



PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUESTION WHEEL*

DALAM PENGAJARAN PAI PADA SISWA KELAS X

SMA N 2 UNGGUL SEKAYU

Oleh: Ermalinda, M. Hum dan Agam Aulia Fahlevi, S.Pd

0078linda@gmail.com & ofcfahlevi@gmail.com

ABSTRAK: *The theme of this research is the Use of Question Wheel Learning Media in Teaching PAI to Class X Students of SMAN 2 Sekayu. This research is a field research with correlation analysis, namely statistical analysis used to find the relationship or influence between two or more variables. The primary data sources in this study were students of class X SMAN 2 Sekayu.*

Based on the results of data analysis, it is known that students' responses to the use of the Question Wheel learning media are classified as moderate with 93.75% in the medium category. The student learning outcomes using the media are classified as high with 53.12% of students in the high category. Furthermore, the relationship between student responses to the use of the Question Wheel media and student learning outcomes is quite significant, as evidenced by the r arithmetic greater than r table, namely 0.8257 (counted r value) > from 0.3494 (r table value).

Diterima Redaksi: 20-01-2022 Selesai Revisi: 24-01-2022 Diterbitkan Online: 31-01-2022

KEY WORD : Media, Media Pembelajaran, Pengajaran PAI

PENDAHULUAN

Pada era informasi saat ini, kehadiran Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah menjadi sebuah keniscayaan yang tak terbendung lagi. Perkembangan teknologi khususnya di Indonesia, berdampak terhadap dunia pendidikan. Teknologi yang pada awalnya digunakan untuk tujuan bisnis, mencari informasi yang mencerahkan dan sebagai hiburan semata, sekarang diadopsi oleh institusi pendidikan sebagai sarana dan media proses pembelajaran. Namun perlu adanya sebuah tinjauan ulang, dalam proses

penggunaan teknologi tersebut harus diadakan penyesuaian dengan apa yang sebenarnya dibutuhkan dunia pendidikan dari teknologi tersebut.

Guru sebagai pendidik di sekolah adalah profesi yang istimewa. Tidak cukup jika profesi pendidik sekedar dikategorikan semata-mata sebagai suatu jenis “pekerjaan” di mana mereka bekerja untuk dibayar dan selesai begitu saja. Profesi pendidik memiliki misi, pengabdian, bahkan merupakan sebuah ibadah yang memiliki nilai (*value*) lebih jika dibandingkan dengan jabatan dan profesi lainnya.

Dalam proses inovasi sebagaimana dijelaskan di atas, apabila kemudian hari muncul sebuah problematika yang harus dihadapi, maka sesungguhnya hal tersebut sangat wajar. Karena sesuatu hal yang baru dalam sebuah komunitas, pasti akan banyak sebuah pertanyaan-pertanyaan baru yang timbul, sehingga memunculkan pro dan kontra terhadapnya.

Penambahan permainan dalam pembelajaran memiliki dua aspek positif yakni aspek kemenarikan dan aspek mendidik. Dengan adanya penambahan permainan dalam pembelajaran akan melatih peserta didik untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran (Komariyah : 2010).

Dari permasalahan di atas penulis memiliki solusi berupa media pembelajaran *question wheel*, agar pembelajaran yang dilakukan lebih variatif dan menyenangkan. Pemanfaatan media pembelajaran *question wheel* ini dipilih oleh penulis untuk meningkatkan antusias dan motivasi peserta didik, dimana peserta didik kelas X dapat mengkombinasikan bermain dan belajar.

Media pembelajaran *question wheel* atau bisa disebut permainan pertanyaan berputar yaitu permainan yang dikemas untuk meningkatkan ketertarikan dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Pemanfaatan media *question wheel* ini dipilih agar peserta didik lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dimana peserta didik tidak hanya mendengarkan dan memperhatikan guru melainkan juga terlibat langsung saat proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Fenomena tersebutlah yang menjadi salah satu alasan peneliti untuk melakukan penelitian tindak lanjut, karena masalah ini sangat penting untuk diteliti serta dipecahkan dan agar diperoleh sebuah kesimpulan yang objektif dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Penelitian ini diadakan dengan maksud untuk membantu memecahkan permasalahan pemanfaatan media pembelajaran secara optimal di SMA Negeri 2 Unggul Sekayu. Dan di lokasi penelitian nanti penulis akan mendapat pengarahan dari kepala SMA Negeri 2 Unggul Sekayu serta Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam disana. Berangkat dari pemaparan diatas, penulis sangat tertarik untuk mengadakan penelitian di SMA Negeri 2 Unggul Sekayu Kabupaten Musi Banyuasin yang di kembangkan ke dalam judul Skripsi “Pemanfaatan Media Pembelajaran *Question Wheel* Dalam

Pengajaran PAI Pada Siswa Kelas X SMA N 2 Unggul Sekayu” Berdasarkan titik latar belakang di atas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana respon peserta didik kelas X SMA Negeri Unggul 2 Sekayu terhadap penggunaan media pembelajaran *question wheel* dalam pembelajaran PAI??
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *question wheel* dalam pembelajaran PAI kelas X SMA Negeri 2 Unggul Sekayu?
3. Bagaimana hubungan respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *question wheel* dengan hasil belajar siswa kelas X dalam pengajaran PAI di SMA Negeri 2 Unggul Sekayu?

METODE

Dalam penelitian dibutuhkan metode untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk keperluan penelitian.

1. Jenis Penelitian

Dengan deskripsi konteks penelitian diatas, untuk mendapatkan data objektif dan komperhensif, maka

peneliti menggunakan jenis penelitian lapangan, penelitian lapangan merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dengan cara mengadakan penelitian langsung ke objek peneliti, dan penelitian lapangan juga digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah dengan menggunakan berbagai macam metode pengumpulan data. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Unggul Sekayu.

2. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui (Moh. Kasiram : 2008 : 149).

b. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data diperoleh.

Adapun sumber data terbagi menjadi dua yaitu :

1) Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian dengan menggunakan alat pengambilan data langsung pada objek sebagai informasi yang dicari.

Adapun yang menjadi sumber data primer pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Unggul Sekayu.

2) Data Sekunder

Sumber data sekunder atau data tangan kedua adalah data yang diperoleh oleh peneliti dari objek penelitiannya. Dalam penelitian ini, sumber data sekundernya adalah data-data tambahan yang di ambil dari sumber buku, dokumentasi, jurnal ilmiah, makalah dan berbagai sumber dari internet yang relevan.

3. Prosedur Penetapan Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan gejala/satuan yang akan diteliti (Bambang prasetyo, Lina Miftahul Jannah : 2008 : 119). Populasi dalam penelitian ini adalah Peserta didik Kelas X SMA Negeri 2 Unggul Sekayu

b. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu, jenis, lengkap yang dianggap dapat mewakili populasi (M. Iqbal Hasan : 2002 : 48). Jumlah total populasi peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Unggul Sekayu berjumlah 128 orang, maka akan diambil data Sampel 25% dari jumlah populasi peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Unggul Sekayu, 25% populasi tersebut terdiri dari 32 peserta didik yang berasal dari kelas X MIPA 3.

4. Tehnik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang lebih lengkap dari Sekolah, Dewan guru dan peserta didik yang menjadi subjek atau informan di lokasi penelitian, penulis menggunakan beberapa

teknik pengumpulan data di antara lain:

a. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap informan pada saat melakukan kegiatan yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran *question wheel* dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 2 Unggul Sekayu.

b. Kuesioner

Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan untuk dijawab oleh responden, biasanya secara tertulis. Kuesioner digunakan ketika peneliti ingin mengetahui persepsi atau kebiasaan suatu populasi berdasarkan responden. Kuesioner yang disebar harus diuji dulu sebelumnya untuk mengetahui jika butir-butir pertanyaan yang dimasukkan dapat digunakan sebagai alat ukur yang valid dan reliabel. Kuesioner dapat berupa kuesioner cetak maupun online.

c. Metode Dokumentasi

Memperoleh berkas terkait informasi umum SMA Negeri 2 Unggul Sekayu, foto

kegiatan pembelajaran, hasil nilai setelah siswa melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *question wheel* dan dokumen lain yang relevan.

5. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan salah satu teknik dari analisis kuantitatif yaitu analisis korelasional, analisis korelasional adalah analisis statistik yang berusaha untuk mencari hubungan atau pengaruh antara dua buah variabel atau lebih. Dalam hal ini penelitian tentang hubungan antara respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *question wheel* dengan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *question wheel*. Respon peserta didik merupakan variabel bebas (X) dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (Y)

A. Landasan Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Guru kreatif selalu dirindukan kehadirannya oleh peserta didik. Ia mampu memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media, alat, sarana, dan

bahkan metode pembelajaran. Ia terus belajar tanpa mengenal rasa lelah. Ia adalah pembelajar sepanjang hayat sehingga layak dijadikan teladan oleh peserta didik dalam kehidupannya sehari-hari.

Guru kreatif berarti mampu menciptakan suasana belajar baru serta menghadirkan nuansa berbeda di dalam kelas. Dengan demikian, kehadiran guru kreatif senantiasa dinanti dan bahkan dirindukan oleh peserta didik. Adapun kreativitas seorang guru dapat dibangun melalui berbagai cara, misalnya membaca buku, koran, majalah, berdiskusi dengan teman sejawat, berkunjung ke perpustakaan daerah, melakukan studi wisata dan sebagainya (Abdul Mois Joenaidy : 2018 : 178)

Tiap proses pembelajaran tentu perlu menggunakan media tertentu agar dapat berjalan efektif. Adanya media pembelajaran sangat penting agar proses pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik antara pendidik dan peserta didik.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima dalam sebuah proses komunikasi yang berlangsung.

Sedangkan menurut KBBI, media dapat diartikan sebagai perantara, penghubung, alat (sarana) komunikasi

seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk, yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya).

Media pembelajaran secara umum yaitu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam suatu kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membangkitkan antusiasme peserta didik sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pembelajaran (Erlita Wulan Heriyati dan Norida Candra Sakti : 2018 : 311).

Selain pengertian di atas, media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti *Over Head Projector*, radio, televise dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram dan lain sebagainya (Wina Sanjaya : 2008 : 205).

Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan

media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa.

Hal ini dikarenakan media berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak mudah jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Meski begitu, perlu dicatat bahwa pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.

2. Pengertian Media *Question Wheel*

Pada dasarnya, kreativitas seorang guru dapat tumbuh dan berkembang, jika ia berkemauan atau berkeinginan kuat, memiliki cukup tenaga, serta mampu membagi waktu untuk belajar secara mandiri dan membagikan hasil belajarnya kepada peserta didik. Guru yang kreatif mampu menjadikan hal yang rumit atau kompleks menjadi lebih mudah dan simple (Abdul Mois Joenaidy : 2018 : 179) .

Membaca buku pendidikan secara bertahap akan menjadikan guru berpikir, kemudian memunculkan ide-ide baru. Sehingga, dari situlah lahir metode, model, pemilihan media serta cara cara baru yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran lebih efektif apabila siswa terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat memperoleh pemahaman dari pembelajaran yang dilakukan serta dapat mempertinggi hasil belajar. Keberhasilan pembelajaran yang efektif salah satunya dipengaruhi oleh adanya suatu media pembelajaran (Fathonatun Nisa : 2016 : 272).

Media *Question Wheel* merupakan permainan berupa roda dan kartu soal. Permainan *Question Wheel* atau bisa disebut dengan *Pertanyaan Berputar* senada dengan permainan *Tournament-Question Cards* yang merupakan sekumpulan kartu berisi pertanyaan tentang materi yang dipelajari untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa sehingga dapat terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Erlita Wulan Hariyati dan Norida Candra Sakti : 2018 : 311).

Spinning/Spinner Wheel diambil dari permainan *fidget spinner* yang merupakan permainan kecil berputar diantara jari. Bentuknya seperti baling-baling dengan bantalan peluru di tengahnya. Mainan ini disukai karena dapat menciptakan pola memutar yang memukau, semakin unik desainnya maka akan semakin indah pola yang dihasilkan (Astia Triasih : 2019 : 76).

3. Manfaat Media *Question Wheel*

Manfaat dari media *question wheel* suatu alat yang kreatif dan inovatif, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, dan siswa lebih tertarik menggunakan media roda pintar karena menggunakan berbagai variasi warna. Media ini juga berperan untuk membentuk peserta didik aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, karena peserta didik akan ikut berperan dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar tidak terkesan *monoton* dan membosankan bagi peserta didik (Ahmad Iqbalul Ulya : 2019 : 35).

4. Langkah-langkah penggunaan media *Question Wheel*, sebagai berikut:

- a. Buat satu set kartu dengan sebuah pertanyaan di sisi depan dan angka di sisi belakang. Kartu dibuat sebanyak jumlah peserta didik di dalam kelas.
- b. Buat media *Question Wheel* dari karton dan bagi roda tersebut menjadi sektor-sektor atau bagian-bagian sesuai dengan jumlah kartu yang telah dibuat, kemudian beri angka pada sektor-sektor tersebut. Selanjutnya, buat anak panah dari karton dan paku *pinus* yang berfungsi sebagai pemutar

pada media. Hasilnya nampak seperti roda *twister*.

- c. Peserta didik duduk membentuk lingkaran besar. Kartu disebar dengan sisi angka berada di atas.
- d. Salah satu perwakilan dari peserta didik maju ke depan kelas untuk memutar media *question wheel* tersebut. Setelah anak panah menunjuk pada sebuah angka, peserta didik tersebut mengambil kartu sesuai dengan angka yang di dapat dari media *question wheel* tersebut. Kemudian peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut.
- e. Guru berdiskusi dengan seluruh peserta didik di kelas. Jika peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar, maka kartu tersebut dianggap hangus. Jika sebaliknya, maka kartu tersebut dikembalikan lagi agar peserta didik lain dapat mencoba untuk menjawab pertanyaan pada kartu tersebut.
- f. Peserta didik memutar media *question wheel* secara bergantian. Peserta didik

yang sudah memutar dan menjawab pertanyaan menunjuk peserta didik lain untuk memutarnya. Jika peserta didik selanjutnya mendapat angka yang hangus, maka peserta didik tersebut harus memutarnya kembali hingga mendapatkan angka yang belum hangus.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Question Wheel*

a. Kelebihan

- 1) Media *Question Wheel* ini dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi.
- 2) Media *Question Wheel* merupakan permainan yang menantang dan sangat familiar serta dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas dengan cara yang lebih menyenangkan.
- 3) Media ini sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam persiapan ujian.
- 4) Melatih ingatan dan kecepatan berpikir peserta didik.

- 5) Melatih pemahaman dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi peserta didik, sehingga hasil belajar akan meningkat (Asti Triasih : 2019 : 81).

b. Kekurangan

- 1) Membutuhkan banyak waktu untuk menggunakan media *Question Wheel*.
- 2) Guru memerlukan lebih banyak tenaga, ruang dan waktu.
- 3) Kartu soal yang terbatas.

6. Latar Belakang Berkembangnya Media *Question Wheel*

Media *Question Wheel* merupakan media permainan yang berupa roda dan kartu soal. Permainan *Question Wheel* atau bisa disebut dengan pertanyaan berputar senada dengan permainan *Tournament-Question Cards* yang dikembangkan oleh Sari dan Supardi dalam Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia Universitas Negeri Semarang yang berjudul “Pengaruh Model *Tournament Media Tournament-Question Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi *Hidrokarbon*”

Media permainan *Question Wheels* atau bisa disebut dengan roda

pertanyaan merupakan media permainan yang dikemas untuk melatih keaktifan menjawab siswa dan mengetahui motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Permainan ini bisa digunakan pada materi yang dirasa cukup sulit dipahami oleh siswa. Media *Question Wheels* merupakan media mengajar dengan memutar roda pertanyaan, kemudian setiap siswa yang memutar pertanyaan dimana roda tersebut berhenti akan diberikan pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu soal tersebut.

Penggunaan media *Question Wheel* dilatar belakangi faktor kesesuaian terhadap materi, serta adanya faktor kesesuaian gaya belajar, yang biasanya guru menerapkan metode pembelajaran yang kurang menarik (Ummy okviyoandra dkk : 2019 : 23).

Media *question wheel* atau bisa disebut media pembelajaran pertanyaan berputar yaitu permainan yang dikemas untuk meningkatkan ketertarikan dan

antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dikelas (Erlita Wulan Hariyati dan Norida Candra Sakti : 2018 : 311).

Pengembangan media *question wheel* dipilih agar peserta didik lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dimana peserta didik tidak hanya mendengarkan dan memperhatikan guru, melainkan juga terlibat langsung saat proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran *question wheel*, melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *question wheel*, dan mengetahui hubungan respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *question wheel* dengan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Distribusi Persentase Respon Peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Unggul Sekayu terhadap penggunaan Media Pembelajaran *Question Wheel* dalam pembelajaran PAI

No	Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran <i>Question Wheel</i>	F	Persentase
1	Tinggi	2	6,25 %
2	Sedang	30	93,75 %
3	Rendah	0	0 %
		N = 32	100 %

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa Respon Peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Unggul Sekayu terhadap penggunaan Media Pembelajaran *Question Wheel* dalam pembelajaran PAI tergolong sedang, hal tersebut terbukti dari hasil diatas bahwa siswa yang tergolong tinggi sebanyak 2 orang (6,25 %), yang tergolong sedang sebanyak 30 orang siswa (93,75 %), dan tidak ada siswa yang termasuk golongan rendah (0 %).

B. Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Question Wheel* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Unggul Sekayu

Distribusi Persentase Hasil Prestasi Siswa

No	Prestasi Siswa	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	17	53,125%
2	Sedang	13	40,625%
3	Rendah	2	6,25%
		N = 32	100 %

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pengajaran PAI menggunakan media pembelajaran *question wheel* tergolong tinggi, terbukti dari hasil diatas menjelaskan bahwa sebanyak 17 siswa (53,125 %) termasuk kedalam prestasi yang tinggi, yang tergolong sedang sebanyak 13 siswa (40,625 %), dan yang tergolong rendah sebanyak 2 siswa (6,25 %).

C. Hubungan Respon Peserta Didik terhadap penggunaan Media Pembelajaran *Question Wheel* Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X dalam pengajaran PAI di SMA Negeri 2 Unggul Sekayu

Untuk mengetahui hubungan antara respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *question wheel* terhadap hasil belajar siswa dalam pengajaran PAI di SMA Negeri 2 Unggul Sekayu dapat dicari dengan menggunakan rumus korelasi, Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus tersebut terdapat korelasi positif sebesar 0,8527 antara respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran

question wheel dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Unggul Sekayu.

Jadi respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *question wheel* mempengaruhi hasil belajar siswa dalam proses pengajaran PAI kelas X di SMA Negeri 2 Unggul Sekayu.

Selanjutnya untuk menentukan seberapa besar hubungan respon peserta didik terhadap media pembelajaran *question wheel* dengan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Unggul Sekayu. Maka hasil dari penghitungan diatas yang berupa nilai korelasi rxy sebesar 0,8527 dikonsultasikan dengan tabel berikut:

Tabel 4.16

Tabel Interpretasi Nilai r

Besarnya Nilai r	Interprestasi
Antara 0,90 sampai 1,00	Hubungannya Tinggi
Antara 0,70 sampai 0,90	Hubungannya Cukup
Antara 0,40 sampai 0,70	Hubungannya Agak Rendah
Antara 0,20 sampai 0,40	Hubungannya Rendah
Antara 0,00 sampai 0,20	Hubungannya Sangat Rendah

Karena nilai rxy 0,8527 berada pada kisaran angka 0,70 sampai 0,90 maka tingkat hubungan respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *question wheel* dengan hasil belajar siswa pada proses pengajaran PAI di SMA Negeri 2

Unggul Sekayu termasuk ke golongan Cukup.

Untuk menguji validitas dan signifikansi data tersebut dapat dilakukan dengan uji perbandingan antara nilai r hitung dan nilai r tabel. Tujuan dilakukan perbandingan antara

nilai r hitung dengan nilai r table adalah sebagai pembandingan nilai r hitung / koefisien korelasi sehingga dapat diambil suatu kesimpulan dari hasil analisis, adapun acuannya dengan melihat nilai N (jumlah sampel) atau biasa disebut df (distribusi frekuensi/derajat kebebasan).

Diketahui r hitung sebesar 0,8527 dibandingkan r tabel Product Moment dengan ketentuan N (jumlah sampel) dikurangi 2 orang sampel, sehingga nilai angka distribusi frekuensi (df) r tabel dapat ditemukan menggunakan ketentuan yang berlaku, yaitu dengan cara N (32 orang sampel) – 2 (jumlah sampel yang dikurangi) = 30 orang sampel, pada urutan df 30 didapatkan nilai pada taraf signifikansi sebesar 5% = 0,3494.

Setelah taraf signifikansi sebesar 5% sudah ditemukan, kemudian dapat dituntaskan dengan pembandingan angka r hitung dengan nilai r table yang sudah ditemukan yaitu 0,8527 (nilai r hitung) > 0,3494 (nilai r table). Jadi nilai r hitung lebih besar dari r table, maka hipotesis nilai (H_a) “Ada hubungan antara respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *question wheel* dengan hasil belajar siswa kelas X pada pengajaran PAI di SMA Negeri 2 Unggul Sekayu” diterima.

Dapat disimpulkan bahwa hubungan antara respon peserta didik

terhadap penggunaan media pembelajaran *question wheel* dengan hasil belajar siswa kelas X pada pengajaran PAI di SMA Negeri 2 Unggul Sekayu cukup signifikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian penulis yang berjudul “Pemanfaatan media pembelajaran *question wheel* dalam pengajaran PAI pada siswa kelas X di SMA Negeri 2 Unggul Sekayu” didapatkan analisis data yang diperoleh dari SMA Negeri 2 Unggul Sekayu, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *question wheel* dalam pengajaran PAI pada siswa kelas X di SMA Negeri 2 Unggul Sekayu tergolong sedang, hal tersebut terbukti dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa siswa yang tergolong tinggi sebanyak 2 orang (6,25 %), golongan sedang sebanyak 30 orang siswa (93,75 %), dan tidak ada siswa yang termasuk golongan rendah (0 %).
2. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media

pembelajaran *question wheel* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Unggul Sekayu tergolong tinggi, terbukti dari hasil penelitian dijelaskan bahwa sebanyak 17 siswa (53,125 %) termasuk kedalam prestasi yang tinggi, golongan sedang sebanyak 13 siswa (40,625 %), dan yang tergolong rendah sebanyak 2 siswa (6,25 %).

3. Hubungan respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *question wheel* terhadap hasil belajar siswa kelas X dalam pengajaran PAI di SMA Negeri 2 Unggul Sekayu cukup signifikan, dibuktikan dengan hasil penelitian yang menyatakan nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel, yaitu $0,8527$ (nilai r hitung) $> 0,3494$ (nilai r table).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Muis Joenaidy. *Guru Asyik, Murid Fantastik! Panduan mengajar agar Murid senang Belajar*. Yogyakarta: DIVA Press, 2018
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ahmad Iqbalul Ulya. Skripsi; *Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V di Sekolah Dasar*, Semarang: UNNES, 2019
- Asti Triasih. 2019. *Model Pembelajaran Kreatif, Inovatif & Kekinian pada Mata Pelajaran PAI & Budi Pekerti*. (Jawa Timur: Mahameru Press.
- Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Janah, metode Penelitian Kuantitatif Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008
- Dimiyati & Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013) hal. 26
- Djamarah, S.B. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2000) hal. 47
- Erlinta Wulan Hariyati dan Norida Candra Sakti, “*Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Question Pada Kompetensi Dasar Kerjasama Ekonomi Internasional Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Porong*”. Dalam E-Journal Universitas Negeri Surabaya, Vol. 6 No. 3, Tahun 2018
- Fathonatun Nisak, Isnawati dkk, “*Question Wheel Game Development As a Media to Intensify the Students’ Involvement and the Study Result in Fungi Lesson*”. Dalam E-Journal Univesitas Negeri Surabaya, Vol. 5. No. 3, Tahun 2016
- Ibrahim, M, Muluaningsih S Tjandrakirana, M Nur, and Kasdi. 2010. *Dasar-Dasar Proses Mengajar*. Surabaya: Unesa University Press.
- Kasiram, Moh. *Metodologi Penelitian*. (Malang: UIN Malang Press, 2008)
- Komariyah, Z. 2010. *Pengaruh Pemanfaatan Media Permainan Kartu Hitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ajar Operasi Hitung Campuran Mata Pelajaran Matematika*. Skripsi (Tidak Dipublikasikan). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Masruroh, U. 2014. *Pengembangan Media Permainan Penemuan Harta Karun Finding Treasure Pada Sub Pokok Bahasan Respirasi Sel*. Jurnal Mahasiswa Teknik Pendidikan 3: 2.
- Muhamad Ridwan Aziz, 2007. *Pemanfaatan Software Berbasis Internet WIMS (WWW Interactive Multipurpose Server) Dalam Pembelajaran Limit Pada Siswa Kelas XI SMA N 2 Yogyakarta* Skripsi (Tidak Dipublikasikan). Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- M. Iqbal Hasan, Pokok-pokok Materi Statistik II, Jakarta: Bumi Aksara, 2002
- Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

- Sanaky, A, and Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sadiman. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, A.D.C & K.I. Supardi .2013.*Pengaruh Model Turnament Media Tournament-Question Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon*. Jurnal Iovasi Pendidikan Kimia. Vol. 7, (2): Hal. 1220-1228.
- Senja, Oky. 2016. *Pengembangan Permainan Fortune Wheel Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Pph Pasal 21 Kelas XII Akuntasni SMK Negeri Di Surabaya*. Jurnal yang di publikasikan.
- Smith, M. K. 2010. *Teori Pembelajaran Pengajaran*. Yogyakarta: Mirza Media Pustaka.
- Sudjana, Nana, and A.R. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- . 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Umni, Okviyoandra dkk, “*Pengembangan Media Wheels Question Pada Materi Sistem Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 12 Banjarmasin*”. Dalam E-Journal Universitas Islam Kalimantan Vol. 2 No. 1, Tahun 2019
- Wulansari, Yuli.2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Pintar Pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Kelas XI*. Jurnal yang di publikasikan.
- Wina Sanjaya, M. Pd.2008. *Perencanaan dan Desain system Pembelajaran*.(Jakarta: Kencana Prenada Media Group.