# Efektivitas Media Smart Spinner Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Jasa Khulafaurrasyidin Untuk Dunia kelas VI SDN 4 Mopuya

**Eka Rahmawan Mauliyadi**[1]
[1]SDN 4 Mopuya
*Email.ekarahmawan9@gmail.com*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengevaluasi bagaimana penerapan media *Smart Spinner* dapat meningkatkan minat belajar Peserta Didik serta efektivitasnya dalam pembelajaran materi Jasa Khulafaurrasyidin Untuk Dunia. Penelitian termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Subjek dari penelitian ini adalah fase C SDN 4 Mopuya Tahun Ajaran 2022/2023, yang terdiri dari 5 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan dengan total keseluruhan adalah 11 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Smart Spinner* berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi Jasa Khulafaurrasyidin untuk Dunia. Sebelum diterapkannya metode ini, hasil belajar siswa secara klasikal menunjukkan hanya 3 siswa (27%) yang mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 56,36. Setelah diterapkan pada siklus I, sebanyak 6 siswa (54%) mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 67,27, dan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 9 siswa (81%) yang mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 78,18. Siswa menjadi lebih antusias dan aktif mengikuti pembelajaran, karena metode ini memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan dinamis.

**Kata Kunci: minat belajar, media Smart Spinner, PAI dan Budi Pekerti.**

## *ABSTRACK*

*This study aims to explore and evaluate how the application of Smart Spinner media can increase students' interest in learning and its effectiveness in learning Khulafaurrasyidin Services for the World. Research includes the type of Classroom Action Research. The subject of this study is phase C of SDN 4 Mopuya for the 2022/2023 school year, which consists of 5 male students and 6 female students with a total of 11 students. The data collection technique uses tests, observations and documentation. The results of the study show that the Smart Spinner method has succeeded in increasing students' interest in learning in the Khulafaurrasyidin Service material for the World. Prior to the application of this method, the learning outcomes of students classically showed that only 3 students (27%) achieved completeness with an average score of 56.36. After being applied in the first cycle, as many as 6 students (54%) achieved completeness with an average score of 67.27, and in the second cycle there was an increase to 9 students (81%) who achieved completeness with an average score of 78.18. Students become more enthusiastic and actively participating in learning, as this method allows students to interact directly with the material through a more fun and dynamic approach.*

**Keyword***: interest in learning, Smart Spinner media, Islamic Religious Education and Ethics.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti di sekolah dasar merupakan bagian penting dari kurikulum yang bertujuan membentuk karakter dan pemahaman Peserta Didik tentang nilai-nilai agama dan moral. Namun, dalam praktiknya, seringkali Peserta Didik mengalami kesulitan untuk terlibat secara aktif dan memahami materi yang diajarkan. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya minat belajar Peserta Didik yang dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif.

Untuk mengatasi masalah ini, penting untuk mencari inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat Peserta Didik. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, seperti Smart Spinner. Media ini merupakan alat berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk membuat aktivitas belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Smart Spinner merupakan media yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas pembelajaran, termasuk permainan pendidikan, kuis, dan diskusi kelompok. Dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif yang ada pada Smart Spinner, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi Peserta Didik untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk terlibat secara aktif dan penuh perhatian dalam kegiatan belajar. Minat ini mencakup ketertarikan dan motivasi yang mendorong seseorang untuk terus-menerus terlibat dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil yang lebih baik. Minat belajar mencerminkan aspek kognitif dan afektif dari keterlibatan individu dalam proses belajar. Minat belajar yang tinggi memiliki implikasi positif terhadap prestasi akademik peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat belajar cenderung lebih fokus, rajin, dan tekun dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.

Efektivitas media pembelajaran seperti spinner ini terletak pada kemampuannya untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Ketika suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, peserta didik cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi, bertanya, dan menjawab pertanyaan, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar. Hasil penelitian ini mendukung bahwa motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dengan menciptakan suasana yang menarik melalui media interaktif, siswa merasa lebih termotivasi dan terdorong untuk mengeksplorasi materi pelajaran lebih dalam. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Anita Sari, Heryanto Nur Muhammad, Yusuf Santriyono (2022) Penerapan media pembelajaran permainan spinner memberikan dampak terhadap peningkatan motivasi belajar Peserta Didik secara signifikan, yaitu dari nilai rata-rata motivasi belajar Peserta Didik sebesar 48,8 pada awal pembelajaran menjadi 61,2 pada Siklus 1 dan 81,2 pada Siklus 2. - Kesimpulan dari penelitian ini secara langsung menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan spinner efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Peserta Didik.

Pada penelitian Nova Ardiana, Didik Himawan (2022) mengungkapkan penggunaan media pembelajaran Smart Spinner memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SDN 1 Kedokanbunder pada

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). - Nilai rata-rata tes awal sebesar 45,59 dan nilai rata-rata tes akhir meningkat signifikan menjadi 70, hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang positif dari penggunaan media Smart Spinner. - Hasil analisis statistik menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan ($p<0,05$) antara hasil tes awal dan tes akhir. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Smart Spinner efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI.

Smart Spinner adalah alat bantu pembelajaran interaktif yang dirancang untuk memfasilitasi kegiatan belajar-mengajar dengan cara yang menyenangkan dan dinamis. Media ini berbentuk roda putar yang berisi berbagai kategori, pertanyaan, atau tugas terkait materi pelajaran. Dalam dunia digital, Smart Spinner bisa hadir dalam bentuk aplikasi atau perangkat lunak yang memungkinkan interaksi lebih fleksibel. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterlibatan Peserta Didik, membuat pembelajaran lebih menarik, dan memudahkan pemahaman konsep-konsep tertentu melalui elemen acak dan permainan.

Smart Spinner dapat diterapkan dalam berbagai skenario pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, seperti pada materi "Jasa Khulafaurrasyidin untuk Dunia". Smart Spinner bisa dimanfaatkan sebagai alat pembuka yang efektif dalam pelajaran. Pada awal sesi, guru dapat menggunakan Smart Spinner untuk mengaktifkan pengetahuan awal peserta didik terkait materi yang akan dibahas. Kegiatan ini membantu peserta didik untuk mulai fokus pada topik dan mempersiapkan pikiran mereka untuk pembelajaran yang lebih mendalam. Selama pembelajaran, Smart Spinner dapat digunakan untuk memulai diskusi kelompok. Peserta Didik memutar roda untuk menentukan aspek tertentu dari materi Khulafaurrasyidin yang akan mereka diskusikan, misalnya kontribusi ekonomi, sosial, atau politik. Dalam kegiatan ini, peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil, kemudian salah satu anggota kelompok memutar roda untuk menentukan aspek spesifik dari materi Khulafaurrasyidin yang akan menjadi fokus diskusi mereka. Misalnya, roda bisa mendarat pada sektor yang berkaitan dengan kontribusi ekonomi, sosial, atau politik dari Khulafaurrasyidin. Dengan cara ini, setiap kelompok akan membahas topik yang berbeda, sehingga tercipta diskusi yang lebih kaya dan beragam.

Selain sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, Smart Spinner juga dapat diterapkan sebagai alat evaluasi dan penilaian formatif. Di akhir sesi pembelajaran, guru dapat meminta peserta didik untuk memutar Smart Spinner dan menjawab pertanyaan berdasarkan materi yang telah dipelajari. Misalnya, roda bisa menunjuk pada pertanyaan seperti, "Bagaimana peran Khulafaurrasyidin dalam penyebaran Islam?" atau "Apa dampak kebijakan Khulafaurrasyidin dalam perkembangan peradaban Islam?" Kegiatan ini tidak hanya membantu guru untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik secara acak dan adil, tetapi juga mendorong peserta didik untuk mengingat dan merenungkan kembali apa yang telah mereka pelajari.

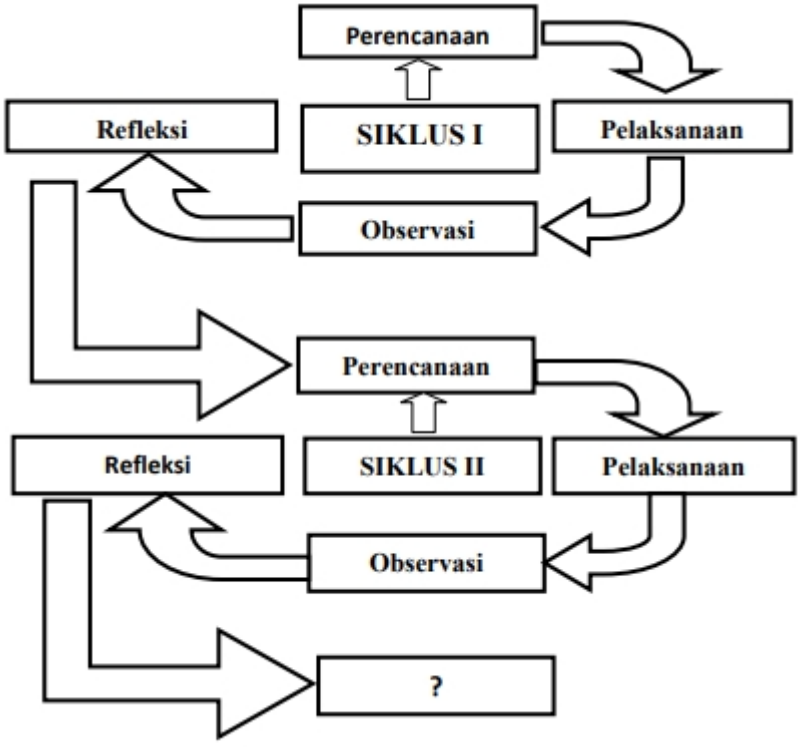
Untuk meningkatkan keterlibatan dan antusiasme peserta didik, Smart Spinner juga bisa diintegrasikan dalam kegiatan permainan edukatif. Misalnya, dalam sesi kuis interaktif, peserta didik dapat memutar roda untuk memilih pertanyaan atau tugas yang berbeda. Setiap peserta didik atau kelompok yang

mendapatkan giliran memutar roda akan dihadapkan pada tantangan baru yang bisa berupa pertanyaan pilihan ganda, soal uraian, atau tugas presentasi singkat. Penggunaan Smart Spinner dalam konteks permainan edukatif ini membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat, sehingga peserta didik lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar.

Secara keseluruhan, penerapan Smart Spinner dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya pada materi "Jasa Khulafaurrasyidin untuk Dunia", memberikan banyak manfaat. Alat ini memfasilitasi pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi, terlibat secara aktif, dan menikmati proses belajar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi Teknik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena metode ini sangat sesuai dengan konteks pengembangan dan perbaikan praktik pengajaran yang spesifik di dalam kelas. PTK memungkinkan guru untuk terlibat langsung dalam proses perbaikan dengan cara yang terstruktur dan reflektif. Tahapan penelitian tindakan kelas dapat diuraikan sebagai berikut merencanakan tindakan (Planning), melaksanakan Tindakan (Action), Observasi (Observation), dan Refleksi (Reflektion). Adapun prosedur penelitian tindakan kelas secara detail dapat digambarkan sebagai berikut:




Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SD Negeri 4 Mopuya, yang berlokasi di Desa Mopuya Utara Dua, Kecamatan Dumoga Utara, Kabupaten Bolaang Mongondow, Provinsi Sulawesi Utara pada Tahun Pelajaran 2022/2023 semester ganjil. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan

observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang menyajikan data penelitian melalui tabel dan grafik untuk mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar siswa. Data diperoleh dari hasil tes formatif pada siklus I dan II. Setiap siswa SDN 4 Mopuya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dikatakan tuntas belajar jika sudah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memiliki daya serap paling sedikit 75%. Sedangkan tuntas secara klasikal tercapai apabila di kelas tersebut terdapat ≥ 85% siswa yang telah tuntas belajar.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan media Smart Spinner, dilakukan observasi awal terlebih dahulu terhadap proses pembelajaran materi Jasa Khulafaurrasyidin untuk Dunia di kelas 6 SDN 4 Mopuya. Peserta didik diberikan soal pilihan ganda untuk mempermudah mereka dalam mengerjakan soal. Jumlah soal yang diberikan sebanyak 25 soal dengan jumlah peserta didik sebanyak 11 orang dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah ≥ 75. Berikut ini merupakan hasil belajar siswa pra-siklus pada materi Jasa Khulafaurrasyidin untuk Dunia di kelas 6 SDN 4 Mopuya.

Tabel 1. Daftar Nilai Pra Siklus

| Interval Nilai | Kategori Penilaian | Jumlah Peserta didik | Jumlah Nilai | Persentase (%) |
|---|---|---|---|---|
| 75-100 | Tuntas | 3 | 240 | 27 |
| 0-74 | Belum Tuntas | 8 | 380 | 73 |
| Jumlah | | 11 | 620 | 100 |
| Rata-Rata | | | 56.36 | |

Berdasarkan hasil pre-test yang dilakukan, rata-rata nilai kelas mencapai 56,36. Nilai tersebut belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP). Mengingat kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Fase C SDN 4 Mopuya Tahun Pelajaran 2022/2024 adalah 75, setiap peserta didik diharapkan mencapai minimal nilai 75, atau secara keseluruhan kelas harus mencapai rata-rata ≥ 75%. Hasil pre-test pra-siklus menunjukkan bahwa hanya 3 peserta didik atau 27% yang mencapai ketuntasan, sementara 8 peserta didik atau 73% belum tuntas. Hal ini terjadi karena peserta didik belum belajar secara optimal, sehingga diperlukan peningkatan dalam pemahaman materi Jasa Khulafaurrasyidin untuk Dunia.

Ketuntasan hasil belajar siswa yang belum tercapai ini memberikan gambaran bahwa ada kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil ini menjadi pertimbangan penting dalam perencanaan siklus I, di mana penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik perlu dilakukan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, langkah-langkah perbaikan dan inovasi dalam

pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

Tindakan Siklus I

Pada tahap perencanaan, penulis merancang Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi "Jasa Khulafaurrasyidin untuk Dunia". Penulis juga menyiapkan media pembelajaran berupa Smart Spinner, yang digunakan sebagai alat interaktif dalam pembelajaran, dan modul ajar yang membahas materi Khulafaurrasyidin. Selanjutnya, penulis membuat instrumen penelitian, baik tes maupun non-tes, untuk mendukung evaluasi pembelajaran. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda disiapkan sebelum pembelajaran dilaksanakan, sedangkan instrumen non-tes berupa lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa juga dipersiapkan untuk mengukur keterlibatan peserta didik selama proses belajar.

Pada tahap tindakan, peneliti melaksanakan penelitian dalam satu pertemuan pada tanggal 22 Agustus 2022, dari pukul 08.00 hingga 10.00 WITA. Pelaksanaan ini dibagi menjadi tiga kegiatan: pendahuluan, inti, dan penutup, sesuai dengan Modul Ajar yang telah disusun dan divalidasi. Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam kepada peserta didik, diikuti dengan pertanyaan tentang kabar mereka, yang dijawab secara kompak. Setelah itu, guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa bersama dengan khusyuk. Usai berdoa, guru mengecek kehadiran dan menemukan semua 11 peserta didik hadir. Kemudian, guru memeriksa kerapian dan kesiapan peserta didik sebelum melanjutkan dengan apersepsi dan kegiatan pembelajaran inti.

Pada kegiatan inti, pelaksanaan pembelajaran dibagi menjadi enam fase yang meliputi menyampaikan tujuan, menyajikan informasi, mengorganisasi peserta didik ke dalam kelompok, membimbing kelompok belajar, evaluasi, dan memberikan penghargaan. Pertama, guru menyampaikan tujuan pembelajaran materi Jasa Khulafaurrasyidin untuk Dunia dan menjelaskan manfaatnya. Kemudian, peserta didik diberi waktu 10 menit untuk membaca materi dan bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami. Selanjutnya, guru membagi peserta didik ke dalam kelompok menggunakan media Smart Spinner untuk menambah keseruan. Pada fase membimbing kelompok belajar, setiap kelompok memutar spinner untuk memilih tugas yang harus dilakukan, sementara guru memantau dan membimbing diskusi. Setelah itu, perwakilan setiap kelompok melakukan presentasi hasil temuan mereka, dan guru memberikan klarifikasi. Fase terakhir melibatkan penggunaan Smart Spinner untuk menentukan bentuk penghargaan bagi kelompok atau peserta didik yang berhasil, yang dapat meningkatkan motivasi mereka. Dengan pendekatan ini, diharapkan peserta didik lebih terlibat, memahami materi dengan lebih baik, dan merasakan suasana belajar yang menyenangkan.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan dengan melakukan tanya jawab kepada peserta didik. Ketika guru mengajukan pertanyaan, peserta didik sangat antusias ingin menjawab pertanyaan yang diajukan guru dengan mengacungkan tangan. Guru juga memberi penguatan kepada peserta didik tentang materi Jasa Khulafaurrasyidin Untuk Dunia. Kemudian, guru memberikan kesimpulan dan motivasi belajar pada peserta didik

terkait pembelajaran yang telah dilakukan terkait Jasa Khulafaurrasyidin Untuk Dunia. Setelah itu, guru mengucapkan salam dan pembelajaran telah selesai.

Tahap pengamatan dilakukan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, dengan observer berperan sebagai pengamat tanpa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Observer mengamati aktivitas guru dan peserta didik menggunakan panduan lembar observasi yang telah disusun. Hasil observasi menunjukkan bahwa peneliti yang bertindak sebagai guru menerapkan media Smart Spinner sesuai Modul Ajar. Pada pertemuan pertama, setelah membaca doa dan mengabsen, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan soal pretest untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik. Selanjutnya, guru mengajak peserta didik berdiskusi tentang materi yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan untuk bertanya. Meskipun sebagian peserta didik tampak antusias dan tidak merasa bosan, hanya sedikit yang berani bertanya. Guru memberikan motivasi untuk meningkatkan interaksi positif, tetapi suasana kelas belum sepenuhnya kondusif. Dari hasil pengamatan, terlihat bahwa peserta didik mulai menyukai pembelajaran, tetapi masih perlu didorong agar lebih aktif dalam bertanya. Observasi ini bertujuan untuk menilai penguasaan guru terhadap metode yang diterapkan dan efektivitas penggunaan Smart Spinner dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Kolaborator mencatat perkembangan selama proses pembelajaran berdasarkan sepuluh aspek yang telah ditentukan dalam lembar observasi. Penilaian kolaborator terhadap aktivitas guru selama siklus I diharapkan memberikan wawasan untuk perbaikan di pertemuan selanjutnya.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Kegiatan Guru Siklus I

| No. | Rentang Nilai | Kategori Penilaian | Jumlah | Persentase (%) |
|---|---|---|---|---|
| 1. | 85 – 100 | Sangat Baik | 5 | 12.5 |
| 2. | 70 – 84 | Baik | 20 | 50 |
| 3. | 55 – 69 | Cukup | 12 | 30 |
| 4. | 0 – 54 | Perlu Bimbingan | 3 | 7.5 |
| Jumlah | | Total | 40 | 100 |

Berdasarkan data pada tabel 2 tentang pengamatan kegiatan guru, hasil evaluasi guru dalam menerapkan model pembelajaran Direct Instruction pada siklus 1 menunjukkan nilai rata-rata 79, yang termasuk dalam kategori "Baik." Penilaian ini mencakup 40 indikator yang dibagi ke dalam 10 aspek pembelajaran utama. Dari 40 indikator tersebut, sebanyak 20 indikator (50%) masuk dalam kategori "Baik," seperti membuka kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan, dan menutup kegiatan pembelajaran. Sebanyak 12 indikator (30%) masuk dalam kategori "Cukup Baik," seperti penguasaan materi, memberi penilaian hasil kerja peserta didik, dan mengorganisasikan peserta didik. Sementara itu, 3 indikator (7.5%) termasuk kategori "Kurang Baik," terutama dalam hal pengelolaan waktu dan distribusi pertanyaan yang merata. Ada beberapa usulan perbaikan, seperti pentingnya pengaitan materi baru dengan pengetahuan sebelumnya serta pemberian umpan balik yang lebih mendalam dan detail.

Perolehan keberhasilan kegiatan guru pada kegiatan siklus 1 berdasarkan hasil pengamatan kolaborator, sebagaimana nampak pada tabel 1 tersebut, dapat dikatakan belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini.

Berikut ini adalah tabel rekapitulasi hasil pemahaman peserta didik Kelas IV SD Negeri 4 Mopuya dalam proses belajar mengajar siklus 1 terkait dengan keaktifan belajar peserta didik pada siklus 1 yaitu sebagai brikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta didik Pada Siklus I

| | |
|---|---|
| Jumlah Peserta didik | 11 |
| Jumlah Nilai Peserta didik | 800 |
| Nilai rata-rata | 72.73 |
| Presentase ketuntasan belajar | 64% |

Pada siklus 1, nilai rata-rata dari 11 peserta didik Kelas VI SD Negeri 4 Mopuya mencapai 72,73, meningkat dari rata-rata pretest yang hanya 56,36. Hasil pretest menunjukkan bahwa hanya 3 peserta didik yang tuntas, dengan jumlah nilai 240 dan persentase ketuntasan 27%, sementara 8 peserta didik lainnya belum tuntas dengan nilai total 380 dan persentase 73%. Namun, peningkatan ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti, yaitu rata-rata nilai ≥75 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 80%. Persentase ketuntasan belajar pada siklus 1 hanya mencapai 64%, tergolong dalam kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya materi Jasa Khulafaurrasyidin untuk Dunia, indikator kinerja belum tercapai. Dengan nilai rata-rata 72,73 yang tergolong cukup dan persentase ketuntasan belajar 64%, masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, peneliti dan kolaborator sepakat untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran pada tahapan siklus berikutnya guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut ini adalah tabel rekapitulasi hasil pemahaman peserta didik Kelas VI SD Negeri 4 Mopuya dalam proses belajar mengajar siklus 1 yang terkait dengan keaktifan belajar peserta didik.

Berikut ini adalah tabel rekapitulasi hasil pengamatan peserta didik Kelas IV SD Negeri 4 Mopuya dalam proses belajar mengajar siklus 1 terkait dengan keaktifan belajar peserta didik pada siklus 1 yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Pengamatan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Siklus I

| **No** | **Aspek yang Diamati** | **Persentase Keaktifan (%)** |
|---|---|---|
| 1 | Ketertarikan peserta didik mengikuti pembelajaran | 72.73 |
| 2 | Keaktifan bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru | 18.18 |
| 3 | Konsentrasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung | 45 |

| No | Aspek yang Diamati | Persentase Keaktifan (%) |
|---|---|---|
| 4 | Partisipasi dalam menggunakan media Smart Spinner | 81.82 |
| 5 | Keterlibatan dalam diskusi kelompok | 36.36 |
| 6 | Inisiatif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan | 63.64 |
| 7 | Antusiasme dalam mempelajari materi Khulafaurrasyidin | 54.55 |
| 8 | Kemampuan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari | 18.18 |
| 9 | Respon terhadap media pembelajaran yang digunakan | 90.91 |
| 10 | Kesungguhan menyelesaikan tugas individu atau kelompok | 63.64 |

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas 6 SDN 4 Mopuya untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan materi Jasa Khulafaurrasyidin, terdapat beberapa aspek pembelajaran yang memerlukan perhatian, terutama dalam hal keterlibatan peserta didik yang masih rendah. Persentase keaktifan peserta didik dalam bertanya atau menjawab pertanyaan hanya mencapai 18,18%, menunjukkan bahwa sebagian besar masih pasif dalam berinteraksi dengan guru, yang mungkin disebabkan oleh kurangnya rasa percaya diri atau pemahaman materi. Persentase kemampuan peserta didik untuk mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari juga berada di angka yang sama, menandakan bahwa materi belum sepenuhnya dipahami dalam konteks aplikatif. Keterlibatan dalam diskusi kelompok juga masih rendah, hanya mencapai 36,36%, padahal metode ini penting untuk mendorong partisipasi aktif dan kolaborasi. Konsentrasi peserta didik selama pembelajaran juga terpantau tidak optimal, dengan hanya 45% yang mampu fokus, yang bisa disebabkan oleh distraksi di kelas atau materi yang kurang menarik. Meskipun terdapat aspek positif seperti partisipasi dalam penggunaan media Smart Spinner (81,82%) dan respon terhadap media pembelajaran (90,91%), angka rendah pada aspek-aspek penting menunjukkan perlunya siklus kedua. Siklus lanjutan perlu difokuskan pada peningkatan keaktifan bertanya, pemahaman aplikatif, serta keterlibatan dalam diskusi dan konsentrasi. Langkah-langkah strategis tambahan, seperti pembelajaran berbasis proyek, simulasi, atau penggunaan media yang lebih interaktif, dapat diterapkan untuk mengatasi kelemahan ini dan meningkatkan refleksi terhadap materi yang dipelajari.

Analisis pelaksanaan siklus I menunjukkan beberapa kekurangan, terutama dalam mencapai nilai yang ditetapkan untuk peserta didik. Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 72,73, belum mencapai indikator kinerja yang mengharuskan nilai ≥75 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 80%. Selain itu, aktivitas peserta didik juga belum memenuhi indikator kinerja, dengan persentase keaktifan dalam bertanya hanya 18,18% dan pemahaman materi yang rendah meskipun antusiasme meningkat menjadi 54,55%. Beberapa masalah yang diidentifikasi meliputi apersepsi yang kurang maksimal, partisipasi aktif yang

minim, dan ketertiban kelas yang masih rendah, dengan hanya 45% peserta didik mampu berkonsentrasi. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti merencanakan siklus II dengan strategi seperti menggunakan apersepsi kontekstual, metode diskusi terbuka, dan pengaturan waktu serta aktivitas yang lebih terstruktur. Penggunaan media Smart Spinner akan dimodifikasi untuk lebih mendalami pemahaman materi, dan penataan kelas akan diubah menjadi bentuk huruf U untuk meningkatkan interaksi. Meskipun peserta didik menunjukkan respons positif terhadap media pembelajaran (90,91%), perbaikan diperlukan untuk mengoptimalkan penggunaan media tersebut. Pada siklus II, peneliti berkomitmen untuk memberikan motivasi dan penghargaan bagi peserta didik yang aktif, serta bimbingan lebih intensif bagi mereka yang mengalami kesulitan. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan hasil belajar peserta didik di siklus II dapat memenuhi indikator kinerja yang telah ditentukan, meningkatkan keterlibatan, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif.

Tindakan Siklus II

Adapun Siklus II dilaksanakan pada 10 Oktober 2022, dengan fokus pada penerapan media pembelajaran Smart Spinner untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 6 SDN 4 Mopuya pada materi Jasa Khulafaurrasyidin, khususnya tentang kepemimpinan Umar bin Khattab. Beberapa perbaikan dilakukan berdasarkan refleksi siklus I, seperti memaksimalkan interaksi peserta didik dan melibatkan mereka dalam diskusi kelompok. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun untuk mencakup kegiatan awal, inti, dan akhir. Kegiatan awal dimulai dengan apersepsi yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Dalam kegiatan inti, peserta didik berdiskusi menggunakan Smart Spinner untuk menjawab pertanyaan tentang kontribusi Umar bin Khattab, diakhiri dengan presentasi kelompok. Kegiatan akhir melibatkan evaluasi pemahaman dan refleksi nilai-nilai yang diperoleh dari materi.

Pelaksanaan Siklus II menggunakan media Smart Spinner, dengan kegiatan pembelajaran yang terdiri dari tiga tahap: awal, inti, dan akhir yang mencakup refleksi serta evaluasi. Kegiatan awal dimulai dengan memberi salam kepada peserta didik, dilanjutkan dengan pengecekan kehadiran, menanyakan kabar, dan mengingat pelajaran sebelumnya. Pada tahap apersepsi, peneliti memberikan stimulus untuk mengingat materi yang dipelajari sebelumnya. Kegiatan inti dimulai dengan peserta didik membaca buku, dilanjutkan sesi tanya jawab, di mana peneliti memberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. Penerapan media Smart Spinner dilakukan setelah guru memberikan apersepsi dan motivasi terkait materi, sehingga peserta didik lebih siap dan penasaran. Dengan Smart Spinner, pertanyaan atau topik diskusi diberikan secara acak, dan peserta didik diberi waktu untuk memikirkan jawabannya. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dibagikan untuk dikerjakan bersama. Setelah kelompok menyelesaikan tugas, mereka mendiskusikan hasilnya dan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pengamatan, diikuti dengan diskusi kelas dan refleksi. Pada kegiatan akhir, peneliti mengadakan evaluasi dengan memberikan latihan soal. Peserta didik kemudian mengoreksi soal dengan menukarkan lembar jawaban dengan teman sebangku

untuk mencegah kecurangan. Sebelum pelajaran berakhir, peneliti memberikan pesan semangat belajar, diakhiri dengan doa dan salam. Kegiatan penutup melibatkan diskusi dan penyimpulan materi, dengan peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang kurang dipahami, sementara guru menjelaskan poin-poin penting. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa tes individu berjalan lancar, dengan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta didik terhadap materi Jasa Khulafaurrasyidin. Minat belajar peserta didik meningkat, dan capaian hasil belajar yang maksimal tercapai, terutama pada penguasaan materi yang diajarkan menggunakan media Smart Spinner, yang memberikan pengalaman belajar interaktif dan menarik.

Pada tahap pemantauan dan observasi Siklus II, peneliti bekerja sama dengan teman sejawat untuk mengamati aktivitas peserta didik dan performansi guru dalam menerapkan model pembelajaran Smart Spinner. Selama pengamatan, peserta didik diharapkan dapat menggunakan pengetahuan awal untuk membangun pengetahuan baru melalui proses induktif berdasarkan fakta nyata, yang membantu mereka membangun makna dan kesan dalam ingatan. Kegiatan diskusi memungkinkan peserta didik untuk bertanya, menggali informasi, dan memeriksa pemahaman, serta saling melengkapi temuan antar kelompok. Selain itu, diskusi bertujuan untuk menyamakan konsep antara peserta didik dan guru, sambil memperhatikan keterlibatan serta keaktifan peserta didik. Pelaksanaan pengamatan ini didukung oleh instrumen penelitian berupa lembar pengamatan. Hasil data pengamatan terhadap kegiatan guru dalam menerapkan model pembelajaran Smart Spinner pada siklus II akan disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 5. Data Hasil Pengamatan Kegiatan Guru Siklus II

| No. | Rentang Nilai | Kategori Penilaian | Jumlah | Persentase (%) |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 85 – 100 | Sangat Baik | 15 | 37.5 |
| 2 | 70 – 84 | Baik | 18 | 45 |
| 3 | 55 – 69 | Cukup | 7 | 17.5 |
| 4 | 0 – 54 | Perlu Bimbingan | 0 | 0 |
| Jumlah | | Total | 40 | 100 |

Berdasarkan data pada tabel 4.2 tentang pengamatan kegiatan guru, hasil evaluasi guru dalam menerapkan model pembelajaran Smart Spinner pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata 79, yang termasuk dalam kategori "Baik." Penilaian ini mencakup 40 indikator yang dibagi ke dalam 10 aspek pembelajaran utama. Dari 40 indikator tersebut, 20 indikator (50%) masuk dalam kategori "Baik," termasuk membuka kegiatan pembelajaran dan memberikan penguatan, sementara 12 indikator (30%) termasuk dalam kategori "Cukup Baik." Pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 87. Pada siklus ini, 15 indikator (37,5%) masuk dalam kategori "Sangat Baik," 18 indikator (45%) dalam kategori "Baik," dan 7 indikator (17,5%) dalam kategori "Cukup." Tidak ada indikator yang termasuk dalam kategori "Perlu Bimbingan." Peningkatan ini terjadi

setelah diterapkannya perbaikan seperti pengaitan materi baru dengan pengetahuan sebelumnya dan pemberian umpan balik yang lebih mendalam, menunjukkan efektivitas pembelajaran yang lebih baik menggunakan Smart Spinner.

Selain melakukan pengamatan terhadap guru, pengamatan juga dilakukan terhadap peserta didik. Berikut ini adalah tabel rekapitulasi hasil pemahaman peserta didik Kelas IV SD Negeri 4 Mopuya dalam proses belajar mengajar siklus 2 terkait dengan perolehan hasil belajar yang dicapai tdidapatkan hasil belajar pada siklus 2 yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta didik Pada Siklus 2

| | |
|---|---|
| Jumlah Peserta didik | 11 |
| Jumlah Nilai Peserta didik | 890 |
| Nilai rata-rata | 80.91 |
| Presentase ketuntasan belajar | 100% |

Meskipun pada Siklus 1 terdapat peningkatan nilai rata-rata peserta didik Kelas VI SD Negeri 4 Mopuya dari 56,36 pada pretest menjadi 72,73, hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada pretest, hanya 3 peserta didik yang mencapai ketuntasan dengan total nilai 240 (27%), sementara 8 peserta didik lainnya belum tuntas dengan nilai 380 (73%). Di Siklus 1, nilai rata-rata meningkat menjadi 72,73 dengan 7 peserta didik yang tuntas, namun persentase ketuntasan baru mencapai 64%, masih di bawah target ketuntasan 80% dan nilai rata-rata 75. Setelah refleksi dan evaluasi, dilakukan perbaikan pada Siklus 2 dengan strategi pembelajaran yang lebih interaktif menggunakan media Smart Spinner. Hasil belajar meningkat secara signifikan pada siklus ini, dengan rata-rata nilai peserta didik mencapai 80,91 dan seluruh 11 peserta didik tuntas, menghasilkan total nilai 890 dan persentase ketuntasan 100%. Dengan demikian, target kinerja pembelajaran yang diharapkan, yaitu rata-rata nilai ≥75 dan ketuntasan belajar ≥80%, berhasil tercapai. Berdasarkan pencapaian di Siklus 2, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya materi "Jasa Khulafaurrasyidin untuk Dunia," berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Berikut ini adalah tabel rekapitulasi hasil pemahaman peserta didik Kelas IV SD Negeri 4 Mopuya dalam proses belajar mengajar siklus 2 terkait dengan keaktifan belajar peserta didik pada siklus 2 yaitu sebagai berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Keaktifan Belajar Peserta didik Pada Siklus II

| **No** | **Aspek yang Diamati** | **Persentase Keaktifan (%)** |
|---|---|---|
| 1 | Ketertarikan peserta didik mengikuti pembelajaran | 81.82 |
| 2 | Keaktifan bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru | 72.73 |

| No | Aspek yang Diamati | Persentase Keaktifan (%) |
|---|---|---|
| 3 | Konsentrasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung | 72.73 |
| 4 | Partisipasi dalam menggunakan media Smart Spinner | 81.82 |
| 5 | Keterlibatan dalam diskusi kelompok | 81.82 |
| 6 | Inisiatif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan | 63.64 |
| 7 | Antusiasme dalam mempelajari materi Khulafaurrasyidin | 54.55 |
| 8 | Kemampuan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari | 54.55 |
| 9 | Respon terhadap media pembelajaran yang digunakan | 90.91 |
| 10 | Kesungguhan menyelesaikan tugas individu atau kelompok | 90.91 |

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas 6 SDN 4 Mopuya untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mengenai materi Jasa Khulafaurrasyidin, terdapat peningkatan yang signifikan dalam aktivitas peserta didik. Pertama, keaktifan siswa dalam bertanya atau menjawab pertanyaan guru mencapai 72,73%, menunjukkan bahwa partisipasi aktif dalam pembelajaran meningkat. Sebelumnya, siswa cenderung pasif, tetapi dengan pendekatan interaktif, seperti diskusi terbuka dan pertanyaan stimulatif, mereka mulai lebih percaya diri. Kedua, konsentrasi selama pembelajaran juga meningkat, mencapai 72,73%, berkat metode pembelajaran bervariasi, seperti permainan edukatif dan penggunaan media visual, seperti Smart Spinner, yang membantu siswa tetap tertarik. Partisipasi dalam menggunakan media Smart Spinner mencapai 81,82%, menandakan bahwa media ini memperkuat pemahaman materi. Keterlibatan dalam diskusi kelompok juga meningkat signifikan menjadi 81,82%, menciptakan ruang bagi siswa untuk berbagi pemikiran dan belajar satu sama lain. Meskipun inisiatif siswa dalam menyelesaikan tugas berada pada angka 63,64%, pendekatan berbasis proyek masih diperlukan untuk meningkatkan keaktifan ini. Antusiasme siswa terhadap materi Khulafaurrasyidin mencapai 54,55%, mengindikasikan perlunya strategi pembelajaran yang lebih aplikatif. Kemampuan siswa menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari juga meningkat, namun pembelajaran berbasis kasus nyata perlu diperkuat. Respon terhadap media pembelajaran sangat tinggi, mencapai 90,91%, menunjukkan siswa sangat menyukai penggunaan media interaktif. Kesungguhan siswa dalam menyelesaikan tugas individu maupun kelompok mencapai 90,91%, mencerminkan motivasi tinggi dalam menyelesaikan tugas. Secara keseluruhan, hasil pembelajaran menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi aktif siswa, keterlibatan dalam diskusi kelompok, dan respons terhadap media pembelajaran, dengan penerapan metode yang bervariasi membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Setelah analisis proses pembelajaran dalam siklus I dan II, terlihat peningkatan signifikan yang mencerminkan perbaikan strategi pembelajaran dan efektivitas metode pengajaran. Pertama, keaktifan siswa dalam bertanya atau

menjawab pertanyaan dari guru meningkat dari 18,18% pada siklus I menjadi 72,73% di siklus II, berkat perubahan strategi guru yang lebih mendorong partisipasi aktif. Kedua, konsentrasi siswa juga meningkat dari 45% menjadi 72,73%, yang dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran variatif, seperti Smart Spinner. Keterlibatan dalam diskusi kelompok meningkat dari 36,36% menjadi 81,82% karena metode diskusi yang lebih terarah. Ketertarikan siswa mengikuti pembelajaran meningkat dari 72,73% menjadi 81,82% berkat penggunaan media inovatif dan pendekatan aplikatif. Kemampuan siswa menghubungkan materi Khulafaurrasyidin dengan kehidupan sehari-hari meningkat dari 18,18% menjadi 54,55% setelah pemberian contoh nyata oleh guru. Inisiatif siswa dalam menyelesaikan tugas juga naik dari 63,64% menjadi 81,82% berkat umpan balik cepat dari guru. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode dan strategi pembelajaran yang interaktif dan kontekstual secara efektif meningkatkan keaktifan siswa.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Smart Spinner dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti, khususnya pada materi Jasa Khulafaurrasyidin, terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I, hanya 3 siswa (27%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata 56,36, namun setelah penerapan metode Smart Spinner, terjadi peningkatan signifikan pada siklus II, dengan 11 siswa (100%) mencapai KKM dan nilai rata-rata kelas naik menjadi 75. Metode ini berhasil meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan interaktif yang mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Smart Spinner memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara menyenangkan, aktif berdiskusi, dan mendapatkan informasi melalui interaksi dengan teman-teman sekelas. Hal ini terbukti membuat siswa lebih antusias, termotivasi, dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Peningkatan minat belajar siswa tidak hanya terlihat dari hasil evaluasi, tetapi juga dari keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Oleh karena itu, penggunaan metode interaktif seperti Smart Spinner layak dipertimbangkan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian lebih lanjut juga dianjurkan untuk menguji efektivitas metode ini pada materi-materi lainnya guna memastikan bahwa peningkatan hasil belajar dapat diterapkan secara konsisten di berbagai topik pembelajaran

## DAFTAR PUSTAKA

Anwar, H. (2018). Implementation of education management standard in the Guidance of private islamic high school. *Jurnal Pendidikan Islam*, *4*(1), 75-86.

Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). General causality orientations scale. PsycTESTS Dataset. https://doi.org/10.1037/t06606-000

Eccles, J. S., & Roeser, R. W. (2009). Schools, academic motivation, and stage-environment fit. Handbook of Adolescent Psychology https://doi.org/10.1002/9780470479193.adlpsy001013.

Familia, C., & Wardono, M. S. (2022). Penggunaan media spinner Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi KALIMAT AKTIF Dan Pasif Pada peserta DIDIK Kelas II SDI Wahid Hasyim Sidoarjo. Jurnal Muassis Pendidikan Dasar, 2(3), 214–222. https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i3.158

Miarso, Y. (2011). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan. Jakarta: Open University Press.

Munir, A. (2010). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Muniroh, M. M. (2022). Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik. https://doi.org/10.31219/osf.io/yrn4g

Prastowo, A. (2011). Panduan Kreatif Membuat Media Pembelajaran. Yogyakarta: Diva Press.

RUSMIATI, D. (2020). Penggunaan Metode DEMONSTRASI Dan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi, Minat Dan Hasil Belajar IPS Tentang Peristiwa Penting Yang Pernah Di Alami Pada Peserta DIDIK Kelas 1 Di Sdn Harjamukti 2 Kecamatan Cimanggis Kota Depok. https://doi.org/10.31227/osf.io/f5mxc

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. Contemporary Educational Psychology, 25(1), 54-67.

Sanjaya, W. (2013). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.

Sari, A., Heryanto Nur Muhammad, & Yusuf Santriyono. (2022). Implementasi media Pembelajaran spinner games Dalam Meningkatkan motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata pelajaran Pjok Materi Kebugaran jasmani. Jurnal Mahapeserta didik Pendidikan Olahraga, 3(2), 163–170. https://doi.org/10.55081/jumper.v3i2.991

Schunk, D. (1991). Self-efficacy and academic motivation. Educational Psychologist, 26(3), 207–231. https://doi.org/10.1207/s15326985ep2603&4_2

Sternberg, R. J. (1996). Successful Intelligence: How Practical and Creative Intelligence Determine Success in Life. Simon & Schuster.

Wentzel, D. G. (1998). International Educational Projects. Highlights of Astronomy, 901–901. https://doi.org/10.1007/978-94-011-4778-1_85