada beberapa konten penting yang bermanfaat untuk membantu pemahaman peserta didik. Dalam media pembelajaran ini terdapat soal evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi. Soal dibuat oleh guru dan peneliti sesuai dengan taraf kemampuan peserta didik. Diantara soal-soal yang tercantum dalam media pembelajaran diselipkan kata-kata “zoonk” sebagai salah satu sesi bermain apabila ada siswa yang mendapat segmen tersebut.

C. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan pada BAB I sebelumnya, diperoleh poin-poin yang menjadi tujuan dari pengembangan media pembelajaran berbasis game *spinning wheel*, yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) atau Penelitian dan Pengembangan. Model atau pendekatan desain media pembelajaran adalah model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi.

Tahap pertama adalah tahap analisis. Pada analisis terdapat 2 tahapan, Analisis Kebutuhan (*Needs Assessment*) berupa analisis keadaan lapangan dan peserta didik serta pengumpulan referensi materi yang akan dijadikan pokok bahasan dalam pengembangan media.

Kegiatan selanjutnya adalah analisis awal-akhir (*Front-end Analysis*) dengan cara mengumpulkan referensi berupa kurikulum, silabus mata pelajaran PAI, serta buku-buku yang berkaitan dengan materi dan lain-lain yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran.

Tahap kedua adalah tahap *design* yaitu tahap perancangan. Tahap desain merupakan tahapan perancangan media pembelajaran yang meliputi rumusan tujuan pembuatan media pembelajaran berbasis game *spinning wheel*, pembuatan rancangan, pengumpulan objek rancangan, dan penyusunan instrumen uji kelayakan.

Tahap ketiga adalah tahap *development* atau tahap pengembangan. Tahap pengembangan ini merupakan tahap membuat dan mengembangkan media pembelajaran dari semua komponen yang telah disiapkan menjadi satu kesatuan yang utuh sesuai dengan rancangan yang telah dirancang. Setelah media selesai dibuat dilakukan validasi oleh dosen ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk memperoleh masukan terhadap pengembangan disertai dengan instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran inovatif. Pada tahapan ini media pembelajaran inovatif yang telah selesai dikembangkan kemudian diimplementasikan kepada peserta didik kelas V SDN 121 Hutabargot Julu.

Tahap keempat adalah tahap implementasi, tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran inovatif hasil pengembangan. Dari tahap ini akan diketahui kelayakan media yang dikembangkan. Peserta didik kemudian diminta mengisi angket responden untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran inovatif tersebut.

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Evaluasi yang dilaksanakan berupa evaluasi pengembangan dan evaluasi terhadap kelayakan produk media pembelajaran. Evaluasi pengembangan dilakukan melalui validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa sebelumnya untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran hasil pengembangan, dan untuk mengukur layak tidaknya media pembelajaran hasil pengembangan tersebut diproduksi dan disebarluaskan serta digunakan di SDN 121 Hutabargot Julu. Evaluasi produk media pembelajaran dilakukan oleh peserta didik kelas V untuk mengetahui bagaimana tanggapan tentang media yang dikembangkan. Dari evaluasi tadi akan memberikan data yang menggambarkan kualitas produk media pembelajaran tersebut apakah sudah valid atau tidak valid. Kemudian tujuan dari pengembangan media sendiri adalah untuk meningkatkan keterampilan abad 21 peserta didik, tujuan ini akan dievaluasi oleh guru PAI selama proses pengembangan media pembelajaran terjadi di dalam kelas.

2. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran diperoleh dari hasil data uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan responden terdiri dari peserta didik dan guru Matematika. Perolehan data kelayakan diuraikan sebagai berikut:

a. Hasil data kelayakan ahli materi

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dengan skor total 96, sedangkan skor yang diharapkan adalah 100, maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan. Jadi hasil kelayakan materi pada media pembelajaran menurut ahli materi

adalah 96% yang berdasarkan tabel kelayakan termasuk kategori “Sangat Layak” untuk diujicobakan kepada peserta didik.

b. Hasil data kelayakan ahli media

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dengan skor total 90, sedangkan skor yang diharapkan adalah 100, maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan. Jadi hasil kelayakan media pembelajaran menurut ahli media adalah 90% yang berdasarkan tabel kelayakan termasuk pada kategori “Sangat Layak” untuk diujicobakan kepada peserta didik.

c. Hasil data kelayakan ahli bahasa

Berdasarkan hasil dari penilaian dari ahli bahasa dengan skor total 48, sedangkan skor yang diharapkan adalah 50, maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan. Jadi hasil kelayakan media pembelajaran menurut ahli bahasa adalah 96% yang berdasarkan tabel kelayakan termasuk pada kategori “Sangat Layak” untuk diujicobakan kepada peserta didik.

d. Hasil data penilaian responden

Data penilaian terhadap responden bukan hanya seputar tentang media yang dihasilkan, namun juga tentang keterampilan abad 21 yang dimiliki oleh peserta didik selama mengembangkan media pembelajaran ini.

1) Hasil data kelayakan media oleh peserta didik

Berdasarkan hasil penilaian dari 25 peserta didik kelas V SDN 121 Hutabargot Julu sebagai responden diperoleh hasil dengan skor total 3984, sedangkan skor yang diharapkan adalah 4500, maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase

kelayakan. Hasil kelayakan media pembelajaran menurut responden peserta didik adalah 89% yang berdasarkan tabel kelayakan termasuk pada kategori “Sangat Layak” untuk diujicobakan kepada peserta didik.

2) Hasil data penilaian keterampilan abad 21 yang dimiliki peserta didik oleh guru

Berdasarkan hasil pengamatan responden yang terdiri dari 4 orang guru PAI di SDN 121 Hutabargot Julu, tentang penilaian keterampilan abad 21 yang dimiliki oleh peserta didik kelas V selama proses pengembangan media pembelajaran diperoleh skor total 532 dari skor sebesar 625 yang diharapkan. Melalui rumus persentase kelayakan diperoleh nilai rata-rata tingkat keterampilan abad 21 yang dimiliki oleh peserta didik adalah sebesar 85%, dan berdasarkan berdasarkan tabel kelayakan termasuk pada kategori “Sangat layak” untuk diujicobakan kepada peserta didik.

3) Hasil analisis deskriptif

a) Keterampilan peserta didik

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh guru PAI, dianalisis dengan analisis deskriptif. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai tingkatan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik kelas V SDN 121 Hutabargot Julu. Keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik dalam penelitian ini diukur menggunakan komponen keterampilan abad 21 dengan 4 aspek, yaitu: 1) berpikir kritis dan pemecahan masalah, 2) kreativitas dan inovasi, 3) komunikasi, 4) kolaborasi. Berpedoman pada rumus persentase kelayakan, variabel

keterampilan abad 21 dapat diukur dengan 25 komponen dengan cara mencari rata-ratanya. Menghitung nilai rata-rata pada komponen keterampilan dapat dilakukan dengan bantuan aplikasi *Microsoft Excel*.

b) Hasil belajar peserta didik

Data yang diperoleh dari hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dianalisis dengan analisis deskriptif. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai tingkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas V SDN 121 Hutabargot Julu sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Dari hasil tes melalui kuis yang diikuti oleh peserta didik, diperoleh gambaran bahwa secara umum hasil belajar peserta didik kelas V meningkat secara signifikan, walaupun sebelumnya masih ada beberapa peserta didik yang mengalami penurunan nilai.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis game *spinning wheel* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas V dengan materi iman kepada malaikat memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut:

1. Keterbatasan ruang lingkup materi. Media yang dikembangkan hanya difokuskan pada materi *iman kepada malaikat*, sehingga belum mencakup keseluruhan materi dalam mata pelajaran PAI kelas V. Hal ini menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh materi PAI.
2. Terbatasan subjek penelitian. Penelitian ini hanya melibatkan siswa

kelas V pada satu sekolah dasar, sehingga hasil yang diperoleh belum tentu mewakili karakteristik siswa di sekolah lain dengan latar belakang yang berbeda.

3. Keterbatasan waktu penelitian. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam waktu yang relatif singkat, sehingga belum dapat mengukur dampak penggunaan media dalam jangka panjang terhadap retensi atau daya ingat siswa.
4. Keterbatasan variasi media. Media yang digunakan berupa *spinning wheel* berbasis alat nyata (manual), sehingga interaktivitasnya masih terbatas dibandingkan dengan media berbasis digital yang dapat memuat animasi, suara, dan fitur evaluasi otomatis.
5. Keterbatasan pengukuran aspek afektif dan psikomotorik. Penelitian ini lebih menekankan pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa, sehingga belum mengukur secara mendalam aspek afektif (sikap keimanan) dan psikomotorik yang juga penting dalam pembelajaran PAI, khususnya terkait penghayatan terhadap iman kepada malaikat.
6. Keterbatasan kontrol variabel luar. Selama proses pembelajaran, terdapat kemungkinan pengaruh faktor lain seperti motivasi belajar siswa, dukungan lingkungan, dan gaya mengajar guru yang tidak sepenuhnya dapat dikontrol oleh peneliti.

Dengan adanya keterbatasan tersebut, diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih luas, melibatkan subjek yang lebih beragam, serta mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara lebih komprehensif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *game spinning wheel* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas V dengan materi iman kepada malaikat, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis *game spinning wheel* dikembangkan melalui tahapan penelitian dan pengembangan yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, validasi ahli, serta uji coba kepada siswa. Media ini dirancang dalam bentuk alat nyata (manual) yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Kelayakan dan Reliabilitas Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi dan respon siswa, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase sebesar 89% dengan kategori sangat baik, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil uji reliabilitas instrumen menggunakan Cronbach's Alpha menunjukkan nilai sebesar 0,90 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, sehingga instrumen yang digunakan dinyatakan konsisten dan dapat dipercaya dalam mengukur respon siswa terhadap media pembelajaran.

3. Efektivitas Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis peningkatan hasil belajar siswa melalui perhitungan N-Gain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,69 yang berada pada kategori sedang (mendekati tinggi). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game *spinning wheel* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi iman kepada malaikat. Peningkatan tersebut terlihat dari adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest pada seluruh siswa, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu membantu siswa dalam memahami materi secara lebih optimal.

4. Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis game *spinning wheel*, diperoleh rata-rata persentase sebesar 89% yang berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap media yang digunakan, baik dari aspek kebergunaan, kemudahan penggunaan, maupun kepuasan. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan kenyamanan siswa dalam proses pembelajaran.

B. Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Implikasi Teoretis

Penelitian ini memperkuat teori bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Media *spinning wheel* sebagai bentuk

pembelajaran interaktif terbukti mampu membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak, seperti iman kepada malaikat.

2. Implikasi Praktis

Media pembelajaran berbasis game *spinning wheel* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mudah diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran PAI di sekolah dasar. Media ini juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan hanya terbatas pada materi iman kepada malaikat, sehingga belum mencakup keseluruhan materi PAI kelas V.
2. Subjek penelitian hanya melibatkan satu kelas pada satu sekolah, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.
3. Waktu pelaksanaan penelitian relatif singkat, sehingga belum dapat mengukur dampak penggunaan media dalam jangka panjang.
4. Media yang dikembangkan masih berbentuk manual (non-digital), sehingga interaktivitasnya masih terbatas.
5. Penelitian lebih menitikberatkan pada aspek kognitif (hasil belajar), sehingga belum mengkaji secara mendalam aspek afektif dan psikomotorik siswa.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ada, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis permainan seperti *spinning wheel* sebagai alternatif dalam pembelajaran PAI guna meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk:

- a) Mengembangkan media pembelajaran pada materi PAI lainnya
- b) Menggunakan sampel yang lebih luas dan beragam
- c) Mengembangkan media berbasis digital agar lebih interaktif
- d) Mengkaji aspek afektif dan psikomotorik siswa secara lebih komprehensif

Berdasarkan keseluruhan rangkaian penelitian yang telah dilakukan, dapat ditegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis game *spinning wheel* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi iman kepada

malaikat memberikan kontribusi yang nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan dan reliabilitas, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Keberhasilan penggunaan media ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, serta kemampuan siswa dalam memahami materi yang sebelumnya dianggap abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara optimal.

Selain itu, hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan (*game-based learning*) mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game *spinning wheel* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif solusi dalam mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada materi iman kepada malaikat. Media ini juga berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut pada materi pembelajaran lainnya, baik dalam bentuk manual maupun berbasis digital yang lebih interaktif. Akhirnya, peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran PAI di sekolah dasar, serta menjadi referensi bagi guru dan peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Mulyana. "Meneladani Sifat-Sifat Malaikat Allah Sebagai Bentuk Mengimani Adanya Malaikat Allah." *Jurnal Pendidikan Agama Islam - Ta'lim* 16, no. 2 (2018): 147–56. <https://ejournal.upi.edu/index.php/taklim/article/view/44250/18384>.
- Adolph, Ralph. 濟無 *No Title No Title No Title*, 2016.
- Afkari, Najmi Nahdin. "Wheel of Names Dan Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Fikih (Mi Nurul Arjosari Malang)." *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2024): 84–97. <https://doi.org/10.18860/mjpai.v3i2.10814>.
- Agama, Pendidikan, Islam Di, and S M A Negeri. "Implementasi Media Pembelajaran Spin the Wheel Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 9 Malang." *Jurnal Pendidikan Islam* 8 (2023).
- Agustina, Winda, Hamengkubuwono Hamengkubuwono, and Wandu Syahindra. "Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum." *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam* 18, no. 20 (2020): 112. <https://doi.org/10.47498/tadib.v12i02.365>.
- Ainin, Moh. "Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Okara II* (2013): 95–110.
- Ajar, Buku, and Metode Penelitian. *No Title*, n.d.
- Alam, Syamsu, and Dandi Andika. "Tugas Malaikat Jibril Dalam Al-Qur'an (Kajian Tafsir)." *Jurnal Al-Wajid* 1, no. 2 (2020): 195–210.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Auliya, Alfa Maulidiina, Mardi Takwim, and Indra Kusdianto. "Development of Spin Game Learning Media in Islamic Religious Education Subjects in Elementary Schools" 2, no. 1 (2024): 32–39.

Averina, Rayon Yolanda, and I Gst. Ngurah Jaya Agung Widagda. “Pengaruh Media Pembelajaran Spinning Wheel Terhadap Maharah Kalam Di Smp Aisiyah Boarding School Malang.” *Tjyybjb.Ac.Cn* 27, no. 2 (2021): 635–37.

Barat, Karawang. (*TEORI DAN PRAKTIK*), n.d.

Buku Ini Di Tulis Oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta Di Lindungi Oleh Undang-Undang Telah Di Deposit Ke Repository UMA Pada Tanggal 27 Januari 2022, 2022.

Daniel, Ben Kei, and Tony Harland. ““Qualitative Data Analysis.’ Higher Research Methodology.” *Wahana Dedikasi Copyright@Dede Dwianysah Putra* 3, no. 2 (2018): 98–110.

Exposto, Alfredo Perestheo Parlindungan. “Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional.” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 10, no. 2 (2022): 510. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65781>.

Fadillah, Anggun, and Kharisma Alam. “Innovative Learning with Bingo Wheel : Enhancing Understanding of Zakat Fitrah in Class X at Madrasah Aliyah” 2, no. 1 (2024): 23–31.

Gunawardhana, L K Pulasthi Dhananjaya, and Sellappan Palaniappan. “L.K Pulasthi Dhananjaya Gunawardhana and Professor Sellappan Palaniappan, ‘Using Multimedia as an Education Tool,’ 9th Annual International Conference on Computer Games 1 1,” n.d., 1–16.

Hamid Darmadi. “Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial.” *Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial* 2 (2013): 206–29.

Harisah, Afifuddin. “Keberimanan Kepada Malaikat Dalam Perspektif Pendidikan Islam.” *Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2004): 73–84.

Hestina, Hanum, Syarifatul Hayati, and Laili Ramadani. “Efektivitas Media Spinning Wheel Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tajwid” 3 (2025).

Hidayah, Eva Nur, An Najmun, Nuri Rokhim, Dian Listia, and Oktana Wahyu. “Analisis Penggunaan Media Spin The Wheel Wordwall Dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar” 13, no. 01 (2025): 1–11.

Iswar, Alfika, and A Riawarda. “Pengembangan Media Pembelajaran Spin Game Pada Materi Shalat Kewajibanku Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pendahuluan Metode,” no. 2 (2024): 19–26.

- Jaelani, Ahmad. "Pembelajaran PAI Pada Jenjang Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2022): 28–37.
- Junaidi, Junaidi. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.
- Junaidi Junaidi, Supratman Zakir, Iswantir M, and Deswalantri Deswalantri. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Roda Putar Pada Materi Rukun Sholat Kelas 3 Di SDIT Baiturrahim." *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora* 2, no. 3 (2023): 62–74. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v2i3.962>.
- KHOIRUNNIDA, R. "Pengaruh Penerapan Media Spinning Wheel Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Brebes Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2022. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/66125>.
- Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono, 4Universitas Sultan Ageng Tirtayasa 2023.KAJIAN ETNOSAINS DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENUMBUHKAN NILAI KEARIFAN LOKAL DAN KARAKTER SISWA SD CHANOS CHANOS).MELALUI SATE BANDENG. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, and ISSN. "細川康二 *1, 2 菊谷知也 *3 小畑友里江 *4." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 43, no. 4 (2023): 342–46.
- Kinasih, Anya Dani, Muhammad Khair, and Abdul Azis. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Materi Membiasakan Pola Hidup Sederhana Dan Menyantuni Dhuafa Kelas XII Di Darul Ulum Palangkaraya" 03, no. 02 (2024).
- Marinda, Leny. "Kognitif Dan Problematika." *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 116–52.
- Maulya, Nadia Adlina, Fitria Martanti, and Ersila Devi Rinjany. "Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas Vi Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 7, no. 2 (2021): 201–14. <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i2.3083>.
- Millah, Ahlan Syaeful, Apriyani, Dede Arobiah, Elsa Selvia Febriani, and Eris Ramdhani. "Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas." *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 2 (2023): 140–53.
- Mochamad Nashrullah, Eni Fariyatul Fahyuni, Nurdyansyah Nurdyansyah, and

Rahmania Sri Untari. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*, 2023. <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>.

Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III." *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 243–55. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

Okpatrioka Okpatrioka. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

Pangestu, Wahyu Adji, and Nurhaedah Hartoto. "Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Pinisi Journal Of Education* 4, no. 3 (2024): 34–56.

Pembelajaran, Terhadap Proses. "KLASIFIKASI," n.d., 1–8.

Pengantar Metodologi Penelitian, n.d.

Permata, Intan Diah. "Intan Diah Permata Nim. 20591087," 2024.

Pratiwi, Anisha Yuniar, Rahayu Pritiwati, and Mukh Doyin. "Jurnal Profesi Keguruan." *Jurnal Profesi Keguruan* 5, no. 1 (2019): 15–22.

Ramadhani, Ayu, and Aufa. "Pengembangan LKPD Berbasis Game Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (2024): 2691–2700.

Rhamadani, Putri Asriani, Rianti Fatunnisa, Rizky Fathurrahman, and Safira Windi Wardati. "Conference Series Learning Class Tauhid and Akhlak Penerapan Iman Kepada Malaikat Pada Kehidupan." *Gunung Djati Conference Series* 22 (2023): 314–22.

Riska, Nindi, Nur Faidah, Natasya Khofifah Firdaus, Niken Dwi Juliyanti, and Dwi Retmawati. "Implementasi Media Roda Berputar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peluang Kelas VI UPT SDN Kutorejo 1" 3 (2025).

Septiani, Ayu Arum, and Gilang Maulana Jamaludin. "Game Based Learning Model in PAI Subjects in 2023-2024 : A Literature Review" 3, no. 1 (2025):

- Silahuddin, Anang, Stit Misbahul, Ulum Gumawang, Belitang Jl Irigasi Desa, Tanah Merah, Kec Belitang, Madang Raya, Kabupaten Oku, and Timur Provinsi Sumatera-Selatan. “Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati.” *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)* 4, no. 02 Desember (2022): 162–75. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>.
- Sri, Haryati. “(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam.” *Academia* 37, no. 1 (2012): 13.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2013.
- Suradi, Ahmad, Cecen Andrea, Putri Surya Anita, Indira Agleo Putri, Depi Fitriani, and Intan Wulan Sari. “STANDAR KOMPETENSI LULUSAN DAN KOMPETENSI INTI PADA KURIKULUM 2013 DI MADRASAH IBTIDAIYAH” 5 (2022).
- Susanto, Dedi, Risnita, and M. Syahrani Jailani. “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah.” *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): 53–61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>.
- Tengah, Balfai Kupang. “Inspirasi Edukatif : Jurnal Pembelajaran Aktif Inspirasi Edukatif : Jurnal Pembelajaran Aktif” 5, no. 4 (2024).
- Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Zulfi, Lega, Fatma Tuzzahra, and Gamaliel Septian Airlanda. “Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Materi Lambang Bilangan” 10, no. 3 (2024): 797–803.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar

NO	KOMPONEN	DESKRIPSI / KETERANGAN
1.	Informasi Umum	
	Judul Perangkat Ajar	Iman Kepada Malaikat
	Sekolah	SDN 121 Hutabargot Julu
	Fase / Kelas	A / V
	Jumlah Peserta didik	25 Peserta Didik
	Tahun	2025 – 2026
	Alokasi Waktu	9 x 35 menit (3 Pertemuan)
	Penyusun	Sri Handayani Hsb., S.Pd
2.	Tujuan Pembelajaran	
	Elemen / Domain	Akidah
	Tujuan Pembelajaran	Peserta didik dapat mengenal 10 nama-nama Malaikat yang wajib diketahui Peserta didik dapat mengetahui tugas-tugas 10 malaikat Peserta didik dapat mengenal kisah cerita malaikat Peserta didik memahami makna beriman kepada malaikat
	Konsep Utama	Ada berapa malaikat yang wajib kita ketahui? Sebutkan malaikat beserta tugasnya? Mengimani malaikat termasuk kedalam rukun iman ke berapa?
3.	Profil Pelajar Pancasila	
	√	Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia
		Berkebhinekaan Global
	√	Bergotong Royong
	√	Kreatif
	√	Bernalar Kritis
	√	Mandiri
4.	Materi Ajar, Alat dan Bahan	
	Materi Ajar, Alat dan Bahan	• Laptop pribadi, pengeras suara, gawai, jaringan internet • Lembar kerja • Kertas HVS berwarna dan putih • Lem • Lagu 10 Malaikat
	Lingkungan Belajar	Ruang Kelas
5.	Target Siswa	
	√	Peserta didik reguler / tipikal
		Peserta didik dengan kesulitan belajar
		Peserta didik berprestasi tinggi
		Peserta didik dengan ketunaan (tuna netra, tuna rungu, tuna grahita, tuna daksa, tuna ganda)

6.	Ketersediaan Materi				
	a. Pengayaan untuk siswa		Ya	√	Tidak
	b. Alternatif penjelasan, metode atau aktifitas untuk peserta didik	√	Ya		Tidak
7.	Model Pembelajaran				
	√	Tatap Muka			
		PJJ Daring			
		PJJ Luring			
		Paduan antara tatap muka dan PJJ (Blended learning)			
8.	Penilaian / Asesmen				
	Guru menilai ketercapaian Tujuan Pembelajaran	√	Penilaian Individu		
			Penilaian Kelompok		
			Penilaian Individu dan Kelompok		
	Jenis Penilaian				
		√	Performa		
		√	Tertulis / Proyek		
9.	Kegiatan Pembelajaran Utama	Pengaturan Siswa		Metode	
		√	Individu		Diskusi
		√	Berpasangan		Presentasi
			Berkelompok(>2 orang)	√	Demonstrasi
				√	Proyek
					Eksperimen
				√	Permainan
					Ceramah
					Kunjungan lapangan
					Simulasi
					Lainnya :
10	Langkah-Langkah Kegiatan				

INSTITUT ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

	Pertemuan 1 8 Januari 2024	Kegiatan Pembuka Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan berdo'a bersama. Guru menyapa peserta didik, 1. "Apa kabar anak-anak?" 2. "Sudah makan belum teman-teman?" 3. "Bagaimana perasaan hari ini?" Kegiatan Inti 1. Menyanyikan 10 malaikat yang wajib kita ketahui 2. Mengetes satu persatu siswa untuk menyebutkan malaikat secara berurutan. 3. Menyebutkan tugas-tugas malaikat. Kegiatan Penutup 1. Peserta didik duduk kembali di kursi masing-masing 2. Guru mengulang kembali bernyanyi 10 malaikat 3. Guru bertanya tentang kegiatan yang sudah dilakukan 4. Guru menanyakan perasaan peserta didik 5. Guru menutup pertemuan dengan membaca doa
	Pertemuan 2	Kegiatan Pembuka

	15 Januari 2024	1. Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan berdo'a bersama. Guru menyapa peserta didik. 2. "Apa kabar anak-anak?" 3. "Sudah makan belum teman-teman?" 4. "Bagaimana perasaan hari ini?" Kegiatan Inti 1. Menyanyikan 10 malaikat yang wajib kita ketahui 2. Mereview 10 malaikat beserta tugasnya. 3. Menceritakan kisah malaikat. 4. Siswa mencocokkan nama malaikat beserta dengan tugasnya. Kegiatan Penutup 1. Peserta didik duduk kembali di kursi masing-masing 2. Guru mengulang kembali bernyanyi 10 malaikat 3. Guru bertanya tentang kegiatan yang sudah dilakukan 4. Guru menanyakan perasaan peserta didik 5. Guru menutup pertemuan dengan membaca doa
--	----------------------------------	--

	Pertemuan ke 3 22 Januari 2024	Kegiatan Pembuka 1. Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan berdo'a bersama. Guru menyapa peserta didik. 2. "Apa kabar anak-anak?" 3. "Sudah makan belum teman-teman?" 4. "Bagaimana perasaan hari ini?" Kegiatan Inti 1. Menyanyikan 10 malaikat yang wajib kita ketahui 2. Mereview nama dan tugas malaikat. 3. Menggambar dan mewarnai khaligrafi nama malaikat.d Kegiatan Penutup 1. Peserta didik duduk kembali di kursi masing-masing 2. Guru mengulang kembali bernyanyi 10 nama-nama malaikat. 3. Guru bertanya tentang kegiatan yang sudah dilakukan 4. Guru menanyakan perasaan peserta didik 5. Guru menutup pertemuan dengan membaca doa
11.	Refleksi Guru	
	Pertanyaan Kunci	• Apakah pembelajaran berjalan tertib dan runut • Apakah seluruh peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik? • Apakah peserta didik antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran?

		• Kesulitan apa yang dialami saat menyampaikan pembelajaran hari ini? • Apa yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?
12	Refleksi Peserta didik	
	Pertanyaan Kunci	• Apa yang menarik selama proses pembelajaran? • Apa yang menjadi kesulitan selama proses pembelajaran? • Apa kesulitan saat bekerja sama dengan teman? • Bagian mana yang paling sulit dan paling mudah selama proses pembelajaran? • Apa yang harus dilakukan untuk memperbaiki hasil belajar? • Kepada siapa akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?
13	Kriteria Pengukuran Ketercapaian Tujuan Pembelajaran dan penilaian (formatif)	
	Penilaian Kompetensi atau Kemampuan serta Pengetahuan	1. Peserta didik mampu mengikuti guru ketika bernyanyi huruf hijaiyah 2. Peserta didik menunjukkan respon yang baik ketika melakukan permainan sambil bernyanyi 3. Peserta didik mempunyai keberanian untuk menjawab pertanyaan
	Cara Melakukan Penilaian	Lisan Proyek
	Kriteria Penilaian	Kuantitatif dan kualitatif
	Produk Peserta didik	1. Mencapai tujuan pembelajaran jika hasil peserta didik minimal 70 baik penilaian kuantitatif maupun kualitatif yang dikonversi ke kuantitatif 2. Belum mencapai tujuan pembelajaran jika hasil siswa di bawah 70 baik penilaian kuantitatif maupun kualitatif yang dikonversi ke kuantitatif.
14	Daftar Pustaka	Buku Panduan Guru PAI dan Budi Pekerti KEMENDIKBUD RI dan Kemenag RI 2021 kelas 1
15	Lampiran	Lembar kerja peserta didik (jika ada)

Mengetahui,

Kepala Wakil Sekolah



Ali Marwan, S.Pd

Guru PAI Kelas V



Sri Handayani Hsb

Lampiran 2 Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran PAI di SD 121 Hutabargot Julu

Nama Ahli Media : Hanifah Nur Nadiyah, S.Kom., M.Pd

Bidang Keahlian : SIKSI, Informatika

Instansi : Widyadarmas Tadris Tadris Islam

Tanggal Pengisian : 13 Oktober 2025

a. Petunjuk Penilaian:

Gunakan skor 1–5 sesuai kriteria berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

b. Aspek Penilaian Media

No	Indikator Penilaian	Skor (1-5)
1	Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	5
2	Desain Spinning Wheel rapi, jelas, dan mudah dioperasikan.	5
3	Kombinasi warna, font, dan gambar mendukung keterbacaan dan daya tarik media.	4
4	Media memudahkan siswa untuk berinteraksi dan aktif dalam pembelajaran.	5
5	Media tahan lama dan praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas.	5
6	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa.	5

c. Saran dan Masukan Ahli Media

media sangat baik dan bisa digunakan
selalu

d. Rekapitulasi Penilaian Ahli Media

1. Jumlah Skor Maksimal : 30
2. Skor yang Diperoleh : 25
3. Persentase Kelayakan : $(\text{Skor} \div 30 \times 100\%) \%$

c. Kriteria Kelayakan:

186–100% = Sangat Layak

71–85% = Layak

56–70% = Cukup Layak

41–55% = Kurang Layak

≤ 40% = Tidak Layak

Validator Media,



Hanifah Nur Nasution, S.kom, M.kom
No. 0113119101



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 3 Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran PAI di SD 121 Hutabargot Julu

Nama Ahli Materi : Syafri Martabe Rizka Nasution, S.Pd., M.Pd

Bidang Keahlian : Ahli Bidang PAI

Instansi : STAIN Madina

Tanggal Pengisian : 13 Oktober 2025

a. Petunjuk Penilaian:

Berikan penilaian terhadap setiap aspek dengan memberi skor pada kolom yang tersedia:

Skor	Keterangan
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

b. Aspek Kelayakan Isi/Materi

No	Indikator Penilaian	Skor (1-5)
1	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran PAI SD.	5
2	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.	5
3	Materi yang disajikan akurat dan bebas dari kesalahan konsep.	4
4	Materi mendukung pencapaian indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.	4
5	Materi dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa.	4

c. Aspek Kebahasaan

No	Indikator Penilaian	Skor (1-5)
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.	5
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SD.	5
3	Kalimat yang digunakan singkat, jelas, dan komunikatif.	5
4	Tidak mengandung istilah yang membingungkan bagi siswa.	4

d. Aspek Kesesuaian dengan Media

No	Indikator Penilaian	Skor (1-5)
1	Materi sesuai untuk disajikan melalui media game Spinning Wheel.	5
2	Materi dapat memicu interaksi dan keterlibatan aktif siswa dalam permainan.	5
3	Penyajian materi mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.	5

e. Saran dan Masukan

Sesuaikan dengan kemampuan dan emosional peserta didik

.....
.....

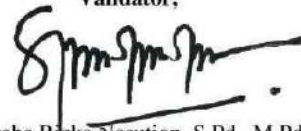
f. Rekapitulasi Penilaian

1. Jumlah Skor Maksimal : 60
2. Jumlah Skor yang Diperoleh: 56
3. Persentase Kelayakan : $(\text{Skor Diperoleh} \div 60 \times 100\%) \%$

gg. **Kriteria Kelayakan:**

1. 86–100% = Sangat Layak
2. 71–85% = Layak
3. 56–70% = Cukup Layak
4. 41–55% = Kurang Layak
5. $\leq 40\%$ = Tidak Layak

Validator,



Syafri Martabe Rizka Nasution, S.Pd., M.Pd

NIP. 199208312025051006



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 4 Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

A. Identitas Validator

Nama Validator : Dr. H. AKHIRIL PANE, M.Pd
 Instansi : UIN Sunan Ali Husein Ahmad Adang Padangsidimpuan.
 Bidang Keahlian : Linguistik
 Tanggal : 19 Oktober 2025

B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar ini digunakan untuk menilai kelayakan aspek bahasa pada media pembelajaran berbasis game *Spinning Wheel*.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai penilaian Bapak/Ibu.
3. Gunakan skala Likert 1–5 berikut:

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

C. Aspek dan Indikator Penilaian

1. Aspek Ketepatan Bahasa

No	Indikator Penilaian	1	2	3	4	5
1	Ketepatan penggunaan ejaan sesuai PUEBI					✓
2	Ketepatan penggunaan tanda baca					✓
3	Ketepatan pemilihan kosakata					✓
4	Ketepatan penggunaan istilah dalam mata pelajaran PAI					✓
5	Konsistensi penggunaan istilah					✓
6	Struktur kalimat jelas dan efektif					✓
7	Tidak terdapat kalimat bermakna ganda					✓

2. Aspek Kesesuaian dengan Peserta Didik

No	Indikator Penilaian	1	2	3	4	5
8	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD					✓
9	Bahasa mudah dipahami oleh siswa				✓	
10	Instruksi permainan mudah dimengerti					✓
11	Bahasa bersifat komunikatif dan interaktif					✓
12	Bahasa mampu meningkatkan motivasi belajar siswa					✓

3. Aspek Keterbacaan dan Kejelasan Instruksi

No	Indikator Penilaian	1	2	3	4	5
13	Petunjuk penggunaan media jelas dan sistematis					✓
14	Bahasa dalam soal/pertanyaan pada game jelas				✓	
15	Bahasa dalam umpan balik (feedback) mudah dipahami					✓
16	Penyajian materi runtut dan logis					✓
17	Bahasa mendukung tujuan pembelajaran PAI					✓

D. Rekapitulasi Skor
Total Skor Diperoleh : 82
Skor Maksimal : 85
Persentase Kelayakan : 96 %
Kriteria Kelayakan

Persentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Kurang Layak
0% – 20%	Tidak Layak

E. Komentar dan Saran Perbaikan

..... Sangat Layak

F. Kesimpulan Validator

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi kecil
☐ Layak digunakan dengan revisi besar
☐ Tidak layak digunakan

Tanda Tangan Validator

.....

..... (Dr. H. AKHIL PAJE, M.Pd)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 5 Observasi Awal

Galeri Observasi Awal



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 6 Tabel Distribusi Nilai r_{tabel}

DISTRIBUSI NILAI r_{tabel} SIGNIFIKANSI 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Eka Nur Kamilah, 2015

Pengaruh keterampilan mengajar guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

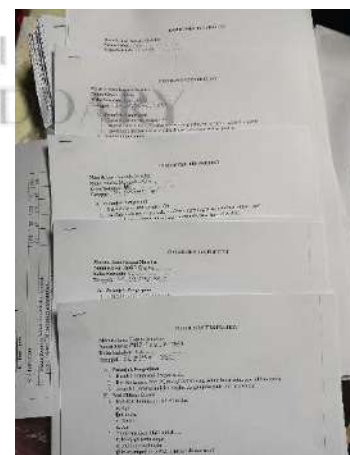
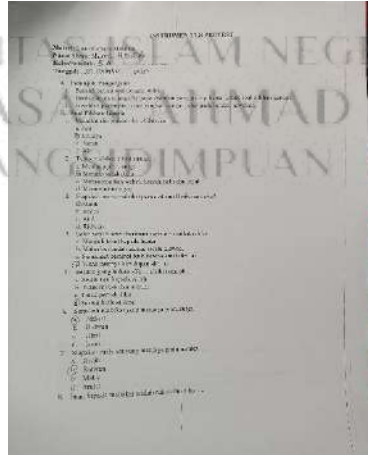
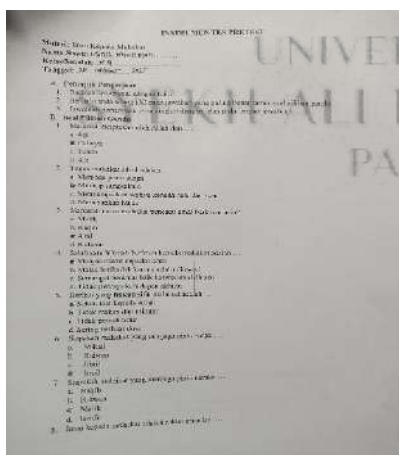
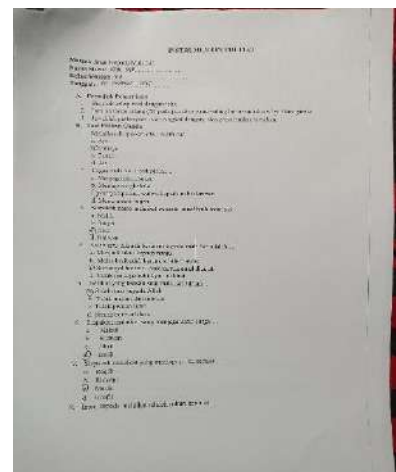
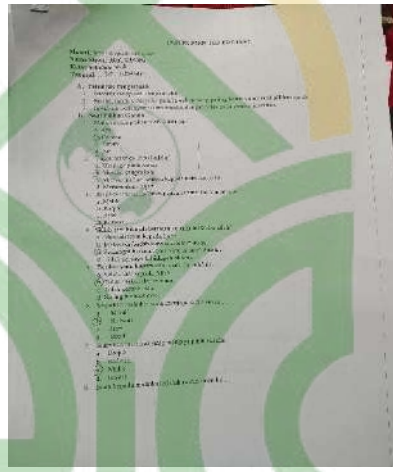
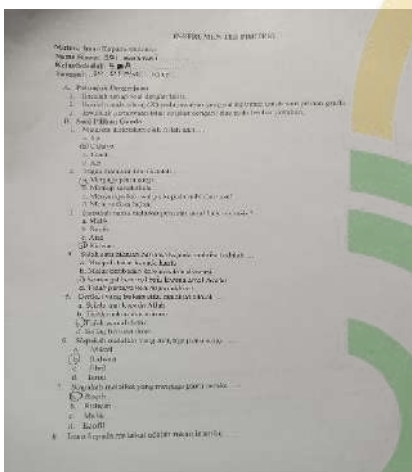
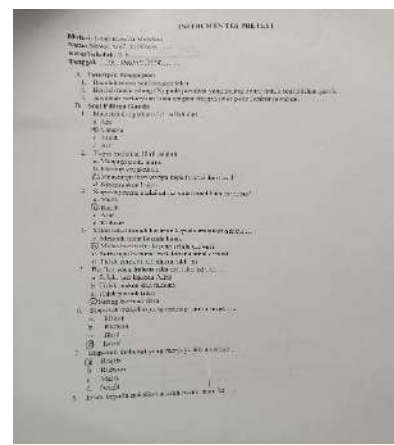
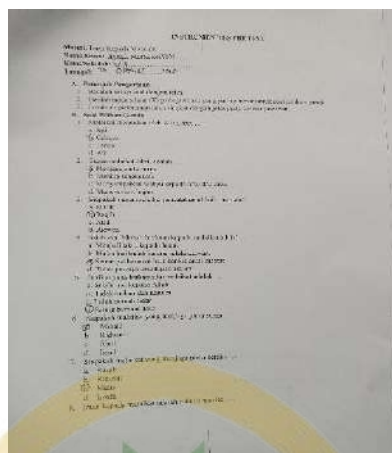
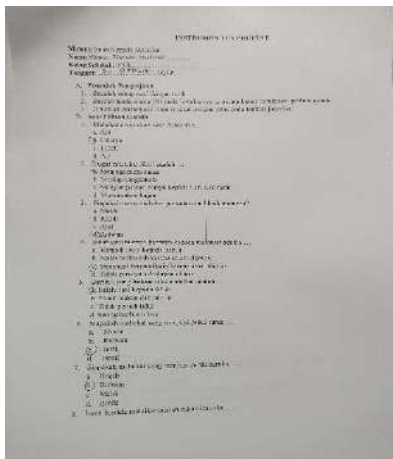
Lampiran 7 Validitas dan Reabilitas

No	Nama	skor untuk butir soal															total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Abdan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
2	Albi alfaith pardosi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13
3	Aseli munawaroh	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
4	Azmi yasir	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
5	Elanif	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12
6	Format mulia	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	13
7	Irfan	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	12
8	Mirza	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14
9	Mhd faiz al faith	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
10	Mhd raihan	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13
11	Mhd rifki	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	13
12	Nazwa zdakirah	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	11
13	Nur fitriana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14
14	Nur fitriani	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	12
15	Nur hafizah	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	6
16	Raisah Fitri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
17	Sri wahyuni	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	7
18	Sofwatun Nabila	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	12
19	Syafa aminah	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	7
20	Syifa khumairoh	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11
21	Tihra puspita	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	12
22	Tiara putri	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	5
23	Usnil khotimah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
24	Winda putri	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2
25	Yuni asifah	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
Rhitung		0.5540	0.4677	0.581	0.5356	0.5810	0.581	0.51919	0.4677	0.7355	0.4883	0.7388	0.4265	0.4824	0.4195	0.3987	
R-tabel		0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	
keterangan		valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	
varian		0.14	0.19	0.1667	0.11	0.1667	0.16667	0.16667	0.190	0.1667	0.1667	0.2267	0.1667	0.21	0.14	0.21	
total		10.906667															
jumlah varian		2.583333															

Lampiran 8 Pertemuan Pertama (Pretest)



Lampiran 9 Lembar Jawaban Pretest Siswa



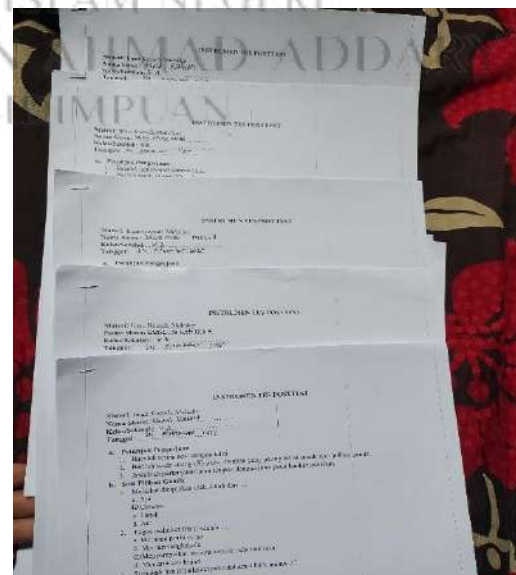
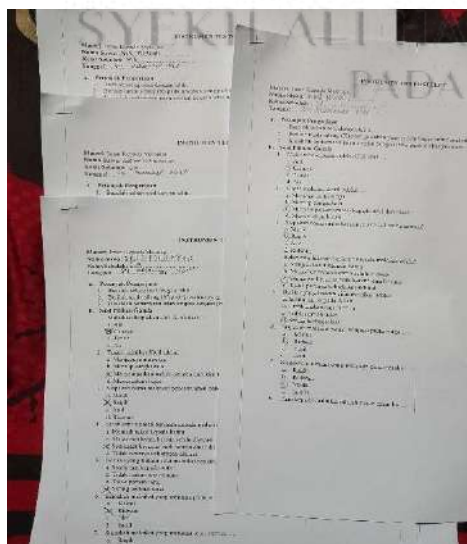
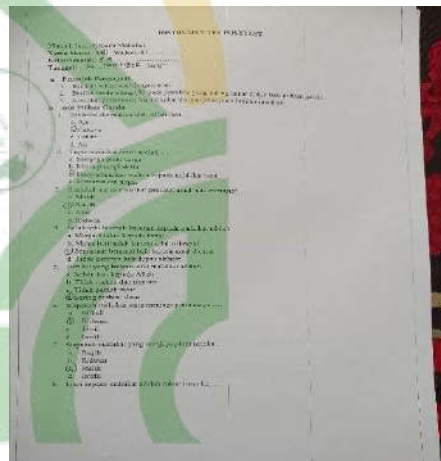
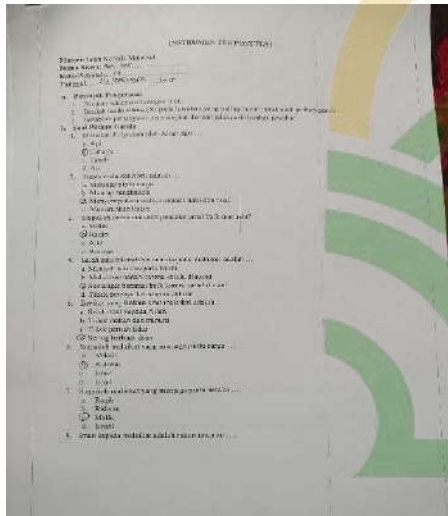
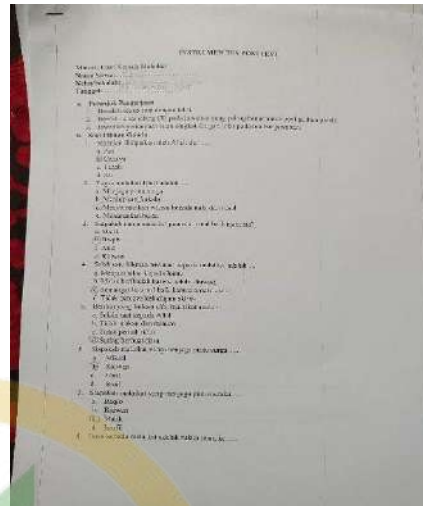
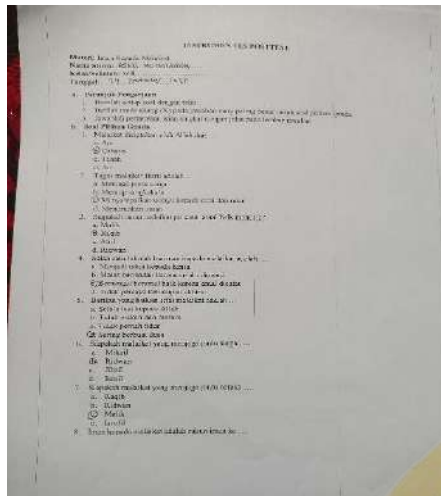
Lampiran 10 Memberikan Materi Dengan Media Pembelajaran



Lampiran 11 Evaluasi Akhir (Posttest)



Lampiran 12 Lembar Jawaban Posttest



Lampiran 13 Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733 Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022 Website: https://pasca.uinsyahada.ac.id
---	---

Nomor	: B- 2766/Un.28/AL/TL.00/10/2025	9 Oktober 2025
Sifat	: Biasa	
Lampiran	: -	
Hal	: Mohon Izin Riset	

Yth. Bapak/Ibu Kepala SD 121 Hutabargot Julu

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan menerangkan:

Nama	: Sri Handayani Hasibuan
NIM	: 245060067
Program Studi	: S2-Pendidikan Dasar
Judul Tesis	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran PAI di SD 121 Hutabargot Julu

adalah benar sedang menyelesaikan Tesis, maka kami memohon kepada Bapak/Ibu kiranya dapat memberikan data sesuai dengan judul Tesis tersebut.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.


an! Direktur
Wakil Direktur,

Dr. Hj. Zulhimma, S.Ag., M.Pd. f
NIP. 19720702 199703 2 003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

[illegible]



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN