

# Artikel Pra terbit.pdf.docx

*by* - Turnitin

---

**Submission date:** 18-Aug-2025 05:08AM (UTC-0700)

**Submission ID:** 2685768408

**File name:** Artikel\_Pra\_terbit.pdf.docx (2.95M)

**Word count:** 4058

**Character count:** 28387

# Application Of Spinning Wheel Media To Improve Learning Motivation Of Grade IV Students On Prayer Material In PAI Subject At SDN Bligo

## Penerapan Media Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Shalat Di Mata Pelajaran PAI Di SDN Bligo

Bayu Anggara<sup>1)</sup>, Ainun Nadlif<sup>\*2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia  
[bayuongsnade123@gmail.com](mailto:bayuongsnade123@gmail.com) [nadliffai@umsida.ac.id](mailto:nadliffai@umsida.ac.id)

**Abstract.** This study aims to implement an interactive learning medium based on the spinning wheel. This medium integrates elements of games and education to enhance students' learning motivation. The research employs a qualitative method with a case study approach. Data were collected through interviews, observation, and documentation. The use of this learning medium is expected to create a more enjoyable learning environment, increase students' active participation, and improve their motivation to learn. Furthermore, teachers are encouraged to be more creative in designing engaging and effective learning media to make the teaching and learning process more interactive and efficient. The spinning wheel serves as a simple and efficient alternative to address limited school facilities and has proven to be effective in increasing students' learning motivation.

**Keywords** – Spinning Wheel, Learning Media, Learning Motivation

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis spinning wheel. Media pembelajaran ini menggabungkan elemen permainan dan pendidikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Diharapkan media pembelajaran yang digunakan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta mendorong peningkatan motivasi belajar. Selain itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan efektif agar proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan efisien. Media spinning wheel menjadi alternatif yang sederhana dan efisien dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah, serta terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci** – Spinning Wheel, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar

## I. PENDAHULUAN

Tantangan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) semakin kompleks di era perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini. Oleh karena itu, pendidikan agama Islam harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kesulitan generasi muda [1]. Diharapkan pendidikan agama Islam dapat memberikan siswa pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi pribadi yang tidak hanya beriman, tetapi juga cerdas, kritis, dan mampu berkontribusi positif kepada masyarakat melalui pendekatan yang kreatif dan relevan [2].

Seiring perkembangan zaman, penyelenggaraan pendidikan harus terus dibina dan dikembangkan agar mampu mengikuti perubahan yang terjadi. Pendidikan merupakan proses membentuk individu yang bijaksana, dan sangat penting dalam membantu siswa menjalani kehidupan yang terus berubah dan berkembang [3]. Namun dalam praktiknya, pembelajaran PAI masih menghadapi berbagai tantangan, salah

satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan tidak variatif, sehingga membuat siswa bosan dan kurang bersemangat untuk belajar.[4]

Guru memiliki peran strategis dalam menciptakan pembelajaran yang menarik. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi siswa. Siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran cenderung memiliki hasil belajar yang rendah[5]. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memotivasi siswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fitria Sartika dkk, guru yang inovatif harus mampu menciptakan cara-cara baru dalam menarik minat belajar siswa, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai.[6]

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan mampu menyerap materi dengan lebih baik[7]. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami agar mampu mendorong semangat belajar siswa. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah *spinning wheel* atau roda berputar. Media ini merupakan alat pembelajaran berbentuk roda putar yang biasa digunakan untuk mengajukan pertanyaan, memberikan tugas, atau memotivasi siswa melalui elemen permainan.[8]

Penggunaan *spinning wheel* membantu menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, meningkatkan konsentrasi, serta mendorong partisipasi aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media *spinning wheel* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI, serta komponen-komponen apa saja yang memengaruhi efektivitas media tersebut[9]. Selain itu, penelitian ini juga ingin memahami bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media ini.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *spinning wheel* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Misalnya, penelitian oleh Aini Maghfira dkk menunjukkan bahwa implementasi media roda berputar berjalan baik dalam pembelajaran PAI[10]. Dharmala Ramadhani dkk juga membuktikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa[11]. Penelitian Nazila Ade dkk menekankan bahwa elemen permainan dalam *spinning wheel* menambah daya tarik dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.[12]

Meskipun telah banyak penelitian serupa, penelitian ini tetap perlu dilakukan karena memiliki konteks dan sasaran yang berbeda, yaitu di SDN Bligo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *spinning wheel* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan strategi pembelajaran yang kreatif dan interaktif, serta menjadi rekomendasi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengetahui sejauh mana media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang kondusif, serta mendorong kreativitas dalam pembelajaran PAI[13]

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami secara mendalam suatu fenomena yang terjadi di lapangan melalui penggalian informasi dari narasumber yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran[14]. Dalam konteks penelitian ini, peneliti berupaya mengungkap bagaimana penerapan media pembelajaran *spinning wheel* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IV di SDN Bligo, khususnya pada materi shalat. Fokus utama penelitian ini bukan pada kuantifikasi data, melainkan pada deskripsi dan pemahaman mendalam terhadap pengalaman guru dalam menggunakan media tersebut.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur dengan guru PAI kelas IV sebagai informan utama. Wawancara ini dirancang agar bersifat fleksibel, sehingga peneliti dan informan dapat berdiskusi secara terbuka mengenai proses pembelajaran dan dampak penggunaan media terhadap motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, data diperoleh sepenuhnya melalui penuturan dan pengalaman guru tanpa melibatkan observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Selain wawancara, dokumentasi dilakukan dalam bentuk foto bersama narasumber sebagai bukti bahwa kegiatan wawancara telah dilaksanakan.[15]

Seluruh data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, dengan cara mengidentifikasi tema-tema utama dari hasil wawancara. Langkah ini dilakukan untuk memahami peran media *spinning wheel* dalam mendukung peningkatan motivasi belajar siswa secara komprehensif.[16]

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Bligo pada siswa kelas IV dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi shalat, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran *Spinning Wheel* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan menunjukkan antusiasme tinggi saat mendapat giliran memutar roda. Aktivitas ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta membuat siswa merasa memiliki peran dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Spinning Wheel* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memicu partisipasi aktif siswa baik secara emosional maupun intelektual.

#### A. Penerapan Media *Spinning Wheel* dalam Pembelajaran PAI Materi Shalat kelas IV

Dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga bertujuan membentuk karakter, akhlak, dan spiritualitas peserta didik[17]. Salah satu materi yang dianggap penting dalam PAI adalah tentang tata cara shalat. Materi ini cukup kompleks bagi siswa sekolah dasar karena melibatkan hafalan bacaan, gerakan, dan aturan-aturan yang perlu diikuti dengan benar. Namun sayangnya, dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, materi shalat sering kali disampaikan dengan cara yang kurang menarik. Guru cenderung menggunakan metode ceramah atau penjelasan satu arah yang membuat siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi[18]. Hal ini menjadi tantangan tersendiri, terutama bagi guru kelas 4 SDN Bligo yang ingin menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru mulai mencoba menerapkan media pembelajaran inovatif, salah satunya adalah media *spinning wheel*. Media ini berupa roda putar yang berisi berbagai soal atau instruksi sederhana terkait materi shalat. Setiap bagian roda berisi pertanyaan seputar bacaan shalat, gerakan, rukun, syarat, hingga keutamaan shalat[19]. Cara penggunaannya sangat sederhana, siswa cukup memutar roda lalu menjawab atau melakukan instruksi sesuai bagian yang ditunjuk. Pelaksanaannya dilakukan secara berkelompok agar semua siswa mendapat giliran. Setiap kelompok diberi kesempatan bergiliran untuk memutar roda dan menyelesaikan soal. Guru mengamati, membimbing, dan memberi penilaian atas jawaban siswa. Kelompok yang menjawab dengan benar akan mendapat poin. Sistem ini ternyata membuat pembelajaran jadi lebih menarik dan penuh semangat.

Suasana kelas pun menjadi lebih hidup. Siswa yang biasanya diam jadi lebih aktif. Mereka tidak hanya menjawab soal, tapi juga saling mendukung satu sama lain. Selain itu, penggunaan media ini memunculkan suasana kompetisi yang sehat antar kelompok, yang ternyata berdampak positif pada semangat belajar siswa.

#### B. Dampak Media *Spinning Wheel* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, ditemukan bahwa penggunaan media *Spinning Wheel* memberikan dampak yang cukup signifikan dan positif terhadap motivasi belajar siswa di sekolah SDN Bligo kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya materi shalat. Sebelum penerapan media ini, suasana pembelajaran di kelas tergolong pasif. Sebagian besar siswa terlihat kurang antusias mengikuti pelajaran, bahkan ada yang menunjukkan tanda-tanda kebosanan seperti menguap, mengantuk, atau tidak fokus saat guru menyampaikan materi. Pembelajaran berlangsung secara konvensional, di mana guru lebih dominan menjelaskan, sementara siswa hanya menjadi pendengar pasif tanpa adanya interaksi yang berarti.

Namun, setelah media pembelajaran *Spinning Wheel* mulai digunakan, suasana kelas berubah secara drastis. Siswa tampak lebih semangat, aktif, dan terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Mereka terlihat menunggu giliran untuk memutar roda dengan antusias, serta bersemangat menjawab pertanyaan yang muncul dari putaran roda tersebut. Kegiatan ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Ruang kelas yang sebelumnya cenderung hening menjadi lebih dinamis dengan suara diskusi, tawa, dan sorakan semangat dari siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa media *Spinning Wheel* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai stimulus yang efektif untuk menarik perhatian siswa dan membangkitkan semangat mereka dalam belajar.

Peningkatan motivasi belajar ini terlihat dari berbagai indikator yang diamati selama proses pembelajaran[20]. Pertama, perhatian siswa terhadap materi meningkat secara signifikan. Mereka menjadi lebih fokus, menyimak penjelasan guru dengan saksama, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih besar. Kedua, partisipasi aktif siswa juga meningkat. Siswa yang sebelumnya pasif mulai aktif bertanya, menjawab soal, dan terlibat dalam diskusi kelompok. Ketiga, rasa percaya diri siswa mengalami peningkatan, terutama pada siswa yang sebelumnya cenderung pemalu dan enggan tampil di depan kelas. Mereka menjadi lebih berani mengemukakan pendapat dan mencoba menjawab soal dengan penuh percaya diri. Keempat, minat belajar siswa pun tumbuh. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa merasa bahwa belajar bukanlah sesuatu yang membosankan, melainkan aktivitas yang menyenangkan dan dinanti-nantikan[21].

Secara keseluruhan, siswa merasa bahwa belajar dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan tidak monoton. Meskipun mereka tetap dituntut untuk memahami dan menghafal materi seperti gerakan dan bacaan shalat, suasana pembelajaran yang menyenangkan membuat mereka lebih mudah menyerap materi. Konsep belajar sambil bermain ini terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka merasa senang saat belajar, bukan karena paksaan, melainkan karena memang ingin belajar[22]. Dengan demikian, media *Spinning Wheel* layak dipertimbangkan sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik oleh sebagian siswa[23].

#### C. Analisis Kualitatif Terhadap Proses Pembelajaran

Sebagai sebuah penelitian dengan pendekatan kualitatif jenis studi kasus, analisis yang dilakukan berfokus pada penggalian makna dari pengalaman nyata berdasarkan informasi yang diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi, bukan berdasarkan data statistik. Studi ini mendeskripsikan secara mendalam penerapan media pembelajaran *Spinning Wheel* dalam konteks kelas IV mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Bligo, khususnya pada materi shalat. Proses pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur dengan guru PAI kelas IV sebagai informan utama. Guru merasa terbantu dalam mengelola kelas karena siswa menunjukkan keterlibatan dan semangat belajar yang lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sederhana namun kreatif dapat menjadi alternatif solusi terhadap rendahnya motivasi belajar siswa.

Temuan ini diperkuat oleh pernyataan guru dalam wawancara, yang menyampaikan bahwa siswa terlihat lebih antusias dan aktif saat pembelajaran menggunakan media *Spinning Wheel*. Guru juga mengamati adanya peningkatan semangat belajar dan partisipasi siswa, termasuk siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih percaya diri dan mau terlibat. Selain itu, guru mencatat bahwa kerja sama antarsiswa juga meningkat, terlihat dari interaksi positif dan saling mendukung selama kegiatan berlangsung. Pendekatan pembelajaran yang bersifat partisipatif dan menyenangkan ini turut mengurangi hambatan emosional siswa, seperti rasa takut atau malu saat tampil di depan kelas[24]. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Spinning Wheel* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan berdasarkan pandangan guru sebagai pelaku langsung di kelas.

#### D. Faktor Pendukung Dan Penghambat

##### 1. Faktor Pendukung



Beberapa hal yang mendukung keberhasilan penggunaan media *spinning wheel* dalam pembelajaran ini antara lain:

- Siswa sangat antusias dan terbuka terhadap metode pembelajaran baru.
  - Alat yang digunakan sederhana dan bisa dibuat sendiri oleh guru dengan bahan seadanya.
  - Dukungan dari pihak sekolah yang memberikan kebebasan bagi guru untuk berinovasi.
- Materi shalat yang fleksibel dan mudah dikemas menjadi pertanyaan atau tantangan permainan.

## 2. Faktor Penghambat

Meski demikian, tetap ada beberapa kendala yang dihadapi, seperti:

- Waktu pembelajaran yang terbatas, membuat beberapa siswa belum sempat mendapatkan giliran.
  - Ada sebagian siswa yang masih malu atau takut menjawab pertanyaan di depan teman-temannya.
  - Guru harus rutin memperbarui isi roda agar tidak terjadi pengulangan soal yang membuat siswa bosan.
- Namun, secara keseluruhan kendala-kendala tersebut bisa diatasi dengan penyesuaian dan persiapan yang lebih matang. Misalnya dengan membagi giliran secara lebih adil, memberikan motivasi tambahan bagi siswa yang pemalu, serta membuat variasi soal baru untuk menjaga antusiasme siswa.

## E. Implikasi dalam Pembelajaran

Penerapan media pembelajaran *spinning wheel* menunjukkan implikasi yang sangat positif dalam pembelajaran di SDN Bligo, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi shalat. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara nyata. Pembelajaran yang semula pasif dan monoton berubah menjadi lebih dinamis dan atraktif. Melalui kegiatan memutar roda, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi, siswa terlibat aktif dalam proses belajar dalam suasana kompetitif yang sehat.

Implikasi penting dari penelitian ini adalah bahwa guru tidak harus bergantung pada media pembelajaran yang mahal atau berbasis teknologi tinggi. Kreativitas guru dalam merancang strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa menjadi kunci keberhasilan pembelajaran. Media sederhana seperti *spinning wheel* dapat menjadi alat bantu efektif yang tidak hanya berfokus pada pencapaian kognitif, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan sosial-emosional. Siswa belajar menjadi lebih percaya diri, sportif, bertanggung jawab, serta mampu bekerja sama dan mendukung teman sekelas.

Lebih jauh, pendekatan berbasis permainan ini berpotensi diterapkan pada mata pelajaran lain di berbagai jenjang pendidikan. Selama guru mampu menyesuaikan isi dan konteks materi, metode ini dapat meningkatkan daya tarik belajar dan menciptakan hubungan emosional yang positif antara guru dan siswa. Dalam jangka panjang, *spinning wheel* mampu menciptakan suasana belajar yang harmonis serta mengurangi hambatan psikologis seperti rasa malu, bosan, atau takut. Oleh karena itu, media ini layak dipertimbangkan sebagai alternatif strategis dalam mengembangkan model pembelajaran yang humanis, partisipatif, dan menyenangkan.

## G. Hasil Wawancara dengan Guru

Wawancara dilakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam kelas IV SDN Bligo, yang menjadi informan utama dalam penelitian ini. Tujuannya adalah untuk memahami pengalaman guru selama proses pembelajaran menggunakan media Spinning Wheel, serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa pada materi shalat.

Berikut adalah beberapa kutipan dan rangkuman hasil wawancara:

- Pertanyaan 1: Apa alasan Ibu/Guru menggunakan media Spinning Wheel dalam pembelajaran PAI?  
 “Saya ingin membuat suasana kelas lebih hidup. Biasanya kalau materi shalat itu anak-anak kurang antusias. Jadi saya coba pakai media ini karena ada unsur permainan, anak-anak jadi tertarik.”  
 “Media ini sangat sederhana, saya buat sendiri dengan bahan seadanya, tapi ternyata efektif sekali menarik perhatian siswa.”
- Pertanyaan 2: Bagaimana respon siswa saat media ini pertama kali digunakan?

“Anak-anak sangat antusias, bahkan sejak saya memperkenalkan roda putarnya saja mereka sudah penasaran. Ketika mulai digunakan, mereka jadi aktif semua.”

“Yang biasanya pasif, bahkan cenderung tidak fokus, sekarang justru paling semangat menjawab pertanyaan ketika namanya keluar di roda.”

- Pertanyaan 3: Apakah media ini membantu menyampaikan materi dengan lebih mudah?  
“Sangat membantu. Saat saya menyampaikan materi bacaan dan gerakan shalat, saya masukkan pertanyaannya ke dalam spinning wheel. Jadi saat siswa menjawab, sekaligus jadi pengulangan materi.”  
“Tanpa terasa, siswa jadi hafal. Karena suasananya menyenangkan, mereka tidak merasa sedang di-drill.”
- Pertanyaan 4: Bagaimana pengaruh media Spinning Wheel terhadap motivasi belajar siswa menurut Ibu/Guru?  
“Motivasi belajar mereka meningkat. Saya lihat dari keaktifan saat pembelajaran berlangsung. Biasanya mereka diam, tapi sekarang aktif semua.”  
“Kalau ada pelajaran PAI dan saya bawa spinning wheel, mereka langsung semangat. Bahkan minta belajar lebih lama.”
- Pertanyaan 5: Apakah ada tantangan dalam menggunakan media ini?  
“Tantangannya hanya di awal saat menyiapkan alatnya. Tapi karena alat ini bisa digunakan berkali-kali, jadi lebih praktis ke depannya.”  
“Kadang juga harus pintar mengatur waktu agar semua siswa kebagian giliran, karena mereka semua ingin memutar roda.”
- Pertanyaan 6: Bagaimana efektivitas media ini dibanding metode pembelajaran konvensional?  
“Sangat berbeda. Kalau ceramah, anak-anak cepat bosan. Tapi dengan spinning wheel, perhatian mereka terfokus.”  
“Metode ini interaktif. Anak-anak tidak hanya duduk mendengar, tapi juga terlibat langsung.”
- Pertanyaan 7: Apakah Ibu berencana menggunakan media ini untuk materi lainnya?  
“Ya, saya sedang mencoba mengembangkan pertanyaan untuk materi akidah dan akhlak. Karena kalau hanya untuk shalat saja, sayang sekali manfaatnya.”

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN Bligo, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Spinning Wheel* memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi shalat. Sebelum penerapan media ini, pembelajaran cenderung berlangsung secara monoton, pasif, dan kurang diminati oleh siswa. Namun, setelah media *Spinning Wheel* digunakan, suasana kelas berubah menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan.

Siswa menunjukkan peningkatan fokus, keaktifan, rasa percaya diri, serta antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Media ini berhasil mengubah paradigma belajar yang membosankan menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan karena dikemas dalam bentuk permainan yang merangsang partisipasi langsung siswa. Peningkatan motivasi belajar dapat dilihat dari beberapa indikator, antara lain meningkatnya perhatian, partisipasi aktif, keberanian untuk tampil, serta tumbuhnya minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan.

Selain itu, media *Spinning Wheel* turut memperkuat kerja sama antar siswa dan menciptakan kompetisi yang sehat dalam suasana belajar. Dengan alat yang sederhana, fleksibel, dan didukung oleh kreativitas guru serta dukungan sekolah, media ini terbukti menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan bermakna. Tidak hanya berdampak pada pencapaian kognitif, media ini juga mampu membentuk sikap sosial dan emosional siswa.

Oleh karena itu, penggunaan media *Spinning Wheel* sangat layak untuk dikembangkan lebih lanjut, tidak hanya pada materi PAI, tetapi juga pada mata pelajaran lainnya, guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga jurnal ini dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya penulis sampaikan kepada para dosen pembimbing dan penguji yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan jurnal ini. Penulis juga menyampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang mendalam kepada kedua orang tua tercinta atas segala doa, dukungan moral dan materi, serta kasih sayang yang tiada henti dalam setiap langkah perjalanan ini. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada rekan-rekan dan sahabat yang telah memberikan semangat, bantuan, dan kebersamaan yang berarti sepanjang proses penyusunan jurnal ini. Tidak lupa, apresiasi khusus ditujukan kepada seseorang yang dengan tulus memberikan dukungan dan motivasi yang diam-diam jadi semangat dan tempat pulang dari lelahnya proses ini—terima kasih

### REFERENSI

- [1] N. K. Ardy Wiyani Program Studi PGSD STKIP Islam Bumiayu Jl Raya Pagojengan and J. Tengah, "Peran guru PAI Dalam Membentuk Karakter Siswa Melalui Gerakan Pramuka Di SD."
- [2] B. Y. Azizah, I. Hermawan, and N. A. Farida, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang," *SALIHA J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 6, no. 2, pp. 281–300, Jul. 2023, doi: 10.54396/saliha.v6i2.782.
- [3] M. Judrah, A. Arjum, H. Haeruddin, and M. Mustabsyirah, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral," *J. Instr. Dev. Res.*, vol. 4, no. 1, pp. 25–37, Feb. 2024, doi: 10.53621/jider.v4i1.282.
- [4] L. Z. F. Tuzzahra and G. S. Airlanda, "Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Materi Lambang Bilangan," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 10, no. 3, Jul. 2024, doi: 10.31949/educatio.v10i3.8957.
- [5] S. Safaruddin, M. Mutmainnah, N. Tahir, N. Ifika, and J. Juhaeni, "Pelatihan Sistem Evaluasi Pembelajaran PAI Guna Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas," *J. Inov. Penelit. dan Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 71–79, Dec. 2023, doi: 10.53621/jippmas.v3i2.268.
- [6] F. Sartika, E. Desriwita, and M. Ritonga, "Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah," vol. 20, no. 2, pp. 115–128, 2020, doi: 10.21831/hum.v20i2.32598.115-128.
- [7] Junaidi Junaidi, Supratman Zakir, Iswantir M, and Deswalantri Deswalantri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Roda Putar pada Materi Rukun Sholat Kelas 3 di SDIT Baiturrahim," *JISPENDIORA J. Ilmu Sos. Pendidik. Dan Hum.*, vol. 2, no. 3, pp. 62–74, Oct. 2023, doi: 10.56910/jispendiora.v2i3.962.
- [8] I. C. Rachma, A. Zuhrotus Sufiyana, K. Santoso, P. A. Islam, and A. Islam, "Implementasi Media Pembelajaran Spin The Wheel Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 9 Malang." [Online]. Available: <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- [9] A. Mahyudin, "Joumal of Instructional and Development Researches Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar," *JIDeR*, vol. 3, no. 4, 2023, doi: 10.53621/jider.v3i4.255.
- [10] A. Magfira, A. Asiyah, and A. Alimni, "Implementasi Media Pembelajaran Roda Berputar Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas IV SDN 50 Kota Bengkulu," *Insa. CENDEKIA J. Stud. Islam. Sos. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 49–57, 2022.
- [11] D. Ramadhani, A. Fuadi, and M. Hasibuan, "Pengaruh Penerapan Media Spinning Wheel Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Swasta IT Islamilillah Simpang Tiga Susu Langkat," *J. Kaji. dan Ris. Mhs.*, pp. 759–765, 2025.
- [12] A. Nazila and A. J. Hartanti, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas IV Di MI Cikalagen-Ciamis," *J. Kreat. Mhs.*, vol. 2, no. 2, 2024.
- [13] A. Fitria Ningsih, "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Spin Game Dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XII IBB SMA Al-Islam Krian."
- [14] H. M. Rahardjo and M. Si, "Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya," 2017.
- [15] M. Akhyar, J. Junaidi, S. Supriadi, S. Febriani, and R. A. Gusli, "Implementasi Kepemimpinan Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Teknologi di Era Digital," *Al Qalam J. Ilm. Keagamaan*



- [16] R. Khoiril, U. Pendidikan, A. Islam, M. Malik, and I. Malang, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 13 Malang," *SAP (Susunan Artik. Pendidik.*, vol. 9, no. 2, 2024.
- [17] S. U. Hamdanah and E. U. Hanik, "Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Spinning wheel IPS Kelas V," *J. Educ. Learn. Innov.*, vol. 3, no. 1, p. 45, 2023, doi: 10.46229/elia.v3i1.
- [18] N. F. Huda, "Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel dalam Pembelajaran Qawa'id Nahwu," *Lisanan Arab. J. Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 4, no. 2, pp. 155–174, Dec. 2020, doi: 10.32699/liar.v4i2.1495.
- [19] M. Wally, "Peran Guru Dalam Pembentukan Karakter Siswa," 2021.
- [20] H. Baduri and Z. A. Romadlon, "Analisis Penerapan Pembelajaran Pendidikan Islam Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MTs," *J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 4, p. 14, 2024, doi: 10.47134/pjpi.v1i4.700.
- [21] A. Rachmawati Avivah and A. Nadlif, "Media Monopoli dalam Pembelajaran Hafalan Al-Qur'an Juz 30 pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *J. Ilm. Pendidik. Profesi Guru*, vol. 6, pp. 529–539, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i3.69306>
- [22] S. J. Putri and A. Nadlif, "Penerapan Film Animasi Nussa Dan Rara Sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak," *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 9, no. 2, p. 1140, 2023, doi: 10.30998/rdje.v9i2.19240.
- [23] I. M. Laily, A. P. Astutik, and B. Haryanto, "Instagram sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di Era 4.0," *Munaddhomah*, vol. 3, no. 2, pp. 160–174, 2022, doi: 10.31538/munaddhomah.v3i2.250.
- [24] B. Silmi, E. Fariyatul Fahyuni, and A. Puji Astutik, "Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pai Siswa Sekolah Dasar," *AL-MUADDIB J. Kaji. Ilmu Kependidikan*, vol. 4, no. 2, pp. 135–146, 2022, doi: 10.46773/muaddib.v4i2.370.

**Conflict of Interest Statement:**

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

14%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

[archive.umsida.ac.id](http://archive.umsida.ac.id)

Internet Source

5%

2

Submitted to Universitas Islam Riau

Student Paper

2%

3

Submitted to Pasundan University

Student Paper

1%

4

Submitted to IAIN Bengkulu

Student Paper

1%

5

Submitted to Institut Agama Islam Negeri  
Curup

Student Paper

1%

6

Submitted to Culver-Stockton College

Student Paper

1%

7

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

1%

8

Submitted to STKIP Sumatera Barat

Student Paper

1%

9

Submitted to Universitas Negeri Medan

Student Paper

1%

10

Submitted to Universitas Negeri Padang

Student Paper

1%

11

Submitted to Badan PPSPDM Kesehatan  
Kementerian Kesehatan

Student Paper

1%

12	Submitted to Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya Student Paper	1 %
13	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	1 %
14	Submitted to Universitas Djuanda Student Paper	<1 %
15	Submitted to Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Student Paper	<1 %
16	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper	<1 %
17	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	<1 %
18	Submitted to Universitas Muhammadiyah Palembang Student Paper	<1 %
19	Submitted to Universitas Negeri Surabaya Student Paper	<1 %
20	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part V Student Paper	<1 %
21	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	<1 %
22	<a href="http://www.neliti.com">www.neliti.com</a> Internet Source	<1 %
23	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
24	Submitted to UM Surabaya Student Paper	<1 %

25	owner.polgan.ac.id Internet Source	<1 %
26	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
27	vdocuments.mx Internet Source	<1 %

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	On		