

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Proses Pendidikan merupakan usaha bersama yang melibatkan berbagai pihak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Keberhasilan dalam pennisikan sangat dipengaruhi oleh kualitas komponen-komponen yang terlibat seperti guru, kurikulum dan sarana prasarana. Selain itu, pengelolaan yang baik dari semua komponen juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Kualitas masing-masing komponen dan manajemen pendidikan saling mempengaruhi satu sama lain, dimana peningkatan salah satu aspek dapat berdampak positif terhadap aspek lainnya (Ilham, 2019).

Pendidikan merupakan serangkaian aktivitas yang ditujukan untuk mencapai tujuan tanpa menimbulkan keraguan. Tujuan Pendidikan menjadi aspek terpenting dalam proses pembelajaran, memberikan arah dan focus yang jelas bagi siswa, terutama yang berada pada tahap perkembangan. Dengan adanya tujuan yang spesifik dan terukur, materi pelajaran, metode, model dan media pembelajaran dapat disusun dengan lebih sistematis dan sejalan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam tujuan tersebut. Hal ini sangat penting untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami materi tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Islam memiliki tujuan yang sangat penting yaitu menanamkan kualitas yang sejalan dengan ajaran islam serta menekankan integrasi yang harmonis antara pengetahuan dan nilai-nilai moral. Pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga pada pembentukan karakter yang kuat dan etika yang baik. Pendekatan sistematis dalam Pendidikan yang sesuai dengan nilai-nilai islam sangat diperlukan untuk menciptakan individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga mampu menerapkan prinsip-prinsip moral dalam kehidupan sehari-hari (Nabila, 2021).

Maka dari itu, Pendidikan Islam berperan sebagai pondasi dalam membentuk generasi yang bertanggung jawab, berakhlak mulia dan siap berkontribusi positif kepada masyarakat. Melalui pembelajaran yang terstruktur dan nilai-nilai yang diterapkan secara konsisten, diharapkan siswa dapat menjadi pribadi yang seimbang, mampu mengatasi tantangan zaman dan tinggal dalam harmoni lingkungan sosial budaya.

Penerapan Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti dalam proses pembelajaran seringkali menghadapi berbagai tantangan dan hambatan. Salah satu masalah utama yang muncul adalah kurangnya keterlibatan dan partisipasi aktif siswa yang sering disebabkan oleh penerapan metode, model dan media pembelajaran yang monoton dan tidak menarik. Ketika siswa merasa bosan dan tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran, dampaknya dapat terlihat pada rendahnya pemahaman dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya evaluasi dan pembaruan dalam pendekatan pembelajaran agar lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa di era modern.

Salah satu faktor kunci keberhasilan adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi, dengan memanfaatkan teknologi terkini guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang bervariasi seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif dan alat bantu visual, dapat membantu siswa memahami konsep-konsep materi dengan cara yang lebih menarik. Selain itu, penggunaan media yang tepat dapat merangsang kreativitas dan partisipasi aktif siswa sehingga mereka lebih termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran. Dengan demikian, inovasi dalam media pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang pikiran, perasaan dan motivasi siswa sehingga mendorong proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan komunikasi dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa. Tanpa adanya media, komunikasi dalam proses pembelajaran tidak dapat berlangsung dengan baik, yang pada akhirnya menghambat efisiensi pembelajaran itu sendiri.

Maka dari itu media pembelajaran dianggap sebagai komponen yang penting dalam sistem pendidikan yang tidak bisa diabaikan (Ekayani, 2017).

Penerapan media pembelajaran yang tepat harus menggunakan pendekatan yang baik agar materi dapat tersampaikan dengan jelas. Pendekatan pembelajaran salah satunya dapat dilakukan dengan media variative seperti penerapan media pembelajaran *spin wheel* yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Media tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Spin wheel* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan. *Spin wheel* adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk mengacak nama siswa guna untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran (Lusianti & Bashori, 2024). *Spin wheel* juga merupakan permainan yang memiliki keunggulan dalam mendorong partisipasi siswa untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan dengan cara memutar bentuk lingkaran menggunakan teknologi aplikasi yang mudah diakses. Hal ini memungkinkan siswa untuk menerapkan keterampilan dalam menyampaikan informasi, baik secara individu maupun kelompok (Huda, 2018).

Spin wheel adalah objek berbentuk lingkaran yang dapat diputar yang pembuatannya dapat dilakukan secara manual dengan alat-alat sederhana seperti kayu, penggaris, dan pensil. Namun di era modern ini, kita dapat memanfaatkan perangkat lunak seperti *Microsoft Word*, *Paint*, *Photoscape*, atau *Microsoft Publisher* untuk membuatnya. Dengan koneksi internet yang stabil, kita dapat langsung mengakses *spin wheel* secara online melalui berbagai situs web yang mendukung kegiatan pembelajaran (Rachmaida & Mutiarani, 2022).

Dalam praktiknya, media pembelajaran *Spin wheel* digunakan untuk memilih nama siswa secara acak baik individu maupun kelompok sehingga siswa yang terpilih dapat menyampaikan tentang materi yang telah diajarkan. Pertama, guru akan menjelaskan materi dan meminta siswa untuk mempelajarinya dan kemudian guru akan menggunakan media pembelajaran *Spin wheel* yang diakses

melalui internet dengan mengacak nama siswa untuk menyampaikan apa yang sudah dipelajarinya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMKN 13 Bandung, kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Spin wheel* telah dilaksanakan secara rutin. Meskipun respon siswa terhadap penggunaan media ini terlihat cukup baik, kenyatannya menunjukkan adanya masalah serius dalam aktivitas pembelajaran dengan beberapa diantaranya terlihat tertidur atau lebih memilih bermain handphone.

Oleh karena itu dari penjelasan latar belakang diatas, peneliti ingin mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *spin wheel* pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti hubungannya dengan aktivitas pembelajaran mereka. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Respon Siswa terhadap Penerapan Media Pembelajaran *Spin wheel* Hubungannya dengan Aktivitas Belajar Mereka pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti (Penelitian pada siswa Kelas X TKJ SMKN 13 Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka dapat diambil rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *Spin wheel* pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas X TKJ SMKN 13 Kota Bandung?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas X TKJ SMKN 13 Kota Bandung?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *Spin wheel* hubungannya dengan aktivitas belajar mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas X TKJ SMKN 13 Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *Spin wheel* pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas X TKJ SMKN 13 Kota Bandung
2. Aktivitas belajar siswa pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas X TKJ SMKN 13 Kota Bandung.
3. Respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *Spin wheel* hubungannya dengan aktivitas belajar mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas X TKJ SMKN 13 Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Membantu memahami efektivitas media *Spin wheel* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.
- b. Temuan dapat digunakan untuk merancang strategi yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- c. Mengungkap faktor-faktor yang memengaruhi aktivitas belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, diantaranya:

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
- 2) Membantu pemahaman materi melalui pendekatan interaktif.
- 3) Mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

- 1) Membantu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
- 2) Meningkatkan efektivitas penyampaian materi dengan metode yang menarik.
- 3) Memfasilitasi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, sesuai dengan perkembangan zaman.

c. Bagi Lembaga

- 1) Membantu membangun citra positif lembaga sebagai institusi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan metode pengajaran.

- 2) Memberikan dasar untuk pengembangan kurikulum dan media pembelajaran yang lebih kreatif dan relevan.
- 3) Menjadi model praktik pendidikan yang dapat diadopsi oleh lembaga lain.

E. Kerangka Berpikir

Respon berasal dari kata response yang berarti jawaban, balasan, atau tanggapan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dijelaskan bahwa definisi respon adalah berupa tanggapan, reaksi dan jawaban. Selain itu, David Aaker mencatat bahwa ciri utama dari respon adalah perilaku, dan yang paling mempengaruhi perilaku adalah pengetahuan serta sikap individu sebelumnya ketika dihadapkan pada objek respon (Annur, 2018).

Respon merupakan suatu tindakan yang tidak hanya meninggalkan kesan menyenangkan tetapi juga memberikan umpan baik berupa kritik maupun gagasan yang dikirimkan kepada komunikator melalui komunikasi. Ini menunjukkan hubungan antara stimulus dan respons dalam perilaku manusia. Reaksi seseorang dapat diprediksi ketika ia mengamati rangsangan tertentu (Maknolia & Hidayat, 2020). Berdasarkan definisi tersebut, respon merupakan reaksi terhadap perilaku yang mencerminkan kesenangan atau keterlibatan, sekaligus memberikan umpan balik berupa kritik atau saran yang mungkin kurang menarik (negatif).

Media pembelajaran merupakan suatu media yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik (Nurhayati & Tanzila, 2020). Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar. Media ini berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan pengetahuan yang disampaikan guru dengan pemahaman siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif (Fadilah et al., 2023).

Salah satu tujuan media pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Rowntree, adalah untuk memicu respon peserta didik sehingga mereka dapat berpartisipasi secara penuh dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media yang menarik, siswa diharapkan tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga aktif berkontribusi dalam diskusi dan kegiatan kelas. Partisipasi aktif ini sangat penting

untuk meningkatkan pemahaman dan retensi materi, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi berbagai tantangan belajar.

Media *spin wheel* merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan media ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan menarik. *Spin wheel* mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi siswa secara individu maupun kelompok karena fitur permainan yang mendorong partisipasi siswa. Secara keseluruhan, media *spin wheel* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu proses pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif (Maulana, 2023).

Proses penerapan media *spin wheel* yaitu diawali dengan pembagian kelompok yang dilakukan oleh guru. Selanjutnya, guru akan menampilkan media *spin wheel* yang sudah tercantum nama-nama siswa kemudian *spin wheel* akan diputar dan apabila jarum *spin wheel* berhenti di salah satu nama siswa maka guru akan memerintahkan mereka untuk mempresentasikan materi. Selanjutnya, jika sudah selesai salah satu dari mereka akan diperintahkan untuk memutar *spin wheel* dan nama yang terpilih akan mempresentasikan materi begitupun seterusnya (Zahro, 2023).

Penggunaan media *spin wheel* dalam aktivitas pembelajaran siswa melibatkan berbagai komponen partisipasi yang menunjukkan keterlibatan. Hal ini mencakup kemampuan siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok, mengajukan dan menanggapi pertanyaan, serta menyelesaikan tugas dan pekerjaan rumah tepat waktu. Selain itu, interaksi siswa dengan guru dan teman sekelas, seperti kerja sama tim selama aktivitas pembelajaran, serta tingkat dorongan dan kegembiraan yang ditunjukkan siswa, juga digunakan sebagai ukuran keaktifan peserta didik. Indikator ini bertujuan untuk menggambarkan sejauh mana siswa terlibat secara aktif dan responsif terhadap materi yang diajarkan (Dalimunthe et al., 2024).

Aktivitas belajar adalah serangkaian prosedur atau tindakan yang dilakukan siswa untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan sikap selama proses

pembelajaran. Kegiatan ini melibatkan keterlibatan mental dan fisik siswa secara aktif melalui interaksi dengan teman sebaya, guru, dan materi. Aktivitas belajar mencakup berbagai aktivitas, seperti ceramah, sesi tanya jawab, membaca, menulis, dan bereksperimen (Yasaroh, 2024).

Aktivitas belajar terdiri dari berbagai jenis, seperti aktivitas visual (membaca, melihat gambar, dan percobaan), aktivitas lisan (berdiskusi, bertanya, dan menyampaikan ide), aktivitas mendengarkan (penjelasan, diskusi, dan musik), serta aktivitas menulis (cerita, laporan, dan salinan). Selain itu, ada aktivitas menggambar (grafik, peta, dan diagram), aktivitas motorik (percobaan, membuat model, dan berkebun), aktivitas mental (menganalisis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan), dan aktivitas emosional (bosan, berani, atau tenang) (Ariandi, 2017).

Berdasarkan beberapa definisi mengenai jenis aktivitas belajar di atas, peneliti berpendapat bahwa dalam proses belajar keterlibatan siswa merupakan salah satu hal yang sangat penting. Hal ini mencakup sikap, pemikiran, dan perhatian siswa selama kegiatan belajar untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar sehingga siswa diharapkan mampu untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan.

Tinggi rendahnya aktivitas belajar berpengaruh terhadap keterlibatan siswa pada proses pembelajaran. Namun permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penerapan media pembelajaran. Peran media pembelajaran adalah merangsang minat dan perhatian siswa agar berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil dari hal tersebut akan menunjukkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Utami, 2010). Adapun indikator aktivitas belajar diantaranya yaitu: (Hanida, 2015).

1. Aktivitas visual (*Visual Activity*) yaitu kegiatan siswa dalam membaca materi pembelajaran, mengamati gambar, diagram, atau tabel yang disajikan dalam proses belajar.
2. Aktivitas lisan (*Oral Activity*) tampak ketika siswa aktif bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengemukakan pendapatnya kepada guru maupun teman sekelasnya.

3. Aktivitas motorik (*Motor Activity*) terlihat dari keterlibatan siswa dalam mencatat hal-hal penting, membuat ringkasan, serta mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.
4. Aktivitas mendengarkan (*Listening Activity*) mencakup perhatian siswa terhadap penjelasan yang disampaikan oleh guru atau teman saat diskusi berlangsung, yang menunjukkan adanya konsentrasi dan keterlibatan mental.
5. Aktivitas mental (*Mental Activity*) diwujudkan dalam kemampuan siswa untuk menganalisis soal, menghubungkan konsep-konsep antar materi, serta membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah diterima.
6. Aktivitas emosional (*Emotional Activity*) di mana siswa menunjukkan rasa antusias, keingintahuan, dan minat yang tinggi terhadap materi yang dipelajari.

Keseluruhan aktivitas belajar ini menjadi indikator penting untuk menilai sejauh mana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental. Aktivitas yang mencakup partisipasi aktif, interaksi dengan materi, serta keterlibatan emosional siswa mencerminkan tingkat motivasi dan komitmen mereka terhadap pembelajaran. Dengan memahami indikator-indikator ini, pendidik dapat mengevaluasi efektivitas metode pengajaran yang diterapkan dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Dalam kerangka berpikir penelitian ini, terdapat hubungan yang signifikan antara respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *Spin wheel* dan aktivitas belajar siswa. Respon siswa yang mencakup tanggapan, sikap, dan keterlibatan selama proses pembelajaran, menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Media pembelajaran *Spin wheel* berfungsi sebagai alat bantu yang dirancang untuk menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Aktivitas belajar sendiri merupakan serangkaian tindakan yang dilakukan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan, yang dapat diukur melalui partisipasi dalam diskusi, tanya jawab, dan penyelesaian tugas.

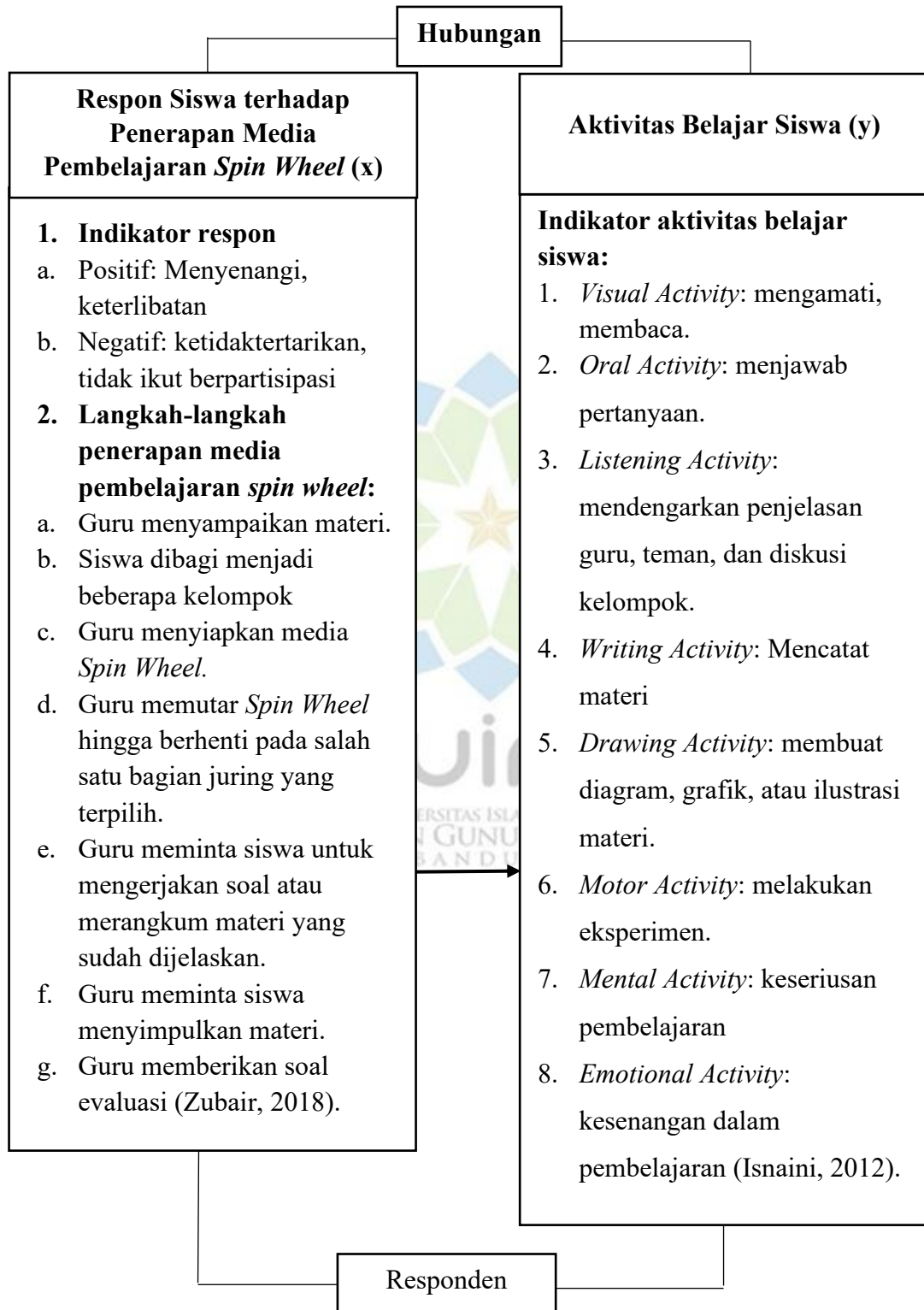
Terdapat hubungan erat antara respon siswa dan aktivitas belajar mereka, yang saling mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Respon positif, seperti antusiasme terhadap media pembelajaran, berfungsi sebagai pemicu untuk meningkatkan aktivitas belajar, di mana siswa yang merasa senang cenderung lebih aktif berpartisipasi dan berinteraksi. Aktivitas interaktif seperti diskusi kelompok, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung kolaborasi, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas respon siswa. Umpan balik dari respon siswa memberikan informasi berharga bagi guru untuk menyesuaikan media pembelajaran, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung (Oktavianey, 2023).

Penelitian ini menghipotesiskan bahwa semakin positif respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *Spin wheel*, semakin tinggi pula tingkat aktivitas belajar yang mereka tunjukkan. Sebaliknya, semakin negatif respon siswa maka Tingkat aktivitas belajar mereka akan semakin menurun. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi guru dan pengelola pendidikan mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran inovatif, serta membantu dalam merumuskan strategi pengajaran yang lebih menarik dan efektif, demi meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Lusi Lusianti (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *spin wheel* berpengaruh positif dalam pembelajaran karena meningkatkan aktivitas belajar siswa terutama pada tingkat keaktifan siswa pada proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir mengenai “Respon siswa terhadap penerapan media *spin wheel* hubungannya dengan aktivitas belajar mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti adalah sebagai berikut:

Gambar 1.1

Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang tengah diselidiki. Hipotesis ini hanyalah jawaban sementara yang kebenarannya belum teruji. Maka dari itu, untuk menguji kebenarannya diperlukan penelitian lebih lanjut untuk membuktikannya. Untuk menguji kebenaran hipotesis, diperlukan penelitian lebih lanjut yang melibatkan pengumpulan dan analisis data. Proses ini bisa meliputi eksperimen, survei, atau studi kasus, tergantung pada sifat masalah yang sedang diselidiki. Dengan melakukan penelitian yang sistematis dan terencana, peneliti dapat memperoleh bukti yang kuat untuk mendukung atau menolak hipotesis yang telah diajukan. Hasil dari pengujian hipotesis ini tidak hanya memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang yang diteliti (Syahroni, 2022).

Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *spin wheel* (variabel X) hubungannya dengan aktivitas mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti (variabel Y). Pada penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui dan membuktikan apakah ada hubungan antara variabel X dan variabel Y.

Hipotesis pada penelitian ini didasarkan pada semakin positif respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *spin wheel* maka aktivitas belajar mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti semakin meningkat. Sebaliknya, apabila respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *spin wheel* negatif maka aktivitas belajar mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti akan semakin menurun.

Ho: Tidak terdapat hubungan antara respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *spin wheel* dengan aktivitas belajar mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Ha: Terdapat hubungan antara respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *spin wheel* dengan aktivitas belajar mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Hipotesis yang telah dirumuskan ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya korelasi antara respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *spin wheel* dengan aktivitas belajar mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Pengujian hipotesis ini akan melibatkan analisis data yang diperoleh dari observasi, angket, atau wawancara dengan siswa. Melalui pendekatan kuantitatif, peneliti dapat menggunakan metode statistik untuk mengukur hubungan antara kedua variabel tersebut, yaitu respon siswa dan aktivitas belajar. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas media pembelajaran *Spin wheel* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

G. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi Yulia Surya Ningsih (2023): "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Spinning Wheel* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan".

Kesimpulannya bahwa variabel independen, yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis *spinning wheel*, memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap variabel dependen, yaitu keaktifan belajar siswa. Dari hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata skor perolehan siswa yang menggunakan media *spinning wheel* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa media tersebut. Selain itu, uji hipotesis menunjukkan hasil yang signifikan ($0,009 < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis *spinning wheel* berdampak positif terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

2. Skripsi Neneng Fiqriani (2023): "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game *Spinning Wheel* terhadap Minat dan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Sistem Koordinasi Kelas XI IPA di SMA Negeri Arjasa Jember Tahun Pelajaran 2022/2023"

Kesimpulannya bahwa penggunaan media pembelajaran *Game Spinning Wheel* berpengaruh signifikan terhadap minat dan keaktifan belajar siswa. Skor rata-rata minat belajar siswa di kelas eksperimen (83,85%) jauh lebih tinggi

dibandingkan kelas kontrol (50,37%), dengan uji T menunjukkan nilai signifikansi 0,000. Selain itu, rata-rata keaktifan belajar siswa di kelas eksperimen (53,59%) juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (47,84%), dengan nilai signifikansi 0,002. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut secara signifikan meningkatkan baik minat maupun keaktifan belajar siswa.

3. Jurnal Irnia Cahaya Rachma: Implementasi Media Pembelajaran *Spin wheel* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Malang

Variabel X (Media Pembelajaran *Spin the Wheel*) berpengaruh positif terhadap Variabel Y (Hasil Belajar Siswa). Penggunaan media ini terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang melibatkan media *Spin the Wheel* mendukung interaksi aktif antara guru dan siswa. Evaluasi pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi siswa setelah penggunaan media ini.

4. Skripsi Esin Vrianita Utama: Efektivitas Media *Spin wheel* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pembelajaran IPA di Kelas V SDN 02 Kepahiang.

Variabel X (Media *Spin wheel*) berpengaruh positif terhadap Variabel Y (Kemampuan Kognitif Siswa). Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan kognitif siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Spin wheel*. Uji hipotesis yang dilakukan menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,00, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan media adalah 64,2, dan setelah penggunaan media, rata-rata nilai meningkat menjadi 82,1. Menunjukkan bahwa penggunaan media *Spin wheel* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA.

5. Tika Yasaroh, Fenny Roshayanti, Sumiyatun, Fine Reffiane: "Penggunaan media Roda Putar pada materi "Keutuhan NKRI" untuk meningkatkan hasil

belajar dan aktivitas belajar siswa kelas IV di SDN Peterongan Semarang”
Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024.

Kesimpulannya bahwa variabel independen (penggunaan media Roda Putar) berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (hasil belajar dan aktivitas belajar siswa). Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa dari pretest (68,70) ke posttest (88,33), serta hasil uji t yang menunjukkan signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Persentase aktivitas belajar siswa juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan 89% siswa aktif menggunakan media tersebut. Dapat dinyatakan bahwa penggunaan media Roda Putar efektif dalam meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa.

Kelima penelitian di atas memiliki kemiripan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama membahas mengenai penerapan media pembelajaran *spin wheel*. Perbedaannya adalah penelitian ini menitikberatkan pada respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *spin wheel* hubungannya dengan aktivitas belajar mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

