

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPIN GAME* BERBANTUAN
METODE *FUN TEACHING* DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH
TSANAWIYAH YAMINAS NOLING
KABUPATEN LUWU**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Oleh:

SRIWAHYUNI WAHYUDDIN
19 0201 0183

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPIN GAME* BERBANTUAN
METODE *FUN TEACHING* DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH
TSANAWIYAH YAMINAS NOLING
KABUPATEN LUWU**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Diajukan oleh:

SRIWAHYUNI WAHYUDDIN
19 0201 0183

Pembimbing:

- 1. Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag.**
- 2. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO**

2025

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sriwahyuni Wahyuddin
Nim : 1902010183
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 20 Agustus 2025

Yang membuat Pernyataan,



Sriwahyuni Wahyuddin





NIM. 1902010183

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media *Spin Game* Berbantuan Metode *Fun Teaching* dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Yaminas Noling Kabupaten Luwu yang ditulis oleh Sriwahyuni Wahyuddin Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1902010183, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, tanggal 27 Agustus 2025 M bertepatan dengan 3 Rabiul Awal 1447 H telah diperbaiki sesuai dengan catatan dan permintaan Tim Penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 15 September 2025

TIM PENGUJI

- | | | | |
|----|------------------------------------|---------------|---|
| 1. | Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. | Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. | Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. | Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag. | Pembimbing I | () |
| 5. | Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:


Rektor UIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002


Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى
آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt., yang senantiasa menganugerahkan rahmat, hidayah dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media *Spin Game* Berbasis Metode *Fun Teaching* dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Yaminas Noling Kabupaten Luwu” setelah melalui proses yang cukup panjang.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepangkuan Nabi Muhammad Saw. Kepada para keluarga, sahabat dan umat muslim. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan agama Islam pada Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan, bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak. Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna

Penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik Pengembangan Kelembagaan, Dr. Masruddin, M.Hum. selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, serta Dr. Takdir, S.H., M.H. selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I, Hj. Nursaeni, M.Pd. selaku Wakil Dekan II, dan Dr Taqwa, M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah UIN Palopo.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, serta Nurjannah, S.Pd., M.Pd. selaku staff Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan Skripsi.
4. Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag. selaku pembimbing I dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. dan Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. selaku penguji I dan penguji II yang telah banyak memberi arahan serta masukan dalam penulisan Skripsi ini.
6. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik.
7. Seluruh Dosen beserta Staf pegawai UIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di UIN Palopo dan memberikan bantuan dalam menyusun skripsi ini.
8. Zainuddin S, S.E., M.Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan UIN Palopo serta para stafnya yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan berbagai literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

9. Abd. Malik Rauf, S.Pd.I selaku Kepala sekolah MTs Yaminas Noling, beserta guru-guru dan staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
10. Terkhusus kepada kedua orang tua saya Bapak Wahyuddin dan Ibu Rusmiati, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup saya, dua orang yang selalu mengusahakan anaknya dalam menempuh Pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka sendiri hanya bisa menempuh Pendidikan sampai tahap dasar. Kepada bapak saya, terima kasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu dapat mengenyam Pendidikan sampai ke tingkat ini. Untuk ibu saya, terima kasih atas segala motivasi, pesan, doa, dan harapan yang selalu mendampingi setiap Langkah dan terima kasih atas kasih sayang yang tanpa batas. Dan kepada saudara-saudariku dan seluruh keluarga besar penulis yang telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi dalam setiap langkah yang penulis tempuh.
11. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Palopo angkatan 2019 (khususnya kelas PAI E) yang selama ini banyak memberikan masukan atau saran dalam menyusun skripsi. Semoga yang kita lakukan bernilai ibadah disisi Allah swt., dan segala usaha dilakukan agar dipermudah oleh-nya, Aamiin.
12. Kepada teman KKN Angkatan 2022 terkhusus (Yeni Yurika dan Era Pasira) terima kasih atas kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan penulis sampai pada tahap penulisan skripsi ini.

13. Kepada Semua pihak yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu, semoga segala kebaikan yang telah dilakukan dapat bernilai ibadah disisi Allah Swt. Aamiin Ya robbal Aalamiin.

Palopo, 15 Juli 2025
Penulis

Sriwahyuni Wahyuddin
NIM. 19 0201 0183

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Bahasa Arab

Daftar Huruf Bahasa Arab dan Transliterasi ke dalam huruf lain dapat dilihat

pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) (yang terletak di awal kata mengikuti vocal tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di Tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

2. Vokal

Vokal Bahasa Arab, seperti vocal Bahasa Indonesia, terdiri atas vocal tunggal atau monoftong dan vocal atau diftong

Vokal Tunggal Bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliternya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
	Fathah	A	A
	Kasrah	I	I
	Dammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliternya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fathah	A	A

اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dammah	U	U

Vokal rangkap Bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	fathah dan yā'	Ai	a dan i
اُو	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

هَوْلٌ : haula

3. Maddah

Maddah atau vocal Panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf transliternya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اِي / اِي...	fathah dan alif atau yā'	Ā	a dan garis di atas
اِي	kasrah dan yā'	Ī	i dan garis di atas
اُو	dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : māta

رَمَى : rāmā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ : yamūtu

4. Tā'marbūṭah

Transliterasi untuk tā' marbūṭah ada dua, yaitu: tā' marbūṭah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan ḍammah, transliterasinya adalah[t]. Sedangkan tā'marbūṭah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah[h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan tā' marbūṭah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka tā'marbūṭah itu di transliterasikan dengan ha[h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : rauḍah al-atfāl

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : al-madīnah al-fāḍilah

الْحِكْمَةُ : al-ḥikmah

5. Syaddah (Tasydīd)

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (ّ) dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : rabbanā

نَجَّيْنَا : najjainā

الْحَقِّ : al-ḥaqq

نُعِمَ : nu'ima

عُدُوْا : 'aduwwun

Jika huruf *ع* ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (*ـِ*), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata Sandang

Kata Sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (aliflam ma‘rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiyah maupun huruf qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : al-syamsu (bukan asy-syamsu)

الزَّلْزَلَةُ : al-zalزالah (az-zalزالah)

الفَلْسَفَةُ : al-falsafah

الْبِلَادُ : al-bilādu

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : ta’murūna

النَّوْعُ : al-nau‘

شَيْءٌ : syai’un

أَمْرٌ : umirtu

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazi digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur’an (dari al-Qur’ān), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarḥ al-Arba‘īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri‘āyah al-Maṣlaḥah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Contoh:

بِاللهِ dīnullāh billāh

Adapun tā’ marbūṭah di akhir kata yang disandarkan kepada lafz al-Jalālah, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ hum fī raḥmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri di dahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fihi al-Qur’an

Naṣīr al-Din al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-Maṣlaḥah fī al-Tasyrī ‘al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditullis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Hamīd Abu)

B. Daftar Singkatan

swt.	= subḥānahū wa ta‘ālā
saw.	= ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam
as	= ‘alaihi al-salām
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR AYAT	xviii
DAFTAR HADIST	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
ABSTRAK	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Pengembangan	8
E. Spesifikasi Produk yang diharapkan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	11
B. Landasan Teori	16
C. Kerangka Pikir.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Jenis Penelitian	47
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	48
C. Subjek dan Objek Penelitian	48
D. Prosedur Pengembangan	49
1. Tahap <i>Analyze Learner</i>	49
2. Tahap <i>State Performance Objectives</i>	50
3. Tahap <i>Select Methods, Media And Materials</i>	51
4. Tahap <i>Utilize, Technology, Media, And Materials</i>	52
5. Tahap <i>Requirez Learner Participation</i>	53
6. Tahap <i>Evaluation And Revision</i>	53
E. Teknik Pengumpulan Data	54
F. Teknik Analisis Data	58

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Hasil Penelitian.....	61
B. Pembahasan	73
BAB V PENUTUP.	77
A. Simpulan.....	77
B. Implikasi	78
C. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 QS At-Taubah/9: 122	2
Kutipan Ayat 2 QS An-Nahl/16: 44	23
Kutipan Ayat 1 QS Al-Mu'min/40: 78	44

DAFTAR HADIST

Hadis 1 Hadist tentang media pembelajaran.....	24
--	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian	13
Tabel 3.1	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	54
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	55
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	55
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar	56
Tabel 3.5	Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru.....	57
Tabel 3.6	Kategorisasi Hasil Uji Validitas.....	59
Tabel 3.7	Kategorisasi Minat Belajar Peserta Didik	60
Tabel 4.1	Data Sarana dan Prasarana MTs Yaminas Noling	62
Tabel 4.2	Jumlah Tenaga Pendidik dan Kependidikan MTs Yaminas Noling.....	63
Tabel 4.3	Jumlah Peserta didik MTs Yaminas Noling.....	63
Tabel 4.4	Nama-nama Validator	69
Tabel 4.5	Data Hasil Validasi Ahli Media	69
Tabel 4.6	Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	70
Tabel 4.7	Data Hasil Validasi Ahli Bahasa	71
Tabel 4.8	Hasil Angket Minat Belajar Tanpa Menggunakan Media <i>Spin Game</i> Berbasis <i>Fun Teaching</i>	72
Tabel 4.9	Hasil Angket Minat Belajar Menggunakan Media <i>Spin Game</i> Berbasis <i>Fun Teaching</i>	72

DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	46
--------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 4 Lembar Angket Minat Belajar Peserta Didik
- Lampiran 5 Persuratan
- Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 7 Riwayat Hidup

ABSTRAK

Sriwahyuni Wahyuddin, 2025. “*Pengembangan Media Spin Game Berbantuan Metode Fun Teaching dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Yaminas Noling Kabupaten Luwu.*” Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Hisban Thaha dan Hasriadi.

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media *Spin Game* berbantuan metode *Fun Teaching* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah akhlak di Madrasah Tsanawiyah Yaminas Noling Kabupaten Luwu. Adapun tujuan penelitian: (1) untuk mengembangkan media pembelajaran *Spin Game* berbantuan *Fun Teaching* pada materi Rukun Iman di MTs Yaminas Noling; (2) untuk menerapkan media pembelajaran *Spin Game* berbantuan *Fun Teaching* Pada Materi Rukun Iman Di MTs Yaminas Noling; dan (3) untuk mengukur minat belajar peserta didik terhadap penerapan *Spin Game* berbantuan *Fun Teaching* pada materi Rukun Iman di MTs Yaminas Noling. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*, dengan model *ASSURE*. Penelitian ini dilakukan di MTs Yaminas Noling dengan subjek penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas VIII MTs Yaminas Noling yang berjumlah 28 orang. Untuk mengetahui kelayakan produk, peneliti menyebar angket kepada validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah itu, peneliti menyebar angket minat belajar kepada peserta didik kelas VIII. Adapun teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, Angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi ahli media *Spin Game* berbantuan *Fun Teaching* diperoleh skor persentase 85,4% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh skor persentase 81,2% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi dari ahli bahasa diperoleh skor persentase 75% dengan kategori valid. Kemudian data hasil angket minat belajar peserta didik tanpa menggunakan media *Spin Game* berbantuan *Fun Teaching* diperoleh skor persentase 66,22% pada kategori baik, dan hasil angket minat belajar peserta didik dengan menggunakan media *Spin Game* berbantuan *Fun Teaching* diperoleh skor persentase 95,61% pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media *Spin Game* berbantuan *Fun Teaching* layak untuk digunakan dan efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Spin Game, Fun Teaching, Minat Belajar*

Diverifikasi oleh UPB



ABSTRACT

Sriwahyuni Wahyuddin, 2025. *“Development of a Spin Game Medium Assisted by the Fun Teaching Method to Increase Students’ Learning Interest in the Akidah Akhlak Subject at MTs Yaminas Noling, Luwu Regency.”* Thesis of Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Hisban Thaha and Hasriadi.

This research focuses on developing a Spin Game learning medium assisted by the Fun Teaching method to enhance students’ interest in the Akidah Akhlak subject at MTs Yaminas Noling, Luwu Regency. The objectives are: (1) to develop the Spin Game medium integrated with the Fun Teaching method for the Rukun Iman topic at MTs Yaminas Noling; (2) to implement this medium in teaching the Rukun Iman topic; and (3) to measure students’ learning interest after the implementation. This study employed a Research and Development (R&D) design using the ASSURE model. The research subjects were all 28 eighth-grade students of MTs Yaminas Noling. To assess the product’s feasibility, questionnaires were distributed to media, content, and language experts for validation, followed by a student interest questionnaire administered to the eighth-grade participants. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, and analyzed using qualitative and quantitative descriptive techniques. Validation results showed that the Spin Game medium with Fun Teaching received an 85.4% score from the media expert (highly valid), 81.2% from the content expert (highly valid), and 75% from the language expert (valid). Student interest data indicated a 66.22% score (good category) before using the medium and a 95.61% score (very good category) after implementation. These findings conclude that the Spin Game medium assisted by the Fun Teaching method is both feasible and effective for increasing students’ learning interest in the Akidah Akhlak subject.

Keywords: Spin Game, Fun Teaching, Learning Interest

Verified by UPB



الملخص

سريواهيويني وأهيودين، ٢٠٢٥ م. "تطوير وسيلة لعبة الدوّارة بمساعدة طريقة التعليم الممتع في رفع دافعية التعلّم لدى التلاميذ في مادة العقيدة والأخلاق بالمدرسة المتوسطة الإسلامية (مدرسة ياميناس نولين محافظة لوو)". رسالة جامعية في برنامج دراسة التربية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، جامعة بالوبو الإسلامية الحكومية. بإشراف: حسبان طه وحسريادي.

تتناول هذه الرسالة تطوير وسيلة لعبة الدوّارة بمساعدة طريقة التعليم الممتع لرفع دافعية التعلّم لدى التلاميذ في مادة العقيدة والأخلاق بالمدرسة المتوسطة الإسلامية ياميناس نولين محافظة لوو. وتهدف الدراسة إلى:

(١) تطوير وسيلة تعليمية لعبة الدوّارة بمساعدة التعليم الممتع في موضوع أركان الإيمان بالمدرسة المتوسطة ياميناس نولين، (٢) تطبيق هذه الوسيلة التعليمية في موضوع أركان الإيمان، (٣) قياس دافعية التعلّم لدى التلاميذ عند استخدام وسيلة لعبة الدوّارة بمساعدة التعليم الممتع. نوع هذه الدراسة هو دراسة تطوير (بحث وتطوير) باستخدام نموذج أسور. وقد أُجريت الدراسة في المدرسة المتوسطة الإسلامية ياميناس نولين، وموضوعها جميع تلاميذ الصف الثامن وعددهم ٢٨ تلميذاً. لمعرفة صلاحية المنتج، قام الباحث بتوزيع استمارات على المقومين: خبير الوسائل، خبير المادة، وخبير اللغة. ثم وُزعت استمارات دافعية التعلّم على التلاميذ. أما تقنيات جمع البيانات فكانت: الملاحظة، المقابلة، الاستمارة، والتوثيق. واعتمد الباحث في تحليل البيانات على التحليل الوصفي النوعي والتحليل الوصفي الكمي. وقد أظهرت نتائج الاستمارات أن وسيلة لعبة الدوّارة بمساعدة التعليم الممتع نالت نسبة ٨٥,٤٪ من خبير الوسائل (تصنيف: صالحة جداً)، و٨١,٢٪ من خبير المادة (تصنيف: صالحة جداً)، و٧٥٪ من خبير اللغة (تصنيف: صالحة). أما نتائج استمارات دافعية التعلّم لدى التلاميذ من دون استخدام الوسيلة فقد بلغت ٦٦,٢٢٪ (تصنيف: جيدة)، ومع استخدام الوسيلة بلغت ٩٥,٦١٪ (تصنيف: جيدة جداً). وبناءً على هذه النتائج يمكن الاستنتاج أنّ وسيلة لعبة الدوّارة بمساعدة التعليم الممتع صالحة للاستعمال وفعّالة في رفع دافعية التعلّم لدى التلاميذ.

الكلمات المفتاحية: لعبة الدوّارة، التعليم الممتع، دافعية التعلّم

تم التحقق من قبل وحدة تطوير اللغة



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti yang santun serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya.¹ Salah satu Pendidikan yang sangat penting adalah pembelajaran Pendidikan agama islam. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu upaya yang dilakukan secara sadar dan sistematis untuk menjadikan peserta didik dapat mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran Agama Islam. ²Pembelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk mewujudkan peserta didik agar menjadi pribadi yang berakhlak mulia, memiliki wawasan yang luas tentang Islam, menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah Subhanahu Wata'ala.

Pendidikan Agama Islam memegang peranan penting dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap ajaran Islam. Pendidikan Agama Islam berperan besar dalam membentuk karakter atau moral keagamaan peserta didik karena substansi kajiannya mengandung nilai, moral dan etika. Pendidikan Agama Islam di sekolah sangat penting bagi peserta didik untuk memperoleh pemahaman

¹ Raden Wirawan, Muhammad Awal Nur, and Rini Syahraeni, "Aplikasi Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Multimedia," *JARTIKA : Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan* 3, no. 1 (January 6, 2020): 75–83, <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i1.28>.

² Dahwdin and Farhan Sifa Nugraha, *Motivasi Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, vol. 8 (Jawa Tengah: Mangkau Bumi Media, 2019).

yang lebih baik tentang prinsip-prinsip Islam. Pendidikan Islam juga berupaya mengembangkan keimanan peserta didik, serta pemahaman, penghayatan dan penerapan prinsip-prinsip Islam.³ Keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk membangun makna atau pemahaman terhadap suatu peristiwa sehingga akan tercapai kegiatan pembelajaran yang efektif.⁴ Peran Guru juga sangat penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran peran guru sebagai pendidik, fasilitator, motivator, dan komunikator bukan sekedar memberikan informasi, tetapi mengembangkan informasi tersebut sedemikian rupa, sehingga peserta didik yang menerima informasi dapat terlibat secara aktif.

Seorang guru harus mampu menimbulkan semangat belajar secara individu karena masing-masing anak mempunyai perbedaan di dalam pengalaman, kemampuan, dan sifat pribadi. Semangat belajar yang diciptakan seorang Guru diharapkan dapat timbul kebebasan dan kebiasaan pada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya dengan penuh inisiatif, dan kreatif dalam pekerjaannya. Pendidikan dalam ajaran islam mendapat perhatian lebih untuk selalu dikembangkan, seperti yang disebutkan dalam QS. At-Taubah/9:122 yang berbunyi:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَآفَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Terjemahnya: Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang

³ Munawir K et al., "Islamic Religious Education in Student Character Development," *Al-Hayat: Journal of Islamic Education* 8, no. 1 (January 26, 2024): 236, <https://doi.org/10.35723/ajie.v8i1.475>.

⁴ Ismatul Maulana, *Pengembangan Metode Pembelajaran PAI Di Masa Pandemi Covid-19*, 6th ed. (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021).

agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.⁵

Kecanggihan teknologi pada tiap-tiap zaman akan selalu memberikan pembaharuan dan peran penting dalam mendukung proses pembelajaran. Para pendidik dan peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan dan mengimplementasikan teknologi tersebut dalam penggunaan sebagai media pembelajaran yang interaktif guna memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna, menarik, memotivasi dan menyenangkan. Teknologi pendidikan dapat dimaknai sebagai sebuah upaya yang dilakukan oleh guru guna untuk mendukung proses pembelajaran atau pendidikan melalui teknologi yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memaksimalkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah.⁶

Masalah utama yang sering muncul dalam pembelajaran Pendidikan Islam di sekolah saat ini, salah satunya di Mts Yaminas Noling yakni rendahnya daya serap peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Proses pembelajaran hanya berfokus pada penguasaan sumber informasi atau konsep, sehingga menuntut peserta didik untuk dapat menguasai materi pelajaran. Sehingga lebih menekankan kepada mengingat atau menghafal dan menemukan solusi atau penyelesaian yang tepat untuk soal yang diberikan. Alhasil pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik tidak maksimal.

⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, Badan Litbang dan Diklat, 2019), hlm. 186

⁶ Muhammad Nur Wangid, Chandra Adhi Putra, and Hendra Erik Rudyanto, "The Science-Math Stories Based on Digital Learning: Digital Literacy Innovation in Increasing Ability to Solve Problems," *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)* 16, no. 09 (May 4, 2021): 94, <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i09.22039>.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti saat pembelajaran akidah akhlak berlangsung dan wawancara dengan salah satu guru akidah akhlak kelas VIII MTs Yaminas Noling pada tanggal 24 Desember 2023. Metode pembelajaran yang seringkali digunakan guru dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak yakni metode konvensional. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik kurang berperan dalam proses pembelajaran dan penguasaan materi pada peserta didik masih tergolong rendah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Yaminas Noling adalah 75. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa dari 28 peserta didik hanya 15 peserta didik yang memenuhi KKM.

Beberapa Guru mengatakan bahwa dalam penyampaian sebuah materi, tidak bisa dipungkiri resiko kegagalan dalam artian belum mencapai tujuan yang telah ditentukan. Oleh sebab itu, sangatlah penting peran media dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dan merupakan alat bantu yang sangat berguna dalam proses belajar mengajar.⁷ Sejalan dengan hal tersebut media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.⁸

⁷ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (January 22, 2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

⁸ Leli Hasanah Lubis et al., "The Use of Learning Media and Its Effect on Improving the Quality of Student Learning Outcomes," *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)* 3, no. 2 (June 6, 2023): 7–14, <https://doi.org/10.52121/ijessm.v3i2.148>.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan disukai oleh peserta didik adalah sebuah tantangan bagi seorang guru. Menjadi tantangan bagi mereka yaitu bagaimana guru harus menciptakan inovasi atau terobosan baru guna meningkatkan semangat belajar. Kebanyakan anak-anak menyukai sesuatu yang memiliki banyak warna, tulisan, dan animasi yang menarik, apalagi berhubungan dengan permainan. Beberapa penelitian yang telah mewujudkan hal tersebut perlu adanya media pembelajaran yang interaktif, bahwasanya media pembelajaran interaktif adalah salah satu alat bantu untuk menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, dimana dengan memanfaatkan teknologi sekarang akan sangat lebih memudahkan guru dalam menyampaikan informasinya atau materi ajar kepada peserta didik, serta juga dengan memanfaatkan media tersebut dapat memunculkan hubungan atau komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan.⁹Berdasarkan penelitian Amalia memperoleh hasil akhir belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Aksi Roda Berputar (Si Rotar), dapat dikategorikan “Sangat Baik”. *Spin Game* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Konsep *Spin Game* ini adalah belajar dengan bermain agar proses pembelajaran tidak membosankan, lebih menarik minat peserta didik dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, sehingga dapat bertambahnya kualitas belajar. Keunggulan media *Spin Game* adalah dapat merangsang peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan dapat memberikan umpan balik langsung guna pembelajaran yang efektif. *Spin Game* bersifat fleksibel, karena dapat

⁹ Hasanah Lubis et al.

dikembangkan dan dimodifikasi sesuai dengan ilmu dan teknologi yang telah berkembang, serta sesuai dengan materi pelajaran yang diberikan. Oleh karena itu, media *Spin Game* sangat sesuai digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁰ Dengan demikian, media *Spin Game* merupakan sarana pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar peserta didik. Fleksibilitasnya memungkinkan pengembangan yang berkelanjutan sesuai perkembangan teknologi dan kebutuhan materi pelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *Spin Game* dalam proses pembelajaran dapat menjadi solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Media *Spin Game* dirancang untuk menarik minat peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena masing-masing bagian memiliki warna yang beraneka ragam. Didalamnya berisi skor dan soal yang berfungsi untuk merangsang peserta didik agar dapat menjawab juga memahami isi materi yang telah diberikan sebelumnya. Dalam penggunaannya, media ini melibatkan keaktifan peserta didik dalam berkelompok yang nantinya akan mendapat umpan balik langsung sehingga pembelajaran lebih efektif. Setelah peserta didik berhasil menjawab pertanyaan maka skor akan diakumulasi dengan guru kemudian akan dilakukan pembahasan bersama¹¹. media *Spin Game* tidak hanya mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui tampilan visual

¹⁰ Maria V. Tejada-Simon, "Exploring the Impact of Game-Based Learning and Creative Active-Learning Activities on Student Engagement and Academic Performance: A Case Study in the Basic Sciences for Pharmacy Education," *Physiology* 39, no. S1 (May 2024), <https://doi.org/10.1152/physiol.2024.39.S1.935>.

¹¹ Siti Nurmala Saebani, Zulkardi Zulkardi, and Adeng Slamet, "Development of Android-Based Interactive Learning Media for English Report Text Material in Senior High School," *Journal of Curriculum Indonesia* 6, no. 1 (March 1, 2023): 33, <https://doi.org/10.46680/jci.v6i1.74>.

yang menarik, tetapi juga mendorong keaktifan peserta didik secara kelompok. Melalui pemberian soal dan skor, peserta didik termotivasi untuk memahami materi, berpartisipasi aktif, serta menerima umpan balik langsung. Hal ini menjadikan Spin Game sebagai media yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara interaktif dan kolaboratif.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini berfokus pada penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* pada media berbasis teknologi game yakni mengembangkan *Spin Game* sebagai media interaktif mata pelajaran akidah ahklak materi Rukun Iman di MTs Yaminas Noling. Sehingga dalam penelitian ini menghasilkan media pembelajaran modern yang mengikuti perkembangan teknologi saat ini.

Mengacu pada penjelasan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai **“Pengembangan Media *Spin Game* berbasis Metode *Fun Teaching* dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Materi Rukun Iman di MTs Yaminas Noling”**

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan media pembelajaran *Spin Game* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Yaminas Noling?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* pada materi Rukun Iman di MTs Yaminas Noling?

3. Bagaimana minat belajar peserta didik pada penerapan media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* pada Mata pelajaran Akidah Akhlak Di MTs Yaminas Noling?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Untuk mengembangkan media pembelajaran *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Yaminas Noling.
- (2) Untuk menerapkan media pembelajaran *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* Pada Materi Rukun Iman Di MTs Yaminas Noling.
- (3) Untuk mengukur minat belajar peserta didik terhadap penerapan *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* pada mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Yaminas Noling.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menyediakan informasi yang dapat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi Rukun Iman di MTs Yaminas Noling.
 - b. Memberikan rekomendasi terkait pengembangan dan peningkatan metode pembelajaran berbasis teknologi seperti *Spin Game*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Menyumbangkan ide dan pemahaman tentang implementasi *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik.
 - b. Mendorong pengembangan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif.

3. Pemahaman lebih mendalam terhadap respon peserta didik
 - a. Menyediakan wawasan tentang respon peserta didik terhadap metode pembelajaran yang menggunakan *Spin Game* berbasis *Fun Teaching*.
 - b. Membantu guru dan pengambil kebijakan pendidikan untuk memahami kebutuhan dan preferensi peserta didik dalam konteks pembelajaran akidah akhlak.
4. Penelitian Sebagai Referensi Bagi Penelitian Selanjutnya
 - a. Menjadi dasar referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya terkait penggunaan *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* dalam konteks pembelajaran mata pelajaran sejenis.
 - b. Mendorong pengembangan penelitian lebih lanjut untuk memperkaya literatur dan praktik pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok Rukun Iman.
2. Media pembelajaran yang dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar secara mandiri dan fleksibel.
3. Tampilan media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media gambar yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.
4. Sasaran produk yaitu peserta didik kelas VIII MTs Yaminas Noling.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran *game spin* berbasis *Fun Teaching*

berdasarkan hak dan kewajiban dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi, antara lain sebagai berikut:

a. Media pembelajaran *game spin* berbasis *Fun Teaching* berdasarkan

berdasarkan mata pelajaran akidah dan akhlak materi Iman Kepada

Rasul Allah untuk membentuk karakter peserta didik mampu

menarik perhatian peserta didik serta membuat peserta didik untuk

lebih mudah memahami materi yang diberikan.

b. Validator yaitu para ahli seperti dosen atau pakar yang

berkompeten dalam bidangnya.

2. Keterbatasan

Media pembelajaran *Spin Game* berbasis *Fun Teaching*

dikembangkan dengan adanya keterbatasan. Terkait dengan

pengembangan yang dilaksanakan terbatas pada media

pembelajaran *Spin Game* untuk membentuk karakter peserta didik sub

tema Rukun Iman.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Spin Game* Berbasis Powerpoint Interaktif pada Materi Tema 7 Subtema 1 untuk Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar oleh Destia, dkk. (2023). Artikel ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran *Spin Game* berbasis powerpoint interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada materi tema 7 subtema 1 di kelas V SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan *Spin Game* berbasis *Powerpoint* sebagai media interaktif mata pelajaran tematik muatan bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar dan respon peserta didik mengenai *Spin Game* berbasis *Powerpoint*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Spin Game* berbasis powerpoint interaktif ini memiliki kriteria sangat baik dan efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.¹²
2. Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar Untuk Materi Trigonometri oleh Clara Angelina, dkk. (2021). Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik mempelajari materi yang dianggap sulit. Roda putar ini

¹² Destia Destia et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Spin Game Berbasis Powerpoint Interaktif Pada Materi Tema 7 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 7, no. 2 (August 20, 2023), <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.74758>.

dikembangkan agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan menyenangkan, tidak hanya dirasakan oleh peserta didik saja tetapi juga oleh guru yang mengajar karena membantu dalam kelancaran proses pembelajaran.¹³

3. Pengembangan media interaktif *Spin Game* dalam meningkatkan pemahaman tentang pemimpin dalam islam di sekolah dasar oleh mutiara dwi nawangmulan, dkk (2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis *Spin Game* sehingga media ini bisa digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah. Media ini sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran, namun diperlukannya lagi revisi sedikit pada kedalaman materi, ini dianggap sudah menarik perhatian, minat, motivasi dan membantu peserta didik dalam memahami materi.¹⁴
4. Pengembangan media pembelajaran roda putar fisika untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik oleh Hamzah, Lindah Sekar Utami, Zulkarnain (2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) Fisika pada kelas VIII.C di MTs Al-Raisiyah Mataram, menggunakan media pembelajaran berbasis roda putar fisika untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan Penelitian *research and development*.¹⁵

¹³ Angelia Clara Dkk, "Pembelajaran Media Roda Berputar Untuk Materi Trigonometri," *Journal of Instructional Research Development JIRD* 2 (April 2021): 81–94.

¹⁴ dkk Mutiara dwi nawangmulan, "Pengembangan Media Interaktif Spin Game Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin Dalam Islam Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai JPT* 6, no. 2 (August 2022).

¹⁵ Lindah Sekar Utami, Zulkarnain Hamzah, "Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika ORBITA* 5, no. 2 (2019): 77–81.

5. Pengembangan *Spin Game* berbasis *PowerPoint* sebagai media evaluasi mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga oleh Alfi hariati puspitasari, Rochmawati (2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Spin Game* berbasis powerpoint sebagai media penilaian mata pelajaran praktikum akuntansi institusional akuntansi kelas XI. Hasil penilaian dengan validasi materi memperoleh persentase sebesar 91,6% dengan kategori “sangat layak”, validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori “cukup”, sedangkan respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori “cukup”. kategori cukup”. Penilaian tersebut menyatakan bahwa media penilaian *Spin Game* berbasis *PowerPoint* layak digunakan pada mata pelajaran praktikum akuntansi institusional akuntansi kelas XI.¹⁶

Berikut adalah persamaan dan perbedaaan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No.	Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1.	Destia, Christia Olyf Vera, Chayatul Firdaningsih, Deski Setyo Wuriyani, Hendra Erik Rudyanto	a. Media pembelajaran <i>Spin Game</i> . b. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian <i>Research and Developments (R&D)</i> .	a. Lokasi penelitiannya dilakukan di salah satu sekolah dasar di Madiun, sedangkan lokasi dalam penelitian ini dilakukan di MTs Yaminas Noling b. Difokuskan pada materi Tema 7 Subtema 1,

¹⁶ Rochmawati Alfi Hariati Puspitasari, “Pengembangan *Spin Game* Berbasis *PowerPoint* Sebagai Media Evaluasi Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga,” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* V 5, no. 3 (December 2022).

-
- sedangkan dalam penelitian ini difokuskan pada materi Rukun Iman.
- c. Model pengembangan yang digunakan yaitu model *ADDIE*, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan model *ASSURE*.
2. Clara Angelina, Julinda Siregar, Siti Alfiyyah Atikah Kusnadi, Miftahul Jannah, Syifa Ismi Wardani, Leonard Leonard
- a. Media pembelajaran *Spin Game*.
- b. Jenis penelitian yang digunakan yaitu pengembangan *Research and Development (R&D)*.
- a. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)*.
- b. Lokasi penelitiannya dilakukan di SMAN 93 Jakarta, sedangkan lokasi dalam penelitian ini dilakukan di MTs Yaminas Noling.
- c. Difokuskan pada materi Trigonometri, sedangkan dalam penelitian ini difokuskan pada materi Rukun Iman.
3. Mutiara Dwi Nawangmulan, Ratna Niken Anggraeni, Ani Nur Aeni,
- a. Media pembelajaran *Spin Game* atau *Spinning Wheel*.
- b. Sama-sama diterapkan pada pembelajaran pendidikan agama islam.
- a. Lokasi penelitiannya dilakukan di SDN 4 Wates Yogyakarta, sedangkan lokasi dalam penelitian ini dilakukan di MTs Yaminas Noling.
-

	Khoridatul Bahiyyah			b. Model pengembangan yang digunakan yaitu model <i>Design and Development (D&D)</i> , sedangkan dalam penelitian ini menggunakan model <i>ASSURE</i> .
4.	Hamzah, Sekar Zulkarnain	Lindah Utami,	a. Media pembelajaran <i>Spin Game</i> b. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian <i>Research and Development (R&D)</i>	a. Lokasi penelitiannya dilakukan di MTs. Al-Rasiyah Mataram, sedangkan lokasi dalam penelitian ini dilakukan di MTs Yaminas Noling. b. Penelitiannya dilakukan pada kelas VIII, sedangkan pada penelitian ini dilakukan di kelas IX. c. Difokuskan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Fisika, sedangkan pada penelitian ini memfokuskan pada mata pelajaran pendidikan agama islam.
5.	Alfi puspitasari Rochmawati	hariati	a. Media pembelajaran <i>Spin Game</i> b. Sama-sama dilakukan dikelas IX	a. Lokasi penelitiannya dilakukan di SMK Negeri 6 Surabaya sedangkan lokasi dalam penelitian ini dilakukan di MTs Yaminas Noling. b. Pada penelitian dilakukan berbasis

PowerPoint,
sedangkan pada
penelitian ini tidak
menggunakan
PowerPoint.

- c. Difokuskan pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah, sedangkan pada penelitian ini memfokuskan pada mata pelajaran pendidikan agama islam.
-

B. Kajian Teori

1. Konsep Pengembangan Media

a. Pengertian Pengembangan

Sugiyono berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keektifan produk tersebut. Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas tetapi juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data,

pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.

b. Model Pengembangan yang digunakan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ASSURE*. Pribadi berpendapat bahwa desain pembelajaran *ASSURE* adalah petunjuk prosedural untuk merencanakan dan menjalankan pembelajaran termasuk media dan teknologi pembelajaran yang akan dipakai. Model tersebut merujuk kepada analisis kebutuhan ideal untuk suatu kegiatan pembelajaran yang hasilnya diyakini dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara lancar dan efektif. Karena seluruh aktivitas pembelajaran yang diterapkan merupakan hasil analisis yang mendalam yang dituangkan dalam suatu perencanaan yang resmi dan selanjutnya diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran.¹⁷

Model *ASSURE* adalah langkah sistematis dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas dengan memadukan penggunaan teknologi dan media pembelajaran. Model *ASSURE* dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russell, dan Michael Molenda. Model pembelajaran *ASSURE* adalah sebuah model pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah digunakan serta berisi langkah-langkah yang sistematis dan sistemik. Model pembelajaran ini merupakan singkatan dari komponen atau langkah penting yang terdapat didalamnya yaitu, *Analyze learner characteristic* (menganalisis karakteristik peserta

¹⁷ Farida Fachrudin Leli Tuti Suharni, "Pengembangan Desain Pembelajaran Dengan Model *ASSURE* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar," *Jurnal BASICEDU* 3, no. 3 (2019): 976–82.

didik); *State performance objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran); *Select methods, media and materials* (memilih metode, media, dan bahan pelajaran); *Utilize, technology, media, and materials* (penggunaan teknologi, media, dan bahan); *Requirez learner participation* (mengaktifkan keterlibatan peserta didik); dan *Evaluation and revision* (evaluasi dan revisi). Sesuai dengan namanya, langkah-langkah dalam model *ASSURE* ini terdiri atas 6 langkah, yaitu:

1) *Analyze Learner Characteristic* (Menganalisis Karakteristik Peserta didik)

Setiap peserta didik yang mengikuti kegiatan belajar memiliki tingkat dan jenis karakteristik yang beragam. Abuddin Nata menyebutkan bahwa peserta didik yang belajar berarti menggunakan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik terhadap lingkungannya.¹⁸ Tujuan utama dalam menganalisa, pendidik dapat menemui kebutuhan belajar peserta didik yang urgen sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal, analisis pembelajar meliputi tiga faktor kunci dari diri pembelajar yang meliputi: karakteristik umum, kompetensi atau kemampuan awal, gaya belajar, dan motivasi.

2) *State Performance Objectives* (Menetapkan Tujuan Pembelajaran)

Dalam langkah ini, guru menentukan tujuan sesuai dengan silabus atau kurikulum. Tujuan ini merupakan penjabaran dari kompetensi, pengetahuan, keterampilan dan sikap yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran. Tujuan ini juga mengarah pada evaluasi dan hasil belajar peserta didik.

¹⁸ Deborah L. Lowther James D. Russell Sharon E. Smaldino, *Teknologi Pedmbelajaran Dan Media Untuk Belajar* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014).

3) *Select Methods, Media And Materials* (Memilih Metode, Media, Dan Bahan Pelajaran)

Dalam langkah ini, guru harus pintar untuk memilih metode, media, dan bahan ajar yang sesuai untuk peserta didik. Kesesuaian ini dapat dilihat dari karakteristik peserta didik. Kesesuaian dalam memilih dapat mempengaruhi keefektifan, efisien dan daya tarik peserta didik dalam belajar. Metode, media, bahan ajar sangat berpengaruh dalam aktivitas proses pembelajaran.

4) *Utilize, Technology, Media, and Materials* (Penggunaan Teknologi, Media, dan Bahan)

Ketika guru sudah dapat memilih bahan ajar dan media yang sesuai, guru harus dapat memanfaatkannya dengan baik dengan menggunakan metode yang telah dipilih. Selain ketiga komponen tersebut, guru juga harus mempersiapkan kelas, dan sarana pendukungnya.

5) *Requirez Learner Participation* (Mengaktifkan Keterlibatan Peserta didik)

Ketika guru sudah dapat memilih bahan ajar dan media yang sesuai, guru harus dapat memanfaatkannya dengan baik dengan menggunakan metode yang telah dipilih. Selain ketiga komponen tersebut, guru juga harus mempersiapkan kelas, dan sarana pendukungnya.

6) *Evaluation and Revision* (Evaluasi dan Revisi)

Setelah melakukan proses pembelajaran, selanjutnya diadakan evaluasi dan revisi. Tahap ini bertujuan untuk menilai efektivitas dan efisien program pembelajaran dan menilai pencapaian hasil belajar peserta didik. Dalam evaluasi untuk menilai efektivitas proses pembelajaran yaitu terjawabnya pertanyaan

apakah proses pembelajaran ini mencapai tujuan, apakah metode, media, bahan ajar dapat membantu proses pembelajaran, apakah peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Untuk revisi dilakukan ketika hasil evaluasi kurang memuaskan. Dalam revisi guru memperbaiki komponen-komponen pembelajaran agar pembelajaran dapat efektif dan efisien.

Model *ASSURE* dipilih peneliti sebagai model pengembangan penelitian ini dikarenakan tahapannya lebih terstruktur dan cocok dengan media yang akan disajikan oleh peneliti sehingga sangat membantu dalam proses penelitian. Selain itu, model ini juga memudahkan peneliti dalam pembuatan media yang akan diterapkan kepada peserta didik yaitu *Spin Game*.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar. Sadiman mengungkapkan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan instructional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran yang baik dan sempurna. media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya macam media tersebut, maka guru harus dapat berusaha

memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah seperti bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pendengar (*audio-visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjelas.¹⁹

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik, meningkatkan pemahaman peserta didik, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran²⁰. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat membantu membangun lingkungan belajar yang lebih terencana dan terorganisir serta membantu dalam mengukur dan memantau perkembangan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran telah menjadi suatu kebutuhan yang semakin penting dalam dunia pendidikan modern saat ini. Hal ini terjadi karena media pembelajaran dapat memberikan berbagai manfaat yang tidak dapat diberikan oleh metode pembelajaran konvensional²¹. Salah satu manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah dapat meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep dan informasi

¹⁹ Cecep kustandi dan Daddy darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana pranamedia group, 2020).

²⁰ Tawakal, G., Muhaemin, M., & Ihsan, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13(1), 125-134.

²¹ Hasriadi, H., Ihsan, M., Arifuddin, A., Yamin, M., Al-Hamdany, M. Z., & Putri, D. M. (2023). Media pembelajaran inovatif berbasis lingkungan pembelajaran pendidikan agama Islam di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara. *Madaniya*, 4(2), 531-539.

yang disajikan dalam pelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik, karena dapat menyajikan informasi dan konsep dalam berbagai bentuk dan format yang menarik. Dalam penggunaan media pembelajaran, guru juga dapat lebih mudah mengontrol proses pembelajaran dan memonitor perkembangan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan teknologi dan digital, yang semakin penting dalam era digital saat ini. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan nilai tambah pada institusi pendidikan, karena dapat meningkatkan citra dan reputasi lembaga pendidikan.²²

Pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dicapai dengan pemanfaatan media belajar. Media belajar memegang posisi penting dalam kegiatan pembelajaran karena menjadi media informasi penyaluran ilmu dosen ke mahasiswa didik. Banyak nilai tambah yang didapat mahasiswa didik ketika menggunakan media pembelajaran, diantaranya: memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.²³

²² Veronika Reyna Pratika and Supardiyono Supardiyono, "Pengembangan Aplikasi Android Berbasis Mobile-Computer-Supported Collaborative Learning (MCSCCL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dan Literasi Sains Peserta Didik SMK," *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika* 9, no. 3 (August 10, 2020): 484–88, <https://doi.org/10.26740/ipf.v9n3.p484-488>.

²³ Yuliansah Yuliansah, "Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar," *Efisiensi - Kajian Ilmu Administrasi* 15, no. 2 (April 17, 2019): 24–32, <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v15i2.24491>.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan dapat merangsang peserta didik supaya cepat tanggap dalam merespon juga menyerap materi pembelajaran²⁴. Melalui media pembelajaran peserta didik akan terbantu dalam memperoleh pengetahuan dan juga keterampilan. Implikasinya adalah tanpa adanya media pembelajaran maka komunikasi antara pendidik dan peserta didik tidak akan terjadi secara maksimal. Melalui penggunaan media pembelajaran, peserta didik dapat merasa terbantu dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, peserta didik juga dapat meningkatkan literasi pada mata pelajaran yang telah dipelajari. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan, yaitu memberi bekal kemampuan dasar dalam membaca, menulis, berhitung, dan juga pengetahuan juga keterampilan dasar yang bermanfaat untuk peserta didik.²⁵ Dengan tuntutan pemahaman terhadap materi pembelajaran yang diharapkan semakin lebih cepat dan tepat maka penggunaan media dalam pembelajaran dapat menjadi sebuah solusi yang tepat.²⁶

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan berdasarkan pendapat tersebut, penggunaan

²⁴ Mustakim, R., Fitriani, F., Ansar, F., Amri, A., & Hasriadi, H. (2024). Pelatihan Pembuatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Website pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam. *Madaniya*, 5(3), 1007-1012.

²⁵ Madinatul Mukholifah, Urip Tisngati, and Vit Ardhyantama, "Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada PembelajaranN Tematik," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 4 (August 25, 2020): 673–82, <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>.

²⁶ Lisa Aditya Dwiwansyah Musa et al., "Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Guru PAI Di Palopo," *RESONA : Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat* 5, no. 2 (January 5, 2022): 148, <https://doi.org/10.35906/resona.v5i2.771>.

media dalam pembelajaran memberikan keuntungan bagi guru maupun bagi peserta didik.

Sejalan dengan firman Allah Swt. Dalam QS. An-Nahl/16:44

menerangkan:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Terjemahnya:

“Dan kami turunkan kepadamu Al-Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan” .²⁷

Berdasarkan ayat di atas, dalam penerapan media pembelajaran, mesti memperhatikan perkembangan jiwa peserta didik, karena faktor inilah yang justru menjadi tujuan utama dalam media pembelajaran yang paling penting.

Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak

²⁷ Kementerian Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an Dan Terjemah* (Jakarta: CV Pustaka Jaya Ilmu, 2014).

/tingkat

daya piker peserta didik, guru akan sulit untuk mencapai keberhasilan

dalam

pembelajaran.

Adapun hadist tentang media pembelajaran yaitu:

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ : أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ، عَنْ سُفْيَانَ قَالَ : حَدَّثَنِي أَبِي ، عَنْ مُنْذِرٍ، عَنْ رَبِيعِ بْنِ حُثَيْمٍ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : خَطَّ النَّبِيُّ ﷺ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطُطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ ، وَقَالَ : (هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجَلُهُ مَحْزُوطٌ بِهِ أَوْ: قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا أَلَّ ذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْحُطُطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا تَهَشَّهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا تَهَشَّهُ هَذَا). (رواه البخاري)

Terjemahnya:

Telah menceritakan pada kami Sadaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa'id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapak ku dari Mundzir dari Robi' bin Khusein dan Abdullah R.A berkata: Nabi saw. membuat gambar persegi panjang, ditengah-tengah ditarik suatu garis sampai keluar. Kemudian beliau membuat garis pendek-pendek di sebelah garis yang ditengah-tengah seraya bersabda: "Ini adalah manusia, dan persegi panjang yang mengelilinginya adalah ajal. Garis yang di luar ini adalah cita-citanya, serta garis yang pendek-pendek adalah hambatan-hambatannya. Apabila ia dapat menghadapi hambatan yang satu, maka ia akan menghadapi hambatan yang lain. Dan apabila ia dapat mengatasi hambatan yang lain, maka ia akan menghadapi hambatan yang lain lagi." (H.R Bukhari).²⁸

²⁸ Abu Zakaria Yahya bin Syaraf An-Nawawi, *Riyadhus Shalihin* (Semarang: Toha Putra, 1992).

Hadis di atas, dikisahkan tentang Rasulullah saw. menggambar persegi empat dan membuat garis-garis lurus ketika beliau menyampaikan ajarannya kepada sahabat-sahabatnya. Hal ini berarti Rasulullah saw. menggunakan sarana gambar-gambar tersebut untuk memberi perumpamaan dan mempermudah dalam menyampaikan isi materi yang diajarkannya. Jika kita hubungkan dengan dunia pendidikan, hadis tersebut berkaitan dengan salah satu komponen dalam pendidikan yakni media pembelajaran²⁹. Pengertian media pembelajaran itu sendiri adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana mempermudah dalam proses penyaluran ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai komponen sistem pembelajaran, memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada peserta didik. Dalam proses penyampaiannya media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan atau kelompok.³⁰

Secara garis besar fungsi media adalah sebagai berikut:

- 1) Membangkitkan minat maupun motivasi.
- 2) Mengaktifkan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar ketika berlangsung.
- 3) Mengefektifkan motivasi minat belajar peserta didik.

²⁹ Amin, M. A. (2022). Efektivitas Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Religiusitas Peserta Didik di MTs Al-Muhaimin Palopo. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 3(4), 400-408.

³⁰ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Tangerang: CV Jejak, 2021).

- 4) Memikat perhatian peserta didik.
- 5) Membantu meminimalisir adanya ruang, waktu, dan ukuran.
- 6) Menghindari terjadinya verbalisme.

Fungsi dari media pembelajaran dijelaskan oleh pendapat lain bahwa telah diamati berasal dari dua aspek yakni sebuah proses pendidikan (pembelajaran) dapat diartikan proses kegiatan berinteraksi serta komunikasi antar anak didik atau peserta didik. Informasi yang berasal dari sumber (guru) kepada penerima (peserta didik) juga termasuk fungsi dari media pembelajaran, maka dapat ditinjau bahwa komunikasi adalah proses dari pembelajaran. Terdapat juga beberapa fungsi media pendidikan (pembelajaran) diantaranya:

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat diketahui bahwa media pendidikan atau lebih akrab dikenal sebagai sumber belajar. Sumber belajar yang memiliki makna tersirat artinya ketangkasan atau keaktifan yaitu memiliki tugas sebagai penyalur, penyamai, penghubung, dan lain sebagainya. Secara garis besar bahwa sumber belajar adalah fungsi utama dari media pembelajaran selain itu terdapat fungsi-fungsi lain-lainnya.
- 2) Media pembelajaran sebagai fungsi semantik. Fungsi semantik ini menambah arti kata memiliki bermakna serta dapat dipahami oleh anak didik. Kata dan bahasa tersebut seperti lambang dari isi keyakinan pikiran dan perasaan.
- 3) Media pembelajaran sebagai fungsi manipulatif dasar dari fungsi berjenis manipulatif ini terdapat dalam ciri-ciri umum seperti terletak pada kemampuan media pendidikan untuk merekam, kemampuan untuk melestarikan, kemampuan untuk merekonstruksikan, kemampuan untuk

menyimpan, dan kemampuan untuk mentransportasi suatu peristiwa atau objek. Dengan berdasarkan karakteristik yang dimiliki oleh media untuk menjalankan perannya sesuai dengan fungsinya, maka media pendidikan (pembelajaran) memiliki dua kemampuan berupa dapat meminimalisir batas antara ruang dan waktu, serta memiliki kemampuan untuk dapat mengatasi keterbatasan inderawi.

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar yakni media yang dapat digunakan sebagai sumber ilmu pengetahuan, berfungsi semantik atau pemaknaan/pemberian makna serta fungsi manipulatif yakni yakni memanipulasi objek dengan tujuan memudahkan peserta didik memahami objek tersebut tanpa harus medatangkan objek asli karena keterbatasan ruang dan waktu³¹

3. Media *Spin Game*

a. Pengertian *Spin Game*

“*Spin Game*” adalah singkatan dari “*Simulation-based Pedagogy in Neurology Game*” atau istilah lain yang terkait dengan permainan pembelajaran. *Game-Based Learning (GBL)* atau pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan pemahaman dan retensi materi.

b. Manfaat Pembelajaran Berbasis Permainan

³¹ Juhaeni et al., “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School* 1, no. 1 (June 16, 2020): 34–43, <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>.

- 1) Motivasi: Permainan dapat meningkatkan motivasi belajar karena mereka menyediakan tantangan dan hadiah.
- 2) Keterlibatan: Aktivitas bermain memungkinkan peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran.
- 3) Pemecahan Masalah: Permainan seringkali memerlukan pemikiran kritis dan pemecahan masalah.
- 4) Kerjasama: Beberapa permainan memungkinkan kerja sama dan kompetisi yang sehat antara peserta didik.

c. Jenis-Jenis Game dalam Pembelajaran

Berikut ini adalah jenis-jenis dalam sebuah pembelajaran antara lain :

1) Simulasi

Simulasi memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan situasi yang mensimulasikan kehidupan nyata, memungkinkan mereka untuk belajar dari pengalaman.

2) Permainan Edukasi

Permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan, mengajarkan keterampilan atau konsep tertentu.

3) *Puzzle Games*

Games atau permainan seperti teka-teki atau permainan logika yang melibatkan pemikiran kritis untuk mencapai solusi.

4) *Role-Playing Games (RPG)*

Peserta didik mengambil peran karakter dalam skenario tertentu, memungkinkan mereka untuk mengalami konsep dalam konteks yang berbeda.

d. Implementasi Pembelajaran Berbasis Permainan

Di bawah ini merupakan implementasi pembelajaran berbasis permainan yaitu:

1) Desain Permainan

Desain permainan harus relevan dengan tujuan pembelajaran dan dirancang untuk meningkatkan pemahaman materi.

2) Integrasi dengan Kurikulum

Permainan harus diintegrasikan secara menyeluruh dengan kurikulum, bukan sebagai tambahan terpisah.

3) Evaluasi dan Umpan Balik

Sistem evaluasi dalam permainan dapat memberikan umpan balik instan kepada peserta didik, membantu mereka untuk memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman.

4) Tantangan yang Sesuai

Permainan harus menawarkan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, agar tetap menarik dan memotivasi. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar dan memberikan variasi dalam metode pengajaran. Namun, penting untuk memastikan bahwa penggunaannya terencana dengan baik dan mendukung tujuan pembelajaran yang diinginkan.

e. Kelebihan dan Kekurangan *Spin Game*

Setiap media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitupun juga dengan media *Spin Game*. Adapun kelebihan dari media *Spin Game* antara lain:

- 1) Peserta didik dititikberatkan pada kegiatan belajar sehingga daya serap akan pengetahuan benar-benar dapat dipahami dan diserap dengan baik
- 2) Peserta didik dilatih untuk bisa bekerja sama.
- 3) Peserta didik dilatih pemahamannya dalam menjawab soal-soal latihan, karena dengan hal itu minat belajar peserta didik akan bertambah.
- 4) Merupakan permainan dengan kelebihan yang bisa membuat menantang, seperti banyak permainan yang kita tahu di media televisi. Jenis media ini sudah banyak orang tahu.
- 5) Dapat dijadikan sebagai persiapan sebelum melaksanakan ujian pembelajaran yang bisa dipersiapkan sebaik dan semenarik mungkin.

Adapun kekurangan dari media *Spin Game* antara lain:

- 1) Untuk peserta didik yang enggan belajar atau belum terpacu semangatnya maka dirasa media ini tidak dapat mencapai pembelajaran yang maksimal baik dari segi materi maupun latihan soal.
 - 2) Membutuhkan manajemen waktu yang pas.³²
4. Metode Pembelajaran *Fun Teaching*
- a. Pengertian *Fun Teaching*

³² Nisa Fahmi Huda, "Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu," *Studi Arab* 11, no. 2 (2020): 93.

Fun Teaching merupakan suatu metode belajar dengan sejumlah peserta didik dimana peserta didik tersebut merasa senang, nyaman, tenang, dan tidak ada tekanan dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan akan selalu menggugah rasa ingin tahu peserta didik terhadap sesuatu. Ia tidak merasa bosan, jenuh ataupun malas dalam belajar. “*Fun*” memiliki arti “menyenangkan”, sedangkan “*teaching*” berarti “pembelajaran”. Jadi, *Fun Teaching* adalah salah satu metode pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan³³. Tujuan kegembiraan disini menciptakan suasana yang bahagia, membangkitkan minat (gairah untuk belajar/motivasi), merangsang keterlibatan penuh, serta menciptakan pemahaman atas materi yang dipelajari.³⁴

Penyajian metode belajar yang bervariasi perlu diberikan kepada peserta didik agar tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Jika belajar dikemas dalam suasana fun akan mendapat reaksi yang positif dari peserta didik. Kalau suasana belajar selalu fun, maka motivasi belajar peserta didik akan muncul dan bertambah³⁵. Dengan demikian, kegiatan belajar akan berjalan dengan baik. Sehebat apapun sebuah metode jika tidak didukung oleh suasana yang mengasyikkan maka akan menyebabkan rasa malas bagi peserta didik untuk diajak belajar. Seorang guru harus bisa menciptakan kesan bahwa belajar bagi peserta

³³ Susilawati, E., Ardiansyah, N., Arifin, S., Lesmi, K., Ariati, C., Fajar, A., Setiawati, E., & Fakhrunnisaa, N. (2023). *MEDIA DAN TEKNOLOGI PENDIDIKANS* (A. Masruroh, Ed.; I). Widina Bhakti Persada Bandung.

³⁴ Marsudi Wahyudi Kismoro, *Revolusi Mengajar* (Jakarta: Asik Generation, 2016).

³⁵ Q., Ni, C., Sun, Y., Zhao, “Investigation on the Role of Student Engagement in the ICAP Model: Implications for Enhancing Learning Motivation,” *Frontiers in Educational Research* 7, no. 11 (2024), <https://doi.org/10.25236/FER.2024.071133>.

didik adalah sesuatu yang mengasyikkan karena belajar dengan cara mengasyikkan akan memudahkan peserta didik untuk menguasai materi yang lebih cepat.³⁶

“*Fun*” adalah prinsip belajar yang menyenangkan, “teaching” adalah mengajak peserta didik untuk belajar, jadi *Fun Teaching* adalah mengajak peserta didik untuk belajar dengan prinsip yang menyenangkan. Dengan metode yang sederhana ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang asyik, gembira, serta menyenangkan³⁷. Upaya memberikan motivasi sesuai dengan materi yang diajarkan dan sesuai dengan pola pikir peserta didik, serta tidak lagi menggunakan perspektif pembelajaran dengan harga mati. Seorang guru bisa melakukannya dengan kerangka balik yaitu persepsi bahwa peserta didik mempunyai perspektif yang sama dalam hal kesenangan. Oleh sebab itu, guru perlu memberikan kepada mereka upaya-upaya kreatif sebagai strategi untuk menimbulkan efek senang, dengan harapan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membuat jenuh peserta didik, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik.³⁸

Disisi lain, pembelajaran yang menyenangkan berarti penerapan metode belajar dengan suasana sosioemosional yang positif. Para peserta didik akan merasakan bahwa proses belajar yang mereka alami bukan merupakan sebuah

³⁶ Muhamad Wisnu, Muhamad Rafli, and Ari Rahmatullah Fauzi, “Peran Metode Pembelajaran Aktif Dalam Pendidikan Islam : Meningkatkan Keterlibatan Siswa Di SMP IT Yaspida,” *Akhlak : Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat* 2, no. 2 (January 24, 2025): 300–315, <https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i2.677>.

³⁷ Fakhrunnisaa, N., & Mardiwati, M. (2023). Pengaruh game edukasi berbasis educandy terhadap motivasi belajar pendidikan agama islam (pai) kelas v pada SD 103 Bontompore. *Jurnal MediaTIK*, 1-5.

³⁸ Yadi Sutikno et al., “Transformation in Learning: Interactive and Lecture Methods in Buddhist Education and Ethics at Metta Maitreya Junior High School,” *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 16, no. 3 (September 26, 2024), <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i3.5748>.

penderitaan, melainkan berkah yang harus disyukuri. Belajar adalah bukan tekanan jiwa, tetapi merupakan panggilan jiwa yang harus terpenuhi. Pembelajaran yang menyenangkan menjadikan setiap peserta didik ikhlas dalam menjalani proses pendidikan.

b. Macam-Macam Pembelajaran *Fun Teaching*

Adapun macam-macam pembelajaran *Fun Teaching* adalah sebagai berikut:

1) *Game* atau permainan

Bermain adalah hal yang paling disukai peserta didik. Bagi mereka, bermain adalah tugasnya. Melalui bermain, banyak yang dipelajari peserta didik. Mulai dari belajar bersosialisasi, menahan emosi, atau belajar hal lain yang semuanya diperoleh secara integrasi, bagi guru permainan merupakan kendaraan untuk belajar. Lewat permainan, peserta didik bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial, dan secara umum memperkuat seluruh aspek kehidupan peserta didik sehingga membuat peserta didik menyadari kemampuan dan kelebihanannya.

Namun demikian, guru juga selayaknya membimbing peserta didik dalam mengekspresikan imajinasi serta fantasinya kedalam bentuk gambaran yang kongkret dan tidak membiarkan peserta didik berfantasi tanpa arah yang jelas³⁹.

Adapun konsep belajar dengan bermain diantaranya:

a) Peserta didik belajar melalui berbuat

³⁹ Hasriadi, "Strategi Pembelajaran," Mata Kata Inspirasi", I, Agustus 2022.

Dengan diberi kesempatan untuk selalu mencoba hal-hal baru, bereksplorasi, peserta didik akan banyak memperoleh pengalaman baru, dan inilah yang disebut proses belajar yang sebenarnya.

b) Peserta didik belajar melalui panca indra

Peserta didik belajar melalui penglihatan, rasa, penciuman, perabaan, dan pendengaran. Semua panca indra ini merupakan jalur penerimaan informasi ke otak. Semakin banyak panca indra yang dilibatkan, semakin banyak informasi yang diterima, dan disinilah proses belajar terjadi.

c) Peserta didik belajar melalui bahasa

Peserta didik perlu diberi kesempatan untuk mengemukakan perasaan, pengalaman yang diperoleh, atau pikirannya. Guru dapat memicu perkembangan bahasa peserta didik dengan memperlihatkan beraneka ragam tulisan di kelas. Misalnya, tulisan untuk setiap benda-benda yang ada, dan tanya jawab tentang apa saja. Dengan melakukan ini semua, peserta didik dapat mengembangkan kosa kata dan kemampuan berbahasa secara tidak langsung.

d) Peserta didik belajar dengan bergerak

Usia peserta didik merupakan usia yang memiliki keterbatasan dalam berkonsentrasi. Semakin lama peserta didik duduk dan diam, semakin bosan dan tidak tertarik terhadap apa yang sedang dipelajari. Peserta didik perlu dimotivasi dengan menggerakkan seluruh bagian tubuh, seperti tangan, kaki, badan, dan kepala.⁴⁰

⁴⁰ Helmi Mahdi Hibatulloh, "Pengaruh Efektivitas Siswa Terhadap Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 2 (June 1, 2024): 18, <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i2.2024.18>.

2) Bercerita

Metode bercerita adalah cara penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru kepada peserta didik. Metode bercerita ini juga dapat meningkatkan kecakapan berbahasa secara verbal, pemahaman bacaan secara komprehensif dan juga kemampuan menulis pada anak.⁴¹

3) Bernyanyi

Bernyanyi merupakan metode pembelajaran yang menggunakan syair-syair yang dilagukan⁴². Biasanya syair-syair tersebut disesuaikan dengan materi-materi yang akan diajarkan oleh pendidik. Menurut beberapa ahli, bernyanyi membuat suasana belajar menjadi riang dan bergairah sehingga perkembangan peserta didik dapat distimulasi secara lebih optimal.⁴³

4) Humor

Sheinowitz menyatakan bahwa humor adalah kualitas yang bersifat lucu dari seseorang yang menggelikan dan menghibur. Humor dapat juga diartikan suatu kemampuan untuk menerima, menikmati, dan menampilkan sesuatu yang lucu, ganjil/aneh yang bersifat menghibur. Sehingga humor menjadi salah hal yang penting dalam metode pendidikan.⁴⁴

⁴¹ Sri Hartati et al., "Peran Metode Bercerita Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 8, no. 2 (October 30, 2021): 74–86, <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v8i2.10513>.

⁴² Arianto, M. H., Sabani, F., Rahmadani, E., Sukmawaty, S., Guntur, M., & Irfandi, I. (2024). Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 23-31.

⁴³ Nova Perlita et al., "Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Matematika Di TKIT Ar-Rahman," *Jurnal Dharmabakti Nagri* 1, no. 3 (August 19, 2023): 100–105, <https://doi.org/10.58776/jdn.v1i3.38>.

⁴⁴ Hilman Ramdiana, "Apersepsi Pembelajaran Melalui Cerita-Cerita Lucu Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Dan Profesionalisme Guru Dengan Metode Pembelajaran Tutor

5) Tebak Kata

Tebak Kata adalah menebak kata yang dimaksud dengan cara menyebutkan kata-kata tertentu sampai kata yang disebutkan tersebut benar. Aktivitas menebak kata seperti permainan menebak suatu benda yang ada dibalik topi pesulap. Jenis permainan ini menguji daya nalar peserta didik dalam menebak kata yang dimaksud dan karena peserta diberi batas waktu maka kecepatan dan ketepatan menebak kata menjadi perhatian peserta didik.

6) Tebak Gambar

Permainan tebak gambar adalah permainan asah otak ringan, Kumpulan gambar di susun sedemikian rupa sehingga bias menimbulkan sebuah kosa kata baru yang di adaptasi dari istilah sehari-hari.⁴⁵

c. Langkah-Langkah Pembelajaran *Fun Teaching*

Berikut langkah-langkah penerapan *Fun Teaching* yang penulis gunakan pada penelitian:

- 1) Peserta didik berkelompok; 1 kelompok terdiri atas 4-5 peserta didik.
- 2) Menyiapkan judul materi yang akan dipaparkan pada setiap kelompok dalam kertas yang telah dibuatkan .
- 3) Masing-masing dari perwakilan kelompok maju kedepan untuk mengambil kertas yang telah dibuat dan diambil secara acak.

Sebaya Di SMAN 21 Garut,” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3, no. 1 (February 10, 2020): 18–28, <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p018>.

⁴⁵ Basrul Abdul Majid and Fitri Yanti M, “Quis Interaktif Matematika Tebak Gambar Tingkat SD Kelas 1 Dan 2 Berbasis Power Point,” *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian* 3, no. 1 (March 31, 2022): 104–9, <https://doi.org/10.56806/jh.v3i1.70>.

- 4) Guru menentukan kelompok yang akan tampil (setiap kelompok menentukan salah satu dari mereka untuk menjadi pemandu materi).
- 5) Guru memberikan waktu selama 5 menit untuk mempelajari materi yang telah diambil tadi,
- 6) Setiap kelompok harus memperhatikan pemandu materi yang sedang memaparkan materinya, kemudian tiap-tiap kelompok diwajibkan memberikan satu pertanyaan kepada pematari.
- 7) Jika pematari tidak dapat menjawab pertanyaan dari kelompok lain maka pematari boleh melemparkan pertanyaan ke forum dan kelompok yang dapat menjawab pertanyaan akan mendapatkan poin.

5. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan salah satu aspek psikologi manusia yang dapat mendorong mereka untuk mencapai tujuannya. Orang yang tertarik pada suatu objek cenderung untuk memperhatikan atau memiliki kesenangan yang lebih besar pada objek tersebut. Namun jika objek tersebut tidak menimbulkan kesenangan, maka ia tidak akan tertarik pada objek tersebut. Minat juga erat kaitannya dengan dorongan, motivasi, dan respons emosional⁴⁶. Misalnya, minat pada penelitian ilmiah, mekanika, atau pengajaran yang bersumber dari tindakan, dimotivasi serta keinginan untuk memuaskan rasa ingin tahu seseorang tentang aktivitas tersebut

⁴⁶ Nurfika, N. (2025). Studi Pemahaman Masyarakat Desa Balirejo Kecamatan Angkona Kabupaten Luwu Timur Terhadap Kesenian Kuda Lumping Perspektif Akidah Islamiyah (Doctoral dissertation, IAIN Palopo).

Minat berfungsi sebagai motif yang menunjukkan arah perhatian individu terhadap suatu objek yang menarik atau menyenangkannya, dan kemudian ia cenderung berusaha bersikap positif terhadap objek tersebut.⁴⁷ Misalnya peserta didik yang menyukai pelajaran pendidikan agama islam akan bersemangat mengerjakan soal-soal latihan dan memperhatikan guru menjelaskan pelajaran.

Hilgard berpendapat bahwa minat adalah kecenderungan untuk bertahan untuk memperhatikan dan menikmati beberapa aktivitas atau konten. Sedangkan menurut Slameto “minat” adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”.⁴⁸

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat peneliti pahami bahwa minat adalah perasaan lebih suka atau keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, sehingga menimbulkan perasaan senang yang mendorong individu untuk memberikan perhatian dan partisipasi pada suatu hal atau aktivitas.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang telah dikutip oleh Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni secara etimologis belajar memiliki arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, dan dari definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah keinginan untuk mencapai kepandaian atau ilmu.⁴⁹ Belajar bukan hanya teaching, melainkan harus learning. Namun, sebagian besar metode serta penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan

⁴⁷ Hisyam Athaya et al., “Faktor Faktor Berpengaruh Kepada Kepuasan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia (Fasilkom UI) Terhadap Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Melalui Student-Centered E-Learning Environment (SCELE),” *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 9, no. 7 (December 29, 2022): 1597–1606, <https://doi.org/10.25126/jtiik.2022976753>.

⁴⁸ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

⁴⁹ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, vol. 1 (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010).

keinginan dan minat baru, media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dengan orang yang melihat.⁵⁰

Minat belajar merupakan suatu perasaan senang melakukan suatu proses perubahan tingkah laku yang ditampilkan oleh seorang peserta didik dalam bentuk perhatian yang terus menerus dan juga perasaan senang. Dengan kata lain minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (peserta didik) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasannya, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.⁵¹ Peserta didik berminat terhadap suatu pelajaran dikarenakan peserta didik tersebut akan selalu memperhatikan dan mengingat secara terus menerus dengan dipenuhi kesenangan dan rasa suka terhadap pelajaran tersebut.

b. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik dapat berupa faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat peserta didik tertarik, berasal dari dalam diri, seperti perhatian, rasa ingin tahu, motivasi dan kebutuhan peserta didik. Adapun faktor internal yaitu sebagai berikut:⁵²

⁵⁰ Intan Rizqi Sujarwo and Erni Sumarti, "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Pada Materi Semangat Kepahlawanan Dan Cinta Tanah Air Di MIS Gampong Mutia," *Jurnal Tunas Bangsa* 9, no. 1 (March 8, 2022): 53–63, <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i1.1494>.

⁵¹ Kartika Putri Wahyuningtiyas and Syamsul Bachri, "Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Learning Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik," *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 2, no. 2 (May 29, 2024): 141–49, <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p141-149>.

⁵² Syamsul Wahid, "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Fisika Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI SMAN 9 Makassar," *Jurnal Ilmiah Ecosystem* 23, no. 3 (December 30, 2023): 774–85, <https://doi.org/10.35965/eco.v23i3.3905>.

a) Materi Pelajaran

Mata pelajaran mempunyai pengaruh yang besar karena apabila materi tersebut tidak sesuai dengan minat peserta didik, peserta didik tidak akan belajar dengan sebaikbaiknya, karena menurut peserta didik tersebut tidak mempunyai daya tarik baginya. Peserta didik akan segan untuk belajar karena tidak memperoleh kepuasan dari belajar itu. Sementara materi pelajaran yang menarik minat peserta didik tersebut pasti akan lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena dari materi pelajaran itulah yang membuat minat peserta didik menjadi bertambah untuk kegiatan belajar, mempunyai daya tarik tersendiri baginya dan akan sering dipelajari oleh peserta didik yang bersangkutan.

b) Media Pembelajaran

Media pembelajaran akan digunakan oleh guru sangat bermanfaat karena untuk memperjelas materi yang akan disampaikan kepada peserta didik, dengan adanya media pelajaran akan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan rasa senang dalam kegiatan belajar.

c) Lingkungan

Peserta didik akan berminat terhadap suatu pelajaran jika peserta didik tersebut berada di dalam lingkungan yang mendorong tumbuhnya minat tersebut. Karena di dalam belajar pasti membutuhkan lingkungan yang sangat tenang, dan tidak ingin diganggu oleh sekitarnya, dan jangan sampai keadaan itu terlampau menyenangkan karena bisa jadi dapat merugikan untuk peserta didik tersebut.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah hal-hal yang membuat peserta didik tertarik dari luar seperti dorongan wali orang tua/wali, guru dan lingkungan sekitar. Adapun faktor eksternal yaitu sebagai berikut:⁵³

a) Dukungan keluarga

Dukungan dari orang tua peserta didik merupakan salah satu motivasi di luar diri peserta didik. Peserta didik menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di sekolah dengan mendapat dukungan dari orang tuanya. Jika terdapat peserta didik yang kesulitan belajar dalam memahami materi pelajaran, guru dibantu oleh orang tua bertugas membimbing peserta didik. Guru memberikan motivasi peserta didik supaya berminat mengikuti proses pembelajaran dengan selalu memberikan materi pembelajaran yang menarik. Lingkungan keluarga mempengaruhi minat belajar peserta didik.

b) Suasana belajar

Pada saat pembelajaran dilaksanakan, situasi proses pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Pengendalian situasi saat proses pembelajaran yang orang tua berikan sudah dapat membuat peserta didik tenang sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan lancar.

c) Fasilitas belajar

Sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan proses pembelajaran meliputi akses jaringan internet, handphone untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, dan alat tulis peserta didik lainnya. Lingkungan sekolah termasuk dalam

⁵³ Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)," *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (January 1, 2023): 13–24, <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.

faktor eksternal yang dapat mempengaruhi proses belajar seorang peserta didik. Didalam proses belajar mengajar guru mempunyai peranan penting. Orang tua memberikan fasilitas untuk belajar peserta didik, agar kegiatan belajar dapat berjalan dan peserta didik semakin semangat dalam belajar, yang nantinya memudahkan peserta didik dalam menguasai materi belajar.

c. Fungsi Minat dalam Belajar

1) Minat Memudahkan Terciptanya Konsentrasi

Minat memudahkan terciptanya konsentrasi dalam pikiran seseorang. Perhatian serta merta yang dipoleh secara wajar dan tanpa pemaksaan tenaga kemampuan seseorang memudahkan berkembangnya konsentrasi, yaitu memusatkan pemikiran terhadap sesuatu pelajaran. Jadi, tanpa minat konsentrasi terhadap pelajaran sulit untuk diperhatikan.

2) Minat Mencegah Gangguan Perhatian di Luar

Minat belajar mencegah terjadinya gangguan perhatian dari sumber luar misalnya, orang berbicara. Seseorang mudah terganggu perhatiannya atau sering mengalami pengalihan perhatian dari pelajaran kepada suatu hal yang lain, itu disebabkan karena minat belajarnya kecil.

3) Minat Memperkuat Melekatnya Bahan Pelajaran dalam Ingatan

Daya mengingat bahan pelajaran hanya mungkin terlaksana kalau seseorang berminat terhadap pelajarannya. Misalnya, jika kita membaca suatu bacaan dan didukung oleh minat yang kuat maka kita pasti akan bisa mengingatnya dengan baik walaupun hanya dibaca atau disimak sekali. Sebaliknya, suatu bacaan yang berulang-ulang dihafal mudah terlupakan apabila tanpa minat.

4) Minat Memperkecil Kebosanan Belajar dalam Diri Sendiri

Segala sesuatu yang membosankan, sepele dan terus menerus berlangsung secara otomatis tidak akan bisa memikat perhatian. Bahwa kebosanan melakukan kebosanan juga lebih banyak berasal dari dalam diri seseorang daripada bersumber dari hal-hal di luar dirinya. Oleh karena itu, penghapusan kebosanan dalam belajar dari seseorang juga hanya bisa terlaksana dengan hanya menumbuhkan minat belajar dan kemudian meningkatkan minat itu sebesar-besarnya.⁵⁴

6. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Mata pelajaran akidah akhlak merupakan salah satu ruang lingkup mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) yang sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik. Nilai-nilai dari mata pelajaran akidah akhlak sangat dibutuhkan untuk diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui mata pelajaran akidah akhlak, peserta didik diajarkan tentang bagaimana berperilaku yang berdasarkan ajaran islam. Adapun ukuran perilaku yang berdasarkan ajaran islam adalah mampu membedakan antara baik dan buruk dengan mengaplikasikannya dalam kehidupan⁵⁵

Pembelajaran akidah akhlak memiliki fungsi strategis dalam membentuk kepribadian peserta didik yang berkarakter Islami. Proses pendidikan dalam mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan keislaman

⁵⁴ Veni Imawati and Achmad Maulana, "Minat Belajar Siswa Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran PJOK," *Patria Educational Journal (PEJ)* 1, no. 1 (September 25, 2021): 87–93, <https://doi.org/10.28926/pej.v1i1.439>.

⁵⁵ Muhammad Agil Amin, "Efektivitas Pembelajaran Akidah Ahlak Dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Religiusitas Peserta Didik Di MTs Al-Muhaimin Palopo," *INCARE, International Journal of Educational Resources* 3, no. 4 (December 30, 2022): 400–408, <https://doi.org/10.59689/incare.v3i4.502>.

semata, melainkan juga untuk menginternalisasi nilai-nilai spiritual, moral, dan sosial yang terkandung dalam ajaran Islam. Akidah sebagai fondasi keimanan akan membentuk pola pikir dan cara pandang peserta didik terhadap Tuhan, manusia, dan alam semesta. Sementara itu, akhlak sebagai manifestasi dari akidah akan tercermin dalam perilaku sehari-hari yang mencerminkan integritas pribadi dan sosial. Dengan demikian, pendidikan akidah akhlak tidak dapat dilepaskan dari dimensi pembinaan karakter, karena melalui pembelajaran ini, peserta didik diarahkan untuk menjadi insan yang memiliki kesadaran moral, kepekaan sosial, serta komitmen dalam mengamalkan nilai-nilai Islam secara utuh dan konsisten dalam kehidupan mereka.

Mata pelajaran akidah akhlak berperan sebagai pilar utama dalam membentuk lingkungan sekolah yang religius dan berbudaya. Dalam konteks pendidikan Islam, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai aspek kognitif, tetapi juga dituntut untuk menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan ajaran syariat. Pembelajaran akidah akhlak yang efektif harus dilakukan melalui pendekatan yang integratif dan kontekstual, sehingga nilai-nilai yang diajarkan dapat diterima dan diterapkan dalam berbagai situasi kehidupan nyata. Selain itu, guru sebagai fasilitator sekaligus teladan memiliki tanggung jawab moral untuk membimbing peserta didik dalam menghayati dan mempraktikkan akhlak mulia. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran akidah akhlak tidak hanya diukur melalui capaian akademik, tetapi juga dari sejauh mana nilai-nilai tersebut mampu menginternalisasi dalam perilaku dan sikap peserta didik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat luas

Iman menurut bahasa berasal dari kata *amana yuminu fahua mu'minun*, berarti 'kepercayaan'. Sedangkan menurut istilah berarti kepercayaan kepada Allah Swt, para malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, para utusan-utusan-Nya, hari kiamat, dan qada-qadar (ketentuan) baik serta buruk semua datang dari Allah.⁵⁶

Iman merupakan kepercayaan (yang berkenan dengan agama), keyakinan dan kepercayaan kepada Allah Swt, nabi, kitab, dan sebagainya. Iman diyakini dalam hati, yaitu dengan mempercayai dan meyakini dengan sepenuh hati adanya alam semesta dan segala isinya.

Secara etimologis, kata "*iman*" berasal dari bahasa Arab *amana ,yu'minu, imanan*, yang berarti percaya atau membenarkan. Seseorang yang memiliki iman disebut mu'min, yakni orang yang mempercayai atau membenarkan dengan sepenuh hati. Sementara itu, secara terminologis (istilah), iman merujuk pada keyakinan yang mendalam dan kokoh terhadap enam rukun iman, yaitu: percaya kepada Allah Swt., malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, para rasul-Nya, hari kiamat, serta qada dan qadar, baik dan buruknya, yang seluruhnya berasal dari Allah Swt. Keimanan dalam konteks ini tidak sekadar bersifat rasional, tetapi juga menyangkut dimensi spiritual yang mendalam, karena keimanan menjadi fondasi utama dalam membentuk hubungan antara manusia dengan Tuhannya. Oleh karena itu, iman menjadi pilar dasar dalam ajaran Islam yang melandasi setiap perilaku dan sikap seorang muslim dalam kehidupan sehari-hari.

⁵⁶ H. Yufi Mohammad Nasrullah, Yasya Fauza Wakila, and Nurul Fatonah, "Peneguhan Karakter Islam Peserta Didik Melalui Rukun Iman Dengan Metode 3p (Pemahaman Pengamalan Pembiasaan)," *Jurnal Pendidikan UNIGA* 15, no. 2 (November 1, 2021): 484, <https://doi.org/10.52434/jp.v15i2.1394>.

Iman tidak cukup hanya dimaknai sebagai suatu bentuk pengetahuan atau pengakuan lisan semata, melainkan harus tertanam kuat dalam hati dan tercermin melalui tindakan nyata. Dalam perspektif Islam, iman mencakup tiga aspek utama, yaitu *tasdiq bi al-qalb* (pembenaran dengan hati), *iqrar bi al-lisan* (pengakuan dengan lisan), dan *'amal bi al-arkan* (pengamalan dengan anggota badan). Hal ini menandakan bahwa iman memiliki implikasi yang menyeluruh dalam kehidupan seorang muslim, mencakup dimensi kepercayaan, ucapan, dan perbuatan. Keyakinan terhadap keberadaan Allah Swt. dan segala ciptaan-Nya, termasuk alam semesta, manusia, dan seluruh aturan-Nya, menjadi dasar dalam pembentukan akhlak dan moral. Dengan demikian, iman tidak hanya bersifat abstrak dan personal, tetapi juga menjadi kekuatan transformatif yang mendorong seorang muslim untuk hidup secara bertanggung jawab, jujur, adil, dan penuh kasih sayang dalam interaksinya dengan sesama manusia dan lingkungannya

Perlu dimengerti, bahwa iman seseorang kepada Allah ada tiga macam, yaitu pertama, iman *istidlali* adalah mempercayai keesaan Allah Swt dengan cara *taqlidi* (mengikuti) keterangan ulama tanpa mengerti dalil atau pembuktian. Iman seperti ini rawan berubah akibat ulah orang-orang yang ingin merusaknya. Kedua, iman *takhqiqi* adalah kemantapan hati pada keesaan Allah Swt yang jika ditentang atau diusik oleh siapapun maka tak berubah sedikitpun. Ketiga iman *istidlali* adalah iman yang disertai bukti dari makhluk yang ada dan ini membuktikan adanya yang mencipta, suatu bangunan menunjukkan adanya yang membangun, kotoran unta menunjukkan adanya unta, karena keberadaan sesuatu (akibat) tanpa sebab pencipta adalah suatu yang tidak masuk akal (mustahil).

Dalam kajian teologis Islam, iman seseorang kepada Allah Swt. dapat diklasifikasikan ke dalam tiga tingkatan utama berdasarkan kualitas dan kedalaman pemahamannya. Pertama, iman taqlidi, yaitu keimanan yang diperoleh melalui mengikuti pendapat para ulama atau tokoh agama tanpa disertai pemahaman terhadap dalil atau argumentasi rasional. Keimanan jenis ini bersifat permukaan dan sangat rentan terhadap keraguan serta mudah terpengaruh oleh doktrin atau pemikiran yang bertentangan. Hal ini disebabkan karena fondasi keimanannya tidak dibangun atas dasar kesadaran dan pengetahuan yang mendalam, melainkan hanya berdasarkan kebiasaan atau ketundukan terhadap otoritas keagamaan. Oleh karena itu, iman taqlidi dianggap sebagai bentuk keimanan yang masih berada pada tahap awal dan perlu ditingkatkan menuju keimanan yang lebih kokoh dan sadar.

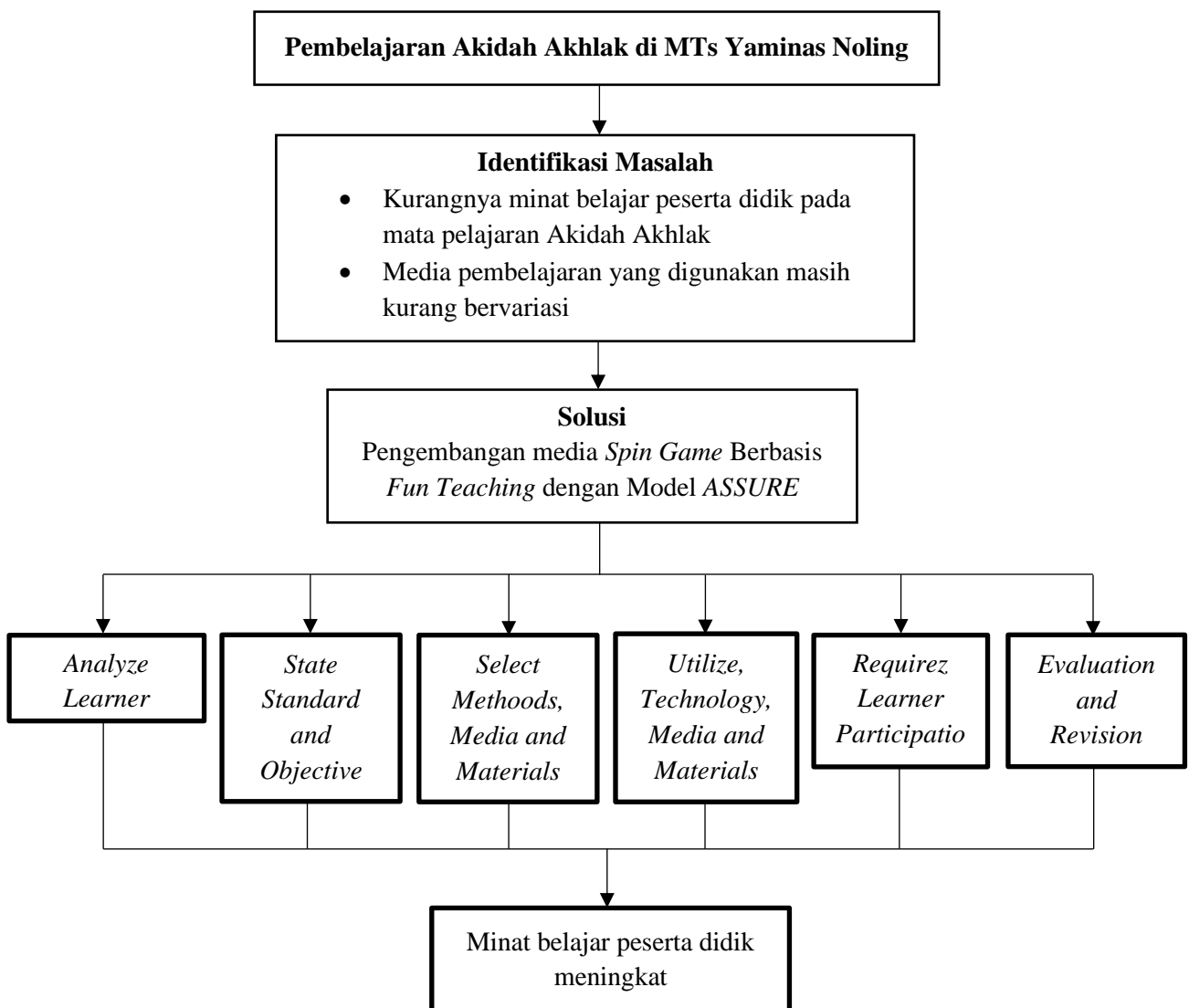
Kedua, terdapat iman tahqiqi, yakni keimanan yang didasarkan pada pemahaman dan keyakinan yang mantap serta telah melalui proses perenungan dan pembuktian secara mendalam. Iman tahqiqi tidak mudah goyah meskipun dihadapkan pada berbagai bentuk godaan, keraguan, maupun argumentasi yang bertentangan. Keimanan ini lahir dari pencarian kebenaran secara aktif dan reflektif, sehingga menghasilkan keyakinan yang teguh terhadap keesaan dan kekuasaan Allah Swt. Ketiga, dikenal pula iman istidlali, yaitu bentuk keimanan yang diperoleh melalui penalaran logis terhadap fenomena-fenomena alam dan ciptaan Allah. Iman ini muncul dari kesadaran rasional bahwa keberadaan alam semesta yang teratur dan kompleks pasti menunjukkan adanya pencipta yang Mahakuasa. Sebagaimana bangunan menunjukkan adanya pembangun, demikian

pula makhluk menunjukkan adanya Khalik. Dengan kata lain, iman istidlali mengandalkan pendekatan kausalitas dan prinsip bahwa tidak mungkin sesuatu yang berakibat (ciptaan) muncul tanpa adanya sebab (pencipta), karena hal tersebut bertentangan dengan akal sehat. Iman jenis ini mencerminkan integrasi antara akal dan wahyu, dan merupakan bentuk keimanan yang memiliki dasar rasional sekaligus spiritual yang kuat.

C. Kerangka Pikir

Peneliti membuat analisis kebutuhan untuk pendidik dan peserta didik berupa angket dan wawancara. Setelah mendapatkan point-point masalah dari hasil wawancara dan observasi lapangan serta melihat langsung proses pembelajaran di kelas. Peneliti menemukan permasalahan yang terjadi seperti kurangnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran akidah akhlak khususnya pada materi “Rukun Iman “, dan media pembelajaran yang digunakan masih sangat kurang bervariasi sehingga membuat peserta didik menjadi jenuh dalam mengikuti proses belajar mengajar. Kumpulan point-point tersebut diidentifikasi yang selanjutnya dirumuskan dan dianalisis. Point-point tersebut dipilih untuk diteliti lebih lanjut dan peneliti mencoba memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi berupa Pengembangan media *Spin Game* yang dipadukan dengan metode *Fun Teaching* dengan model pembelajaran ASSURE. Perancangan dilakukan untuk mempermudah penelitian dalam melakukan pengembangan dengan adanya rancangan atau konsep terlebih dahulu. Berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirancang, selanjutnya dikembangkan atau dibuat lebih menarik lagi.

Berdasarkan uraian diatas, kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *penelitian Research and Development (R&D)*. Jenis penelitian ini dilakukan dengan cara memadukan produk yang sudah ada dengan produk lain sehingga menjadi lebih baik dari segi kelayakan maupun keefektifannya. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan⁵⁷. Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini berupa produk, *Spin Game* berbasis *Fun Teaching*, diharapkan dengan penelitian ini bisa menghasilkan produk pembelajaran yang menarik dan layak serta efektif sehingga bisa meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model *ASSURE*. Model *ASSURE* merupakan salah satu model yang dapat digunakan untuk desain

⁵⁷ Okpatrioka, *Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*, *Jurnal Pendidikan Bahasa Ldan Budaya*, 1st ed., vol. 1, 2023.

instruksional karena model *ASSURE* mengintegrasikan media dan teknologi untuk membantu guru dalam merancang evaluasi.⁵⁸ Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan oleh seorang atau kelompok untuk menghasilkan produk

⁵⁸ farida F Rozie iskandar, “Implementasi Model *ASSURE* Untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran Di Sekolah Dasar”,” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1056.

baru atau menyempurnakan yang telah ada yang kemudian menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa *Spin Game* (roda putar) sebagai media pembelajaran dalam penyajian materi Rukun Iman. Model pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu model *ASSURE*, yaitu:

1. Analisis Pembelajaran (*Analyze Learner*)
2. Menetapkan Tujuan Pembelajaran (*State Performance Objectives*)
3. Memilih Metode, Media, Dan Bahan Pengajaran (*Select Methods, Media And Materials*)
4. Penggunaan Teknologi, Media, Dan Bahan (*Utilize, Teknologi, Media, And Materials*)
5. Mengaktifkan Keterlibatan peserta didik (*Requirez Learner Participation*)
6. Evaluasi Dan Revisi (*Evaluation And Revision*)

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Yaminas Noling yang beralamat di Jalan. Abd. Aziz Abdullah Yaminas, Kelurahan. Noling, Kecamatan. Bupon, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian ini direncanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025

C. Subjek Dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini tertuju kepada guru Akidah Akhlak dan peserta didik kelas VIII MTs Yaminas Noling. Sedangkan objek penelitian lebih fokus kepada pengembangan media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* dalam

meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Rukun Iman kelas VIII MTs. Yaminas Noling.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *ASSURE* yang terdiri dari 6 tahapan. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* adalah:

1. Tahap *Analyze Learner*

Hal yang pertama kali dilakukan oleh pendidik sebelum merencanakan program pembelajaran adalah dengan menganalisa karakteristik pembelajar. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik sehingga peserta didik dapat memiliki wawasan dan pencapaian seperti yang diinginkan. Mendapatkan pengetahuan dari hasil belajar yang mereka ikuti dengan maksimal. Hal-hal yang perlu diperhatikan sebelum melakukan analisa adalah sebagai berikut:

- a. Kompetensi dasar spesifik yang menggambarkan jenis kemampuan, keterampilan atau kompetensi yang harus dimiliki oleh pembelajar sebelum pembelajaran.
- b. Ciri umum secara menyeluruh seperti usia, jenis kelamin, latar belakang keluarga dan sebagainya

- a. Gaya belajar yang dimiliki peserta didik seperti kecenderungan atau hobi, kesukaan atau kebiasaan belajar.⁵⁹

2. Tahap *State Performance Objectives*

Merumuskan secara spesifik pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan dikuasai peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendeskripsikan tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran.

3. Tahap *Select Methods, Media And Materials*

Pemilihan metode, media dan bahan ajar yang tepat akan mampu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik dan membantu peserta didik mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. Dalam memilih metode, media dan bahan ajar yang akan digunakan ada beberapa pilihan yang dapat dilakukan, yaitu memilih media dan bahan ajar yang ada, memodifikasi bahan ajar yang telah tersedia dan memproduksi bahan ajar baru.

a. Metode

Pemilihan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam harus disesuaikan dengan standar dan tujuan pembelajaran. Selain itu, hal yang harus diperhatikan adalah gaya belajar dan motivasi peserta didik yang nantinya dapat mendukung pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat mengandung *ARCS model*. *ARCS model* dapat membantu strategi mana yang dapat membangun *Attention*

⁵⁹ Risty Ramadhani, "Pengaruh Kemampuan Dalam Membaca Al-Quran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Al-Quran Hadits Peserta Didik," *TADBIR MUWAHHID* 2, no. 1 (July 9, 2018): 1, <https://doi.org/10.30997/jtm.v2i1.1082>.

(perhatian peserta didik), *Relevant* (berkaitan dengan kebutuhan dan tujuan), *Confident* (desain pembelajaran dapat membantu pemaknaan pengetahuan oleh peserta didik) dan *Satisfaction* (kepuasan dari usaha belajar peserta didik).

b. Media

Jika merujuk pada kriteria media dan teknologi yang disebut Smaldino maka teknologi dan media yang dipilih dalam perencanaan pembelajaran ini menggunakan media audio visual di dalam kelas.

c. Material

Dalam memilih materi yang akan disampaikan oleh guru Pendidikan Agama Islam, hendaknya materi yang ada harus dimodifikasi dengan memanfaatkan media dan teknologi yang ada di sekitar. Guru harus peka terhadap materi apa yang bisa disajikan dengan memanfaatkan media audio visual dalam kegiatan pembelajarannya, sehingga peserta didik betah, senang, dan tidak bosan dalam belajar Pendidikan Agama Islam.⁶⁰ Inovasi ini menjadi kunci untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mampu menarik perhatian peserta didik.

4. Tahap *Utilize, Technology, Media, And Materials*

Langkah keempat dalam model pengembangan *ASSURE* adalah pembuatan dan pengembangan media pembelajaran. Media dikembangkan melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif. Selain itu, media pembelajaran dirancang secara menarik, bervariasi, komunikatif dan interaktif,

⁶⁰ Rachma Nika Hidayati, "Implementasi Model *ASSURE* Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MI Nurul Hidayah," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (2021): 140–42.

serta dilengkapi pula dengan informasi berupa teks, cerita, gambar dan video yang dikemas dalam bentuk *CD*. Media yang dikembangkan nantinya akan diuji cobakan ke Madrasah Tsanawiyah. Namun sebelum diuji cobakan ke Sekolah, terlebih dahulu dilakukan validasi oleh pakar/ahli untuk melihat kualitas dan kelayakan dari media yang dikembangkan, serta mendapatkan masukan untuk merevisi media pembelajaran tersebut.

5. Tahap *Requirez Learner Participation*

Langkah selanjutnya adalah uji coba produk yang melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah uji coba media pembelajaran pada subyek penelitian. Dalam uji coba ini, guru beserta peserta didik menilai kualitas dari media yang telah dikembangkan. Hasil ini dijadikan sebagai dasar untuk merevisi produk. Proses setelah melakukan uji coba media pembelajaran adalah mengevaluasi dan menguji pemahaman peserta didik tentang materi yang sudah diajarkan dengan memberikan soal evaluasi sesudah peenggunaan media dalam proses pembelajaran.

6. Tahap *Evaluation And Revision*

Pada langkah evaluasi ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan dan efektivitas media pembelajaran serta melakukan revisi produk berdasarkan evaluasi pada saat media diujicobakan. Kriteria valid dianalisis melalui hasil penilaian validator dengan lembar validasi pakar/ahli. Produk akhir dari pengembangan media merupakan hasil akhir revisi produk setelah diujicobakan pada peserta didik.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket

Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon (responden) sesuai dengan permintaan pengguna.⁶¹ Lembar angket digunakan untuk mendapatkan data mengenai validitas media pembelajaran yang dikembangkan.

a. Lembar validasi ahli materi

Lembar validasi ahli materi ini terdiri atas indikator-indikator yang akan dinilai oleh para ahli. Adapun indikator-indikatornya disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Sub indikator	Jumlah butir pernyataan
1.	Isi	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Keakuratan konsep dan isi.	1,2,3,4
2.	Kelayakan	Kualitas materi pembelajaran	5,6,7,8,9 dan 10
3.	Kemudahan	Penyajian memudahkan peserta didik.	11,12
4.	Penilaian	Penyajian materi mampu diterapkan pada kehidupan sehari-hari.	13 dan 14

b. Lembar validasi ahli media

⁶¹ Riduwan, *Metode & Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014). h. 99-100.

Lembar validasi ahli media ini terdiri atas indikator-indikator yang akan dinilai oleh para ahli. Adapun indikator-indikatornya disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Sub Indikator	Jumlah Butir Pernyataan
1.	Tampilan	Tampilan media yang menarik perhatian peserta didik	1,2
2.	Kesesuaian	Kesesuaian warna, font, bentuk, ukuran audio, dan gambar	3,4,5,6
3.	Kelayakan Penyajian	Kualitas dan kemudahan penggunaan media yang membantu peserta didik.	7,8,9,10,11 dan 12

c. Lembar validasi ahli bahasa

Lembar validasi ahli bahasa ini terdiri atas indikator-indikator yang akan dinilai oleh para ahli. Adapun indikator-indikatornya disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Sub Indikator	Jumlah Butir Pernyataan
1.	Struktur	Ketepatan struktur kalimat. Keefektifan kalimat. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	1,2,3,4
2.	Media	Pemahaman terhadap informasi. Keefektifan penyampaian informasi secara visual dengan bantuan gambar.	5,6,7

	Kemampuan motivasi peserta didik.	
3.	Tata Bahasa	Ketepatan tata Bahasa. Ketepatan ejaan. Konsistensi penggunaan istilah. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.
		8,9,10,dan 11

d. Lembar angket minat belajar

Angket bertujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran. Lembar angket kepraktisan untuk mengumpulkan data berupa jawaban peserta didik terhadap produk yang dihasilkan ditinjau dari segi kepraktisan.

Menurut Slameto, minat belajar peserta didik dapat diukur dengan berbagai indikator yaitu: 1) kesenangan, 2) ketertarikan, 3) perhatian, dan 4) keterlibatan.⁶² Adapun kisi-kisi dari instrumen angket minat belajar peserta didik disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar Peserta Didik

No.	Indikator	Keterangan	No. Item
1.	Kesenangan	Senang menggunakan media pembelajaran interaktif <i>Spin Game</i> karena tampilannya menarik.	5, 8
2.	Ketertarikan	Tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif <i>Spin Game</i> .	1, 4, 11, 12

⁶² Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, Jakarta: PT Rhineka Cipta, 2003.

	Tertarik belajar mandiri menggunakan media <i>Spin Game</i> .	
3. Perhatian	Menggunakan media pembelajaran interaktif <i>Spin Game</i> dapat meningkatkan minat dan perhatian peserta didik dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam	2, 6, 9, 10
IV. Keterlibatan	Menggunakan media pembelajaran interaktif <i>Spin Game</i> mudah digunakan dan dapat diakses dengan mudah	3, 7

2. Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab dengan cara bertatap muka agar mendapatkan penjelasan atau keterangan dari responden untuk tujuan penelitian.⁶³

Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi dan menemukan permasalahan sebagai masukan untuk mengembangkan media *Spin Game*.

Adapun kisi-kisi dari instrumen angket disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru

No	Indikator	Sub Indikator	No. Soal
1	Menganalisis masalah dasar yakni penggunaan media spin game berbasis metode	Pengajaran materi Rukun Iman	1
		Media yang digunakan pengajar dalam pembelajaran	2 dan 3

⁶³ Sirajuddin Saleh, *Analisis Data Kualitatif*, 2017.

	Fun Teaching pada materi Rukun Iman.	Media yang akan dikembangkan	7,9,10
2	Menganalisis kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran	Media yang disukai peserta didik	6 dan 8
3	Menganalisis hasil kerja peserta didik pada materi Rukun Iman	Respon peserta didik	4
		Kesesuaian pengerjaan tugas oleh peserta didik	11 dan 5

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.⁶⁴ Peneliti menggunakan teknik ini untuk mendapatkan data sekolah MTs Yaminas Noling seperti yaitu: profil sekolah, jumlah peserta didik, dan lain sebagainya. Selain itu, dokumentasi juga bertujuan untuk mengetahui keadaan peserta didik di kelas yaitu melalui foto-foto yang diambil ketika pembelajaran sedang berlangsung di kelas.

F. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan instrumen-instrumen yang digunakan selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif lalu uji validitas dan efektivitas media *Spin Game* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Data yang diperoleh dari hasil validasi oleh para validator dianalisis untuk menjelaskan kevalidan produk model pembelajaran tersebut. Data yang dianalisis adalah :

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2018).

1. Analisis deskriptif kualitatif

Teknik analisis data ini dilakukan untuk mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan pada angket dan hasil wawancara. Hasil dari analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

2. Analisis deskriptif kuantitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui lembar validasi media pembelajaran oleh para ahli. Data dari validasi ahli diperiksa dengan mempertimbangkan masukan, komentar, dan saran dari validator. Adapun temuan dari analisis berfungsi sebagai panduan untuk memperbaiki produk.

Setiap validator diberikan lembar validasi dari setiap instrumen untuk diisi dengan tanda centang pada skala *likert* 1-4, yaitu:

Skala 1 : Tidak valid

Skala 2 : Kurang valid

Skala 3 : Cukup valid

Skala 4 : Valid

Hasil analisis digunakan sebagai pedoman untuk merevisi produk atau instrumen. Analisis data validitas dilakukan dengan menghitung persentasenya dengan menggunakan rumus:

$$Persentase = \frac{\Sigma \text{ skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3.6 Kategorisasi hasil uji validitas

Persentase (%)	Kategori
0-20	Tidak valid
21-40	Kurang valid
41-60	Cukup valid
61-80	Valid
81-100	Sangat valid

3. Teknik analisis angket minat belajar peserta didik

Pengolahan angket minat belajar peserta didik menggunakan skala *Likert*. Skala ini disusun dalam bentuk pernyataan dan diikuti oleh lima jawaban yang menunjukkan tingkatan, yakni SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Data yang digunakan untuk penskalaan ini merupakan data yang diperoleh dari peserta didik yang menjawab item pernyataan tersebut.

Skor dari angket tersebut dihitung dalam persen menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{ skor peserta didik}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Persentase tersebut ditafsirkan berdasarkan skala kategori minat belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kategorisasi minat belajar peserta didik

Persentase (%)	Klasifikasi
$P \geq 80$	Sangat baik
$60 \leq P < 80$	Baik
$40 \leq P < 60$	Cukup

$20 \leq P < 40$

Kurang

 $P < 20$

Sangat kurang

Pengembangan media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* dikatakan efektif jika rata-rata hasil skor angket minat belajar peserta didik minimal berada pada kategori baik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa *Spin Game* (roda putar) sebagai media pembelajaran dalam penyajian materi Rukun Iman . Model pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu model *ASSURE*, yang terdiri dari tahap Analisis Pembelajaran (*Analyze Learner*), Menetapkan Tujuan Pembelajaran (*State Performance Objectives*), Memilih Metode, Media, dan Bahan Pengajaran (*Select Methods, Media And Materials*), Penggunaan Teknologi, Media, dan Bahan (*Utilize, Teknologi, Media, And Materials*), Mengaktifkan Keterlibatan peserta didik (*Requirez Learner Participation*), serta Evaluasi dan Revisi (*Evaluation And Revision*). Berikut adalah paparan dari setiap tahapan penelitian pengembangan ini.

a. Tahap *Analyze Learner*

Hal yang pertama kali dilakukan oleh pendidik sebelum merencanakan program pembelajaran adalah dengan menganalisa karakteristik pembelajar. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik sehingga peserta didik dapat memiliki wawasan dan pencapaian seperti yang diinginkan.

Pada *Analyze Learner* terdapat beberapa tahapan diantaranya, yaitu analisis kebutuhan peserta didik dan analisis karakteristik umum peserta didik.

1) Analisis Kebutuhan

Langkah pertama yang dilakukan sebelum masuk pada tahap pengembangan produk adalah melakukan observasi dan wawancara. Hal ini dilakukan untuk mendapat gambaran guru dan peserta didik, serta untuk mengumpulkan data sumber bahan ajar.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap guru dan peserta didik kelas VIII MTs Yaminas Noling diperoleh informasi bahwa peserta didik kurang minat dalam belajar, sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran di kelas. Dimana sebagian besar peserta didik ketika diwawancarai mengatakan bahwa media yang biasanya digunakan oleh guru adalah buku paket. Sehingga minat belajar peserta didik kurang. Sesuai dengan hasil wawancara di atas maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran, yaitu media *Spin Game* berbasis *metode Fun Teaching* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

2) Analisis Karakteristik Gaya Belajar Peserta Didik

Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis karakter siswa terhadap pembelajaran Akidah Akhlak di kelas. Pengumpulan informasi dilakukan dengan observasi lapangan. Selain itu, untuk memperkuat informasi peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas yang bertanggung jawab. Siswa MTs atau SMP berkisar antara 12-14 tahun mereka berada pada fase operasional formal. Pada dasarnya anak belajar melalui hal-hal formal untuk memahami konsep, anak memerlukan benda atau alat-alat sebagai perantara atau media.

Adapun hasil wawancara dengan ibu Hasniati S.Ag menyatakan bahwa media yang digunakan oleh guru hanya media cetak seperti buku, hal ini

mengakibatkan proses pembelajaran sebagian peserta didik tidak aktif, kurang antusias dan tidak fokus dalam pembelajaran.

b. Tahap *State Performance Objectives*

Langkah berikutnya yaitu melakukan perumusan tujuan pembelajaran. Merumuskan tujuan pembelajaran bertujuan untuk menentukan dan menetapkan kemampuan yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran pendidikan agama islam.

c. Tahap *Select Methods, Media And Materials*

Setelah melakukan perumusan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar, maka tahap selanjutnya adalah memilih metode, media, dan materi pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode *Fun Teaching*. Metode *Fun Teaching* adalah salah satu metode pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *Spin Game*. Pemilihan media ini dilakukan dengan melalui beberapa langkah. Langkah pertama yaitu dengan melakukan wawancara terhadap guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti mendapati bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang berbasis game yang mampu meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam belajar agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Sehingga peneliti menetapkan media dari hasil wawancara terhadap guru dan peserta didik, yaitu media *Spin Game*.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti selanjutnya akan divalidasi oleh tiga validator yaitu validator media, materi, dan ahli mata pelajaran.

Proses validasi dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan tersebut sudah valid atau tidak.

Selanjutnya adalah pemilihan materi yang harus disesuaikan dengan tingkatan dan kebutuhan dari peserta didik sehingga media pembelajaran tersebut menjadi efektif. Materi yang ada di dalam media pembelajaran ini adalah Rukun Iman.

d. Tahap *Utilize, Technology, Media, and Materials*

Tahap berikutnya adalah penggunaan media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* oleh peserta didik dan guru. Untuk memastikan penggunaan media tersebut dapat berfungsi dengan efektif untuk digunakan dalam situasi sebenarnya, maka peneliti perlu melakukan 5 tahapan yaitu: 1) Mengecek media pembelajaran untuk memastikan media pembelajaran sudah layak serta sesuai tujuan pembelajaran, 2) Menyiapkan perangkat pembelajaran, 3) Menyiapkan lingkungan belajar, 4) Menyiapkan peserta didik agar diperoleh hasil belajar yang maksimal, serta 5) Menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

e. Tahap *Requirez Learner Participation*

Selanjutnya produk yang telah selesai dibuat diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk uji coba dilakukan di ruang kelas VIII MTs Yaminas Noling. Pada pertemuan pertama, peneliti membagi materi yang telah disiapkan, lalu kemudian menyuruh peserta didik untuk mempelajari materi yang telah bagikan. Kemudian pada pertemuan berikutnya, peneliti membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil (*small group evaluation*) yang terdiri dari 4-5 peserta didik. Setelah dibentuk kelompok kecil, maka selanjutnya masing-masing perwakilan dari

kelompok maju ke depan untuk melakukan *Spin*. Langkah berikutnya yaitu peserta didik menjelaskan materi yang terpilih pada *Spin* dan diberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah terpilih pada saat melakukan *Spin*. Setelah proses pembelajaran selesai, maka dilakukan penilaian media pembelajaran dari segi kepraktisan. Peserta didik dan guru memberikan respon terkait penggunaan media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* pada pembelajaran pendidikan agama islam.

f. Tahap *Evaluation and Revisions*

Adapun tahap terakhir dari model *ASSURE* yaitu mengevaluasi dan merevisi. Kegiatan mengevaluasi dan merevisi yang ada dalam penelitian ini terdiri dari kegiatan menilai atau mengukur minat belajar peserta didik serta mengevaluasi dan merevisi strategi, teknologi, dan media.

Untuk mengukur tingkat kevalidan dari penelitian pengembangan ini dilakukan uji validitas oleh ahli yang terdiri dari validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validator ahli media mengevaluasi pembuatan dan penggunaan media, validator ahli materi mengevaluasi bagian materi pembelajaran, sedangkan validator ahli bahasa mengevaluasi tentang kelugasan penggunaan bahasa, komunikatif, kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan penggunaan istilah. Selanjutnya hasil dari tahap validasi ini dijadikan sebagai acuan untuk mengkaji ulang media pembelajaran agar layak digunakan.

Adapun hasil validasi oleh setiap validator dijabarkan sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli media dalam hal ini oleh bapak Muhammad Yamin, S.Pd.

M.Pd. dapat dijabarkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Jumlah skor	Skor Maksimal	%	Kategori
1.	Tampilan	7	8	87,5	Sangat Valid
2.	Kesesuaian	13	16	81,25	Valid
3.	Kelayakan	21	24	87,5	Sangat Valid
	Total skor	41	48	85,41	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli media, sehingga diperoleh rata-rata skor 85,41% dengan kategori sangat valid dengan jumlah skor 41 dari skor maksimal 48.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi dalam hal ini oleh bapak Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. dapat dijabarkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Jumlah skor	Skor Maksimal	%	Kategori
1.	Isi	13	16	81,25	Sangat Valid
2.	Penyajian	20	24	83,33	Sangat Valid
3.	Kemudahan	6	8	75	Valid
4.	Penilaian	7	8	87,5	Sangat Valid
	Total skor	46	56	82,14	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli materi, sehingga diperoleh rata-rata skor 82,14% dengan kategori sangat valid dengan jumlah skor 39 dari skor maksimal 48.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil validasi ahli bahasa dalam hal ini oleh bapak Dr.Firman, S.Pd.,

M.Pd.dapat dijabarkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.7 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator	Jumlah skor	Skor Maksimal	%	Kategori
1.	Struktur	12	16	75	Valid
2.	Media	9	12	75	Valid
3.	Tata Bahasa	12	16	75	Valid
	Total skor	33	44	75	Valid

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli media, sehingga diperoleh rata-rata skor 75% dengan kategori valid dengan jumlah skor 33 dari skor maksimal 44.

C. Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik

Angket minat belajar peserta didik untuk mengetahui efektifitas dari media pembelajaran yang dikembangkan terhadap minat belajar peserta didik. Dimana angket minat belajar peserta didik diberikan sebanyak dua kali yakni sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan. Hasil dari angket minat belajar peserta didik disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.8 Hasil Angket Minat Belajar Tanpa Menggunakan Media *Spin Game* Berbasis *Fun Teaching*

No.	Indikator	Jumlah Skor	Skor Maksimal	%	Kategori
1.	Kesenangan	143	224	63,83	Baik
2.	Ketertarikan	302	448	67,41	Baik
3.	Perhatian	298	448	66,51	Baik
4.	Keterlibatan	147	224	65,62	Baik
	Total skor	890	1344	66,22	Baik

Berdasarkan hasil angket minat belajar peserta didik kelas VIII MTs Yaminas Noling pada tabel di atas, tanpa menggunakan media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* didapati bahwa pada indikator kesenangan jumlah skor 143 dari skor

maksimal 224 dengan persentase 63,83%, indikator ketertarikan jumlah skor 302 dari skor maksimal 448 dengan persentase 67,41%, indikator perhatian jumlah skor 298 dari skor maksimal 448 dengan persentase 66,51%, dan indikator keterlibatan jumlah skor 147 dari skor maksimal 224 dengan persentase 65,62%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata 66,22% dengan jumlah skor 890 dari skor maksimal 1344, dengan kategori baik.

Tabel 4.9 Hasil Angket Minat Belajar Menggunakan Media *Spin Game* Berbasis *Fun Teaching*

No.	Indikator	Jumlah Skor	Skor Maksimal	%	Kategori
1.	Kesenangan	220	224	98,21	Sangat Baik
2.	Ketertarikan	424	448	94,64	Sangat Baik
3.	Perhatian	428	448	95,53	Sangat Baik
4.	Keterlibatan	213	224	95,08	Sangat Baik
	Total skor	1285	1344	95,61	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket minat belajar peserta didik kelas VIII MTs Yaminas Noling pada tabel di atas, dengan menggunakan media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* didapati bahwa pada indikator kesenangan jumlah skor 220 dari skor maksimal 224 dengan persentase 98,21%, indikator ketertarikan jumlah skor 424 dari skor maksimal 448 dengan persentase 94,64%, indikator perhatian jumlah skor 428 dari skor maksimal 448 dengan persentase 95,53%, dan indikator keterlibatan jumlah skor 213 dari skor maksimal 224 dengan persentase 95,08%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata 95,61% dengan jumlah skor 1285 dari skor maksimal 1344, dengan kategori sangat baik.

B. Pembahasan

Tujuan penelitian ini dilakukan yaitu untuk mengembangkan, menerapkan,

dan mengukur minat belajar peserta didik terhadap penerapan *Spin Game* berbasis *Fun Teaching*.

1. Deskripsi Pengembangan Media Pembelajaran *Spin Game* Berbasis *Fun Teaching*

Pembelajaran Akidah Akhlak yang dilaksanakan pada sekolah MTs Yaminas Noling sebagai tempat penelitian, pada prakteknya guru mata pelajaran pendidikan agama islam khususnya di kelas VIII biasanya menggunakan media berupa buku siswa untuk menyampaikan materi. Sekolah tersebut memiliki fasilitas yang memadai untuk digunakannya media pembelajaran seperti *LCD*, namun masih jarang dimanfaatkan dengan alasan keterbatasan waktu. Sehingga hal tersebut yang kemudian mengantarkan peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan dan menghasilkan produk media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* pada pembelajaran pendidikan agama islam. Media tersebut dapat dioperasikan menggunakan laptop/komputer dan *Smartphone*. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu serta untuk mengukur minat belajar peserta didik.

Pengembangan media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *ASSURE*, dengan tahapan diantaranya: 1) *Analyze learner* yaitu menganalisa karakteristik dan kebutuhan peserta didik, 2) *State performance objectives* yaitu menetapkan tujuan pembelajaran, 3) *Select methods, media and materials* yaitu memilih metode, media, dan bahan pembelajaran, 4) *Utilize, technology, media, and materials* yaitu menggunakan teknologi, media, dan bahan, 5) *Requirez learner participation* yaitu mengaktifkan

keterlibatan peserta didik, dan 6) *Evaluation and revision* yaitu mengevaluasi dan merevisi media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching*.

2. Deskripsi Penerapan Media Pembelajaran *Spin Game* Berbasis *Fun Teaching*

Sebelum melakukan penerapan media, penelitian diawali dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti bersama dengan wali kelas. Hal ini bertujuan untuk mengetahui suasana di ruang kelas, sarana yang digunakan, dan lain sebagainya.

Penelitian ini berlangsung selama empat kali pertemuan, dengan dua pertemuan diantaranya digunakan untuk mengisi angket minat belajar yakni di pertemuan pertama dan keempat. Adapun penerapan media pembelajaran baru dilakukan di pertemuan ketiga. Pada pertemuan kedua, pembelajaran diawali dengan doa bersama, mengabsen peserta didik, dan dilanjutkan dengan melakukan *ice breaking*. *Ice breaking* dilakukan dengan tujuan agar peserta didik mencapai fokus yang maksimal saat pembelajaran. Pada kegiatan inti pembelajaran, peneliti memberikan pengenalan materi Rukun Iman.

Pada pertemuan ketiga, dilakukan pembelajaran dengan langkah yang sama seperti pada pertemuan kedua, hanya saja pada inti pembelajaran sudah tidak diberikan materi lagi akan tetapi fokus pada penerapan media pembelajaran *Spin Game* berbasis *Fun Teaching*. Penerapan media pembelajaran ini dimulai dengan membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok yang diisi oleh 4-5 orang. Berikutnya peneliti meminta setiap perwakilan dari masing-masing kelompok maju untuk melakukan *spin*. Setelah melakukan *spin* selanjutnya masing-masing kelompok akan diberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang ditunjuk oleh media *Spin Game* tersebut, jika jawaban yang diberikan salah maka peneliti akan meluruskan.

Kemudian pembelajaran akan ditutup dengan penyimpulan materi oleh peneliti serta melakukan *ice breaking*.

Menurut penelitian oleh Siregar dan Siahaan, pembelajaran dengan metode permainan interaktif (*gamification*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena siswa terlibat aktif dan merasakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak monoton, dan bebas tekanan.⁶⁵ Selain itu, *Fun Teaching* berbasis media seperti *Spin Game* menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun sehat, sehingga membentuk semangat belajar kelompok dan memperkuat penguasaan materi secara alami.

Studi lainnya oleh Wulandari et al, juga menyatakan bahwa penggunaan media berbasis permainan dalam pembelajaran IPS dapat memfasilitasi pembentukan kerja sama, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa, karena siswa harus berdiskusi dan menjawab pertanyaan secara aktif setelah spin dilakukan⁶⁶

Lebih lanjut, pembelajaran yang ditutup dengan *ice breaking* juga disebutkan dalam jurnal oleh Nuraini (2023), yang menyatakan bahwa aktivitas penyegaran seperti *ice breaking* di akhir pembelajaran dapat membantu menjaga fokus dan mengurangi stres belajar, sehingga memperkuat retensi informasi yang sudah diperoleh⁶⁷

⁶⁵ Nuraini, L. (2023). Peran *Ice Breaking* dalam Meningkatkan Motivasi dan Konsentrasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan Anak*, 7(1), 40–49.

⁶⁶ Siregar, N., & Siahaan, P. (2023). Efektivitas *Gamifikasi* dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 18(2), 115–123.

⁶⁷ Wulandari, R., Santosa, H., & Prasetyo, E. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 10(1), 67–76.

3. Deskripsi Minat belajar Peserta Didik terhadap Penerapan Media Pembelajaran *Spin Game* Berbasis *Fun Teaching*

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu yang relevan yakni penelitian ini menguji keefektifan media pembelajaran sedangkan penelitian terdahulu yang relevan hanya sampai pada tahap uji kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran saja. Dimana untuk menguji keefektifan media pembelajaran dilakukan dengan membandingkan minat belajar peserta didik yang menggunakan media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* dengan minat belajar peserta didik yang hanya menggunakan media berupa buku paket saja. Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh Musyahadah Dienulhaqqi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari kategori baik menjadi sangat baik. Ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 26,7%, pada siklus I pertemuan I meningkat menjadi 33,3%, pada siklus I pertemuan II meningkat menjadi 46,7%, pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 60%, pada siklus II pertemuan II meningkat menjadi 73,3%, pada pertemuan III pertemuan I meningkat menjadi 80%, dan pada pertemuan III siklus II meningkat menjadi 86,7%. Penerapan model pembelajaran discovery learning dengan bantuan media spindu (spin education) dapat meningkatkan hasil belajar tema 9 Kayanya Negeriku pada siswa kelas 4D SD Negeri Wonotingal Semarang.⁶⁸

Pada penelitian ini didapati bahwa hasil minat belajar peserta didik yang menggunakan media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* mengalami peningkatan

⁶⁸ Musyahadah Dienulhaqqi, Darsimah Darsimah, and Veryliana Purnamasari, "Penerapan Model Discovery Learning Berbantu Media SPINDU (Spin Edukasi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa KELAS 4 SDN Wonotinggal Semarang," *Jurnal Handayani* 12, no. 1 (June 20, 2021): 98, <https://doi.org/10.24114/jh.v12i1.26555>.

apabila dibandingkan dengan minat belajar peserta didik yang tidak menggunakan media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* dengan persentase skor masing-masing 95,61% dan 66,22%.

Berdasarkan hasil angket minat belajar peserta didik didapati bahwa hasil pengembangan media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* berada pada kategori sangat baik. Sehingga indikator minat belajar peserta didik menurut Slameto yang terpenuhi yakni indikator kesenangan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik.⁶⁹ Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak khususnya materi iman kepada Rasul Allah. Hal ini jua sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kartika Putri Wahyuningtyas and Syamsul Bachri yang mengatakan bahwa apersepsi menggunakan cerita humor/lucu terbukti berhasil meningkatkan motivasi, fokus dan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran. Hal itu ditunjang dengan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan apersepsi cerita humor dari 65 menjadi 92,86. Dengan demikian apersepsi cerita homur terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan profesionalisme guru dalam mengelola pembelajaran yang bermutu.⁷⁰

⁶⁹ Slamet, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT Rhineka Cipta, 2003).

⁷⁰ Kartika Putri Wahyuningtyas and Syamsul Bachri, "Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Learning Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik," *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 2, no. 2 (May 29, 2024): 141–49, <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p141-149>.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *ASSURE*, dengan tahapan diantaranya: 1) *Analyze learner* yaitu menganalisa karakteristik dan kebutuhan peserta didik, 2) *State performance objectives* yaitu menetapkan tujuan pembelajaran, 3) *Select methods, media and materials* yaitu memilih metode, media, dan bahan pembelajaran, 4) *Utilize, technology, media, and materials* yaitu menggunakan teknologi, media, dan bahan, 5) *Requirez learner participation* yaitu mengaktifkan keterlibatan peserta didik, dan 6) *Evaluation and revision* yaitu mengevaluasi dan merevisi media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching*.
2. Penerapan media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* yang dikembangkan dinyatakan efektif jika rata- rata hasil belajar yang diperoleh peserta didik memenuhi standar nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). KKM pembelajaran Pendidikan Agama Islam terkhusus Akidah Akhlak di MTs Yaminas Noling yaitu 75. Kemudian hasil yang diperoleh dianalisis dari presentase peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Berdasarkan hasil perhitungan hasil belajar peserta didik lebih dari KKM yaitu 95,61% dengan presentase jumlah peserta didik yang tuntas. Maka media *Spin Game* berbasis Metode *Fun Teaching* yang dikembangkan dinyatakan sangat efektif

3. Berdasarkan hasil angket minat belajar pada peserta didik kelas VIII MTs Yaminas Noling, didapati bahwa media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

B. Implikasi

Pengembangan media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* pada mata pelajaran Akidah Akhlak ini dapat diimplikasikan dengan dimanfaatkan sebagai:

1. Salah satu media pendukung untuk mata pelajaran Akidah Akhlak.
2. Salah satu bahan ajar yang mendukung terciptanya pembelajaran secara mandiri bagi peserta didik.

C. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* pembelajaran Akidah Akhlak adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Akidah Akhlak yang dikembangkan hanya terbatas pada materi Rukun Iman saja sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media *Spin Game* berbasis *Fun Teaching* pada materi yang lain.
2. Bagi peneliti di bidang pendidikan yang berminat melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kekurangan dan keterbatasan peneliti, sehingga penelitian yang dilakukan betul-betul dapat menyempurnakan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, Basrul, and Fitri Yanti M. "Quis Interaktif Matematika Tebak Gambar Tingkat SD Kelas 1 Dan 2 Berbasis Power Point." *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian* 3, no. 1 (March 31, 2022): 104–9. <https://doi.org/10.56806/jh.v3i1.70>.
- Abu Zakaria Yahya bin Syaraf An-Nawawi. *Riyadhus Shalihin*. Semarang: Toha Putra, 1992.
- Alfi Hariati Puspitasari, Rochmawati. "Pengembangan Spin Game Berbasis PowerPoint Sebagai Media Evaluasi Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* V 5, no. 3 (December 2022).
- Amin, Muhammad Agil. "Efektivitas Pembelajaran Akidah Ahlak Dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Religiusitas Peserta Didik Di MTs Al-Muhaimin Palopo." *INCARE, International Journal of Educational Resources* 3, no. 4 (December 30, 2022): 400–408. <https://doi.org/10.59689/incare.v3i4.502>.
- Arianto, M. H., Sabani, F., Rahmadani, E., Sukmawaty, S., Guntur, M., & Irfandi, I. (2024). Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 23-31
- Angelia Clara Dkk. "Pembelajaran Media Roda Berputar Untuk Materi Trigonometri." *Journal of Instructional Research Development JIRD* 2 (April 2021): 81–94.
- Athaya, Hisyam, Betty Purwandari, Imairi Eitiveni, and Mardiana Purwaningsih. "Faktor Faktor Berpengaruh Kepada Kepuasan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia (Fasilkom UI) Terhadap Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Melalui Student-Centered E-Learning Environment (SCELE)." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 9, no. 7 (December 29, 2022): 1597–1606. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2022976753>.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Vol. 1. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010.
- Cecep kustandi dan Daddy darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana pranamedia group, 2020.
- Fakhrunnisaa, N., & Mardiwati, M. (2023). Pengaruh game edukasi berbasis educandy terhadap motivasi belajar pendidikan agama islam (pai) kelas v pada SD 103 Bontompare. *Jurnal MediaTIK*, 1-5.
- Dahwdin, and Farhan Sifa Nugraha. *Motivasi Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Vol. 8. Jawa Tengah: Mangkau Bumi Media, 2019.
- Destia, Destia, Christia Olyf Vera, Chayatul Firdaningsih, Deski Setyo Wuriyani, and Hendra Erik Rudyanto. "Pengembangan Media Pembelajaran Spin Game Berbasis Powerpoint Interaktif Pada Materi Tema 7 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *DWIJA*

- CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 7, no. 2 (August 20, 2023). <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.74758>.
- Dienulhaqqi, Musyahadah, Darsimah Darsimah, and Veryliana Purnamasari. "Penerapan Model Discovery Learning Berbantu Media SPINDU (Spin Edukasi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa KELAS 4 SDN Wonotinggal Semarang." *Jurnal Handayani* 12, no. 1 (June 20, 2021): 98. <https://doi.org/10.24114/jh.v12i1.26555>.
- Hamzah, Linda Sekar Utami, Zulkarnain. "Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika ORBITA* 5, no. 2 (2019): 77–81.
- Hartati, Sri, Eka Damayanti, M Rusdi T, and Dahlia Patiung. "Peran Metode Bercerita Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 8, no. 2 (October 30, 2021): 74–86. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v8i2.10513>.
- Hasanah Lubis, Leli, Budi Febriani, Rendi Fitra Yana, Azhar Azhar, and Mulkan Darajat. "The Use of Learning Media and Its Effect on Improving the Quality of Student Learning Outcomes." *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)* 3, no. 2 (June 6, 2023): 7–14. <https://doi.org/10.52121/ijessm.v3i2.148>.
- Hasriadi, H., Ihsan, M., Arifuddin, A., Yamin, M., Al-Hamdany, M. Z., & Putri, D. M. (2023). Media pembelajaran inovatif berbasis lingkungan pembelajaran pendidikan agama Islam di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara. *Madaniya*, 4(2), 531-539
- Hasriadi, "Strategi Pembelajaran," *Mata Kata Inspirasi*, I, Agustus 2022
- Hibatulloh, Helmi Mahdi. "Pengaruh Efektivitas Siswa Terhadap Kemampuan Belajar Siswa." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 2 (June 1, 2024): 18. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i2.2024.18>.
- Imawati, Veni, and Achmad Maulana. "Minat Belajar Siswa Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran PJOK." *Patria Educational Journal (PEJ)* 1, no. 1 (September 25, 2021): 87–93. <https://doi.org/10.28926/pej.v1i1.439>.
- James D. Russell Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther. *Teknologi Pedmbelajaran Dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014.
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, and Aulia Nur Tanzila. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School* 1, no. 1 (June 16, 2020): 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). Al-Qur'an dan Terjemahannya. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, Badan Litbang dan Diklat, Kementerian Agama RI, hlm 168.

- K, Munawir, Abdul Rahim, Ismawati Ismawati, and Fadliatun Mutmainna. "Islamic Religious Education in Student Character Development." *Al-Hayat: Journal of Islamic Education* 8, no. 1 (January 26, 2024): 236. <https://doi.org/10.35723/ajie.v8i1.475>.
- Kementerian Agama RI. *Mushaf Al-Qur'an Dan Terjemah*. Jakarta: CV Pustaka Jaya Ilmu, 2014.
- Leli tuti suharni, Farida fachrudin. "Pengembangan Desain Pembelajaran Dengan Model ASSURE Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *Jurnal BASICEDU* 3, no. 3 (2019): 976–82.
- Marsudi Wahyudi Kismoro. *Revolusi Mengajar*. Jakarta: Asik Generation, 2016.
- Maulana, Ismatul. *Pengembangan Metode Pembelajaran PAI Di Masa Pandemi Covid-19*. 6th ed. Bandung: Media Sains Indonesia, 2021.
- Mohammad Nasrullah, H. Yufi, Yasya Fauza Wakila, and Nurul Fatonah. "Peneguhan Karakter Islam Peserta Didik Melalui Rukun Iman Dengan Metode 3p (Pemahaman Pengamalan Pembiasaan)." *Jurnal Pendidikan UNIGA* 15, no. 2 (November 1, 2021): 484. <https://doi.org/10.52434/jp.v15i2.1394>.
- Muhamad Wisnu, Muhamad Rafli, and Ari Rahmatullah Fauzi. "Peran Metode Pembelajaran Aktif Dalam Pendidikan Islam : Meningkatkan Keterlibatan Siswa Di SMP IT Yaspida." *Akhlak : Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat* 2, no. 2 (January 24, 2025): 300–315. <https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i2.677>.
- Mukholifah, Madinatul, Urip Tisngati, and Vit Ardhyantama. "Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada PembelajaranN Tematik." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 4 (August 25, 2020): 673–82. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>.
- Musa, Lisa Aditya Dwiwansyah, Mawardi Mawardi, Sitti Marwiyah, Muhammad Ihsan, Hardianto Hardianto, Idil Saptaputra, and Munandar Munandar. "Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Guru PAI Di Palopo." *RESONA : Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat* 5, no. 2 (January 5, 2022): 148. <https://doi.org/10.35906/resona.v5i2.771>.
- Mutiara dwi nawangmulan, dkk. "Pengembangan Media Interaktif Spin Game Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin Dalam Islam Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai JPT* 6, no. 2 (August 2022).
- Nisa Fahmi Huda. "Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu." *Studi Arab* 11, no. 2 (2020): 93.
- Nurfika, N. (2025). Studi Pemahaman Masyarakat Desa Balirejo Kecamatan Angkona Kabupaten Luwu Timur Terhadap Kesenian Kuda Lumpung Perspektif Akidah Islamiah (Doctoral dissertation, IAIN Palopo).

- Nuraini, L. (2023). Peran Ice Breaking dalam Meningkatkan Motivasi dan Konsentrasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan Anak*, 7(1), 40–49.
- Okpatrioka. *Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*, *Jurnal Pendidikan Bahasa Ldan Budaya*. 1st ed. Vol. 1, 2023.
- Perlita, Nova, Novi Andri, Dwi Sumiwi, and Afiffudin. “Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Matematika Di TKIT Ar-Rahman.” *Jurnal Dharmabakti Nagri* 1, no. 3 (August 19, 2023): 100–105. <https://doi.org/10.58776/jdn.v1i3.38>.
- Pratika, Veronika Reyna, and Supardiyono Supardiyono. “Pengembangan Aplikasi Android Berbasis Mobile-Computer-Supported Collaborative Learning (MCSCCL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dan Literasi Sains Peserta Didik SMK.” *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika* 9, no. 3 (August 10, 2020): 484–88. <https://doi.org/10.26740/ipf.v9n3.p484-488>.
- Rachma Nika Hidayati. “Implementasi Model ASSURE Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MI Nurul Hidayah.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (2021): 140–42.
- Ramadhani, Risty. “Pengaruh Kemampuan Dalam Membaca Al-Quran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Al-Quran Hadits Peserta Didik.” *TADBIR MUWAHHID* 2, no. 1 (July 9, 2018): 1. <https://doi.org/10.30997/jtm.v2i1.1082>.
- Ramdiana, Hilman. “Apersepsi Pembelajaran Melalui Cerita-Cerita Lucu Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Dan Profesionalisme Guru Dengan Metode Pembelajaran Tutor Sebaya Di SMAN 21 Garut.” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3, no. 1 (February 10, 2020): 18–28. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p018>.
- Rozie Iskandar, Farida F. “Implementasi Model ASSURE Untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1056.
- Saebani, Siti Nurmala, Zulkardi Zulkardi, and Adeng Slamet. “Development of Android-Based Interactive Learning Media for English Report Text Material in Senior High School.” *Journal of Curriculum Indonesia* 6, no. 1 (March 1, 2023): 33. <https://doi.org/10.46680/jci.v6i1.74>.
- Septy Nurfadhillah. *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak, 2021.
- Sirajuddin Saleh. *Analisis Data Kualitatif*, 2017.
- Siregar, N., & Siahaan, P. (2023). Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 18(2), 115–123.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta, 2018.
- Sujarwo, Intan Rizqi, and Erni Sumarti. "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Pada Materi Semangat Kepahlawanan Dan Cinta Tanah Air Di MIS Gampong Mutia." *Jurnal Tunas Bangsa* 9, no. 1 (March 8, 2022): 53–63. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i1.1494>.
- Sukroyanti, Baiq Azmi, Lovy Herayanti, and Agus Mulia Bakti. "The Development of Android-Based PowerPoint Learning Media on Wave Material to Determine the Learning Interests of Class XI High School Students." *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi* 10, no. 1 (June 30, 2024): 234–40. <https://doi.org/10.29303/jpft.v10i1.6945>.
- Sutikno, Yadi, Hosan Hosan, Rida Jelita, Irawati Irawati, and Dharmaji Chowmas. "Transformation in Learning: Interactive and Lecture Methods in Buddhist Education and Ethics at Metta Maitreya Junior High School." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 16, no. 3 (September 26, 2024). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i3.5748>.
- Tawakal, G., Muhaemin, M., & Ihsan, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13(1), 125-134.
- Tejada-Simon, Maria V. "Exploring the Impact of Game-Based Learning and Creative Active-Learning Activities on Student Engagement and Academic Performance: A Case Study in the Basic Sciences for Pharmacy Education." *Physiology* 39, no. S1 (May 2024). <https://doi.org/10.1152/physiol.2024.39.S1.935>.
- Wahid, Syamsul. "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Fisika Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI SMAN 9 Makassar." *Jurnal Ilmiah Ecosystem* 23, no. 3 (December 30, 2023): 774–85. <https://doi.org/10.35965/eco.v23i3.3905>.
- Wahyuningtiyas, Kartika Putri, and Syamsul Bachri. "Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Learning Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik." *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 2, no. 2 (May 29, 2024): 141–49. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p141-149>.
- . "Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Learning Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik." *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 2, no. 2 (May 29, 2024): 141–49. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p141-149>.
- Wangid, Muhammad Nur, Chandra Adhi Putra, and Hendra Erik Rudyanto. "The Science-Math Stories Based on Digital Learning: Digital Literacy Innovation in Increasing Ability to Solve Problems." *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)* 16, no. 09 (May 4, 2021): 94. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i09.22039>.

- Wirawan, Raden, Muhammad Awal Nur, and Rini Syahraeni. "Aplikasi Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Multimedia." *JARTIKA: Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan* 3, no. 1 (January 6, 2020): 75–83. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i1.28>.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (January 22, 2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Wulandari, R., Santosa, H., & Prasetyo, E. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 10(1), 67–76.
- Yandi, Andri, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)." *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (January 1, 2023): 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.
- Yuliansah, Yuliansah. "Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar." *Efisiensi – Kajian Ilmu Belajar* 15, no. 2 (April 17, 2019): 24–32. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v15i2.24491>.
- Zhao, Q., Ni, C., Sun, Y.,. "Investigation on the Role of Student Engagement in the ICAP Model: Implications for Enhancing Learning Motivation." *Frontiers in Educational Research* 7, no. 11 (2024). <https://doi.org/10.25236/FER.2024.071133>.

LAMPIRAN

Lampiran I

Surat Penelitian dari kampus



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
 Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
 Email: ftik@iainpalopo.ac.id / Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : B-1039 /In.19/FTIK/HM.01/07/2024 Palopo, 29 Juli 2024
 Lampiran : -
 Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
 Satu Pintu Kab Luwu
 di Belopa

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama : Sriwahyuni Wahyuddin
 NIM : 19 0201 0183
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Semester : X (Sepuluh)
 Tahun Akademik : 2023/2024

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
**"Pengembangan Media *Spin Game* Berbasis *Fun Teaching* Dalam Meningkatkan
 Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah
 Tsanawiyah Yaminas Noling Kabupaten Luwu".** Untuk itu dimohon kiranya
 Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
 NIP 196705162000031002

Lampiran II

Surat keterangan Dinas Penanaman Modal



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP**

Alamat : Jln. Jend. Sudirman, Kelurahan Senga, Kecamatan Belopa, Kab. Luwu Telpn : (0471) 3314115

Nomor : 0373/PENELITIAN/12.11/DPMPTSP/III/2024 Kepada
Lamp : - Yth. Ka. Madrasah Tsanawiyah Yaminas Noling
Sifat : Biasa di -
Perihal : Permohonan Surat Izin Penelitian Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo : B-1834/ln.19/FTIK/HM.01/07/2024 tanggal 29 Juli 2024 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Sriwahyuni Wahyuddin
Tempat/Tgl Lahir : Yaminas / 08 Juni 2001
Nim : 19 0201 0183
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Yaminas
Kelurahan Noling
Kecamatan Bupon

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA SPIN GAME BERBASIS METODE FUN TEACHING DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AKIDAH
AKHLAK DI MADRASAH TSANAWIYAH YAMINAS NOLING KABUPATEN LUWU**

Yang akan dilaksanakan di MADRASAH TSANAWIYAH YAMINAS NOLING, pada tanggal **05 Agustus 2024 s/d 05 Oktober 2024**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada Tanggal : 05 Agustus 2024
Kepala Dinas



Drs. MUHAMMAD RUDI, M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c
NIP : 197404111993021002



Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
4. Mahasiswa (i) Sriwahyuni Wahyuddin;
5. Arsip.

Lampiran III

Surat Keterangan Telah Meneliti



KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LUWU
MADRASAH TSANAWIYAH YAMINAS NOLING
Terakreditasi : B NPSN : 40320218 Email : mts.yaminasnoling@gmail.com
Alamat : Jl. Abd. Azis Abdullah Lk. Yaminas Kel. Noling Kec. Bupon Kab. Luwu Kode Pos : 91993

SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI
Nomor : 105/MTs.21.09.27/YM/PP.01.1/9/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ABDUL MALIK, S.Pd.I, M.Si
NIP : -
Jabatan : Kepala Madrasah Tsanawiyah Yaminas Noling

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : SRIWAHYUNI WAHYUDDIN
NIM : 1902010183
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Guru, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
Judul Penelitian : Pengembangan Media Spin Game Berbasis Metode Fun Teaching Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Yaminas Noling Kabupaten Luwu

Benar bahwa yang bersangkutan telah mengadakan penelitian di Madrasah Tsanawiyah Yaminas Noling sesuai dengan rekomendasi Surat Izin Penelitian dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo dengan Nomor : B/432/In.19/FTIK/HM.01/06/2024.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Luwu, 17 September 2024

Kepala Madrasah



ABDUL MALIK, S.Pd.I, M.Si

Lampiran IV

Surat Keterangan Menggunakan Produk



KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LUWU
MADRASAH TSANAWIYAH YAMINAS NOLING
Terakreditasi : B NPSN : 40320218 Email : mts.yaminasnoling@gmail.com
Alamat : Jl. Abd. Azis Abdullah Lk. Yaminas Ket. Noling Kec. Bupon Kab. Luwu Kode Pos : 91993

SURAT KETERANGAN MENGGUNAKAN PRODUK

Nomor : 106/MTs.21.09.27/YM/PP.01.1/10/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ABDUL MALIK, S.Pd.I, M.Si
Jabatan : Kepala Madrasah Tsanawiyah Yaminas Noling
Nama sekolah/instansi : Madrasah Tsanawiyah Yaminas Noling

Sehubungan dengan pengembangan dan implementasi teknologi dalam proses pembelajaran di madrasah, kami ingin memberitahukan bahwa kami telah menerima dan mulai menggunakan produk media pembelajaran *Spin Game* Berbasis Metode Fun Teaching yang diserahkan kepada pihak madrasah. Produk ini telah diintegrasikan kedalam kegiatan pembelajaran di kelas-kelas kami.

Kami menyampaikan apresiasi terhadap kontribusi yang diberikan oleh Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo dalam memajukan pendidikan di madrasah kami. Semoga kerjasama ini dapat terus berlanjut untuk mendukung pengembangan potensi peserta didik kami.

Atas perhatian dan kerjasamanya, kami mengucapkan terima kasih.

Luwu, 14 Oktober 2024
Kepala Madrasah

ABDUL MALIK, S.Pd.I, M.Si

Lampiran V

Lembar Cek Plagiasi

PENGEMBANGAN MEDIA SPIN GAME BERBASIS METODE FUN TEACHING DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH TSANAWIYAH YAMINAS NOLING KABUPATEN LUWU

ORIGINALITY REPORT

25 %	25 %	12 %	11 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	3 %
2	ejournal.uksw.edu Internet Source	1 %
3	123dok.com Internet Source	1 %
4	e-journal.my.id Internet Source	1 %
5	repository.umsu.ac.id Internet Source	1 %
6	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	1 %
7	scholar.googleusercontent.com Internet Source	1 %
8	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1 %
9	ejournal.uinib.ac.id Internet Source	1 %

Lampiran V I

Validasi Uji Validitas Ahli Media Oleh Dosen

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA SPIN GAME BERBASIS
METODE FUN TEACHING UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTS YAMINAS NOLING
KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Muhammad Yamin S.Pd., M.Pd.
Bidang Validator : Ahli Media
Jabatan : Dosen
Mata Pelajaran : Akidah Akhlak

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Spin Game Berbasis Metode Fun Teaching Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTs Yaminas Noling Kabupaten Luwu**” oleh Sriwahyuni Wahyuddin (1902010183) program studi Pendidikan Agama Islam. Untuk itu peneliti meminta kesedian bapak/ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesedian Bapak/ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/ibu memberikan tanda ceklis ✓ sesuai dengan penilaian Bapak/ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.

3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesedian Bapak/ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesedian dan bantuan Bapak/ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian

- a. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
- b. Angka 2 berarti “cukup relevan”
- c. Angka 3 berarti “relevan”
- d. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

A. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif			
			1	2	3	4
1.	Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik perhatian peserta didik.			✓	
		2. Tampilan media Spin Game dapat menarik perhatian peserta didik.				✓
2.	Kesesuaian	3. Kesesuaian bentuk, ukuran tata letak teks dan warna dalam media pembelajaran.			✓	
		4. Kesesuaian durasi tampilan.			✓	
		5. Kesesuaian audio dalam media pembelajaran.			✓	
		6. Kesesuaian tata letak, ketepatan pemilihan gambar.				✓
3.	Kelayakan penyajian	7. Media pembelajaran yang digunakan tidak mudah rusak			✓	
		8. Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan peserta didik pada guru.			✓	
		9. Penggunaan media pembelajaran meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada peserta didik.				✓
		10. Kemudahan penggunaan media pembelajaran			✓	
		11. Pemilihan warna dalam setiap slide.				✓
		12. Konsistensi media.				✓

B. KESIMPULAN

Media Spin Game berbasis metode Fun Teaching pada Mata Pelajaran

Akidah Akhlak ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Tidak layak digunakan di lapangan

Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Palopo, 31. / Juli 2024

Ahli Media



Muhammad Yamin, S.Pd.,
M.Pd.
NIP. 19900819 202012 1 009

Lampiran VI

Validasi Uji Validitas Ahli Materi Oleh Dosen

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA SPIN GAME
BERBASIS METODE FUN TEACHING DALAM MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI
MADRASAH TSANAWIYAH YAMINAS NOLING KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Andi Arif Pamessangi,S.Pd.I M.Pd.
Instansi : Palopo
Jabatan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Materi

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap *media spin game* pada pembelajaran Akidah Akhlak sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda \surd pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda \surd terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan *media spin game* pembelajaran pendidikan agama islam.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

NO	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif			
			SS	S	TS	STS
			4	3	2	1
1	Kelayakan Isi	1. Materi yang disajikan dalam <i>media spin game</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓		
		2. Keakuratan konsep dan penjelasan materi pada <i>media Spin Game</i> .		✓		
		3. Keakuratan isi media	✓			
		4. Uraian serta contoh yang disajikan mendorong siswa untuk memahami materi lebih mudah.		✓		
2	Kelayakan Penyajian	5. Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik.	✓			
		6. Materi yang disajikan, kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi.	✓			
		7. Terdapat kunci jawaban yang mengantarkan siswa pada pencapaian pemahaman.			✓	
		8. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik.	✓			
		9. Materi yang disajikan mencerminkan kesatuan tema.	✓			
		10. Rangkuman yang disajikan memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi.			✓	
3.	Kemudahan pemahaman materi	11. Rangkuman yang disajikan memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi.			✓	
		12. Materi yang disajikan dapat dipahami dengan baik.	✓			

4.	Penilaian kontekstual	13. Keterkaitan antara materi yang disajikan dengan situasi dunia nyata.		✓		
		14. Materi yang disajikan mampu mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.	✓			

C. KESIMPULAN


Media pembelajaran Spin Game pada pembelajaran Akidah Akhlak ini dinyatakan :

- Dapat digunakan tanpa revisi
 Dapat digunakan dengan revisi kecil
 Dapat digunakan dengan revisi besar
 Tidak layak digunakan di lapangan

Komentar dan saran

- Diperbaiki sesuai catatan dan arahan saat validasi
- Kaitkan dengan situasi di kehidupan sehari-hari siswa
- di bagian akhir setelah menjawab, sebaiknya siswa diberikan penjelasan jawaban yang benar.

Palopo, 05 September 2024
Ahli materi



Andi Arif Pamessangi S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19910608 201903 1 007

Lampiran VII

Validasi Uji Validitas bahasa Oleh Dosen

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA PENGEMBANGAN MEDIA SPIN
GAME BERBASIS METODE FUN TEACHING DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH TSANAWIYAH
YAMINAS NOLING KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Dr.Firman, S.Pd., M.Pd.
Instansi : Palopo
Jabatan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Bahasa

A. PETUNJUK PENGISIAN

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul *“Pengembangan Media Spin Game Berbasis Metode Fun Teaching Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah Yaminas Noling Kabupaten Luwu ”* oleh Sriwahyuni Wahyuddin Nim: 1902010183 program studi Pendidikan Agama Islam. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap *media spin game* pada pembelajaran Akidah Akhlak sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda \surd pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

3. Apabila bapak/ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda √ terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan *media spin game* pembelajaran pendidikan Agama Islam.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

TABEL PENILAIAN

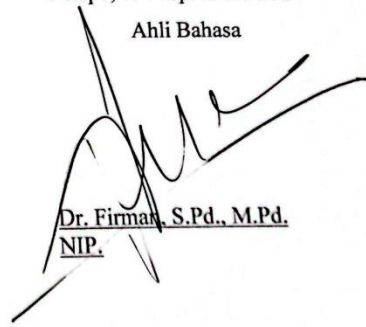
No	Aspek penilaian/pernyataan	Alternatif			
		STS	KS	S	SS
1	Ketepatan struktur kalimat.				✓
2	Keefektifan kalimat.				✓
3	Kebakuan istilah.				✓
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓
5	Pemahaman terhadap informasi.				✓
6	Keefektifan penyampaian informasi secara visual dengan bantuan gambar.				✓
7	Kemampuan memotivasi peserta didik.				✓
8	Ketepatan tata bahasa.				✓
9	Ketepatan ejaan.				✓
10	Konsistensi penggunaan istilah.				✓
11	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.				✓

Komentar dan Saran

Langgihan

Palopo, 09 / september 2024

Ahli Bahasa



Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.

NIP.

Lampiran VIII

Instrumen Penilaian Praktikalitas Guru Mata Pelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRAKTIKALITAS GURU PENGEMBANGAN
MEDIA SPIN GAME BERBASIS METODE FUN TEACHING UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH TSANAWIYAH
YAMINAS NOLING KABUPATEN LUWU**

Nama Guru : HASNIATI, S.A

A. PENGANTAR

Angket ini berisikan butir-butir pernyataan yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat guru tentang media *spin game* berbasis metode *Fun Teaching* pada materi Rukun Iman. Oleh karena itu dimohon untuk memberikan respon atau pendapat pada angket ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media *spin game* berbasis metode *Fun Teaching* pada materi Rukun Iman yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju
3. Selain memberikan penilaian Bapak/Ibu dapat memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah tersedia.

Kisi-kisi Instrumen Angket Guru

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Soal
1	Efektif	Penyajian materi menggunakan media sesuai dengan KD	1
		Penyajian materi terstruktur	2
		Soal berkaitan dengan materi	3
2	Kreatif	Media menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	4
		Soal dalam buku panduan meningkatkan pengetahuan peserta didik	5
		Media memberi solusi pemecahan masalah	6
		Media membantu dalam pembelajaran	7
		Kebaruan media pembelajaran	8
3	Efisien	Pembelajaran menyenangkan berbantuan media	9
		Media mempermudah pemahaman peserta didik	10
4	Menarik	Tampilan media menarik	11
		Warna yang digunakan pada media menarik	12
		Kesesuaian gambar pada media spin game dengan materi	13
		Media memotivasi peserta didik mempelajari materi	14

Ketersediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian secara objektif besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

2. TABEL PERNYATAAN

No	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan menggunakan media sesuai dengan kompetensi dasar.				✓
2.	Materi yang disajikan terstruktur				✓
3.	Terdapat soal-soal yang berkaitan dengan materi rukun iman.			✓	
4.	Media pembelajaran spin game menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.				✓
5.	Soal latihan yang terdapat pada media dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang Rukun Iman.			✓	
6.	Media pembelajaran Spin Game memberikan solusi dalam pemecahan masalah.				✓
7.	Media pembelajaran spin game membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.				✓
8.	Media pembelajaran ini belum pernah ada sebelumnya.				✓
9.	Media pembelajaran menjadikan pembelajaran semakin menyenangkan				✓
10.	Media mempermudah peserta didik dalam meningkatkan pemahaman tentang Rukun Iman.				✓
11.	Tampilan media pembelajaran spin game menarik.				✓
12.	Warna yang digunakan media pembelajaran spin game menarik				✓
13.	Gambar pada media sesuai dengan materi pembelajaran.				✓

14.	Media memotivasi peserta didik dalam mempelajari materi rukun iman.					✓
-----	---	--	--	--	--	---

Komentar/Saran

Yaminas, 07 agustus

2024

Praktisi,



(HASNIATI S.A.)

.....)

Lampiran XI

Angket Respon Peserta Didik

(sebelum meneliti)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Aila Afifa Mardi

Kelas : VIII

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Keterangan:

- | | |
|------------------------|------------------|
| 1. Sangat Tidak Setuju | 3. Setuju |
| 2. Kurang Setuju | 4. Sangat Setuju |

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	KS	S	SS
1	Tampilan media menarik bagi saya.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
2	Media pembelajaran sesuai dengan materi		<input checked="" type="checkbox"/>		
3	Media dapat digunakan secara mandiri karena media mudah digunakan			<input checked="" type="checkbox"/>	
4	Pembelajaran menggunakan media menarik			<input checked="" type="checkbox"/>	
5	Media pembelajaran ini mempermudah saya dalam belajar		<input checked="" type="checkbox"/>		
6	Materi yang disampaikan menggunakan media mudah saya pahami			<input checked="" type="checkbox"/>	
7	Petunjuk penggunaan media mudah saya pahami			<input checked="" type="checkbox"/>	
8	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran ini			<input checked="" type="checkbox"/>	
9	Media pembelajaran ini menambah semangat saya dalam belajar materi Rukun Iman.		<input checked="" type="checkbox"/>		
10	Media ini membantu saya memperjelas materi			<input checked="" type="checkbox"/>	
11	Media pembelajaran ini menarik bagi saya			<input checked="" type="checkbox"/>	
12	Gambar pada media sesuai dengan materi.		<input checked="" type="checkbox"/>		

(Setelah meneliti)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Alia Afifa Mardhi

Kelas : VIII

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Keterangan:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Kurang Setuju
3. Setuju
4. Sangat Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	KS	S	SS
1	Tampilan media menarik bagi saya.			✓	
2	Media pembelajaran sesuai dengan materi			✓	
3	Media dapat digunakan secara mandiri karena media mudah digunakan				✓
4	Pembelajaran menggunakan media menarik				✓
5	Media pembelajaran ini mempermudah saya dalam belajar			✓	
6	Materi yang disampaikan menggunakan media mudah saya pahami			✓	
7	Petunjuk penggunaan media mudah saya pahami			✓	
8	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran ini				✓
9	Media pembelajaran ini menambah semangat saya dalam belajar materi Rukun Iman.			✓	
10	Media ini membantu saya memperjelas materi			✓	
11	Media pembelajaran ini menarik bagi saya				✓
12	Gambar pada media sesuai dengan materi.			✓	

**HASIL ANGKET MINAT BELAJAR
KELAS VIII
“SEBELUM”**

No.	Nama	Indikator			
		Kesenangan	Ketertarikan	Perhatian	Keterlibatan
1.	Zakiah Chairil Pasinggi	5	10	11	4
2.	Musliha Salda	5	9	10	5
3.	Muhammad Ilham	5	10	9	5
4.	Wilda Ningsi Rahmadani	5	11	11	5
5.	Syahru Ramadhan	4	12	11	6
6.	Rehan Sandy	5	10	10	6
7.	Nur Hikma	5	12	10	5
8.	Nur Masitha	4	12	11	6
9.	Rangga Firmansyah	5	11	11	5
10.	Nur Aini	6	11	11	6
11.	Muh. Rifqy Khairul Azzam	5	11	12	5
12.	Algar Shya Rhamadan	6	12	12	6
13.	Armydzar Muslim	5	9	8	4
14.	Amilah Ar-Raudhah	6	12	12	6
15.	Alif Alfatir Malik	6	10	11	5
16.	M. Revandi	4	11	11	5
17.	Juliana Fitriani	6	10	11	5
18.	Falah Risqullah Maudi	5	12	11	5
19.	M. Wahyu	4	11	9	5

20.	Muh. Shafwan Fadlina	5	11	12	5
21.	Abdullah	5	11	12	5
22.	Muh. Hapis	5	12	12	5
23.	Andi Muhammad Rafly	6	11	10	5
24.	Alam Mustiyang	5	11	10	6
25.	Aila Afifa Mardi	5	10	10	6
26.	Muh. Fauzan Abd. Aziz	5	9	10	5
27.	Muh. Fadil	6	11	11	6
28.	Muhammad Januardi Simatupang	5	10	9	5
Jumlah		143	302	298	147
Persentase		63,83%	67,41%	66,51%	65,62%

**HASIL ANGKET MINAT BELAJAR
KELAS VIII
“SESUDAH”**

No.	Nama	Indikator			
		Kesenangan	Ketertarikan	Perhatian	Keterlibatan
1.	Zakiah Chairil Pasinggi	7	15	16	7
2.	Musliha Salda	8	15	14	7
3.	Muhammad Ilham	8	16	13	7
4.	Wilda Ningsi Rahmadani	8	16	16	8
5.	Syahru Ramadhan	8	15	15	7
6.	Rehan Sandy	8	15	16	8
7.	Nur Hikma	8	16	16	8
8.	Nur Masitha	7	13	13	7
9.	Rangga Firmansyah	8	15	16	8
10.	Nur Aini	8	15	16	8
11.	Muh. Rifqy Khairul Azzam	8	15	16	7
12.	Algar Shya Rhamadan	7	16	16	8
13.	Armydzar Muslim	8	15	15	7
14.	Amilah Ar-Raudhah	8	16	16	8
15.	Alif Alfatir Malik	8	16	16	8
16.	M. Revandi	8	15	16	8
17.	Juliana Fitriani	8	16	16	8
18.	Falah Risqullah Maudi	8	16	14	7
19.	M. Wahyu	8	15	16	8

20.	Muh. Shafwan Fadlina	8	16	15	7
21.	Abdullah	8	15	15	8
22.	Muh. Hapis	8	16	16	8
23.	Andi Muhammad Rafly	8	14	15	8
24.	Alam Mustiyang	8	13	16	8
25.	Aila Afifa Maudi	7	14	12	7
26.	Muh. Fauzan Abd. Aziz	8	15	16	8
27.	Muh. Fadil	8	14	15	7
28.	Muhammad Januardi Simatupang	8	16	16	8
Jumlah		220	424	428	213
Persentase		98,21%	94,64%	95,53%	95,08%

Lampiran X

Instrumen Wawancara Pendidik

Kisi-kisi wawancara guru di MTs Yaminas Noling

No	Indikator	Sub Indikator	No. Soal
1	Menganalisis masalah dasar yakni penggunaan media spin game berbasis metode Fun Teaching pada materi Rukun Iman.	Pengajaran materi Rukun Iman	1
		Media yang digunakan pengajar dalam pembelajaran	2 dan 3
		Media yang akan dikembangkan	7,9,10
2	Menganalisis kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran	Media yang disukai peserta didik	6 dan 8
3	Menganalisis hasil kerja peserta didik pada materi Rukun Iman	Respon peserta didik	4
		Kesesuaian pengerjaan tugas oleh peserta didik	11 dan 5

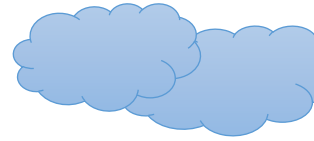
(Pertanyaan Wawancara untuk Pendidik Kelas VIII MTs Yaminas Noling)

1. Apakah materi rukun iman ini sudah diajarkan sebelumnya?
2. Apakah ibu menggunakan media atau bahan ajar tambahan selain buku cetak dalam mengajarkan materi ini?
3. Media seperti apa yang ibu gunakan dalam mengajarkan materi Rukun Iman?
4. Bagaimana respon peserta didik dalam mengikuti pembelajaran?
5. Bagaimana hasil belajar/pemahaman peserta didik terkait materi Rukun Iman ini?
6. Kira-kira media seperti apa yang disukai peserta didik pada materi Rukun Iman ini?
7. Kalau misalnya saya menawarkan untuk membuat media tambahan untuk materi Rukun Iman ini, bagaimana menurut ibu?
8. Kira-kira media tersebut disukai peserta didik ketika media *Spin Game* tersebut digunakan?
9. Apakah media tersebut bisa digunakan dalam pembelajaran?
10. Apakah media *Spin Game* tersebut cocok digunakan pada materi rukun iman?
11. Apakah pada materi Rukun Iman peserta didik selalu mengerjakan tugas sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan?



Lampiran XI

Media dan bahan Penelitian



Pengertian Rukun Iman

Ada 6 Rukun Iman yang harus diketahui oleh umat Islam diantaranya yaitu:

- Iman kepada Allah
- Iman kepada malaikat
- Iman kepada kitab Allah
- Iman kepada Nabi dan Rasul
- Iman kepada hari akhir
- Iman kepada Qada dan Qadar

Kepercayaan atau iman kepada ke-6 rukun iman tersebut menjadi sebuah keharusan atau kewajiban bagi umat muslim untuk mempercayainya. Hal itu juga berhubungan dengan akidah dan juga ketauhidan, karena sebagai seorang muslim tidak boleh beriman kepada yang lain selain kepada Allah SWT.

Penjelasan Mengenai Rukun Iman

Penjelasan rukun iman dan rukun islam juga menjadi dua hal penting yang harus diketahui, dipercaya, dan diamalkan oleh umat muslim. Untuk

permulaan, mari kita bahas tentang penjelasan rukun iman terlebih dulu yang diuraikan dengan pembahasan berikut:

1. Pengertian Rukun Iman Kepada Allah SWT

Urutan dari rukun iman untuk yang pertama adalah Iman kepada Allah. Hal ini menjadi dasar dalam rukun iman karena kita harus mengakui bahwa Allah itu esa atau satu, dengan keimanan yang kita miliki. Ia juga menjadi pencipta dari alam semesta, Ia pun merupakan penguasa dari langit dan bumi, dan Tuhan Allah yang wajib kita sembah dengan sifatnya yang tidak diperanakkan dan tidak memiliki anak.

Yakin dengan hadirnya Allah tak hanya sebatas ucapan atau kata-kata saja, tapi juga harus diaplikasikan dengan sebuah tindakan. Cara menerapkannya adalah dengan nahi mungkar dan juga amar ma'ruf. Artinya melakukan semua hal yang diperintahkan Allah dan menjauhi semua hal yang dilarang olehNya.

2. Pengertian Rukun Iman Kepada Malaikat

Malaikat juga menjadi salah makhluk ciptaan Allah yang diciptakan dari cahaya atau nur dan tidak dibekali nafsu oleh Allah. Itulah sebabnya malaikat menjadi makhluk Allah yang paling taat dengan semua perintah Allah dan juga semua ketetapan-Nya.

Walaupun malaikat tidak bisa dilihat oleh manusia tetapi kita sebagai manusia harus yakin dan percaya mengenai keberadaan malaikat. Malaikat juga memiliki tugasnya masing-masing, yang diberikan oleh Allah. Jumlah

malaikat ada banyak sekali, tapi setidaknya manusia harus tahu 10 malaikat Allah yang juga harus diyakini oleh semua umat Islam. Walaupun dalam kenyataannya, jumlahnya lebih dari 10 tetapi 10 malaikat ini juga memiliki tugas dan peran sebagai perantara Allah.

3. Pengertian Rukun Iman Kepada Kitab Al Quran

Perbedaan rukun iman dan rukun Islam terletak dari objeknya, dan fungsinya. Rukun iman yang ketiga yaitu iman kepada kitab Allah SWT yaitu Al Quran. Allah sudah menjelaskan banyak hal di dalam kitabNya yaitu Al Quran, yang sudah diturunkan pada Rasul dengan melalui malaikat. Ajaran yang ada di dalam Al Quran disampaikan pada umat manusia yang mengimain kitab Allah dengan utuh.

Keimanan pada Al Quran harus secara utuh tanpa ada lalai karena kita memang harus mengamalkannya. Banyak umat-umat islam terdahulu yang lalai akan Al Quran kemudian mendapat azab dari Allah.

Kitab ini juga menjadi sebuah pedoman dan juga pegangan dalam hidup ketika Nabi Muhammad SAW telah wafat. Tujuannya adalah supaya tak ada lagi kelalaian yang nantinya membuat umat Islam terpecah belah, khususnya dalam hal keimanan dan juga akidah. Walaupun setelah Rasulullah SAW wafat tetap ada penerusnya yaitu para ulama dan sahabat Rasul. Tapi Al Quran tetap harus menjadi pengingat yang tetap ada hingga saat ini.

4. Rukun Iman Kepada Nabi dan Rasul dan Pengertiannya

Jumlah Nabi dan juga Rasul Allah yang wajib diketahui oleh seluruh umat muslim ada 25. Ke [25 nabi](#) ini diturunkan dengan karakteristiknya yang berbeda-beda. Selain itu Allah juga menurunkan empat buah kitab suci kepada Nabi dan Rasul. Kitab suci tersebut menjadi bekal untuk mereka dalam mengajarkan tauhid kepada umat Islam, bahwa hanya Allah yang wajib disembah dan tiada Tuhan selain Allah. Kitab ini juga disampaikan dengan melalui perantara yaitu melalui Malaikat Jibril. Ketika menjadi perantara untuk menyampaikan kitab suci tersebut, Malaikat Jibril dapat berwujud seperti aslinya atau bisa juga dengan menyamar.

Isi dalam kitab tersebut adalah sebuah pedoman dalam mengambil suatu keputusan atau cara untuk menghukum yang tepat, mengenai suatu masalah/perkara agar tujuannya lebih terarah dan umat Islam mengambil keputusan dengan baik tidak sembarangan.

5. Pengertian Rukun Iman Kepada Hari Kiamat

Hari kiamat atau yang juga disebut dengan hari akhir menjadi sesuatu yang nyata, yang sering diingkari oleh banyak orang. Tapi sebagai muslim yang baik kita harus mengimani hari akhir, yang nantinya dapat menunjang rasa semangat untuk beribadah dan menjadi bukti bahwa hari pembalasan itu memang ada. Kemudian semua manusia harus bertanggung jawab atas perbuatannya.

Pada hari kiamat nanti, semua orang akan dikumpulkan dengan beragam kondisinya. Digambarkan juga ada seorang manusia yang kondisinya berupa kepala hewan dengan tubuh manusia. Ada juga manusia yang tenggelam oleh keringat dari tubuhnya sendiri. Hal itu disebabkan oleh

posisi matahari yang waktu itu tepat berada di atas kepala manusia, kira-kira jaraknya hanya 1 jengkal saja. Sehingga panas matahari tersebut mampu melelehkan tubuh si manusia itu sendiri.

6. Pengertian Rukun Iman Pada Takdir atau Qadha dan Qadar

Dalam arti rukun iman dan rukun islam juga terdapat takdir yang juga sering disebut dengan Qadha dan Qadar. Takdir dibagi menjadi dua macam yaitu takdir yang sifatnya tetap seperti misalnya jodoh, kematian, dan juga rezeki. Sedangkan takdir yang kedua adalah takdir yang sifatnya tidak tetap artinya masih bisa diubah, seperti misalnya dapat diubah dengan meminta dan berdoa kepada Allah yang diiringi dengan sikap taqwa. Manusia harus memercayai dan meyakini hal ini sebagai suatu rujukan atas segala kuasa dan juga kehendak yang sudah ditetapkan oleh Allah SWT. Inilah penjelasan lengkap mengenai Qadha dan Qadar:

- **Qadha**

Dilihat dari segi bahasanya, Qadha adalah ketetapan, yaitu sebuah ketetapan yang sudah dituliskan sebelum Allah menciptakan manusia. Catatannya pun sudah dimuat di dalam kitab yang dinamakan dengan Lauh Mahfudz dari kebaikan, kehidupan dan juga kematian. Walaupun hal itu tak diketahui secara langsung oleh manusia, kapan waktu terjadinya tapi kita tetap harus mempersiapkannya.

Caranya bisa dilakukan dengan beribadah, kemudian menghindari semua hal yang dilarang oleh Allah dan menaati apa yang dianjurkan

olehNya. Hal-hal yang berhubungan dengan kematian tidak diketahui oleh manusia manapun.

Hal itu memang ditetapkan oleh Allah, agar manusia selalu melakukan ibadahnya dengan tulus, hanya mengharap ridha dari Allah SWT dan juga ikhlas.

- **Qadar**

Dilihat dari bahasa arti kata Qadar adalah kepastian atau bisa juga ketentuan. Sedangkan menurut istilah, suatu penentuan yang sifatnya pasti dan telah ditetapkan oleh Allah. Hal tersebut termasuk hal-hal yang baru akan terlaksana atau hal yang saat ini sedang terjadi. Itulah sebabnya manusia selalu dianjurkan dan diperintahkan oleh Allah untuk selalu berdoa. Doa sangat dipercaya sebagai senjata terbaik bagi seluruh umat Islam yang dipercaya dapat merubah ketentuan yang sifatnya belum pasti atau tidak tetap.

Antara Qadha dengan Qadar ini masih saling berhubungan satu dengan yang lainnya, yang juga dikenal sebagai takdir dari Allah yang selalu harus diyakini bahwa keberadaan takdir ini memang ada.



TERIMAKASIH 😊

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : MTs Yaminas Noling
 Mata Pelajaran : Akidah Akhlak
 Kelas/Semester : VIII/1
 Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (1 x pertemuan)

I. Standar Kompetensi:

Mengenal dan Memahami Rukun Iman yang Enam

II. Kompetensi Dasar:

Mengenal Allah Melalui pengenalan terhadap Rukun Iman

III. Indikator :

1. Menjelaskan pengertian Rukun Iman
2. Menjelaskan ke enam Rukun iman

IV. Tujuan Pembelajaran:

Siswa dapat:

1. Menjelaskan pengertian Rukun Iman
2. Memahami Ke enam Rukun Iman

V. Materi Pembelajaran :

Rukun Iman

VI. Metode Pembelajaran:

Fun teaching (pembelajaran menarik dengan berbantuan game
)

VII. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran:

Kegiatan pendahuluan:

1. Guru membagi kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
2. Guru menyiapkan media yang akan digunakan.
3. Guru membagikan materi pokok rukun iman yang kemudian diberikan waktu selama 7 menit untuk mempelajari materi tersebut.
4. Meminta siswa untuk menyiapkan masing-masing satu perwakilan sebagai pemateri.

Kegiatan Inti:

1. Guru menunjuk kelompok yang akan tampil pertama.
2. Perwakilan dari kelompok yang ditunjuk kemudian maju ke depan untuk melakukan Spin.
3. Materi yang ditunjuk oleh Spin kemudian dijelaskan oleh perwakilan kelompok.
4. Setiap kelompok mempersiapkan masing-masing 1 pertanyaan untuk didiskusikan, dan pemateri wajib menjawab pertanyaan.
5. Jika pertanyaan tidak dijawab oleh pemateri maka akan dilempar ke kelompok lain dan bagi kelompok yang dapat menjawab maka akan mendapatkan poin.

Lampiran XII

Dokumentasi kegiatan Penelitian



Penyerahan Surat Izin Meneliti Kepada Kepala Sekolah MTs Yaminas Noling



Pembagian Angket Praktikalitas Pendidik dan Peserta Didik



Kegiatan Belajar Mengajar Sekaligus Uji Coba Produk











DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Sriwahyuni Wahyuddin, lahir di dusun Yaminas pada 08 Juni 2001. Penulis merupakan anak keempat dari delapan bersaudara yang lahir dari pasangan Wahyuddin (Bapak) dan Rusmiati (ibu). Berdomisili di Jl. Abdul Aziz Abdullah, Dusun Yaminas Noling, Kecamatan Bupon, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia. Penulis mulai menempuh pendidikan formal pada tahun 2008 di MI 16 Yaminas Noling, dan lulus pada tahun 2013. Selanjutnya, melanjutkan Pendidikan sekolah tingkat pertama di MTs Yaminas Noling dan lulus pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas di MA Yaminas Noling dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun yang sama penulis meneruskan pendidikan ke jenjang Strata 1 (S1) di salah satu Perguruan Tinggi yang ada di Kota Palopo yakni Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo dan mengambil Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Sebelum menyelesaikan studi, peneliti membuat tugas akhir berupa Karya Tulis Ilmiah (Skripsi) dengan mengangkat judul *“Pengembangan Media Spin Game Berbasis Metode Fun Teaching Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Yaminas Noling Kabupaten Luwu”* sebagai syarat mendapat gelar sarjana pada jenjang Strata satu (S1).

Demikianlah daftar riwayat hidup penulis, Semoga penulis dapat memegang amanah yang telah diberikan sebagai tenaga pendidik dalam mengemban tugas dan

tanggung jawab serta dapat menjadi manusia yang bermanfaat bagi bangsa dan Negara.

Contact person : @sriwahyuni_wahyuddin0183_mhs19iainpalopo.ac.id