

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Akidah Akhlak merupakan pondasi keagamaan yang dibangun sejak dini untuk membentuk karakter siswa yang beriman dan berakhlak mulia. Mata pelajaran ini tidak hanya menekankan aspek kognitif (pengetahuan tentang ajaran agama), tetapi juga aspek afektif (nilai keimanan dan budi pekerti). Menurut Saribun, Akidah Akhlak adalah dasar agama yang terintegrasi dalam pendidikan Islam, bertujuan menjadikan siswa bertakwa dan berakhlak mulia (Saribun, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak berperan penting dalam membentuk pola pikir dan perilaku siswa sesuai nilai agama. Peran tersebut terlihat dari peran guru Akidah Akhlak yang dituntut menanamkan disiplin, tanggung jawab, serta nilai-nilai karakter kepada siswa. Dengan demikian, mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki urgensi tinggi dalam menanamkan karakter islami pada siswa.

Urgensi penanaman karakter ini menjadi semakin kompleks dan penuh tantangan di era globalisasi digital. Arus informasi yang masif acap kali membawa ekses negatif berupa degradasi moral dan disorientasi nilai di kalangan remaja usia madrasah. Menyikapi hal tersebut, praktik evaluasi pendidikan tidak boleh lagi hanya terjebak pada hegemoni kognitif yang sekadar mengejar ketuntasan nilai di atas kertas. Pakar pendidikan Zubaedi menegaskan bahwa pembentukan karakter yang permanen membutuhkan proses internalisasi nilai yang menyentuh ranah afeksi secara langsung (Zubaedi, 2013). Oleh karena itu, pengabaian terhadap pembinaan ranah afektif berpotensi memproduksi individu yang cerdas secara intelektual, namun rentan mengalami kekosongan spiritual dan moral di masa depan.

Keberhasilan internalisasi nilai-nilai afektif dan moral di dalam kelas sangat bergantung pada kesiapan kondisi psikologis siswa. Dalam konteks ini, minat belajar memegang peranan sebagai fondasi psikologis yang paling elementer.

Minat belajar adalah kecenderungan dan ketertarikan seseorang untuk memperhatikan dan melibatkan diri dalam kegiatan belajar. Menurut Slameto, minat belajar adalah salah satu faktor penting keberhasilan pembelajaran; siswa dengan minat tinggi akan fokus dan giat belajar secara berkesinambungan. Slameto juga menjelaskan bahwa indikator minat belajar meliputi perasaan senang terhadap pelajaran, keterlibatan aktif siswa, ketertarikan yang mendorong belajar, dan perhatian penuh pada materi. Artinya, siswa yang berminat tinggi pada suatu mata pelajaran cenderung menunjukkan antusiasme, fokus, dan keikutsertaan penuh dalam proses belajar (Slameto, 2010). Penelitian Normalita misalnya, menemukan hubungan positif kuat antara minat belajar dan prestasi belajar siswa SMP. Hasil tersebut menunjukkan semakin besar minat siswa, semakin tinggi pula hasil belajarnya (Normalita, 2015). Dengan demikian, minat belajar tidak hanya memengaruhi pencapaian nilai akademik, tetapi juga keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran.

Realitas filosofis dan konseptual yang dicita-citakan tersebut nyatanya berbenturan keras dengan kondisi pragmatis di lapangan. Melalui studi pendahuluan dan wawancara dengan Bapak Adimi Wisastra selaku guru Akidah Akhlak di MTs Al-Amin Tanjungsari pada tanggal 5 Desember 2025, ditemukan permasalahan yang mendesak. Minat belajar siswa pada mata pelajaran ini, secara khusus di kelas VIII, terindikasi berada pada level yang sangat rendah. Gejala penurunan minat ini bermanifestasi kasat mata melalui kurangnya antusiasme, sikap pasif, dan keengganan siswa untuk merespons instruksi guru. Kondisi ini menjadi alarm pedagogis bahwa terdapat disfungsi dalam interaksi pembelajaran yang membuat materi agama gagal menyentuh ranah afeksi siswa. Pola pembelajaran saat ini masih dominan *teacher-centered* (ceramah guru), sehingga interaksi dua arah minim. Kondisi ini terlihat dari siswa yang sebagian besar hanya diam saat pelajaran, serta sedikit yang bertanya atau berdiskusi.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa dominasi metode ceramah tanpa variasi membuat suasana belajar cenderung monoton, sehingga siswa kehilangan kesempatan untuk terlibat aktif. Kondisi serupa ditemukan pada

kasus ini, di mana metode pembelajaran yang monoton dan dominasi guru dalam menyampaikan materi menyebabkan siswa pasif. Kurangnya variasi pembelajaran (diskusi, permainan, atau penggunaan media) serta minimnya pemanfaatan media digital semakin mengurangi daya tarik pelajaran. Pembelajaran konvensional yang kurang interaktif cenderung menjadikan siswa kurang termotivasi. Siswa secara sistematis memposisikan diri mereka semata-mata sebagai audiens pasif yang hanya menerima informasi satu arah tanpa ruang dialektika. Mencermati fenomena ini, kepasifan massal siswa sama sekali bukanlah bentuk kelemahan intelektual. Sebaliknya, hal ini merupakan mekanisme respons pertahanan psikologis dari siswa terhadap lingkungan belajar yang kaku dan gagal menstimulasi rasa ingin tahu mereka.

Guna memberikan gambaran yang lebih terstruktur dan presisi mengenai temuan lapangan tersebut, tabel berikut merangkum indikator permasalahan yang ditemukan selama proses observasi awal di MTs Al-Amin Tanjungsari.

Tabel 1.1 Permasalahan di Lapangan

Dimensi Pengamatan	Temuan Kondisi Faktual di Kelas VIII MTs Al-Amin Tanjungsari	Implikasi terhadap Proses Pembelajaran
Keterlibatan Verbal	Mayoritas siswa diam dan menghindari kontak mata ketika sesi tanya jawab dibuka oleh guru.	Komunikasi berjalan searah, <i>feedback</i> pemahaman materi tidak dapat diukur secara <i>real-time</i> .
Antusiasme Fisik	Postur tubuh siswa cenderung lesu, beberapa menyangkan kepala di meja saat penjelasan teori akhlak.	Penurunan tingkat fokus dan atensi yang berdampak pada gagalnya retensi informasi kognitif.
Pusat Pembelajaran	Guru mendominasi waktu bicara hingga 85% dari total durasi,	Terciptanya iklim <i>teacher-centered</i> yang

Dimensi Pengamatan	Temuan Kondisi Faktual di Kelas VIII MTs Al-Amin Tanjungsari	Implikasi terhadap Proses Pembelajaran
	berfokus pada penyampaian isi buku teks.	mengebiri kreativitas dan kemandirian analitis siswa.
Pemanfaatan Media	Papan tulis dan buku LKS menjadi satu-satunya instrumen penunjang tanpa ada variasi media visual.	Suasana kelas menjadi monoton dan gagal merangsang daya imajinasi visual generasi digital.

Upaya konstruktif untuk membongkar kebakuan pedagogis tersebut memerlukan intervensi metode pembelajaran yang interaktif dan memihak pada keterlibatan siswa. Salah satu solusi taktis yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Metode *Talking Stick* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif berbantuan media tongkat (“tongkat bicara”) yang efektif mendorong keaktifan siswa. Secara konseptual, metode ini bertujuan menciptakan suasana belajar menyenangkan dengan meningkatkan keaktifan siswa dalam berpikir kritis, kreativitas, dan berani mengemukakan pendapat. Secara operasional, siswa yang memegang tongkat diberikan giliran untuk menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat sebelum tongkat diberikan kepada teman lainnya. Dengan begitu, setiap siswa berkesempatan berpartisipasi aktif. Karakteristik *Talking Stick* meliputi aspek kolaboratif (kerja kelompok kecil), pelatihan keberanian lisan, dan stimulasi interaksi siswa-guru. Kelebihan metode ini antara lain memacu keberanian siswa berbicara di depan kelas, membangun rasa percaya diri, serta menciptakan iklim pembelajaran yang lebih hidup dan demokratis. Penerapan *Talking Stick* juga sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif Kurikulum 2013, yang mengharuskan siswa lebih mandiri dan partisipatif

dalam proses belajar. Dengan melibatkan siswa secara bergantian berbicara, diharapkan keterlibatan dan interaksi antar siswa meningkat.

Transformasi lanskap pembelajaran melalui metode ini akan membuahkan dampak yang jauh lebih resonan apabila dikalibrasikan dengan teknologi informasi. Pemanfaatan *Random Picker* diusulkan sebagai inovasi pendamping dalam penelitian ini. Media *Random Picker Digital* adalah aplikasi pembelajaran berbasis digital (misalnya roda putar/*spinner*) yang digunakan untuk memilih secara acak nama siswa, pertanyaan, atau aktivitas kelas. Media ini berfungsi untuk memperkenalkan variasi dan kejutan dalam pembelajaran sehingga mengurangi kebosanan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat membuat materi lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses, sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Sebagai contoh, media digital memungkinkan menampilkan bahan ajar dalam bentuk gambar, video, animasi, maupun simulasi yang variatif. Fitur acak pada *Random Picker* memancing perhatian siswa karena setiap siswa menantikan kapan namanya akan muncul. Hal ini dapat mendorong siswa tetap fokus selama proses pembelajaran dan memberikan kesempatan setara bagi semua siswa untuk berpartisipasi. Gea dkk. (2025) misalnya menemukan bahwa penerapan "*Spinning Question*" melalui aplikasi *Spin the Wheel Random Picker* signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media semacam ini dapat meningkatkan keberanian dan keikutsertaan siswa.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa meskipun metode *Talking Stick* dan media *Random Picker* mulai banyak digunakan, eksistensi keduanya masih berjalan sendiri-sendiri. Guna mempertegas posisi kebaruan (*novelty*), peneliti mensintesis tiga jurnal penelitian bereputasi yang paling relevan pada jenjang pendidikan menengah. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, metode *Talking Stick* terbukti memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian yang dilakukan oleh Pratama, F. N., Sanusi, S., dan Urpandi, F. pada tahun 2025 meneliti penerapan metode *Talking Stick* murni

pada pembelajaran PAI di SMP 1 Kudus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode tersebut efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif serta kemampuan berpikir kritis siswa secara empiris. Namun demikian, penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan, terutama pada aspek teknis dan manajerial. Distribusi giliran bicara yang dilakukan secara manual dinilai memerlukan waktu instruksional yang cukup banyak serta berpotensi menimbulkan subjektivitas guru dalam menentukan arah tongkat. Selain itu, penelitian tersebut juga belum mengintegrasikan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Gea, E., Pardede, S., dan Sinaga, D. tahun 2025 mengkaji implementasi aplikasi digital *Spin the Wheel Random Picker* pada mata pelajaran Ekonomi tingkat SMA. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan dengan nilai signifikansi $0,02 < 0,05$. Temuan ini memperlihatkan bahwa media digital interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Akan tetapi, penelitian tersebut lebih difokuskan pada penguatan aspek kognitif dalam bidang ilmu sosial empiris, sehingga efektivitas media terhadap pembelajaran berbasis afektif, khususnya Pendidikan Agama Islam, belum teruji secara spesifik. Peneliti juga mengungkapkan bahwa penggunaan media digital saja belum sepenuhnya mampu meningkatkan hasil belajar apabila tidak dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang sesuai. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Putri, B. L., Suryani, L., dan Herningrum, I. tahun 2024 meneliti pengaruh metode *Talking Stick* yang dimodifikasi dengan kegiatan *Ice Breaking* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MIN 3 Kerinci. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh kausalitas positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Meskipun demikian, penelitian tersebut masih bertumpu pada pendekatan fasilitasi konvensional tanpa dukungan teknologi digital interaktif. Kondisi ini menyebabkan model pembelajaran berpotensi kehilangan unsur kejutan (*surprise effect*) apabila diterapkan secara berulang dalam jangka waktu yang panjang.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat dipahami bahwa metode *Talking Stick* maupun media digital interaktif sama-sama memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan minat belajar siswa. Namun, masih terdapat celah penelitian (*research gap*) berupa belum optimalnya integrasi antara metode *Talking Stick* dengan media digital interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis atau Akidah Akhlak. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif melalui kombinasi metode *Talking Stick* dengan media digital *Spin the Wheel Random Picker* guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan berkelanjutan.

Secara konseptual, setiap variabel utama penelitian ini saling berhubungan dalam mempengaruhi minat belajar siswa. Metode *Talking Stick* dirancang untuk meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa, sehingga secara teoritis siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran. Di sisi lain, penggunaan media *Random Picker Digital* diharapkan meningkatkan perhatian dan antusiasme siswa karena sifatnya yang interaktif. Jika kedua unsur tersebut digabungkan, diharapkan terjadi sinergi: *Talking Stick* mendorong siswa berani berkomunikasi, sedangkan *Random Picker* menambah elemen kejutan yang membangkitkan motivasi. Kombinasi ini diperkirakan dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan seluruh uraian di atas, penelitian ini diposisikan sebagai upaya untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui pendekatan kuasi eksperimen yang menguji secara empiris pengaruh perpaduan metode *Talking Stick* dengan media *Random Picker Digital* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII MTs Al-Amin Tanjungsari Kabupaten Sumedang. Metode *Talking Stick* menawarkan struktur pembelajaran kooperatif yang mendorong partisipasi merata, sementara media *Random Picker Digital* menghadirkan transparansi, unsur permainan (*gamification*), dan kesesuaian dengan preferensi teknologi siswa Generasi Z. Sinergi antara keduanya diharapkan mampu memutus rantai kejenuhan dan kebosanan yang selama ini

menghambat tumbuhnya minat belajar siswa, serta memberikan kontribusi ilmiah berupa model pembelajaran Akidah Akhlak yang tidak hanya interaktif, tetapi juga objektif dan relevan dengan karakteristik siswa masa kini. Atas dasar pertimbangan tersebut, penelitian ini diberi judul: **"Penerapan Metode Talking Stick Berbantu Media Random Picker Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII MTs Al-Amin Tanjungsari Kabupaten Sumedang)."**

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini diarahkan untuk meneliti inovasi pembelajaran yang ditawarkan. Secara spesifik, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan metode *Talking Stick* berbantu media *Random Picker Digital* pada mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas VIII di MTs Al-Amin Tanjungsari Kabupaten Sumedang?
2. Bagaimana realitas minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak setelah diterapkannya metode *Talking Stick* berbantu media *Random Picker Digital* di MTs Al-Amin Tanjungsari Kabupaten Sumedang?
3. Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak antara kelas yang menggunakan metode *Talking Stick* berbantu media *Random Picker Digital* dengan kelas yang menggunakan metode konvensional di MTs Al-Amin Tanjungsari Kabupaten Sumedang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan metode *Talking Stick* berbantu media *Random Picker Digital* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII MTs Al-Amin Tanjungsari Kabupaten Sumedang.
2. Mengetahui realitas minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak setelah mendapatkan perlakuan dengan metode *Talking Stick* berbantu media *Random Picker Digital* di MTs Al-Amin Tanjungsari Kabupaten Sumedang.
3. Mengetahui perbedaan minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak antara kelas yang menggunakan metode *Talking Stick* berbantu media *Random Picker Digital* dengan kelas yang menggunakan metode konvensional di MTs Al-Amin Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan, baik secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara keilmuan, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya *khazanah* literatur Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran Akidah Akhlak. Hasil penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai efektivitas integrasi metode kooperatif tipe *Talking Stick* dengan teknologi digital (*Random Picker*) dalam meningkatkan aspek afektif siswa.

Temuan ini diharapkan dapat memperkuat teori Gamifikasi dalam Pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan elemen permainan berbasis teknologi mampu menstimulus keterlibatan emosional siswa Generasi Z. Selain itu, penelitian ini juga menjadi referensi akademik baru mengenai bagaimana modernisasi metode klasik dapat dilakukan untuk menjembatani kesenjangan antara materi agama yang substansial dengan gaya belajar siswa masa kini.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif bagi:

a. Siswa

Penelitian ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyful learning*). Dengan penerapan media *Random Picker Digital*, siswa diharapkan dapat terbebas dari rasa jenuh dan kantuk yang selama ini menjadi kendala. Manfaat utamanya adalah tumbuhnya minat intrinsik dalam diri siswa untuk mempelajari Akidah Akhlak, yang pada akhirnya bermuara pada peningkatan pemahaman dan pengamalan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

b. Guru

Penelitian ini menawarkan alternatif strategi pembelajaran yang solutif dan inovatif. Guru tidak lagi terpaku pada metode ceramah atau penggunaan media manual yang ribet. Penggunaan *Random Picker Digital* memberikan kemudahan teknis bagi guru dalam mengelola kelas secara adil dan objektif, sekaligus meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam memanfaatkan teknologi sederhana namun berdampak besar.

c. Peneliti

Studi ini berfungsi sebagai wahana untuk mengimplementasikan teori-teori pedagogis dan metodologi penelitian ke dalam praktik nyata di lapangan. Melalui penelitian ini, peneliti dapat mempertajam keterampilan dalam merancang skenario pembelajaran yang inovatif serta meningkatkan kemampuan kritis dalam menganalisis fenomena psikologis siswa secara empiris. Selain itu, proses ini menjadi bekal profesional dalam pengembangan kompetensi diri sebagai calon guru yang adaptif terhadap teknologi dan berfokus pada peningkatan antusiasme serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pendidikan.

E. Kerangka Berpikir

Dalam kondisi ideal, pembelajaran Akidah Akhlak bertujuan menanamkan nilai keimanan dan akhlak mulia sebagai bagian dari pendidikan karakter siswa. Pembelajaran yang efektif seharusnya melibatkan aspek afektif agar siswa tidak sekadar menerima pengetahuan, melainkan juga merasakan pelajaran tersebut. Sebagai contoh, Rizqi dkk. menegaskan bahwa Akidah Akhlak tidak hanya mentransfer ilmu teologis, tetapi lebih pada upaya menumbuhkan keimanan dan moral siswa secara kontekstual (Rizqi dkk, 2025). Dalam kerangka ideal ini, minat belajar siswa menjadi kunci keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut Slameto, minat belajar adalah kecenderungan berkelanjutan untuk memperhatikan suatu kegiatan dengan perasaan senang. Pembelajaran akan benar-benar efektif bila siswa memiliki minat tinggi (Slameto, 2010). Dengan demikian, pada tataran ideal pembelajaran Akidah Akhlak harus dirancang sedemikian rupa agar siswa antusias mengikuti pelajaran dan memahami nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti mengasumsikan bahwa apabila pembelajaran Akidah Akhlak mampu mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman konkret siswa dan nilai karakter yang hidup, maka minat belajar siswa akan meningkat. Dalam kondisi terbaik, siswa tidak hanya menghafal ajaran agama, tetapi juga merasakan manfaatnya dalam diri mereka sehingga muncul keterlibatan emosional dan intelektual.

Sebaliknya, kondisi nyata di lapangan menunjukkan hambatan yang signifikan. Observasi awal di kelas VIII MTs Al-Amin Tanjungsari mengindikasikan bahwa pembelajaran masih bersifat *teacher-centered*, minim variasi, dan monoton sehingga minat belajar siswa tergolong rendah. Karakteristik siswa generasi Z yang hidup di era digital menuntut pengajaran yang interaktif dan visual, sebagaimana penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar, video, atau infografis membuat proses belajar lebih menarik dan mudah dicerna oleh generasi muda. Dengan kata lain, siswa era digital lebih responsif terhadap materi yang disampaikan secara visual dan multimedia. Oleh karena itu, model pembelajaran konvensional yang lebih banyak ceramah dan satu arah cenderung gagal menarik perhatian

mereka. Peneliti berasumsi bahwa keadaan kesenjangan antara harapan kurikulum (yang idealnya menguatkan dimensi spiritual dan sosial) dengan realitas kelas yang membosankan menyebabkan rendahnya motivasi. Keadaan ini berpotensi melemahkan internalisasi nilai Akidah Akhlak. Misalnya, akses mudah pada konten digital dan budaya luar (media sosial, video game, aplikasi) dapat mengalihkan fokus siswa dari materi pelajaran agama. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memperkenalkan metode dan media yang sesuai agar pembelajaran tidak lagi statis dan membosankan.

Minat belajar merupakan konstruk psikologis yang menjadi penentu utama kualitas dan intensitas keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Slameto mendefinisikan minat sebagai kecenderungan jiwa yang menetap untuk memperhatikan dan menghayati aktivitas tertentu disertai rasa senang tanpa tekanan eksternal. Definisi ini menegaskan bahwa minat bukan sekadar perhatian sesaat, melainkan disposisi afektif yang bersifat relatif stabil dan berperan sebagai motor penggerak internal. Slameto mengoperasionalkan minat belajar ke dalam empat indikator yang dapat diobservasi secara empiris, yaitu:

1. Perasaan senang (*feeling of pleasure*)

Siswa merasa gembira dan antusias saat mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan (*gamification*) yang menghilangkan kejenuhan metode ceramah.

2. Ketertarikan (*student interest*)

Adanya respon positif siswa terhadap media visual *Random Picker* yang dinilai baru dan relevan dengan dunia digital mereka, sehingga memicu rasa ingin tahu.

3. Perhatian (*student attention*)

Konsentrasi siswa terfokus penuh pada layar dan materi pelajaran karena mekanisme pengacak nama memaksa mereka untuk selalu menyimak agar bisa menjawab jika terpilih.

4. Keterlibatan (*student involvement*)

Siswa berpartisipasi aktif, baik dalam menjawab pertanyaan, memberikan semangat kepada teman, maupun berani mengemukakan pendapat saat giliran tiba (Slameto, 2010).

Menurut teori konstruktivisme sosial Vygotsky, pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa terlibat aktif dalam interaksi sosial. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif dipandang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Pembelajaran kooperatif, sebagaimana dikonseptualisasikan oleh Agus Suprijono, merupakan paradigma pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang saling bergantung secara positif dalam proses konstruksi pengetahuan (Suprijono, 2015). Dalam metode *Talking Stick* ini, mekanisme pengacakan giliran bicara berfungsi sebagai katalis yang memaksa setiap siswa untuk selalu dalam kondisi siap dan waspada. Kondisi kesiapan tersebut secara langsung berkontribusi pada peningkatan perhatian dan keterlibatan.

Dimensi teknologi dalam penelitian ini didasarkan pada teori gamifikasi dalam pembelajaran, yang menyatakan bahwa penggunaan elemen permainan (*game elements*) dalam konteks pendidikan mampu menstimulasi keterlibatan emosional dan motivasi intrinsik siswa. Alfinnas menggarisbawahi bahwa pembelajaran berbasis teknologi digital selaras dengan karakteristik psikologis siswa Generasi Z yang cenderung responsif terhadap stimulus visual, auditif, dan interaktif (Alfinnas, 2018). Penggunaan media *Random Picker Digital* seperti *Wheel of Names* dalam konteks *Talking Stick* menghadirkan unsur kejutan (*suspense*) dan keadilan (*fairness*) yang secara psikologis mampu membangun rasa penasaran dan ketertarikan siswa sejak awal hingga akhir sesi pembelajaran.

Penerapan metode *Talking Stick* berbantu media *Random Picker Digital* mempengaruhi minat belajar siswa melalui mekanisme berlapis yang saling memperkuat. Mekanisme pertama bekerja melalui sistem partisipasi terstruktur dalam metode *Talking Stick*, tidak ada siswa yang dapat bersembunyi dibalik

keramaian kelas karena setiap nama berpotensi terpilih oleh roda digital kapan saja. Kondisi ini memaksa seluruh siswa untuk selalu menyimak materi dengan saksama agar mampu menjawab apabila giliran mereka tiba. Keterpaksaan yang awalnya bersifat eksternal ini, dalam jangka panjang, bertransformasi menjadi kebiasaan berkonsentrasi yang menguatkan indikator perhatian (*student attention*) secara organik.

Mekanisme kedua bekerja melalui dimensi kejutan dan gamifikasi yang dihadirkan oleh media *Random Picker Digital*. Roda digital yang berputar dan berhenti pada satu nama secara acak menciptakan kondisi psikologis yang oleh para ahli disebut sebagai *positive arousal* atau adrenalin positif. Stimulus visual berupa animasi berputar dan efek suara yang menyertainya memberikan pengalaman sensoris yang berbeda secara fundamental dari suasana ceramah yang monoton. Pengalaman sensoris ini secara langsung membangun *perasaan senang* (*feeling of pleasure*) dan *ketertarikan* (*student interest*) terhadap proses pembelajaran.

Mekanisme ketiga beroperasi melalui dinamika sosial kelas yang berubah secara struktural. Ketika seorang siswa memegang tongkat dan diharuskan menjawab pertanyaan di hadapan seluruh kelas, terjadi pergeseran peran dari penonton menjadi aktor. Pergeseran ini mengaktifkan rasa tanggung jawab personal sekaligus solidaritas sosial, karena siswa lain turut memberikan semangat kepada temannya yang sedang menjawab. Dinamika sosial yang tercipta ini secara signifikan meningkatkan keterlibatan aktif (*student involvement*) seluruh anggota kelas, bukan hanya siswa yang kebetulan terpilih. Rika, Arsyah, Fauzan, dan Nurhasnah mengonfirmasi bahwa implementasi *Talking Stick* di MTsN terbukti mampu membangun antusiasme dan keterlibatan aktif yang merata di antara seluruh siswa dalam kelas (Rika dkk, 2024).

Secara keseluruhan, alur mekanisme pengaruh dapat dirangkum sebagai berikut: penggunaan media *Random Picker Digital* membangun perasaan senang dan ketertarikan sejak awal pembelajaran, mekanisme *Talking Stick* memaksa peningkatan perhatian dan keterlibatan selama proses berlangsung,

serta apresiasi terhadap jawaban yang benar memperkuat motivasi intrinsik siswa untuk terus terlibat secara aktif hingga akhir sesi. Sintesis dari empat indikator yang terstimulasi secara bersamaan inilah yang diharapkan menghasilkan peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak secara terukur dan berkelanjutan.

Penerapan metode *Talking Stick* dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tahapan sintak yang terstruktur dan telah disesuaikan dengan konteks penggunaan media *Random Picker Digital* sebagai instrumen pengacak giliran (Suprijono, 2015):

1. Tahap Persiapan

Guru menyiapkan materi Akidah Akhlak yang akan disampaikan, menyusun daftar pertanyaan yang berkaitan dengan indikator pencapaian kompetensi, serta memastikan aplikasi *Random Picker Digital (Wheel of Names)* telah terpasang dan siap ditampilkan melalui layar proyektor. Seluruh nama siswa diinput ke dalam aplikasi untuk menjamin keterwakilan yang adil dan transparan.

2. Tahap Penyajian Materi

Guru menyampaikan pokok-pokok materi Akidah Akhlak secara ringkas, padat, dan interaktif. Penyajian tidak dilakukan secara monolog panjang, melainkan dikemas dalam poin-poin inti yang kemudian akan diperdalam melalui mekanisme tanya-jawab *Talking Stick*. Siswa didorong untuk menyimak dengan seksama karena pemahaman mereka akan segera diuji.

3. Tahap Permainan (*Talking Stick* + *Random Picker*)

Guru memutar roda digital (*spin*) pada aplikasi *Random Picker* di hadapan seluruh kelas. Seluruh siswa menyaksikan animasi roda berputar dengan penuh perhatian karena nama siapa pun dapat terhenti di posisi terpilih. Suasana tegang namun menyenangkan (*alertness with fun*) tercipta secara alami melalui mekanisme ini.

4. Tahap Eksekusi

Ketika roda berhenti dan menampilkan satu nama, siswa yang terpilih wajib menjawab pertanyaan yang disampaikan guru secara lisan. Apabila siswa tersebut mengalami kesulitan, guru memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk membantu, sehingga dinamika kolaboratif tetap terjaga dan keterlibatan kelas tetap tinggi.

5. Tahap Apresiasi

Guru memberikan penghargaan (*reward*) berupa pujian verbal, poin tambahan, atau bentuk apresiasi lain kepada siswa yang menjawab dengan benar. Apresiasi yang konsisten berfungsi memelihara perasaan senang dan mendorong siswa untuk terus terlibat aktif dalam seluruh rangkaian pembelajaran. Sesi ini diakhiri dengan refleksi singkat bersama seluruh kelas.

Kelas kontrol dalam penelitian ini menerima pembelajaran dengan pendekatan konvensional yang selama ini diterapkan di MTs Al-Amin Tanjungsari. Pendekatan ini memiliki karakteristik sebagai berikut (Hosnan, 2014):

1. Berpusat pada guru (*teacher-centered*)

Guru menjadi satu-satunya sumber informasi dan otoritas pengetahuan di dalam kelas. Alur pembelajaran sepenuhnya dikendalikan oleh guru, sedangkan siswa berposisi sebagai penerima pasif.

2. Komunikasi satu arah

Penyampaian materi berlangsung secara monolog dari guru kepada siswa tanpa mekanisme dialog yang terstruktur. Interaksi dua arah sangat minimal, terbatas pada tanya-jawab spontan yang tidak merata keterlibatannya.

3. Siswa bersifat pasif

Sebagian besar waktu pembelajaran diisi oleh aktivitas mendengarkan dan mencatat, tanpa keterlibatan aktif dalam eksplorasi, diskusi, atau pemecahan masalah secara mandiri maupun kelompok.

4. Dominasi metode ceramah

Metode ceramah menjadi satu-satunya atau metode utama yang digunakan, tanpa variasi pendekatan yang mampu mengakomodasi gaya belajar yang beragam di antara siswa.

5. Evaluasi berfokus kognitif

Penilaian pembelajaran terpusat pada aspek kognitif melalui tes tertulis, tanpa mempertimbangkan dimensi afektif seperti minat, antusiasme, dan keterlibatan emosional siswa.

Dampak dari karakteristik pembelajaran konvensional tersebut terhadap minat belajar sangat signifikan: indikator perasaan senang tidak terstimulasi karena pembelajaran terasa membosankan; ketertarikan tidak terbangun karena tidak ada stimulus baru yang menarik perhatian; perhatian mudah buyar karena tidak ada mekanisme yang memaksa siswa untuk tetap fokus, dan keterlibatan aktif tidak terjadi karena struktur pembelajaran tidak memberikan ruang bagi partisipasi bermakna. Kondisi akumulatif ini menghasilkan profil siswa yang hadir secara fisik di kelas namun absen secara mental dari proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan desain Angket sebelum perlakuan (*Pretest*)-Angket setelah perlakuan (*Posttest*) *Control Group Design* yang membagi subjek penelitian ke dalam dua kelompok dengan kondisi awal yang setara: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menerima perlakuan (*treatment*) berupa penerapan metode *Talking Stick* yang diintegrasikan dengan media *Random Picker Digital*. Suasana pembelajaran di kelas eksperimen bersifat interaktif dan partisipatif, di mana setiap siswa memiliki peluang yang sama untuk terlibat dalam sesi tanya-jawab. Pembelajaran dirancang untuk menciptakan keseimbangan antara kewaspadaan kognitif dan kesenangan afektif, sehingga siswa belajar dalam kondisi psikologis yang positif.

Sementara itu, kelas kontrol menjalani pembelajaran dengan pendekatan konvensional tanpa perlakuan apapun. Guru menyampaikan materi melalui ceramah, memberikan contoh-contoh umum, dan mengakhiri sesi dengan penugasan atau evaluasi kognitif. Siswa di kelas kontrol tidak mendapatkan stimulus baru berupa media digital atau mekanisme kooperatif yang terstruktur,

sehingga kondisi pembelajaran berlangsung sebagaimana adanya sebelum penelitian dilakukan. Suriyaningsih, Sumardi, dan Kurniawansyah menunjukkan bahwa tanpa mekanisme partisipasi terstruktur seperti *Talking Stick*, tingkat keterlibatan aktif siswa di kelas cenderung rendah dan tidak merata (Suriyaningsih dkk, 2026).

Perbedaan stimulus belajar antara kedua kelas inilah yang menjadi inti dari desain kuasi eksperimen ini. Dengan mengontrol variabel lain dan membandingkan perubahan skor minat belajar antara kedua kelompok penelitian ini bermaksud menghasilkan bukti empiris mengenai ada-tidaknya perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan *Talking Stick* berbantuan *Random Picker Digital* dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

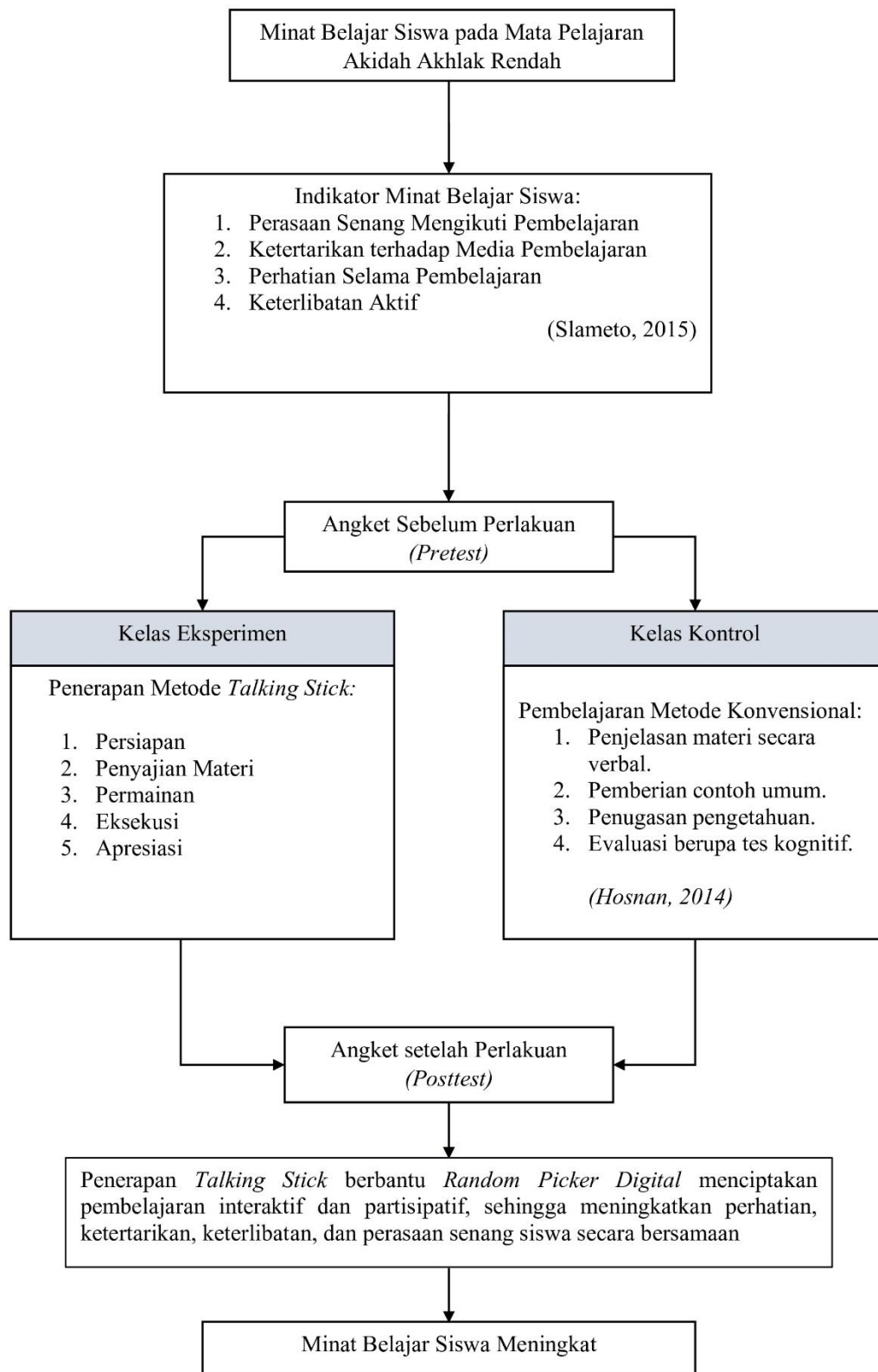
Alur logika penelitian ini bergerak dari kondisi awal yang bermasalah menuju kondisi akhir yang diharapkan, melalui serangkaian tahapan yang terstruktur. Kondisi awal yang teridentifikasi adalah rendahnya minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Al-Amin Tanjungsari, yang ditandai oleh empat indikator yang tertekan: perasaan senang yang tidak muncul, ketertarikan yang rendah terhadap materi, perhatian yang mudah buyar, dan keterlibatan aktif yang hampir tidak ada. Kondisi ini kemudian dikonfirmasi melalui instrumen Angket sebelum perlakuan (*Pretest*) yang diberikan kepada seluruh siswa di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, guna memastikan bahwa titik berangkat kedua kelompok berada pada kondisi yang komparabel sebelum perlakuan dilaksanakan.

Setelah data Angket sebelum perlakuan (*Pretest*) diperoleh, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan metode *Talking Stick* berbantuan media *Random Picker Digital* yang dilaksanakan sesuai sintaks yang telah ditetapkan. Kelas kontrol, di sisi lain, menjalani pembelajaran konvensional tanpa intervensi apapun. Perbedaan perlakuan inilah yang menjadi sumber variasi yang akan diukur pada tahap Angket setelah perlakuan (*Posttest*).

Pada titik inilah analisis peneliti berperan sebagai jembatan argumentatif antara perlakuan dan hasil yang diharapkan. Peneliti berpendapat bahwa mekanisme *Random Picker Digital* yang menghadirkan animasi acak secara transparan di depan seluruh kelas akan membangun perasaan senang dan ketertarikan sejak awal sesi pembelajaran, karena unsur kejutan digital mengubah suasana kelas dari yang monoton menjadi penuh antisipatif. Secara bersamaan, mekanisme *Talking Stick* yang memaksa setiap siswa untuk selalu siap menjawab akan meningkatkan perhatian secara organik bukan karena tekanan, melainkan karena ketidaktahuan kapan giliran mereka tiba. Kewajiban menjawab di depan kelas kemudian mendorong keterlibatan aktif yang merata, karena tidak ada siswa yang dapat bersembunyi dibalik keramaian kelas. Keempat indikator minat belajar tersebut terstimulasi secara bersamaan dalam satu sesi, sesuatu yang secara struktural tidak dapat dicapai oleh pendekatan konvensional yang bersifat monolog dan pasif.

Setelah rangkaian perlakuan selesai dilaksanakan, seluruh siswa dari kedua kelas mengikuti Angket setelah perlakuan (*Posttest*) menggunakan instrumen yang identik dengan Angket sebelum perlakuan (*Pretest*). Data Angket setelah perlakuan (*Posttest*) inilah yang dianalisis untuk mengukur seberapa besar perubahan skor minat belajar yang terjadi di masing-masing kelompok. Muara dari seluruh alur ini adalah kondisi akhir yang diharapkan: meningkatnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak, yang pada gilirannya diharapkan berdampak pada internalisasi nilai-nilai akhlakul karimah dalam kehidupan nyata para siswa. Berdasarkan alur argumentatif tersebut, peneliti merumuskan hipotesis alternatif (H_a) bahwa terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan dilaksanakan.

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, alur penelitian digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dibangun, maka diajukan hipotesis statistik sebagai berikut:
Hipotesis Alternatif (Ha):

Terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode *Talking Stick* berbantu media *Random Picker Digital* (kelas eksperimen) dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional (kelas kontrol) pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

G. Penelitian Terdahulu

Peneliti melakukan penelusuran secara sistematis terhadap berbagai literatur ilmiah, baik berupa skripsi maupun jurnal, guna memposisikan penelitian ini di dalam diskursus pedagogi Pendidikan Agama Islam (PAI). Fokus telaah ditekankan pada penggunaan metode *Talking Stick* dan pemanfaatan media digital dalam meningkatkan aspek afektif siswa, khususnya minat belajar. Melalui analisis terhadap tiga skripsi dan dua artikel jurnal di bawah ini, peneliti bermaksud menunjukkan celah penelitian (*research gap*) yang akan diisi oleh penelitian ini. Berikut adalah uraian analisisnya:

1. Siti Khoirul Amanah (2021). Penelitian yang dilakukan oleh Siti Khoirul Amanah (2021) dari IAIN Ponorogo yang berjudul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbantuan Media Gambar dan Lingkungan Keluarga Terhadap Minat Belajar SKI Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah 3 Yanggong Tahun Ajaran 2020/2021". Penelitian kuantitatif ini menemukan bahwa model *Talking Stick* secara parsial memberikan kontribusi sebesar 63,9% terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Amanah, 2021). Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang diusulkan terletak pada penggunaan variabel bebas metode *Talking Stick* dan variabel terikat minat belajar.

Namun, terdapat perbedaan fundamental pada variabel moderator, di mana Amanah menggunakan media gambar konvensional dan faktor lingkungan keluarga, sementara peneliti berfokus pada integrasi media digital. Kesenjangan ini memberikan ruang bagi peneliti untuk menguji efektivitas media pengacak digital (*Random Picker*) yang lebih adaptif bagi siswa generasi milenial daripada sekadar media gambar cetak.

2. Ahda Miyati (2021). Dalam skripsinya di UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang berjudul "Penerapan Model *Talking Stick* dalam Pembelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII di MTsN 2 Abdya" menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa mekanisme tongkat bergulir mampu menjadikan siswa lebih aktif dan terampil dalam menguasai materi fiqih sehingga motivasi belajar meningkat di setiap siklusnya (Miyati, 2021). Relevansi penelitian ini adalah pembuktian bahwa *Talking Stick* sangat efektif diterapkan pada rumpun mata pelajaran PAI di tingkat Madrasah Tsanawiyah.

Meski demikian, perbedaan terletak pada fokus variabel terikat (motivasi vs minat) dan objek materi (Fiqih vs Akidah Akhlak). Peneliti melihat adanya gap metodologis di mana Miyati masih menggunakan musik manual untuk menghentikan tongkat, yang sering kali bersifat subjektif. Penelitian peneliti akan mengisi celah tersebut dengan menggunakan sistem digital yang lebih transparan dan objektif.

3. Yeni Tri Andriyani & Amining Rahmasiwi (2024). Skripsi karya Yeni Tri Andriyani dan Amining Rahmasiwi dari Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Mas Said Surakarta berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbantu Media *Question Box* dan Media Papan Ular Tangga terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 3 Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024" (Andriyani & Rahmasiwi, 2024). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif komparatif yang membandingkan pengaruh dua varian media berbeda (*Question Box* dan Papan Ular

Tangga) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di jenjang MTs. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelompok yang menggunakan *Talking Stick* berbantuan media *Question Box* dengan kelompok yang menggunakan Papan Ular Tangga.

Penelitian ini merupakan yang paling dekat secara struktur variabel dengan penelitian yang diusulkan. Kesamaannya mencakup: variabel bebas berupa *Talking Stick* yang diintegrasikan dengan media tertentu (X), variabel terikat berupa minat belajar (Y), jenjang penelitian di MTs, pendekatan kuantitatif, dan mata pelajaran yang berada dalam rumpun Pendidikan Agama Islam. Penggunaan media sebagai variabel moderator juga mencerminkan konstruksi yang paralel dengan penelitian ini.

Perbedaan utama terletak pada jenis media yang digunakan. Andriyani dan Rahmasiwi menggunakan media fisik konvensional berupa *Question Box* (kotak pertanyaan) dan Papan Ular Tangga yang tidak berbasis digital, sementara penelitian ini menggunakan *Random Picker Digital* yang berbasis teknologi digital dan memiliki unsur gamifikasi yang lebih kuat. Selain itu, mata pelajaran yang diteliti berbeda (SKI vs Akidah Akhlak), kelas yang diteliti juga berbeda (IX vs VIII), dan desain penelitiannya lebih bersifat komparatif antar dua media.

Meskipun penelitian Andriyani dan Rahmasiwi telah membuktikan bahwa media bantu berpengaruh terhadap minat belajar dalam konteks *Talking Stick*, kedua media yang digunakan belum mengakomodasi elemen digital dan gamifikasi yang relevan bagi Generasi Z. *Random Picker Digital* yang digunakan penelitian ini mengisi celah tersebut dengan menghadirkan transparansi algoritmik, stimulus visual-auditif, dan unsur permainan digital yang jauh lebih responsif terhadap preferensi belajar siswa masa kini.

4. Rika, Arsyah, Fauzan, & Nurhasnah (2024). Artikel jurnal karya Rika, Fajriyani Arsyah, Fauzan, dan Nurhasnah dari Universitas Islam Negeri

Sjeh M. Djamil Djambek Bukittinggi berjudul "Implementasi Model *Talking Stick* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih di MTsN 2 Pasaman Barat" dan dipublikasikan dalam *Innovative: Journal of Social Science Research*, Vol. 4, No. 6, Tahun 2024 (Rika dkk., 2024). Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif dengan teknik observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Talking Stick* di MTsN terbukti mampu mengeliminasi rasa jenuh, membangun antusiasme, dan meningkatkan minat belajar siswa secara nyata pada mata pelajaran Fikih. Penelitian Rika dkk. memiliki relevansi yang sangat tinggi karena sama-sama mengkaji implementasi *Talking Stick* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang Madrasah Tsanawiyah. Objek kajiannya pun sebanding: keduanya mengamati bagaimana *Talking Stick* mengubah dinamika psikologis siswa dalam konteks pembelajaran PAI di MTs. Perbedaan paling krusial terletak pada desain penelitian dan dimensi teknologi. Rika dkk. menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang tidak dapat menguji hipotesis statistik dan tidak memiliki kelompok kontrol untuk perbandingan. Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan Angket sebelum perlakuan (*Pretest*)-Angket setelah perlakuan (*Posttest*) control group yang menghasilkan data komparatif terukur. Penelitian Rika dkk. juga tidak menggunakan media digital apapun dalam implementasi *Talking Stick*-nya, sementara penelitian ini secara khusus mengintegrasikan *Random Picker Digital* sebagai variabel pembeda utama. Penelitian Rika dkk. hanya mampu menggambarkan fenomena secara deskriptif tanpa menghasilkan bukti kausalitas yang dapat diuji secara empiris-statistik. Selain itu, implementasi *Talking Stick* tanpa media digital berpotensi menimbulkan persepsi ketidakadilan pada siswa yang dapat menghambat minat belajar alih-alih meningkatkannya. Penelitian

ini mengisi celah tersebut melalui desain eksperimental yang lebih kokoh dan integrasi media digital yang transparan.

5. Gea, Pardede, & Sinaga (2025). Artikel jurnal dari Universitas HKBP Nommensen Medan ini berjudul "Analisis Penerapan Media Pembelajaran *Spinning Question* Melalui Aplikasi *Spin the Wheel Random Picker* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X-1 dan X-3 SMAS Methodist 8 Medan" dan dipublikasikan dalam *Innovative: Journal of Social Science Research*, Vol. 5, No. 2, Tahun 2025 (Gea dkk., 2025). Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dan menemukan bahwa penggunaan aplikasi *Spin the Wheel Random Picker* mampu mendorong rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 90,7% melalui stimulus visual berupa animasi berputar, efek suara, dan mekanisme seleksi acak yang disaksikan seluruh kelas secara terbuka.

Penelitian Gea dkk. memiliki kesamaan paling langsung dengan penelitian ini dalam hal penggunaan aplikasi *Random Picker Digital* sebagai media pembelajaran utama. Keduanya sama-sama memanfaatkan potensi gamifikasi digital untuk meningkatkan aspek afektif siswa dan mengakui bahwa media jenis ini selaras dengan karakteristik Generasi Z.

Gea dkk. menggunakan *Random Picker Digital* secara mandiri sebagai metode tunggal dalam mata pelajaran Ekonomi di jenjang SMA, tanpa mengintegrasikannya ke dalam struktur metode kooperatif apapun. Penelitian ini menempatkan *Random Picker Digital* sebagai media bantu dalam kerangka metode *Talking Stick* yang terstruktur, pada konteks mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs. Variabel terikat yang diukur pun berbeda: motivasi belajar Gea dkk. dan minat belajar penelitian ini.

Gea dkk. telah membuktikan kekuatan *Random Picker Digital* dalam meningkatkan aspek afektif siswa, namun media ini belum pernah dipadukan secara sistematis dengan metode kooperatif *Talking Stick*

dalam satu desain pembelajaran yang terpadu, khususnya untuk pembelajaran Akidah Akhlak di MTs. Penelitian ini hadir tepat di celah tersebut, menyatukan kekuatan keduanya dalam satu rancangan yang lebih komprehensif.

Tabel 1.2 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti & Tahun	Persamaan dengan Penelitian Peneliti	Perbedaan dengan Penelitian Peneliti	Research Gap / Kekurangan
1.	Siti Khoirul Amanah (2021), IAIN Ponorogo	Sama-sama menggunakan <i>Talking Stick</i> + minat belajar sebagai variabel terikat; kuantitatif; kelas VIII MTs	Media gambar cetak (bukan digital); SKI (bukan Akidah Akhlak); korelasional (bukan kuasi eksperimen); tidak ada media interaktif	Media statis dan tidak mengandung elemen gamifikasi; tidak dapat mengukur efek kausal karena tidak ada kelompok kontrol yang terstruktur
2.	Ahda Miyati (2021), UIN Ar-Raniry	Menggunakan <i>Talking Stick</i> pada PAI di MTsN; desain berbasis siklus; menunjukkan peningkatan aspek afektif siswa	Mengukur motivasi (bukan minat); PTK bukan kuasi eksperimen; mekanisme tongkat manual dan subjektif; tidak ada kelompok	Tidak ada bukti kausal; bias subjektivitas guru dalam menghentikan musik; tidak dapat diuji secara statistik inferensial; tidak

No	Peneliti & Tahun	Persamaan dengan Penelitian Peneliti	Perbedaan dengan Penelitian Peneliti	Research Gap / Kekurangan
			kontrol; tidak ada media digital	mengintegrasikan teknologi
3.	Yeni Tri Andriyani & Amining Rahmasiwi (2024), UIN Raden Mas Said Surakarta	<i>Talking Stick</i> + media bantu tertentu; minat belajar; kuantitatif komparatif; jenjang MTs; rumpun PAI	Media fisik konvensional (Question Box + Papan Ular Tangga), bukan digital; mata pelajaran SKI bukan Akidah Akhlak; kelas IX bukan VIII	Media tidak digital dan tidak mengandung gamifikasi interaktif; tidak menguji efek media berbasis teknologi terhadap siswa digital native; tidak mengkaji Akidah Akhlak
4.	Rika, Arsyah, Fauzan & Nurhasnah (2024), UIN Bukittinggi	<i>Talking Stick</i> pada PAI di MTsN; variabel terikat minat belajar; konteks kelembagaan madrasah	Deskriptif kualitatif (bukan kuasi eksperimen); tidak ada kelompok kontrol; tidak ada media	Tidak menghasilkan bukti kausal; temuan tidak dapat digeneralisasi secara statistik; tidak

No	Peneliti & Tahun	Persamaan dengan Penelitian Peneliti	Perbedaan dengan Penelitian Peneliti	Research Gap / Kekurangan
			digital; mata pelajaran Fikih bukan Akidah Akhlak	mengeksplorasi potensi integrasi teknologi digital
5.	Gea, Pardede & Sinaga (2025), Univ. HKBP Nommense n Medan	Menggunakan <i>Random Picker Digital (Spin the Wheel)</i> ; mengkaji aspek afektif; mengakui relevansi media bagi Generasi Z; desain eksperimen	<i>Random Picker</i> digunakan tunggal tanpa metode kooperatif; mengukur motivasi bukan minat; konteks Ekonomi SMA bukan Akidah Akhlak MTs	Belum dipadukan dengan metode kooperatif; potensi sinergi <i>Talking Stick</i> + <i>Random Picker</i> belum teruji; bukan konteks PAI; tidak dapat digeneralisasi ke madrasah

Berdasarkan telaah kritis terhadap kelima karya ilmiah di atas, peneliti mengidentifikasi dua pola temuan yang secara konsisten muncul dalam literatur. Pertama, metode *Talking Stick* terbukti secara empiris mampu meningkatkan aspek afektif siswa pada berbagai jenjang dan mata pelajaran PAI di tingkat madrasah (Amanah, 2021; Andriyani & Rahmasiwi, 2024; Miyati, 2021; Rika dkk, 2024). Kedua, penggunaan media digital berbasis gamifikasi, khususnya aplikasi *Random Picker*, terbukti mampu mendorong antusiasme dan keterlibatan emosional siswa secara signifikan, sebagaimana

ditunjukkan oleh capaian motivasi belajar rata-rata 90,7% yang dilaporkan (Gea dkk, 2025).

Meskipun demikian, peneliti mencermati bahwa dari kelima karya yang ditelaah, tidak satu pun yang secara eksplisit mengintegrasikan kedua kekuatan tersebut ke dalam satu desain pembelajaran terpadu untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak di jenjang Madrasah Tsanawiyah. Andriyani dan Rahmasiwi telah melangkah lebih jauh dengan mengombinasikan *Talking Stick* bersama media bantu, namun media yang dipilih masih konvensional dan tidak memiliki kapasitas interaktivitas digital. Sementara itu, Rika et al. yang paling relevan secara konteks kelembagaan justru menggunakan desain non-eksperimental yang tidak dapat menghasilkan bukti kausal yang kuat.

Dari analisis tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa celah penelitian yang ada bersifat ganda: pertama, celah metodologis belum ada penelitian kuasi eksperimen yang secara spesifik menguji kombinasi *Talking Stick* dan *Random Picker Digital* terhadap minat belajar pada jenjang MTs; dan kedua, celah kontekstual belum ada yang menguji kombinasi ini secara empiris pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang bersifat afektif-normatif. Penelitian ini dirancang untuk mengisi kedua celah sekaligus, sehingga kontribusinya tidak bersifat inkremental semata, melainkan menghadirkan kebaruan yang orisinal dan relevan bagi pengembangan pedagogis Pendidikan Agama Islam di era digital.