

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA PEMBELAJARAN FIKIH BAB MUAMALAH  
DI KELAS IX MTsN 1 JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**FIKRI ALFINA ZAHRO**  
NIM. T20191382  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DESEMBER 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA PEMBELAJARAN FIKIH BAB MUAMALAH  
DI KELAS IX MTsN 1 JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh :

**FIKRI ALFINA ZAHRO**  
**NIM.T20191382**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Disetujui pembimbing



**Dr. Hj. Fathiyaturrahmah M.Ag.**  
NIP.197508082003122003

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA PEMBELAJARAN FIKIH BAB MUAMALAH  
DI KELAS IX MTsN 1 JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**


Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan  
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan pendidikan Islam dan bahasa  
Program Studi Pendidikan Agama Islam

**Hari : Rabu**  
**Tanggal : 13 Desember 2023**

**Tim penguji**

**Ketua Penguji**

**Sekretaris**

  
**Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I**  
**NIP. 197003261998031002**

  
**Siti Dawiyah Farichah, M.Pd.I**  
**NIP. 197409042005012003**

**Anggota:**

**1. Dr. Drs. H. Sukamto, M.Pd.**

**2. Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag**

**Menyetujui**

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**



**Dr. H. Abdul Muhsin, S.Ag, M.Si.**  
**NIP. 197304242000031005**

## MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ  
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

“Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur’an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan..” ( Q.S An – Nahl : Ayat 44) \*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

\* Kementerian agama Republik Indonesia, *Al-Quran dan Terjemahan*, (Jakarta: Magfirah Pustaka, 2010). 35

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan kepada orang tua peneliti, almarhum ayah Suyadi dan ibu Nur Hamidah yang telah berjasa dalam membekali segala ilmu untuk kehidupan selanjutnya dengan penuh ketulusan. Terima kasih atas segala sesuatu yang telah diberikan kepada peneliti, baik yang bersifat material ataupun non- material.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur disampaikan kepada Tuhan yang maha esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tugas yang dijadikan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana pendidikan yakni skripsi, dengan lancar

Penyelesaian karya tulis ini peneliti merasakan banyak kemudahan yang diberikan oleh Allah SWT melalui bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

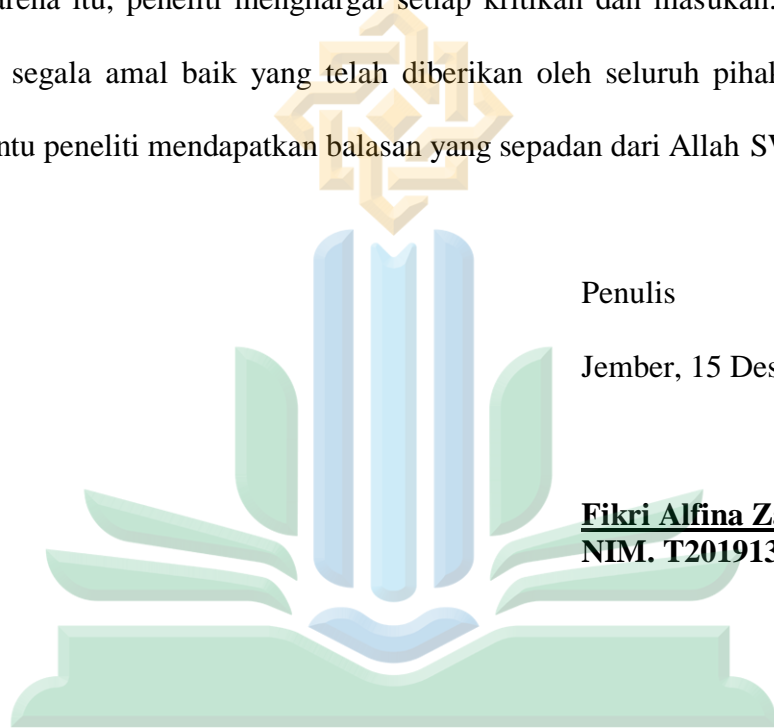
1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima peneliti sebagai mahasiswa Jember.
2. Dr. H. Abdul. Muis , S.Ag., M.M., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jember yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Dr. Nuruddin, M. Pd. I. Selaku ketua jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang bersedia melayani peneliti untuk memenuhi kelengkapan administrasi terselenggaranya sidang skripsi di akhir semester sembilan.
4. Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag. Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jember yang telah membantu peneliti dalam memberikan arahannya dalam sistem dan program perkuliahan untuk memenuhi persyaratan administrasi di kampus, sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah bersedia

mempermudah, membimbing dan mendampingi mulai dari awal pengerjaan hingga penyelesaian skripsi dengan sabar.

5. Dr. H. Mashudi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah membantu dan membimbing mulai dari semester awal hingga akhir, bahkan berkenan memberikan izin peneliti untuk mengambil judul skripsi sesuai dengan yang diminati.
6. Segenap Dosen FTIK UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Bapak Drs. Syaiful Anwar, M.Pd, selaku Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Jember yang telah memberikan izin atas penelitian kepada penulis.
8. Bapak Moh. Badrus Sholeh, S.Pd. I, M.Pd. I selaku guru fikih kelas IX C MTs Negeri 1 Jember yang selalu membantu memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam penelitian.
9. Siswa – Siswi kelas IX C MTs Negeri 1 Jember yang bersedia menjadi objek dalam penelitian ini.
10. Seluruh teman seperjuangan kelas PAI A8, seluruh teman PLP kelompok MTs N 1 jember teman kamar Fitri, Nabila, Amel, especially Lia Amelia Rahmah, Novitasari, Elok Faiqotul Himma, Himmatur Rofi'ah, Novia Nurul Lathifah, faiqotul hikma dan seluruh pihak yang telah berkenan membantu dan memberikan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Adanya pembuatan karya tulis ini peneliti bertujuan untuk membagikan

wawasan mengenai nilai-nilai pendidikan Islam yang terdapat pada tradisi distrikan. Tidak dapat dipungkiri juga melalui karya ini dapat dijadikan sebagai jalan keluar atas suatu permasalahan yang dibutuhkan oleh pembaca. Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan terhadap penyusunan karya ini. Oleh karena itu, peneliti menghargai setiap kritikan dan masukan. Di sisi lain, semoga segala amal baik yang telah diberikan oleh seluruh pihak yang telah membantu peneliti mendapatkan balasan yang sepadan dari Allah SWT.



Penulis

Jember, 15 Desember 2023

**Fikri Alfina Zahro**  
**NIM. T20191382**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## ABSTRAK

**Fikri Alfina Zahro, 2023:** “Pengembangan media *spinnig wheel* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX MTsN 1 Jember tahun pelajaran 2023/2024”

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media *Spinnig Wheel*, Fikih, Muamalah

Pada kegiatan pembelajaran fikih terutama bab muamalah di MTsN 1 Jember siswa kurang suka jika guru yang mengajar menggunakan media yang tidak menarik dan monoton. Siswa akan senang jika terdapat media pembelajaran yang berupa permainan seperti permainan *Spinnig Wheel* dimana siswa disuruh untuk memutar materi yang akan dipelajari dan juga memutar quiz- quiz yang berupa bentuk refleksi

Rumusan masalah penelitian ini adalah : 1) Bagaimana desain pengembangan media pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX MTsN 1 Jember tahun pelajaran 2023/2024 ? 2) Bagaimana kelayakan media *spining wheell* pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX MTsN 1 Jember tahun pelajaran 2023/2024 ? 3) Bagaimana efektifitas pengembangan media *spinning wheell* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX MTsN 1 Jember tahun pelajaran 2023/2024 ?.

Penelitian pengembangan media *spinning wheel* ini bertujuan untuk: 1) Menghasilkan produk berupa media *spinnig wheel* pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX MTsN 1 Jember tahun pelajaran 2023/2024, 2) Mengetahui kelayakan dari media *spinning wheel* pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX MTsN 1 Jember tahun pelajaran 2023/2024, 3) Mengetahui keefektifitasan pengembangan media *spinning wheel* dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX MTsN 1 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan dua jenis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model ADDIE dengan lima langkah pengembangannya, yaitu: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan 4) Implementasi dan 5) Evaluasi.

Hasil penelitian pengembangan pada materi fikih baab muamalah di MTsN 1 Jember. Mengasilkn produk berupa media *spinning wheel*, 2. Kelayakan media *spinning wheel* memenuhi kriteria dari uji coba beberapa ahli. Hasil uji coba dari keseluruhan presentase oleh validasi para ahli tersebut, maka dapat dihitung presentase rata – rata yaitu sebesar 96% dengan kualifikasi valid dan layak digunakan. 3. Keefektifan media *spinning wheel* diketahui dari respon guru dengan nilai 88% dan rata – rata dari peserta didik. Dan 92%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *spinning wheel* yang dikembangkan dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	7
E. Spesifik Produk yang Diharapkan.....	8
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
G. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	10
H. Definisi Istilah.....	11
I. Sistematika Pembahasan .....	12

<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	14
B. Kajian Teori .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	33
B. Prosedur penelitian dan pengembangan.....	34
C. Uji Produk .....	38
D. Desain Uji Coba .....	39
E. Teknis Analisis Data .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>49</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	49
B. Analisis Data .....	67
C. Analisis Keefektifan.....	68
D. Revisi Produk.....	71
<b>BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN .....</b>	<b>73</b>
A. Kajian Produk Media <i>Spin Wheel</i> .....	73
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk .....	77
C. Kesimpulan .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan persamaan penelitian .....	19
Tabel 2.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	27
Tabel 3.1 Tabel Indicator Pada Aspek isi .....	42
Table 3.2 Tabel Indicator Pada Aspek Desain Media.....	43
Tabel 3.3 Tabel Indikator Pada Aspek Penggunaan .....	44
Tabel 3.4 Skala Likert (Sugiyono, 2013: 135).....	46
Tabel 3.5 Presentase Kelayakan.....	47
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media .....	55
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	587
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	58
Tabel 4.4 Hasil Pretest Peserta Didik.....	63
Tabel 4.5 Hasil Post Test Peserta Didik.....	64
Tabel 4.6 Hasil Validasi.....	68
Tabel 4.7 Hasil Respon Guru Fikih .....	69
Tabel 4.8 Hasil Respon Peserta Didik.....	70

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah – Langkah Pengembangan Model ADDIE.....	34
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE.....	35
Gambar 3.3 Desain Uji Coba Produk .....	39
Gambar 4.1 Wawancara pada guru mata pelajaran fikih .....	50
Gambar 4.2 Proses Kegiatan Observasi .....	62
Gambar 4.3 Proses Memainkan Media Spin Wheel .....	63
Gambar 4.4 Diagram Peningkatan Hasil Pemahaman Peserta Didik.....	66
Gambar 4.5 Proses Pengisian Angket Respon Peserta Didik .....	69
Gambar 4.6 Tampilan media spin wheel sebelum di revisi .....	72
Gambar 4.7 Tampilan media spin wheel sesudah di revisi .....	72



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Proses belajar akan lebih hidup jika siswa aktif terlibat dalam pembelajaran. Ketika siswa terlibat aktif, mereka memiliki peluang yang lebih besar memahami dan mengingat informasi<sup>1</sup>. Serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Apabila siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar maka hasil belajar yang didapatkan kurang maksimal. Untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran seorang pendidik harus dapat mengembangkan media pembelajaran yang tepat. Karena dengan media pembelajaran yang tepat maka akan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran dan keefektifan waktu. Dan media yang tidak tepat dapat menimbulkan sikap tidak peduli terhadap pembelajaran yang disampaikan pendidik serta terjadinya kondisi kelas yang tidak tertib.

Pentingnya pengembangan media yang tepat dalam pendidikan akan mempengaruhi siswa dalam menerima materi. Semakin menarik media pendidikan yang disampaikan maka kemampuan siswa dalam menerima ilmu akan semakin banyak dan siswa senang dalam menerima materi sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya.

---

<sup>1</sup> Magfira Febriana et al., "Penerapan Model Pembelajaran *Inquiry Pictorial Riddle* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa," *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 2020, <https://doi.org/10.25273/jpfk.v4i1.1879>. 31

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ  
 إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya : “Seruהלח ( manusia) kepada jalan tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantalah dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”. ( Q.S An – Nahl ayat 125 )<sup>2</sup>

Menurut Tafsir Ibnu Katsir Allah memerintakan Rasul-Nya Muhammad SAW, agar menyeru manusia kepada jalan allah dengan hikma. Ibnu Jarir mengatakan, “Yaitu, apa yang di turunkan kepadanya dari Al – Kitab dan As- Sunnah”. *“Dan pelajaran yang baik,”* yakni, apa yang terkandung didalamnya; baik itu berupa larangan – larangan maupun realita – realita yang menimpa umat manusia. Ingatkanlah mereka dengan hal – hal tersebut agar mereka bersikap waspada (hati – hati) terhadap siksa Allah<sup>3</sup>.

Prinsip prinsip yang terkandung dalam kitab Ibnu Katsir. dapat membantu meningkatkan hasil belajar dengan cara yang lebih efektif. Dalam pengembangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Setiap individu memiliki gaya belajar dan preferensi yang berbeda. Oleh karena itu, seorang pendidik harus memahami peserta didiknya secara individu dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk

<sup>2</sup> Kementerian agama Republik Indonesia, AlQuran dan Terjemahan, (Jakarta: Magfirah pustaka, 2010).421

<sup>3</sup> Abul Fida Isma“il *Tafsir Ibnu Katsir*, (Solo : Insan Kamil ,2015),Jilid 6. 210

mencapai hasil yang optimal<sup>4</sup>.

Seorang pendidik untuk memenuhi kebutuhan siswa. dalam pelajaran fikih terutama dalam bermuamalah ada hal – hal yang dirasa sulit dalam mengamalkan terutama bab jual beli karena di dalam materi jual beli melibatkan banyak aspek hukum dan etika yang kompleks, siswa mungkin mengalami kesulitan dalam memahami aturan – aturan yang berlaku seperti prinsip keadilan, kejujuran dan keterbukaan dalam bertransaksi<sup>5</sup>. Sebagai pendidik penting untuk memberikan penjelasan yang jelas dan tegas tentang prinsip – prinsip jual beli serta memberikan contoh dan studi kasus yang relevan cara pendidik dalam memberikan penjelasan dan contoh berjual beli yang baik sesuai syariat islam yaitu dengan cara memilih media pembelajaran yang menarik dan baru. Sehingga siswa merasa senang ketika menerima pelajaran di dalam kelas, dan tentunya terhindar dari rasa bosan dan mengantuk, bahkan ketika saat pembelajaran berlangsung mereka tidak kesulitan dalam menerima materi yang diajarkan.

Media pembelajaran yang digunakan seorang pendidik saat proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa tingkat madrasah tsanawiyah berada dalam tingkat pengembangan yang senang melakukan kegiatan, masi senang bermain, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, siswa tertarik dengan hal – hal yang

---

<sup>4</sup> Erwina, Mita, Ahmad Dibul Amda, dan Siswanto Siswanto. “*Metode Pembelajaran dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl Ayat 125 (Analisis Tafsir Ibnu Katsir)*”. Dis. Institut Agama Islam Negeri Curup, 2021. 13

<sup>5</sup> Kurniawati, Kurniawati, dan Herdiana Herdiana. "Karakteristik Bahasa Komunitas Jual Beli Online di Media Sosial Instagram." *Dikstrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 5.1 (2021): 130-145.



menyenangkan. Jadi banyak pendidik yang menciptakan permainan sebagai sumber belajar karena permainan dirasa menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa literature mengungkapkan bahwa belajar yang dikombinasi dengan permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa untuk menunjukkan keinginan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dibandingkan pembelajaran yang bersifat umum<sup>6</sup>. Dalam Undang - Undang RI Nomor 2 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 yang menyebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”<sup>7</sup>

Semangat belajar siswa akan muncul dengan sendirinya ketika suasana belajar yang dirasakan menyenangkan. Jika siswa dalam keadaan senang maka proses pembelajaran akan efektif. Karena itu kemampuan seorang pendidik sangat diperlukan dalam merancang proses pembelajaran yang variatif untuk diterapkan di kelas agar terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan. Merancang kegiatan pembelajaran yang beragam dapat dilakukan dengan menciptakan suatu media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara atau penyampai pesan dari

---

<sup>6</sup> Eko Triyanto, Sri Anitah dan Nunuk Suryani, Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 1 no. 2(2013), 226.

<sup>7</sup> Undang – Undang RI No. 2 Tahun 2003, UU Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, (Jakarta: Sinar Grafik, 2003) 52

pemberi kepada penerima<sup>8</sup>. Media pembelajaran dapat berupa perangkat lunak dan perangkat keras yang diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Efektivitas proses belajar mengajar dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan akan mampu meningkatkan hasil belajar<sup>9</sup>.

Media pembelajaran yang dimaksud yaitu media *spinnig wheel* dimana media pembelajaran *spinnig wheel* adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran interaktif. Media ini sering digunakan untuk membuat aktivitas yang lebih menarik dan menghibur, terutama dalam konteks pembelajaran dalam kelas fisik. media *spinnig wheel* biasanya digunakan untuk membuat permainan atau aktivitas yang melibatkan elemen keberuntungan, seperti pengundian atau pemilihan secara acak.<sup>10</sup>

Media *spinnig wheel* dapat membangkitkan semangat dan memperkaya pengalaman pembelajaran siswa dengan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Dengan menghadapi situasi yang berbeda-beda setiap kali putaran roda atau alat diputar, siswa dapat melatih kemampuan mereka dalam menerapkan prinsip-prinsip fikih dalam berbagai konteks yang nyata dan relevan.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 2.

<sup>9</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 8.

<sup>10</sup> Qumala Nur Aini, “Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel pada Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Kelas VII MTs Bustanul Ulum Blitar”. ( Skripsi : Universitas Islam Negeri Sayyid AliRahmatullah Tulungagung : 2022 ) 41

<sup>11</sup> Sari Nita Fitria, “Pembelajaran Pendekatan Sainifik Berbantuan Media Roda Pintar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita pada Peserta Didik Kelas II SD”, (Gresik : Universitas Muhammadiyah Gresik, 2019), 23

Salah satu madrasah yang diupayakan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran fikih bab muamalah yaitu madrasah tsanawiyah negeri 1 Jember karena menurut salah satu siswa yang berada di kelas 9C mengungkapkan bahwa pelajaran fikih bab muamalah ini dianggap pelajaran yang cukup sulit.<sup>12</sup>

Berdasarkan paparan di atas, penggunaan model pembelajaran berbasis permainan dan penggunaan media diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan media roda putar sebagai media pembelajaran karena media tersebut memiliki keunggulan yakni menyenangkan, menghibur dan menarik untuk dilakukan. Diharapkan penerapan media tersebut siswa dapat lebih memahami materi yang telah diajarkan oleh guru, terutama materi muamalah. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media *spinnig wheel* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX MTsN 1 Jember tahun pelajaran 2023/2024.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran sebelumnya.
2. Perlunya pengembangan media baru yang harus dipersiapkan lebih awal

---

<sup>12</sup> Zidan, diwawancarai oleh penulis, jember, 15 November 2023

dalam pembelajaran fikih

3. Belum adanya penggunaan media *spinnig wheel* pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX MTsN 1 Jember

### C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain pengembangan media pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX MTsN 1 Jember tahun pelajaran 2023/2024 ?
2. Bagaimana kelayakan media *spinnig wheel* pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX MTsN 1 Jember tahun pelajaran 2023/2024 ?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media *spinnig wheel* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX MTsN 1 Jember tahun pelajaran 2023/2024 ?

### D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Menghasilkan produk berupa media *spinnig wheel* pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX MTsN 1 Jember tahun pelajaran 2023/2024.
2. Mengetahui kelayakan media *spinnig wheel* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX MTsN 1 Jember tahun pelajaran 2023/2024.
3. Mengetahui efektifitas pengembangan media *spinnig wheel* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX MTsN 1 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

### E. Spesifik Produk yang Diharapkan

Hasil media yang diinginkan oleh peneliti memiliki spesifikasi yang perlu di perhatikan sebelum mengembangkan yaitu :

1. Media *spinnig wheel* dibuat dengan menggunakan aplikasi power point
2. Media *spinnig wheel* dibuat tidak hanya berisikan game *spinnig wheel* melainkan juga Pada menu home terdapat 3 pilihan menu utama yaitu :  
KD, Indikator, tujuan pembelajaran dan game *spinnig wheel*
3. Media *spinnig wheel* yang dibuat terdapat petunjuk penggunaannya
4. Media *spinnig wheel* yang dibuat terdapat tombol “*music*” yang berguna untuk mengatur volume yang diinginkan
5. Media *spinnig wheel* yang diterapkan pada siswa kelas IX C MTsN 1 Jember serta mengacu pada kurikulum 2013.
6. Media *spinnig wheel* dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan begaraund *color full*
7. Media *spinnig wheel* menyajikan berisi matri belajar berupa pengertian. Syarat, macam macam dan praktik jual beli dan ketika *spinnig* diputar akan memilih salah satu materi yang akan dipelajari oleh peserta didik.

### F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media *spinnig wheel* diharap dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan luas dan pengalaman mengenai gambaran penggunaan media *spinnig wheel* dalam meningkatkan hasil belajar siswa

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai salah satu opsi dalam penyampaian pembelajaran fikih bab muamalah di MTsN 1 Jember

b. Bagi siswa

Diharapkan media *spinnig wheel* ini dapat membantu siswa dalam belajar fikih terutama bab muamala dengan demikian siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya.

c. Bagi madrasah

Diharapkan pengembangan media *spinnig wheel* mampu dimanfaatkan sebagai sumber metode baru dalam menunjang proses pembelajaran di madrasah.

d. Bagi peneliti

Pengembangan media *spinnig wheel* dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di MTs, memperluas pengetahuan dan menambah wawasan peneliti dalam menyusun karya ilmiah

## G. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

### 1. Asumsi pengembangan

Berikut asumsi media *spinnig wheel* yang telah dirancang peneliti :

- a. Penggunaan media *spinnig wheel* dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan memutar roda dan menunggu hasilnya, peserta didik menjadi lebih aktif dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran
- b. Media *spinnig wheel* dapat digunakan untuk membuat permainan atau aktivitas yang melibatkan interaksi antara peserta didik dan juga dapat meningkatkan motivasi, antusiasme, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.
- c. Media *spinnig wheel* dapat melibatkan berbagai macam pilihan atau topik, sehingga memungkinkan variasi dalam pembelajaran. Ini dapat membantu memperkaya pengalaman pembelajaran dan membangun pemahaman yang lebih luas.
- d. Media *spinnig wheel* dapat menciptakan elemen kejutan dalam pembelajaran. Peserta didik mungkin tidak tahu pilihan atau topik apa yang akan dipilih, sehingga meningkatkan antusiasme dan keingintahuan mereka.

### 2. Keterbatasan pengembangan

Beberapa keterbatasan media *spinnig wheel* ini adalah :

- a. Media *spinnig wheel* hanya bisa menampilkan sejumlah pilihan terbatas yang sudah ditetapkan sebelumnya. Jika materi pembelajaran

memiliki variasi yang sangat luas, media *spinnig wheel* mungkin tidak dapat mencakup semuanya.

- b. Aspek kebetulan dalam media *spinnig wheel* dapat membuatnya kurang akurat dalam memilih pilihan. Beberapa pilihan mungkin memiliki peluang yang berbeda-beda tetapi memiliki probabilitas yang sama di media *spinnig wheel*.
- c. Saat menggunakan media *spinnig wheel*, ada peluang bahwa beberapa pilihan muncul lebih sering daripada yang lain. Ini dapat menyebabkan ketidak proporsionalan dalam penggunaan dan eksposur terhadap materi pembelajaran.

## H. Definisi Istilah

### 1. Media *spinnig wheel*.

Merupakan media yang berbentuk lingkaran, di mana di dalam lingkaran tersebut terdapat bagian atau sektor. Roda putar tersebut dapat diputar dan pada salah satu bagian roda putar terdapat panah yang berfungsi untuk memberhentikan roda putar, yang mana arah panah tersebut menunjukkan no absen dan di dalamnya terdapat pertanyaan atau peran yang akan ditampilkan seorang peserta didik.

### 2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah ukuran dari keinginan siswa dalam memperoleh pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, atau nilai yang diharapkan sebagai hasil dari proses pembelajaran. Hasil belajar



dapat bervariasi tergantung pada tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan konteks pembelajaran yang spesifik.

### 3. Materi fikih bab muamalah

Materi fikih bab muamalah adalah salah satu bagian dari kajian dalam fikih Islam yang berkaitan dengan aspek-aspek hukum yang mengatur hubungan sosial dan ekonomi antara individu, baik dalam masyarakat muslim maupun dalam kehidupan sehari-hari. Bab muamalah dalam kelas 9 madrasah tsanawiyah mencakup berbagai aspek, termasuk jual beli, khiyar, qirad, riba wadiah dan ariyah.

#### **I. Sistematika Pembahasan**

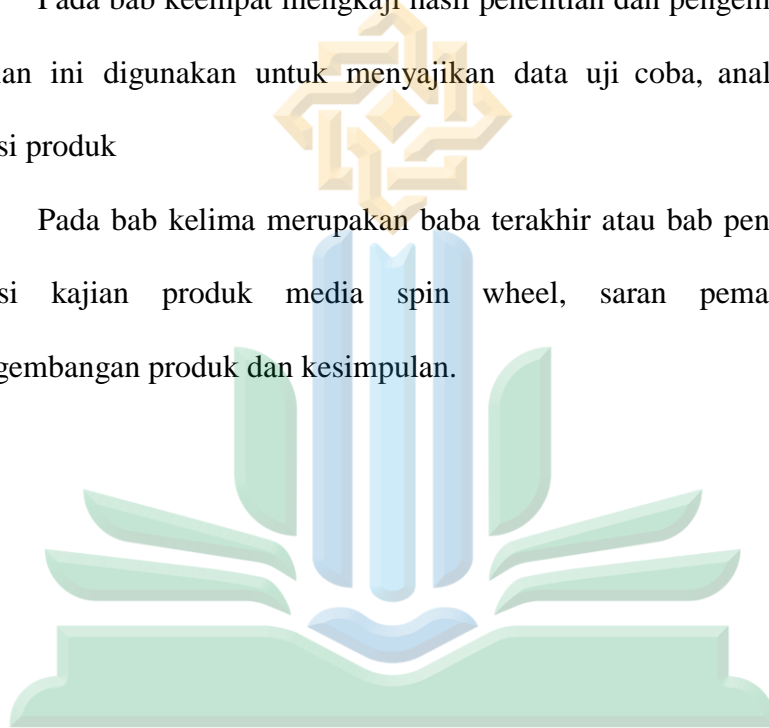
Pada bagian ini peneliti memaparkan alur pembahasan skripsi, dimulai dari bab pertama yang disebut dengan bab pendahuluan. Adapun pada bab pertama ini menjelaskan tentang latar belakang, menjelaskan dasar pemikiran peneliti melakukan penelitian ini dan menarik menjadi judul penelitian, indentifikasi masalah yang menjadi acuan bagi peneliti, tujuan penelitian dan pengembangan, spesifik produk yang diharapkan, pentingnya penelitian dan pengembangan, asumsi keterbatasan penelitian dan pengembangan dan definisi istilah.

Pada bab kedua yang disebut dengan bab kajian pustaka, di dalamnya terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh orang lain dan kajian teori yang menjadi pegangan alat pembedah pada fenomena atau data yang didapatkan di lapangan.

Pada bab ketiga, yang disebut dengan bab metode penelitian. Bab ini menjelaskan tentang model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, desain uji coba produk dan teknis analisis data

Pada bab keempat mengkaji hasil penelitian dan pengembangan. Pada bagian ini digunakan untuk menyajikan data uji coba, analisis data dan revisi produk

Pada bab kelima merupakan bab terakhir atau bab penutup. Bab ini berisi kajian produk media spin wheel, saran pemanfaatan dan pengembangan produk dan kesimpulan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan penelitian yang hendak dilakukan. Penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan seseorang terkait penelitian penerapan media *spinnig wheel* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX Mts N 1 Jember. Peneliti belum menemukan penelitian yang sama dengan penelitian ini. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan, antara lain:

pertama penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Iqbalul Ulya, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game *spinnig wheel* Berbasis Model 4d Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V di Sekolah Dasar” Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang tahun 2019<sup>13</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase skor

---

<sup>13</sup> Ahmad Iqbalul Ulya, “Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4d Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V di Sekolah Dasar”. Pendidikan Universitas Negeri Semarang: 2019

validasi rata-rata ahli media yaitu 92,61% dengan kategori sangat baik dilihat dari aspek rekayasa perangkat lunak, aspek visual, aspek audio, aspek game (permainan). Persentase skor validasi rata-rata ahli materi yaitu 95,54% dengan kategori sangat baik dilihat dari aspek kesesuaian materi, aspek tujuan pembelajaran, aspek bahasa. Sedangkan persentase hasil angket umpan balik pengguna yaitu 89,06% dengan kategori sangat baik. Simpulan dari hasil penelitian ini yaitu media pembelajaran Persamaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan saat ini adalah sama – sama membahas tentang media spin, sama – sama menggunakan sama menggunakan prosedur penelitian R&D. yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu terdapat pada fokus penelitian dan lokasi penelitian

kedua penelitian yang dilakukan oleh Arbiah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *spinnig wheel* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV Mi -Al-Madaniyah Jempong Mataram Tahun 2020/2021” Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Mataram. Tahun 2020<sup>14</sup>.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa media pembelajaran SKI memperoleh nilai dari ahli media 96,25% dengan kriteria sangat layak dan memperoleh nilai dari ahli materi 83,33%. Dengan kriteria sangat layak, rata-rata penilaian pendidik memperoleh nilai 96,875% dan

---

<sup>14</sup> Arbiah, “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Whell* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV Mi -Al-Madaniyah Jempong Mataram Tahun 2020/2021”. ( Skripsi, universitas muhammadiyah mataram: 2020)

respon peserta didik kelas IV pada tahap uji kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 92,89% dan uji kelompok besar dari kelas IV memperoleh nilai 90,67% dengan kriteria sangat layak. Media pembelajaran *spinning wheel* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan saat ini adalah sama – sama membahas tentang media spin, sama – sama menggunakan sama menggunakan prosedur penelitian R&D. yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu terdapat pada fokus penelitian dan lokasi penelitian

Ketiga penelitian yang dilakukan oleh Vrisko Putra Vachruddin yang berjudul “Desain pengembangan media pembelajaran *Spin Microsoft Powerpoint* berbasis literasi asesmen kompetensi minimum (AKM) pada materi thaharah sekolah menengah kejuruan” peneliti Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya tahun 2021.<sup>15</sup>

Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji kelayakan produk melalui penilaian angket oleh peserta didik menunjukkan angka 79 % yaitu kategori “Layak”. Selain itu hasil evaluasi menunjukkan beberapa. Persamaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan saat ini adalah sama – sama membahas tentang media spin, sama sama menggunakan sama menggunakan prosedur penelitian R&D. yang membedakan penelitian ini

---

<sup>15</sup> Vrisko Putra Vachruddin, “Desain pengembangan media pembelajaran *Spin Microsoft Powerpoint* berbasis literasi asesmen kompetensi minimum (AKM) pada materi thaharah sekolah menengah kejuruan”. ( Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya : 2021)

dengan penelitian yang dilakukan yaitu terdapat pada fokus penelitian dan lokasi penelitian.

Keempat penelitian yang dilakukan oleh Ikfina Multayasa yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinnig Wheel* Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Siswa Pada Tema 3 Subtema 1 Kelas V Sdn 2 Kuranji Mataram” peneliti Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram tahun 2022<sup>16</sup>

Berdasarkan Hasil Uji Coba (Main product revision), tahap Uji Coba Lapangan Utama (Main field testing), tahap Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan (Operational product revision), tahap Uji Pelaksanaan Lapangan Operasional/Empiris (Oper ationa field testing), tahap Penyempurnaan Produk (Final product revision). Hasil penilaian ahli Materi sebesar 80% kategori Valid, Sedangkan hasil skor total penilaian yang diberikan oleh Ahli Media sebesar 80% yang termasuk dalam kategori Valid, “penilaian dari hasil angket respon siswa uji coba terbatas maka memperoleh nilai 83,34% dikategorikan praktis, dan penilaian dari hasil keefektifan nilai Pretest 50,58% dan Postteet sebesar 87,64% , sedangkan lembar observasi memperoleh hasil 80% pada kategori terlaksana. Persamaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan saat ini adalah sama – sama membahas tentang media spin, sama – sama menggunakan sama menggunakan prosedur penelitian R&D. yang

---

<sup>16</sup> Ikfina Multayasa, “Pengembangan Media Pembelajaran *Spin Wheel* Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Siswa Pada Tema 3 Subtema 1 Kelas V Sdn 2 Kuranji Mataram.” ( Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram: 2022)

membedakan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu terdapat pada fokus penelitian dan lokasi penelitian

Kelima Penelitian yang dilakukan oleh Monika Fransis Kurnianingsih dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Materi Perubahan Wujud Benda Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III SDN Pengadegan 07 Jakarta Selatan” peneliti Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Trilogitahun tahun 2023<sup>17</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Media yang dikembangkan dinyatakan layak dan valid sesuai hasil dari beberapa ahli : ahli media dengan nilai 100,00%, ahli bahasa dengan nilai 80,00%, dan ahli materi dengan nilai 84,00%. Uji coba produk terhadap 9 siswa mendapatkan nilai 92.22% kategori sangat layak dan efektif dan uji coba pemakaian bersama 30 siswa mendapatkan nilai 91,2% kategori sangat layak dan efektif untuk di aplikasikan kepada siswa saat pembelajaran di kelas dan bisa menambah minat belajar untuk siswa. Persamaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan saat ini adalah sama – sama membahas tentang media spin, sama – sama menggunakan sama menggunakan prosedur penelitian R&D. yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu terdapat pada fokus penelitian dan lokasi penelitian.

---

<sup>17</sup> Monika Fransis Kurnianingsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Materi Perubahan Wujud Benda Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III SDN Pengadegan 07 Jakarta Selatan. ( Skripsi, Universitas Trilogi : 2023

**Tabel 2.1**  
**Perbedaan dan persamaan penelitian**

<b>Identitas Peneliti, Judul Karya Tulis dan Tahun Terbit</b>	<b>Metode penelitian</b>	<b>Hasil pembahasan dan kesimpulan</b>	<b>Persamaan dan perbedaan</b>
<p>Ahmad Iqbalul Ulya, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game <i>Spinning Wheel</i> Berbasis Model 4d Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V di Sekolah Dasar” Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang tahun 2019</p>	<p><i>Research and Development</i> (R&amp;D) dengan menggunakan model pengembangan 4D</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase skor validasi rata-rata ahli media yaitu 92,61% dengan kategori sangat baik dilihat dari aspek rekayasa perangkat lunak, aspek visual, aspek audio, aspek game (permainan). Persentase skor validasi rata-rata ahli materi yaitu 95,54% dengan kategori sangat baik dilihat dari aspek kesesuaian materi, aspek tujuan pembelajaran, aspek bahasa. Sedangkan persentase hasil angket umpan balik pengguna yaitu 89,06% dengan kategori sangat baik. Simpulan dari hasil penelitian ini yaitu media pembelajaran game spinning wheel berbasis 4D sangat layak digunakan dalam</p>	<p>Persamaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan saat ini adalah sama – sama membahas tentang media spin, sama – sama menggunakan sama menggunakan prosedur penelitian R&amp;D. yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu terdapat pada fokus penelitian dan lokasi penelitian</p>



Identitas Peneliti, Judul Karya Tulis dan Tahun Terbit	Metode penelitian	Hasil pembahasan dan kesimpulan	Persamaan dan perbedaan
		<p>pembelajaran. Harapan peneliti untuk MIN 6 Demak yaitu guru harus bisa mengkondisikan siswanya saat proses pembelajaran agar siswa bisa memahami materi yang disampaikan dan guru sebagai fasilitator hendaknya meluangkan waktu untuk mempelajari pembuatan media pembelajaran agar mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan inovatif. Pemilihan media pembelajaran yang menarik bisa meningkatkan semangat belajar siswa.</p>	
<p>Arbiah yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran <i>Spinning Whell</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV Mi -Al-Madaniyah</p>	<p><i>Research and Development</i> (R&amp;D) dengan menggunakan model Brog &amp; Gall yang dilakukan dengan tujuh tahap</p>	<p>bahwa media pembelajaran SKI memperoleh nilai dari ahli media 96,25% dengan kriteria sangat layak dan memperoleh nilai dari ahli materi 83,33%. Dengan kriteria sangat layak, rata-rata penilaian pendidik memperoleh nilai 96,875% dan respon peserta didik</p>	<p>Persamaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan saat ini adalah sama – sama membahas tentang media spin, sama – sama menggunakan</p>

Identitas Peneliti, Judul Karya Tulis dan Tahun Terbit	Metode penelitian	Hasil pembahasan dan kesimpulan	Persamaan dan perbedaan
Jempong Mataram Tahun 2020/2021”		kelas IV pada tahap uji kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 92,89% dan uji kelompok besar dari kelas IV memperoleh nilai 90,67% dengan kriteria sangat layak. Media pembelajaran <i>spinning wheel</i> layak digunakan sebagai media pembelajaran.	sama menggunakan prosedur penelitian R&D. yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu terdapat pada fokus penelitian dan lokasi penelitian
Vrisko Putra Vachruddin yang berjudul “Desain pengembangan media pembelajaran Spin Microsoft Powerpoint berbasis literasi asesmen kompetensi minimum (AKM) pada materi thaharah sekolah menengah kejuruan” peneliti Universitas Islam Negeri I(Uin) Sunan Ampel Surabaya tahun 2021	(R&D) dengan menggunakan model ADDIE	Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji kelayakan produk melalui penilaian angket oleh peserta didik menunjukkan angka 79 % yaitu kategori “Layak”. Selain itu hasil evaluasi menunjukkan beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran spin PPT berbasis literasi AKM.	Persamaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan saat ini adalah sama – sama membahas tentang media spin, sama – sama menggunakan sama menggunakan prosedur penelitian R&D. yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu terdapat pada

Identitas Peneliti, Judul Karya Tulis dan Tahun Terbit	Metode penelitian	Hasil pembahasan dan kesimpulan	Persamaan dan perbedaan
			fokus penelitian dan lokasi penelitian
Ikfina Multayasa yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Spin Wheel</i> Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Siswa Pada Tema 3 Subtema 1 Kelas V Sdn 2 Kuranji Mataram” peneliti Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram tahun 2022	<i>Research and Development</i> (R&D) dengan menggunakan model <i>Brog &amp; Gall</i> yang dilakukan dengan tujuh tahap	Hasil Uji Coba ( <i>Main product revision</i> ), tahap Uji Coba Lapangan Utama ( <i>Main field testing</i> ), tahap Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan ( <i>Operational product revision</i> ), tahap Uji Pelaksanaan Lapangan Operasional/Empiris ( <i>Operational field testing</i> ), tahap Penyempurnaan Produk ( <i>Final product revision</i> ). Hasil penilaian ahli Materi sebesar 80% kategori Valid, Sedangkan hasil skor total penilaian yang diberikan oleh Ahli Media sebesar 80% yang termasuk dalam kategori Valid, “penilaian dari hasil angket respon siswa uji coba terbatas maka memperoleh nilai 83,34% dikategorikan praktis, dan penilaian dari hasil keefektifan nilai Pretest 50,58% dan Posttest sebesar 87,64% , sedangkan	Persamaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan saat ini adalah sama – sama membahas tentang media spin, sama – sama menggunakan sama menggunakan prosedur penelitian R&D. yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu terdapat pada fokus penelitian dan lokasi penelitian

Identitas Peneliti, Judul Karya Tulis dan Tahun Terbit	Metode penelitian	Hasil pembahasan dan kesimpulan	Persamaan dan perbedaan
		lembar observasi memperoleh hasil 80% pada kategori terlaksana.	
Monika Fransis Kurnianingsih dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Materi Perubahan Wujud Benda Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III SDN Pengadegan 07 Jakarta Selatan” peneliti Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Trilogitahun tahun 2023	<i>metode penelitian RnD (Research and Development) dengan model Borg and Gall</i>	Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Media yang dikembangkan dinyatakan layak dan valid sesuai hasil dari beberapa ahli : ahli media dengan nilai 100,00%, ahli bahasa dengan nilai 80,00%, dan ahli materi dengan nilai 84,00%. Uji coba produk terhadap 9 siswa mendapatkan nilai 92.22% kategori sangat layak dan efektif dan uji coba pemakaian bersama 30 siswa mendapatkan nilai 91,2% kategori sangat layak dan efektif untuk di aplikasikan kepada siswa saat pembelajaran di kelas dan bisa menambah minat belajar untuk siswa	Persamaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan saat ini adalah sama – sama membahas tentang media spin, sama – sama menggunakan sama menggunakan prosedur penelitian R&D. yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu terdapat pada fokus penelitian dan lokasi penelitian

Hasil penelitian yang sudah dilakukan seperti di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran *spin wheel* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Akan tetap media pembelajaran *spin wheel* ini belum

ada yang digunakan untuk memutar materi serta di dalamnya terdapat praktik bagaimana memerankan pelajaran fikih terutama bab muamalah

## **B. Kajian Teori**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Pengembangan**

Penelitian Pengembangan bisa disebut juga dengan *Research and Development* yang biasa disingkat RnD merupakan suatu metode yang dapat menciptakan sebuah produk atau mengembangkan sebuah produk dapat berupa modul, media atau yang lainnya. Menurut Sugiyono metode Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut<sup>18</sup>

#### **b. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut, media merupakan

---

<sup>18</sup> Sugiono, “*Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*”, (Bandung. Alfabet, 2015) 407.

alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran<sup>19</sup>

### c. Macam – Macam Media Pembelajaran

Menurut Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno macam – macam media dilihat dari jenis dan bahan pembuatannya, yaitu sebagai berikut :<sup>20</sup>

#### 1) Dilihat dari jenisnya

##### a) Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Seperti: radio, *cassete recorder* dan piringan hitam.

##### b) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Seperti: film strip, slides foto, gambar, atau lukisan dan cetakan

##### c) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Seperti: audio visual diam (film bingkai suara, cetak suara, dan rangkai suara) dan Audio visual gerak (film suara dan video cassette).

<sup>19</sup> Musfiqon, *Pengembangan media dan sumber pemebelajaran* ( jakartta : prestasi pustaka, 2012), 32

<sup>20</sup> Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2011) cet ke 5, 67 -68

2) Dilihat dari cara pembuatannya

a) Media Sederhana

Media Sederhana adalah media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak sulit.

b) Media kompleks

Media Kompleks adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta harganya mahal, pembuatannya sulit dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang handal.

d. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Dikutip oleh Satrianiwati, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. Fungsi pertama, memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak. Fungsi kedua, menyajikan informasi. media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Susilana dkk, *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. (Bandung : CV. Wacana Prima, 2018), 39

Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas sebenarnya fungsi media pembelajaran secara garis besar dapat disimpulkan sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, pengstimulus motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan memaksimalkan proses pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran pada tabel berikut ini :

**Tabel 2.2**  
**Manfaat media pembelajaran**

Aspek	Manfaat media pembelajaran	
	Bagi guru	Bagi peserta didik
Penyampaian Materi	Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.	Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
Konsep	Materi yang bersifat abstrak menjadi bersifat kongkret.	Konsep materi mudah dipahami kongkret medianya, kongkret pemahamannya.
Waktu	Lebih efektif dan efisien.	Memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan.



Aspek	Manfaat media pembelajaran	
	Bagi guru	Bagi peserta didik
Minat	Mendorong minat belajar dan mengajar guru.	Membangkitkan minat belajar siswa.
Situasi Belajar	Interaktif.	Multi-aktif.
Hasil Belajar	Kualitas Hasil Belajar lebih baik.	Lebih mendalam dan utuh. <sup>22</sup>

Sumber : Satrianiwati, *Media dan Sumber Belajar* (2018: 9)

## 2. Media Pembelajaran *Spinnig Wheel*

Media pembelajaran aplikasi *spinnig wheel* adalah salah satu media pembelajaran yang menggunakan permainan roda yang berputar untuk menentukan acara atau kegiatan berikutnya dalam proses pembelajaran. Aplikasi *spinnig wheel* mirip dengan permainan roda keberuntungan dan biasanya terdapat pilihan berbagai kegiatan atau pertanyaan yang berkaitan dengan materi dalam proses pembelajaran. Para siswa memutar roda dan harus menyelesaikan tugas yang sesuai dengan yang terpilih oleh roda.

Aplikasi *spinnig wheel* dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar karena memberikan variasi pada kegiatan pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini juga dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih interaktif dan menyenangkan. Beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran aplikasi *spinnig wheel* adalah sebagai berikut<sup>23</sup>:

<sup>22</sup> Satrianiwati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta, CV Budi Utama, 2018), 9

<sup>23</sup> Qumala Nur Aini, *Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel pada Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Kelas VII MTs Bustanul Ulum Blitar*. (Skripsi : Universitas Islam Negeri Sayyid AliRahmatullah Tulungagung : 2022) 36

- a. Meningkatkan partisipasi siswa. Dengan menggunakan aplikasi *spinnig wheel*, siswa lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
  - b. Meningkatkan minat siswa. Cara yang menarik dan interaktif dari aplikasi *spinnig wheel* membuat siswa lebih tertarik dalam belajar dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.
  - c. Memudahkan penyampaian materi. Melalui aplikasi *spinnig wheel*, guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan lebih kreatif dan efektif.
  - d. Meningkatkan keterampilan siswa. Aplikasi *spinnig wheel* juga dapat membantu siswa dalam mengasah keterampilan seperti pemikiran kritis, problem solving, dan pemecahan masalah
3. Hasil Belajar Fikih Bab Muamalah
- a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar memiliki makna yaitu perubahan – perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, psikomotorik, maupun afektif sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran.

hasil belajar sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran, atau kegiatan

instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan – tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

b. Mata pelajaran fikih

Belajar fikih bab muamalah adalah proses belajar mengenai hukum-hukum Islam yang berkaitan dengan persoalan ekonomi atau dalam istilah fikih disebut Muamalah. bab muamalah dalam fikih berisi kaidah-kaidah atau aturan-aturan yang diatur sesuai dengan ajaran Islam dalam konteks hubungan manusia dalam masyarakat, terutama dalam aspek bisnis dan keuangan.

Belajar fikih bab muamalah meliputi beberapa topik, di antaranya seperti perjanjian, jual beli, sewa-menyewa, nasabah bank, riba dan sebagainya. Adapun tujuan utama dari belajar fikih bab muamalah adalah untuk memperoleh pemahaman yang cukup dan benar mengenai hukum-hukum Islam dalam masyarakat, terutama dalam hal keuangan dan bisnis.<sup>24</sup>

Beberapa manfaat dari belajar fikih bab muamalah adalah:

- 1) Memberikan pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip ekonomi islam, yang mendorong para pelaku usaha agar dapat berbisnis sesuai dengan aturan syariah.

---

<sup>24</sup> Riyanto, D., & Agustina, R. A. (2020). *Pendidikan Fikih dan Penanggulangan Penyebaran Covid-19*. Jurnal Ilmiah PGMI, 4(2), 17-26.

- 2) Memperdalam pemahaman mengenai hukum-hukum Islam dalam konteks keuangan dan bisnis, yang sangat penting dalam menghadapi perkembangan globalisasi dan perubahan era digital.
- 3) Memberikan landasan bagi para pelaku usaha muslim untuk mengembangkan aktivitas ekonomi dalam perspektif Islam yang tentu saja sesuai dengan nilai-nilai etika, moral dan syariah Islam.

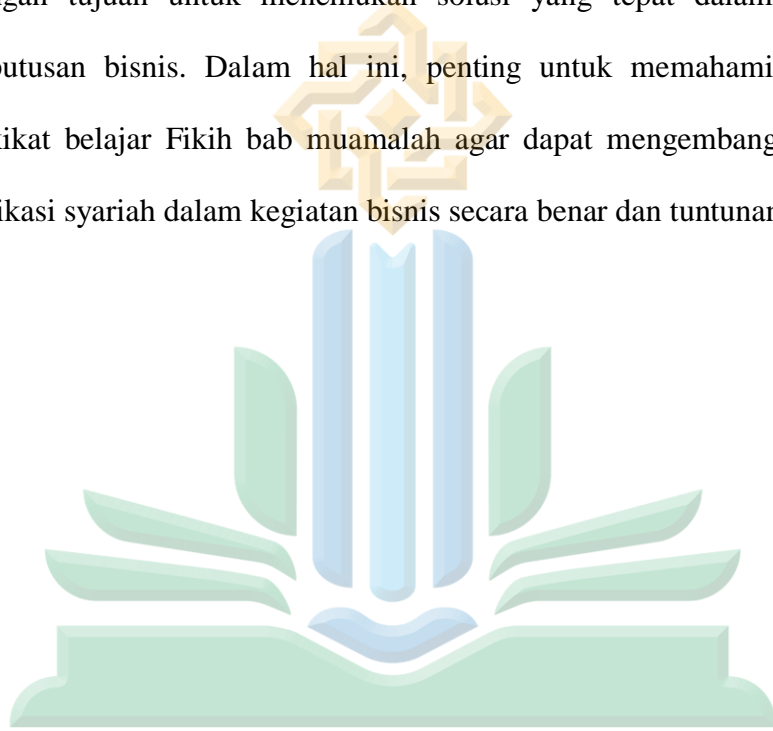
c. Hakekat pembelajaran fikih

Hakikat belajar fikih bab muamalah adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan pemahaman mengenai keberadaan hukum Islam dalam kehidupan sosial serta kegiatan bisnis dan keuangan. Dengan belajar fikih bab muamalah, peserta didik akan lebih memahami aturan dan konsep syariah dalam dunia bisnis.
- 2) Menekankan pentingnya kepatuhan pada hukum Islam dalam dunia bisnis. Hukum Islam harus ditegakkan dengan tepat dalam dunia bisnis tanpa terkecuali, maka materi yang disajikan dalam fikih bab muamalah harus dikuasai dengan baik supaya dapat diterapkan dalam kegiatan bisnis.
- 3) Mengajarkan etika islam dalam kegiatan bisnis. Belajar fikih bab muamalah membantu para pelaku bisnis memahami nilai-nilai Islam dan etika bisnis yang sesuai dengan nilai-nilai syariah.
- 4) Mendorong para pelaku bisnis untuk bertindak sesuai dengan hukum Islam dalam perspektif ekonomi. Dengan belajar fikih bab muamalah,

para pelaku bisnis dapat mengembangkan bisnisnya dengan mengikuti aturan syariah dan etika Islam yang positif.

Belajar fikih bab muamalah juga melibatkan diskusi dan pertukaran pandangan mengenai penerapan hukum-hukum Islam dalam kegiatan bisnis dengan tujuan untuk menemukan solusi yang tepat dalam pengambilan keputusan bisnis. Dalam hal ini, penting untuk memahami dengan baik hakikat belajar Fikih bab muamalah agar dapat mengembangkan ilmu dan aplikasi syariah dalam kegiatan bisnis secara benar dan tuntunan Islam.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji tingkat keefektifan produk yang telah dihasilkan.<sup>25</sup> Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah modal pengembangan procedural yang bersifat deskriptif model ADDIE. Pengembangan model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tradisional (tatap muka di kelas) maupun secara daring.<sup>26</sup> Model pengembangan berorientasi kelas menggunakan lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implement, evaluat*.<sup>27</sup>

Model ADDIE memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model ADDIE terletak pada tahapan implementasi karena dilakukan secara sistematis dan sistemik, sedangkan kekurangannya yaitu terletak pada tahap desain karena model ADDIE tidak mengatakan bagaimana membagi

---

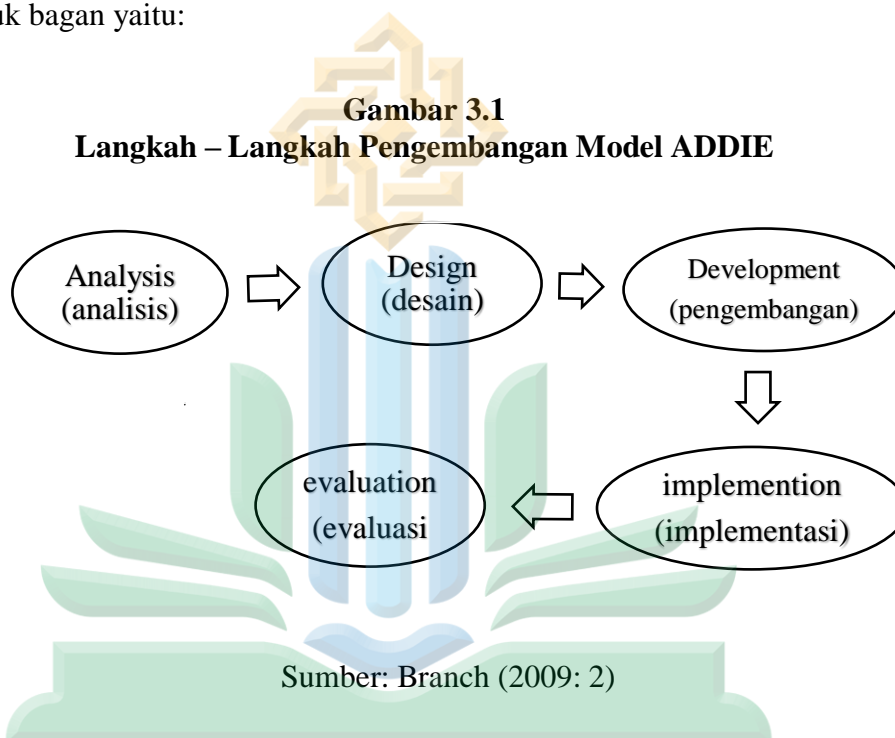
<sup>25</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2015), 40

<sup>26</sup> Kaye Shelton & George Saltman, “*Applying the ADDIE Model to Online Instruction*”, 2008,41. Diakses dari <http://www.igiglobal.com/viewtitlesample>

<sup>27</sup> Amir hamzah, “*metode penelitian dan pengembangan*”, Malang: literasi nusantara 2019) 15

tujuan utama menjadi tujuan yang praktis. Dengan demikian, analisis dan perencanaan harus hati – hati agar bisa mencapai hasil yang diutamakan dari keseluruhan proses pengembangan.

Berikut disajikan langkah – langkah pengembangan ADDIE dalam bentuk bagan yaitu:



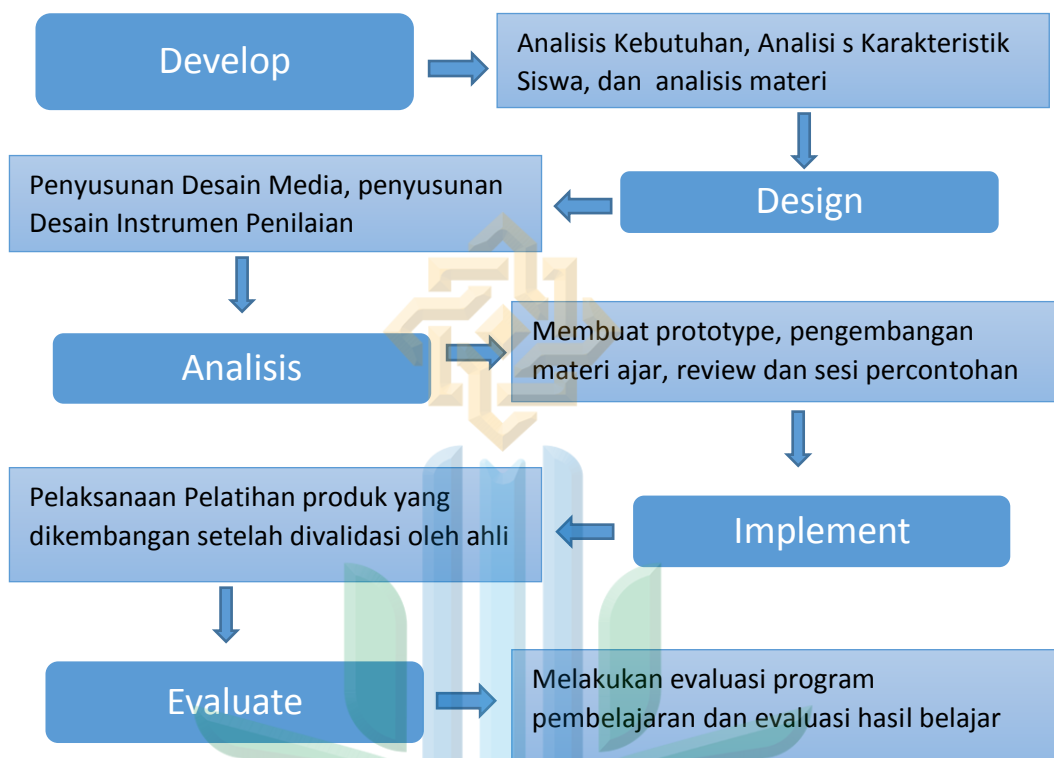
## B. Prosedur penelitian dan pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan mengenai langkah – langkah prosedur.<sup>28</sup> Dalam pengembangan media ini menggunakan pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif model ADDIE.

Langkah – langkah penelitian dan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:

<sup>28</sup> Tim Penyusun, “Pedoman Penulisan Karya Ilmiah”, (Jember: IAIN Jember, 2023), 68.

**Gambar 3.2**  
**Prosedur Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE**



Sumber : Mulyatiningsih (2012:6)

### 1. Analisa (*analysis*)

Analisis adalah proses melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas.

Tahap analisa ini merupakan proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik.

Hal pertama yang dilakukan pada tahap analisis ini yaitu melakukan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 November 2023 di MTs Negeri 1 Jember dalam proses pembelajaran peneliti melihat minimnya media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran.



Melihat permasalahan di atas, perlu adanya pengembangan media pembelajaran fikih khususnya pada materi muamala. Berdasarkan data yang diperoleh kemudian peneliti akan melakukan penanganan yang efektif guna membantu kegiatan pembelajaran. Untuk itu peneliti melakukan pengembangan media *spinnig wheel* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX MTs N 1 Jember

## 2. Desain/perencanaan

Desain adalah proses perencanaan dan pengorganisasian elemen – elemen untuk mencapai tujuan tertentu.

Langkah yang dilakukan dalam tahap perencanaan yaitu: merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, menyusun rancangan pembuatan media *spinnig wheel* dengan mengacu pada spesifikasi produk yang telah dibuat sebelumnya, menentukan aplikasi yang dapat dijadikan untuk menggunakan media *spinnig wheel*.

## 3. Pengembangan

Pengembangan adalah proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Satu langkah terpenting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum mengimplementasikan. Tahap uji coba merupakan bagian dari langkah ADDIE yaitu evaluasi. Langkah pengembangan terdiri dari kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar.

Setelah mendesain produk, selanjutnya penulis melakukan pengembangan melalui beberapa tahapan, yaitu:

- a. Mencari aplikasi media pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembuatan *spinnig wheel*
- b. Menyiapkan alat – alat yang dibutuhkan dalam pengembangan.
- c. Membuat angket validasi, sebelum peneliti melakukan validasi kepada 3 validator. Tujuannya adalah untuk mendapatkan penilaian dan juga pendapat atau saran dari para ahli mengenai kesesuaian materi dengan media pembelajaran.
- d. Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli, peneliti memperbaiki media sesuai dengan saran tim ahli. Setelah divalidasi dan produk dinyatakan layak, maka peneliti dapat melanjutkan pada tahap selanjutnya.

#### 4. Implementasi

Implementasi adalah langkah nyata yang digunakan untuk menerapkan sistem pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap ini, semua yang telah dibuat dan dikembangkan diatur sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan, peran dan fungsinya sehingga dapat diimplementasikan. Dari penilaian implementasi tersebut peneliti membuat angket uji coba pengguna kepada peserta didik apakah media tersebut layak tidaknya untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

## 5. Evaluasi

Evaluasi adalah proses melihat dan mengamati sistem pembelajaran yang telah dibuat berhasil sesuai dengan harapan atau tidak. Evaluasi merupakan langkah akhir dalam model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi merupakan proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran.<sup>29</sup>

Tahap evaluasi ini berdasarkan pada validasi yang dilakukan oleh para ahli dan juga respon guru serta peserta didik. Apabila pada tahap implementasi masih menemukan kekurangan atau kelemahan dalam produk media ini, maka diperlukan penyempurnaan kembali. Namun jika sudah tidak terdapat revisi lagi maka media tentu sudah layak untuk digunakan.

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai dibuat. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan sebuah produk yang akan digunakan. Selain itu, uji coba produk dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembuatan produk telah memenuhi sasaran dan tujuan pembelajaran.

Subjek uji coba dalam pengembangan media *Spinnig Wheel* pada pembelajaran fikih adalah dosen ahli metode pembelajaran, dosen ahli materi pembelajaran matematika, guru kelas IX dan juga peserta didik kelas IX MTsN 1Jember

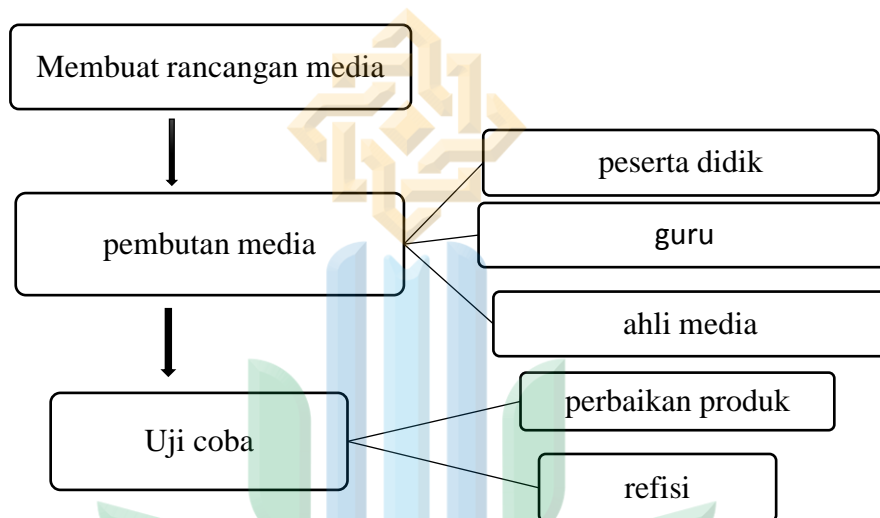
---

<sup>29</sup> Sukarman Purba dkk, “*Landasan Pedagogik: Teori dan Kajian*”, (Medan: Yayasan KitaMenulis, 2021), 156.

## D. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk merupakan gambaran penilaian produk, dimana penilaian suatu produk ini penting dilakukan karena untuk mengetahui

**Gambar 3.3**  
**Desain Uji Coba Produk**



Sumber : Ari Putra Widyoko (2012:18)

keunggulan serta kelemahan suatu produk yang kemudian dilakukan perbaikan lagi terhadap produk tersebut.

### 1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 2 dosen, 1 guru kelas, dan juga peserta didik kelas. IX MTsN 1Jember

#### a. Ahli Media

Ahli media adalah orang yang ahli dalam media pembelajaran.

Disini peneliti mengambil salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang menjadi dosen di Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) yaitu ibu Mudrikah, S.Pd. M.Pd.

b. Ahli Materi (Fikih)

Ahli materi adalah orang yang ahli dalam bidang materi. Karena peneliti menggunakan Fikih sebagai materi, maka peneliti mengambil dosen Fikih sebagai ahli validator materi. Validator ahli materi yang diambil peneliti adalah salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang menjadi dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yaitu bapak Dr. Drs. H. D. Fajar Ahwa, M.Pd

c. Ahli Pembelajaran

Ahli Pembelajaran adalah seorang guru kelas pada kelas. IX MTsN 1Jember yaitu bapak Moh. Badrus Sholeh, S.Pd, M.Pd.

d. Peserta Didik Kelas IX

Peserta didik kelas IX adalah subjek utama / sasaran utama dalam pengembangan ini. Penelitian ini dilakukan pada kelas . IX MTsN 1 Jember yang berjumlah 32 siswa

2. Jenis Data

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti ini menggunakan jenis data Kualitatif dan data Kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang menunjukkan kualitas sesuatu yang kemudian dinyatakan dalam sebuah pernyataan.<sup>30</sup> Sedangkan data kuantitatif adalah data yang banyak menggunakan angka dan rumus. Berikut penjelasannya:

---

<sup>30</sup> Eko Putro Widoyoko, Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 18

- a. Data Kualitatif, diperoleh dari buku – buku atau jurnal penelitian yang serupa. Data kualitatif digunakan untuk memperkuat sekaligus mengecek validitas data ini dari hasil kuesioner. Data kualitatif dapat dilengkapi dengan hasil observasi dan wawancara terhadap responden yaitu guru MTsN 1 Jember.
- b. Data Kuantitatif, diperoleh dari kuesioner atau angket yang diberikan kepada peserta didik serta penilaian para ahli mengenai kelayakan media *Spinnig Wheel*.

### 3. Instrument Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data adalah suatu cara yang dapat dilakukan oleh seorang peneliti dalam rangka mengumpulkan data. Selain itu instrument pengumpulan data juga dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Instrument penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah:

#### a. Observasi

Observasi dilaksanakan di MTsN 1 Jember. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar disana. Selain itu observasi dilakukan juga untuk mengetahui kondisi peserta didik serta sarana dan prasarana yang tersedia. Observasi pertama dilakukan di sekolah untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Sehingga diperlukan penelitian serta pengembangan terutama pada media pembelajaran.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru fikih kelas IX MTsN 1 Jember untuk memperoleh data kualitatif yang meliputi keadaan peserta didik kelas IX. Tanggapan guru terhadap media telah dikembangkan dan diterapkan di kelas.

c. Angket

Angket merupakan pengumpulan data yang digunakan dengan memberikan seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>31</sup> Jenis angket yang digunakan merupakan kombinasi dari angket terbuka dan tertutup, dan dibuat dalam bentuk *checklist*. Tujuan penggunaan kuesioner atau angket adalah untuk mengetahui tanggapan dari ahli media, pendidik dan peserta didik mengenai valid tidaknya dan ketertarikan terhadap produk sehingga diperoleh skor dari konten yang ada pada media sebagai bahan pengembangan produk lebih lanjut. Berikut beberapa skala penilaian berdasarkan beberapa aspek validasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan *spinnig wheel* ini:

1) Aspek isi (materi)

**Tabel 3.1**  
**Tabel indikator pada aspek isi**

No	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi dengan kurikulum	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai

<sup>31</sup> Sugiyono, *Metode Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 199

No	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
2	Kesesuaian isi dengan KD	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
3	Kesesuaian isi dengan indicator dan tujuan pembelajaran	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
4	Materi pada metode mudah dipahami	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
5	Kemenarikan metode role playing dengan berbantuan media spin	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
6	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai

## 2) Aspek desain media

Tabel 3.2

Tabel indikator pada aspek desain media

No	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Tampilan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
2	Warna Desain	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
3	Desain Gambar	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
4	Tema	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
5	Pengoperasian Media	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai



## 3) Aspek penggunaan

**Tabel 3.3**  
**Tabel indikator pada aspek penggunaan**

No	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Pengoperasian	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
2	Desain Tampilan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
3	Motivasi Belajar	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
4	Kemudahan Media dalam membantu memperdalam Pengetahuan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai
5	Kemenarikan Media	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	sesuai	Sangat sesuai

## d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk

dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik dari hasil tes formatif yang diberikan, atau juga dapat diambil dari hasil kegiatan praktek kegiatan peserta didik, dan dokumen – dokumen lain yang dibutuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian<sup>32</sup>

<sup>32</sup> Ahmad Maskur, “Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung”, (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2018), 61

e. Tes

Tes merupakan serangkaian latihan atau pertanyaan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pre-test dan post-test yang dilakukan pada akhir penelitian. Tes akhir ini bertujuan untuk menilai kemajuan siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

#### **E. Teknis Analisis Data**

Teknik analisis data merupakan suatu metode atau cara yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi agar menjadi lebih mudah untuk dipahami. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dan kuantitatif yang dianalisis secara deskriptif statistik.

##### **1. Analisis Deskriptif Kualitatif**

Analisis kualitatif dalam penelitian ini mengacu pada konsep Hubberman dan Miles, yaitu tahap reduksi data, display data, dan kesimpulan atau verifikasi. Hal – hal yang dilakukan adalah:

- a. Pengumpulan data dilakukan di kelas IX MTsN 1Jember.
- b. Setelah memperoleh data, kemudian data ditulis dengan rinci sehingga data menjadi kompleks. Untuk itu perlukan analisis data melalui reduksi data.
- c. Setelah reduksi kemudian menyajikan data.

## 2. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis data ini digunakan untuk mengetahui respon ahli media dan ahli materi beserta peserta didik terhadap media role play berbantuan spin. Data ini diperoleh dari hasil validasi produk serta uji coba produk. Berikut ini penjelasan secara rinci mengenai kedua jenis yang digunakan:

### a. Analisis data angket validasi ahli

Analisis data pada proses validasi ahli ini terdiri dari 2 ahli, yaitu ahli media dan juga ahli materi. Pada proses pengembangan *Spin Wheel* ini validasi ahli media akan menguji kemenarikan media pembelajaran. Sedangkan ahli materi akan menguji kesesuaian media pembelajaran dengan materi berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Hasil angket validasi ahli dikonversi menggunakan skala Likert, variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala Likert terdiri dari beberapa kategori yaitu:

**Tabel 3.4**  
**Skala Likert**

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat setuju / selalu / sangat positif / sangat layak / sangat baik / sangat bermanfaat / sangat memotivasi
2	3	Setuju / baik / sering / positif / sesuai / mudah / layak / bermanfaat / memotivasi
3	2	Tidak setuju / hampir tidak pernah / negative / kurang setuju / kurang baik / kurang sesuai / kurang menarik / kurang paham / kurang layak / kurang bermanfaat / kurang memotivasi.
4	1	Sangat tidak sesuai/sangat kurang baik / sangat kurang sesuai / sangat kurang menarik / sangat kurang paham / sangat kurang layak / sangat kurang bermanfaat.

Berdasarkan tabel kategori penilaian Likert tersebut dapat dihitung persentase rata – rata tiap komponen dengan menggunakan rumus berikut ini :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor (dibulatkan)

$\sum x$  : Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$  : jumlah skor ideal dalam satu item

Setelah dilakukan perhitungan presentase di setiap komponen, tahap selanjutnya yaitu pemberian arti dan pengambilan keputusan mengenai kualitas produk media *Spinnig Wheel* seperti pada tabel berikut ini

**Tabel 3.5**  
**Presentase kelayakan**

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1	76 – 100%	Sangat Baik	Layak, tidak perlu direvisi
2	51 – 75%	Baik	Cukup, perlu direvisi
3	36 – 50%	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi.
4	$\leq 35\%$	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi.

b. Analisis data angket respon peserta didik

Data yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dianalisis menggunakan skala Guttman. Di dalam skala Guttman ini terdapat 2 kategori, yaitu nilai dan skor. Angket yang sudah diisi oleh

peserta didik dianalisis dan dipresentasikan menggunakan rumus sebagai berikut.

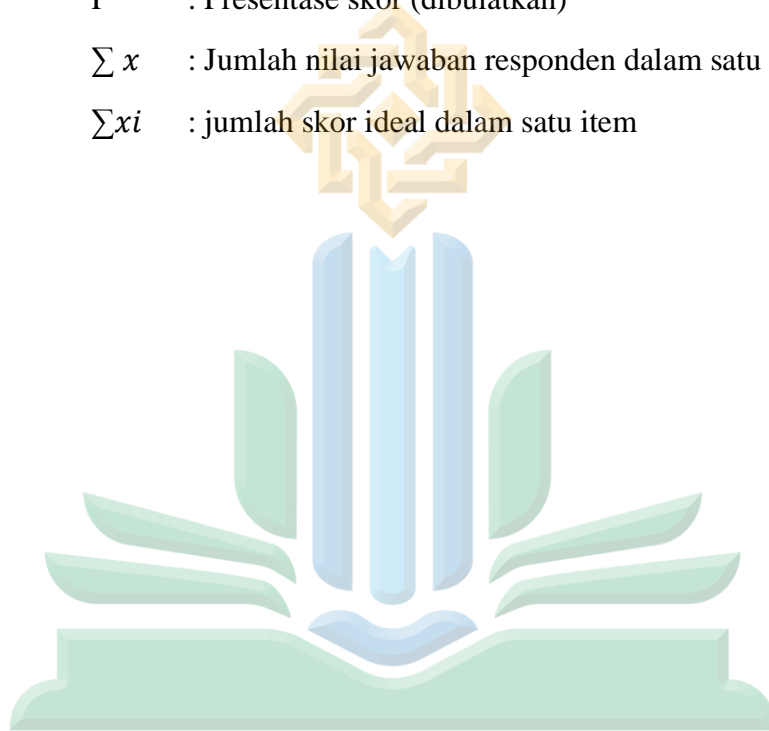
$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor (dibulatkan)

$\sum x$  : Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$  : jumlah skor ideal dalam satu item



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Tahap penyajian data uji coba ini dilakukan oleh Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Pembelajaran, serta peserta didik di dalam kelas dengan melakukan uji coba secara bertahap. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model penelitian dalam melakukan pengembangan media *spinnig wheel* adalah menggunakan model penelitian ADDIE. Pengembangan media *spinnig wheel* ini digunakan dalam mata pelajaran fikih pada materi muamalah di kelas IX, adapun tahapan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu sebagai berikut:

##### 1. Hasil Analisis

Tahapan pertama yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE yaitu analisis. Tahapan ini dimulai dari observasi ke madrasah yaitu MTsN 1Jember untuk mencari atau mengetahui informasi yang ada di lembaga madrasah. Hal-hal yang dianalisis dalam penelitian ini adalah analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

Analisis kompetensi dan karakteristik dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas IX C di MTsN 1Jember sebagai subjek dalam penelitian ini. Sedangkan analisis materi digunakan untuk memahami konsep-konsep materi yang dianggap sulit diingat oleh peserta didik untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran guna

memperdalam pengetahuan peserta didik. Dalam hal ini peneliti mengambil mata pelajaran fikih materi muamalah sebagai mata pelajaran dalam pengembangan media *spinnig wheel*. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran guru jarang sekali menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi. Suasana kelas tidak berlangsung aktif dan menarik, pada saat pembelajaran guru hanya melakukan metode ceramah dan tanya jawab sehingga peserta didik cenderung pasif. Bapak Moh. Badrus Sholeh, S.Pd, M.Pd., juga mengatakan bahwasannya:

“Saya jarang sekali menggunakan media pembelajaran, saya kadang menggunakan media *power poin* itupun jarang sekali, dan yang biasanya saya pakai untuk menjelaskan materi kepada anak – anak yaitu buku pegangan siwa saja, jadi saya menjelaskan dan siswa menyimak buku peganganya. Sebenarnya saya juga ingin menggunakan media pembelajaran, hanya saja banyak kendala yang dialami salah satunya yaitu kendala waktu, sehingga saya hanya buku pegangan siswa dan Tanya jawab”.<sup>33</sup>



**Gambar 4.1**  
**Wawancara pada guru mata pelajaran fikih**

Untuk itu peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar pengembangan produk yang didesain semenarik mungkin agar peserta

---

<sup>33</sup>, Moh. Badrus Sholeh, S.Pd, M.Pd diwawancarai oleh penulis, jember, 15 November 2023

didik lebih tertarik, termotivasi dalam belajar fikih.

## 2. Hasil Desain

Tahap desain ini memiliki tujuan yang merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus merancang suatu produk pengembangan media *spinnig wheel*. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain sebagai berikut:

### a. Menentukan materi

Sebelum membuat media *spinnig wheel* perlu adanya untuk menentukan materi terlebih dahulu yang akan diajarkan dan menyesuaikan media yang akan dibuat dalam pembuatan media *spinnig wheel* peneliti memilih materi muamalah pada mata pelajaran fikih kelas IX C.

### b. Menentukan nama (judul) media

Nama media Spin Wheel ini diambil dari penyesuaian peserta didik dimana peserta didik hampir atau keseluruhan masih menyukai permainan. Seperti yang dikatakan oleh

Naura Rayyan Az Zahra “Kalau belajar sambil bermain itu lebih menyenangkan dan tidak membosankan dari pada kita hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan melihat buku saja”.<sup>34</sup>

Jadi peneliti memilih media yang dapat digunakan belajar sambil bermain. Selain itu media *spinnig wheel* ini dikombinasikan dengan materi yang diajarkan yaitu Jual Beli dipilih berdasarkan fungsi dan tujuan media itu sendiri yaitu membuat peserta didik fokus, senang, dan dapat

---

<sup>34</sup> Naura Rayyan Az Zahra, diwawancarai oleh penulis, jember, 15 November 2023



memperdalam pengetahuan peserta didik.

c. Menyesuaikan materi dengan media

Berdasarkan analisis kurikulum, materi, dan kebutuhan peserta didik maka dapat apa yang ditemukan menjadi kebutuhan peserta didik. Selain itu dapat dilakukan penyesuaian antara materi dan media pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini dilakukan supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan maksimal serta tujuan pembelajaran pun dapat dicapai. Materi yang digunakan berdasarkan referensi buku siswa.

d. Menyusun kerangka atau bentuk dasar dalam media *spinnig wheel*

Berikut langkah – langkah pembuatan media *spinnig wheel*:

- 1) Langkah pertama yang dilakukan yaitu menyiapkan kompetensi dasar, indicator, materi dan soal yang ada dalam *power point*.
- 2) Menyiapkan aplikasi canva pada laptop
- 3) Tahap selanjutnya yaitu buka aplikasi canva di laptop untuk memberikan begraund pada *power point* dan juga gambar animasi untuk menghias *power point* agar nampak menarik
- 4) Setelah memeberikan begraund pada ppt buka dokumen yang sudah ada kompetensi dasar, indikator, materi dam soal lalu meminda dokumen tersebut ke ppt yang telah di ubah begraundnya.
- 5) Setelah semua sudah ada, desain media *spinnig wheel* semenarik mungkin.di powerpoint

- 6) Coba media *spinnig wheel* untuk diputarkan jika sudah dapat berputar
- 7) Media *spin wheel* siap dimainkan.

e. Hasil Pengembangan

Adapun hasil pengembangan media *spin wheel* terdiri dari beberapa tahapan:

1) Bentuk Produk

Media *spinnig wheel* merupakan media yang dapat dikembangkan oleh setiap orang. Pembuatan media ini menggunakan bahan – bahan yang mudah didapatkan oleh semua orang. Bahan – bahan yang digunakan dalam pengembangan ini sudah disesuaikan dengan aspek – aspek pembuatan media seperti aspek keawetan, praktis, mudah dijumpai, dan lain sebagainya.

Pembuatan media ini juga menyesuaikan dengan materi

pembelajaran di kelas IX C yaitu tentang materi jual beli pada mata pelajaran fikih. Media ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan oleh peneliti kepada dosen pembimbing dan juga tim validator. Tim validator dalam penelitian ini terdiri dari 3 validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran yang kemudian dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk.

## 2) Komponen – komponen media *Spinnig Wheel*

Dalam pembuatan media pembelajaran selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan peserta didik. Berikut ini bahan pembuatan media *spinnig wheel*:

- a) laptop untuk mendesain media *spinnig wheel*.
- b) Aplikasi canva digunakan untuk mencari *begraund*
- c) Aplikasi power point untuk mendesain
- d) Aplikasi *google chrome* untuk mendownload gambar
- e) Buku pengangan siswa untuk isi metari ppt

Selanjutnya langkah – langkah pembuatan media *spinnig wheel*:

- a) Langkah pertama yang dilakukan yaitu menyiapkan kompetensi dasar, indicator, materi dan soal yang akan disisipkan pada media *spinnig wheel*.

- b) mencari aplikasi canva pada laptop selanjutnya yaitu buka aplikasi canva untuk mencari *begraund* dan gambar - gambar yang berkaitan dengan materi

- c) kemudian pindakan *begraund* dan gambar – gambar yang telah mengambil di canva ke bentuk power point

- d) lalu desain media power point smenarik mungkin dan tambahkan power poin dengan *spiner*

- e) Kemudian cobalah media *spinnig wheel* untuk diputar

f) Media *spinnig wheel* siap dimainkan.

3) Validasi

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas. Validasi ahli media *spinnig wheel* dilakukan oleh ibu Mudrikah, M.Pd, validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Dr. Drs. H. D. Fajar Ahwa, M.Pd, dan validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru fikih kelas IX C MTsN 1 Jember bapak Moh. Badrus Sholeh, S.Pd, M.Pd. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *spinnig wheel* yang diterapkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran fikih khususnya bab muamalah.

a) Validasi oleh ahli media diperoleh presentase rata – rata 97,5% dengan kategori sangat layak dengan mendapatkan saran agar media pembelajaran sebaiknya ditambahkan quiz untuk mengevaluasi pembelajaran, apakah evektif atau tidak dengan menggunakan media *spinnig wheel*, ukuran size, bold kata – kata penting dan sesuaikan size video, logo UIN.

**Tabel 4.1**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentasi
		X	Xi	
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4	4	100%
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	4	4	100%
3	Kesesuaian media sebagai sumber belajar	4	4	100%
4	Kemampuan media dalam	4	4	100%

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentasi
		X	Xi	
	mengembangkan motivasi siswa			
5	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa	4	4	100%
6	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang siswa	4	4	100%
7	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar	4	4	100%
8	Kemudahan media dalam praktik belajar pembelajaran	3	4	75%
9	Eesiensi media dalam kaitannya dengan biaya	4	4	100%
10	Keamanan media bagi siswa	4	4	100%

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$P = 97,5$$

#### Keterangan

P : Presentase skor

$\sum x$  : Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum x^i$  : Jumlah skor ideal dalam satu item

% : Konstanta

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor presentase sebesar 97,5% dengan kriteria sangat layak.

- b) Validasi materi yang dilakukan oleh validator ahli materi. Nilai maksimal dari 10 indikator adalah 40, maka hasil pertama yang diperoleh oleh ahli materi adalah 77,5% dengan kategori layak dan tidak perlu direvisi. Adapun saran validator materi

yaitu point 6 dan 7 sebaiknya diperbaiki karena bahasanya yang digunakan agak terlalu tinggi (bahasa mahasiswa) jadi peneliti memperbaiki media yang dibuat lalu diperoleh oleh ahli materi adalah 92,5%. dengan kategori layak dan tidak perlu direvisi

**Tabel 4.2**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentasi
		X	Xi	
1	Materi pada Media sudah sesuai dengan kompetensi yang ada di dalam kurikulum saat ini	4	4	100%
2	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator	4	4	100%
3	Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4	4	100%
4	Mendorong rasa keingintahuan siswa	3	4	75%
5	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	4	4	100%
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	4	4	100%
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa	4	4	100%
8	Materi pada media dapat memotivasi belajar siswa	4	4	100%
9	Materi yang disajikan sesuai perkembangan muthakir	3	4	75%
10	Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan	3	4	75%

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

### Keterangan

P : Presentase skor

$\sum x$  : Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$  : Jumlah skor ideal dalam satu item

% : Konstanta

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor presentase sebesar 92,5% dengan kriteria sangat layak

- c) Validasi ahli pembelajaran yang dilakukan oleh guru fikih kelas IX C, nilai skor presentase ahli pembelajaran yaitu 97,5% dengan kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Dan mendapatkan saran kalau bisa materinya jangan hanya materi jual beli.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentasi
		X	Xi	
1	Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan kemudahan pengoprasian media	4	4	100%
2	Kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian indikator tujuan pembelajaran	4	4	100%
3	Ketertarikan siswa ketika belajar dengan memanfaatkan media yang dikembangkan	4	4	100%
4	Kemampuan media menciptakan rasa senang siswa	4	4	100%
5	Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang ulang	4	4	100%

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentasi
		X	Xi	
6	Kemampuan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa	4	4	100%
7	Kemampuan media membantu siswa memahami informasi	3	4	75%
8	Kemampuan media dalam memicu keaktivitas siswa	4	4	100%
9	Kemampuan media untuk mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuan sendiri	4	4	100%
10	Kesesuaian media dengan dunia siswa yang diajar	4	4	100%

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$P = 97,5\%$$

**Keterangan :**

P : Presentase skor

$\sum x$  : Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$  : Jumlah skor ideal dalam satu item

% : Konstanta

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor presentase sebesar 97,5% dengan kriteria sangat layak.

### 3. Hasil Implementasi

Implementasi merupakan tahapan untuk melakukan uji coba produk media *spin wheel*. Kemudian media *Spin Wheel* merupakan



media pembelajaran yang diimplementasikan di kelas IX C MTs Negeri 1 Jember. Setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing dan validasi ahli, implementasi dilakukan pada tanggal 17 November 2023. Sebelum implementasi ke sekolah dilaksanakan tentu ada beberapa tahapan antara lain :

- a. Meminta perizinan ke sekolah untuk melakukan penelitian.
- b. Memberi tahu maksud dan tujuan penelitian kepada guru fikih kelas IX.
- c. Merumuskan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada media *Spinnig Wheel* dalam materi operasi perkalian sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator pencapaian kompetensi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. KI KD yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu KI 3 dan KI 4 pada kelas IX. Sedangkan KD yang digunakan adalah KD 3.1, 3.2, 3.3, 3.4 dan 4.1 pada mata pelajaran fikih yang sesuai dengan materi jual beli.

- d. Melakukan wawancara mengenai respon peserta didik tentang pembelajaran Fikih bab muamalah tentang jual beli yang menggunakan media *Spinnig Wheel*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan A. Bagus Filla tentang penilaian pembelajaran dengan menggunakan media

*Spinnig Wheel*, mengatakan bahwasannya :

“Saya dulu tidak suka pelajaran fikih karena membosankan tidak menarik, namun dengan adanya media *spinnig wheel* yang bisa digunakan belajar sambil bermain jadi saya tertarik untuk mengikuti pembelajaran, dan suasananyapun tidak lagi membosankan”.<sup>35</sup>

- e. Membuat lembar pendapat peserta didik atau angket untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap media *spinnig wheel*.

Sebelum kegiatan penelitian di dalam kelas, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran fikih khususnya materi bab muamalah. Selanjutnya kegiatan implementasi di dalam kelas diawali dengan memberikan apresiasi sekaligus penyampaian rencana pembelajaran di dalam kelas yang akan dilaksanakan. Sebelum kegiatan dimulai, peserta didik dikenalkan dengan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu media *spinnig wheel*. Lalu peneliti meminta peserta didik melakukan pretest sebelum pembelajaran dimulai untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap pelajaran yang akan dijelaskan

---

<sup>35</sup> A. Bagus Filla, diwawancarai oleh penulis, jember, 17 November 2023



**Gambar 4.2**  
**Proses Kegiatan Observasi**

Pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti untuk mengimplementasikan media *spinnig wheel*. yaitu dengan memberikan salam serta perkenalan kepada peserta didik, setelah itu guru mengajak seluruh peserta didik untuk merefleksi kembali materi yang telah dipelajari. Guru memperlihatkan media *spinnig wheel* yang sudah dibuat lalu memberitahukan instruksi penggunaan media *spinnig wheel* kepada peserta didik. Guru meminta salah satu siswa untuk memainkan atau memutar media *spinnig wheel*. Setelah media *spinnig wheel* berputar guru menjelaskan materi yang telah ditunjuk oleh *spin* tersebut selanjutnya seperti itu

Namun ketika media *spinnig wheel* berhenti pada tempat yang sama sampai 3x maka si pemutar diberi pertanyaan oleh temannya mengenai materi yang telah ditunjuk oleh media *spinnig wheel* tersebut jika jawaban yang diberikan salah guru atau peneliti akan meluruskan dan

selanjutnya teman yang lain diminta untuk maju memutar game kembali.



**Gambar 4.3**  
**Proses Memainkan Media *Spinnig Wheel***

Sesudah peserta didik memainkan media *spinnig wheel*, peneliti meminta peserta didik melakukan posttest. Untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Adapun hasil *pretest* dan *posttest* setiap peserta didik ditunjukkan dalam bentuk tabel berikut.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Pretest Peserta Didik**

NO	NAMA	Skor		Presentasi
		1	2	
1	A Bagus Filla	40	100	40%
2	Ahmad Fauzan Rizqulla	70	100	70%
3	Alfin Birron	80	100	80%
4	Al- Mira Nakeisya Ramadhina	60	100	60%
5	Alya Azka Humairah	70	100	70%
6	Anindia Aura Rahma	70	100	70%
7	Athoillah Fawwaz Baihaqi	90	100	90%
8	Aurel Salsabila Amara	70	100	70%
9	Azaria Zulfa Maryam	80	100	80%
10	Bella Putri Ramadhani	90	100	90%
11	Charletha Mayla Putri	50	100	50%
12	Diana Septi Ramadhani	40	100	40%
13	Fiero Zaidan Rizqi Yumna	90	100	90%

NO	NAMA	Skor		Presentasi
		1	2	
14	Ghalen Imthital Dhai'fullah	80	100	80%
15	Hanifah Rayyana Fatmah	70	100	70%
16	Iftia Alkis Khoirun Nisa	70	100	70%
17	Intan Tri Wahyuni	50	100	50%
18	Jalinsyah Aliffiyan Maulana R	90	100	90%
19	Meutya Distri Afifi	40	100	40%
20	Moch. Farel Pratama A.P	70	100	70%
21	Moch. Shohibul Fadhila	70	100	70%
22	Mohammad Kafabilla	60	100	60%
23	Muhammad Barra Fathul Ghan	80	100	80%
24	Muhammad Farhan Anshori	70	100	70%
25	Muhammad Sajidan Amin	90	100	90%
26	Muhammad Teguh Laksono	70	100	70%
27	Nauran Rayyani Az Zahra	50	100	50%
28	Nilna Misya'al Tsurayya F.S	80	100	80%
29	Nindia Cahaya Ramadhanani	70	100	70%
30	Shabila Crissant Malika M.	70	100	70%
31	Vanesa Aurora Prisilia	70	100	70%
	Rata – Rata			69,35%

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan peneliti, diperoleh rata – rata nilai 31 siswa adalah 69,35%. Pretest dilakukan dalam bentuk 10 soal pilihan ganda.

**Tabel 4.5**

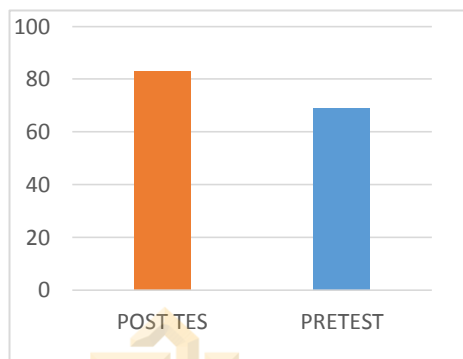
**Hasil Post test Peserta Didik**

NO	NAMA	Skor		Presentasi
		1	2	
1	A Bagus Filla	80	100	80%
2	Ahmad Fauzan Rizqulla	80	100	80%
3	Alfin Birron	100	100	100%
4	Al- Mira Nakeisya Ramadhina	80	100	80%
5	Alya Azka Humairah	80	100	80%
6	Anindia Aura Rahma	90	100	90%
7	Athoillah Fawwaz Baihaqi	90	100	90%
8	Aurel Salsabila Amara	80	100	80%
9	Azaria Zulfa Maryam	100	100	100%
10	Bela Putri Ramadhanani	80	100	80%
11	Charletha Mayla Putri	80	100	80%
12	Diana Septi Ramadhanani	90	100	90%
13	Fiero Zaidan Rizqi Yumna	90	100	90%

NO	NAMA	Skor		Presentasi
		1	2	
14	Ghalen Imthital Dhai'fullah	100	100	100%
15	Hanifah Rayyana Fatmah	90	100	90%
16	Iftia Alkis Khoirun Nisa	80	100	80%
17	Intan Tri Wahyuni	90	100	90%
18	Jalinsyah Aliffiyan Maulana R	80	100	80%
19	Meutya Distri Afifi	90	100	90%
20	Moch. Farel Pratama A.P	90	100	90%
21	Moch. Shohibul Fadhila	80	100	80%
22	Mohammad Kafabilla	100	100	100%
23	Muhammad Barra Fathul Ghan	90	100	90%
24	Muhammad Farhan Anshori	90	100	90%
25	Muhammad Sajidan Amin	100	100	100%
26	Muhammad Teguh Laksono	100	100	100%
27	Nauran Rayyani Az Zahra	90	100	90%
28	Nilna Misya'al Tsurayya F.S	90	100	90%
29	Nindia Cahaya Ramadhani	80	100	80%
30	Shabila Crissant Malika M.	90	100	90%
31	Vanesa Aurora Prisilia	100	100	100%
	Rata – rata			83%

Berdasarkan hasil *posttest* yang dilakukan peneliti, diperoleh rata – rata nilai 31 siswa adalah 83%. *Posttest* dilakukan dilakukan dalam bentuk 10 soal pilihan ganda.

Analisis mengenai skor pretest dalam meningkatkan pemahaman pengetahuan fikih bab muamalah peserta didik menunjukkan perbedaan dengan skor *posttest* setelah diberikan atau diajarkan menggunakan media *spinnig wheel*. Data hasil rata – rata nilai pretest dan *posttest* siswa kelas IX C MTs Negeri 1 Jember dapat dilihat dalam gambar 4.4



**Gambar 4.4**  
**Diagram Peningkatan Hasil Pemahaman Peserta Didik**

Pada gambar 4.7 menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, rata – rata nilai *pretest* pada kelas IX C adalah 69%. Sedangkan setelah diberikan perlakuan, rata – rata nilai *posttest* adalah 83%, jadi perbandingan dari nilai *posttest* dan *pretest* adalah 14%. Hal ini menunjukkan bahwa media *spin wheel* dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan fikih terutama bab muamalah peserta didik kelas IX C.

a. Hasil Evaluasi

Berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik kelas IXC diperoleh data respon pendidik dan peserta didik. Respon tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan produk media yang dikembangkan yaitu media *spinnig wheel*.

Ada berbagai masukan serta saran yang diperoleh baik dari pendidik maupun peserta didik. Masukan tersebut dapat dijadikan sebagai perbaikan atau proses penyempurnaan produk

yang akan dikembangkan dan untuk lebih bermanfaat kepada yang lain. Secara umum pengembangan media *spinnig wheel* mendapatkan respon positif. Kesan tersebut terbukti dengan meningkatnya ketertarikan peserta didik dalam, mengikuti kegiatan pembelajaran.

4. Evaluasi media juga terdapat beberapa tambahan, tambahan dari validator media yaitu media *spinnig wheel* sebaiknya ditambahkan *quiz* untuk mengevaluasi pembelajaran, apakah evektif atau tidak dengan menggunakan media *spin wheel* ukuran size, bold kata – kata penting dan sesuaikan size video, logo UIN. Sedangkan dari validator materi yaitu bahasanya yang digunakan agak terlalu tinggi (bahasa mahasiswa) jadi peneliti memperbaiki media yang dibuat. “kalau bisa materinya jangan hanya materi jual beli”.

## **B. Analisis Data**

### **1. Analisis kelayakan**

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang berdasarkan pada hasil validasi para ahli. Ahli yang digunakan analisis data ini adalah ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Dimana Validasi ahli media *spinnig wheel* dilakukan oleh ibu Mudrikah, M.Pd, validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Dr. Drs. H. D. Fajar Ahwa, M.Pd, dan validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru fikih kelas IX C MTsN 1 Jember bapak Moh. Badrus Sholeh, S.Pd, M.Pd. Adapun validasi yang diperoleh dari 3 validator, disajikan dalam tabel berikut :



**Tabel 4.6**  
**Hasil Validasi**

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator 1	97,5%	Sangat Valid
2	Validator 2	92,5%	Sangat Valid
3	Validator 3	97,5%	Sangat Valid
<b>Nilai rata – rata prosentase</b>		<b>96%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil analisis dari 3 validator diperoleh prosentase nilai rata – rata sebesar 96%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media *spinnig wheel* layak digunakan dalam media pembelajaran. Hal ini berarti media *spinnig wheel* dapat digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator. Selanjutnya analisis saran dan kritikan terhadap kevalidan media media *spinnig wheel* oleh validator dijadikan bahan acuan untuk merevisi. produk media *spinnig wheel* yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran untuk bisa menjadi lebih sempurna dan standar kriteria pembelajaran.

### C. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan diperoleh dari angket respon guru kelas dan peserta didik. Analisis respon peserta didik dilakukan oleh peserta didik kelas IX C MTs Negeri 1 Jember dengan jumlah peserta didik sebanyak 31 orang. Praktik uji coba dilaksanakan pada tanggal 24 November 2023.



**Gambar 4.5**  
**Proses Pengisian Angket Respon Peserta Didik**

Hasil angket respon guru kelas ditunjukkan pada tabel

**Tabel 4.7**  
**Hasil Respon Guru Fikih**

Data	Skor	Kategori Respon Guru Kelas
Ketertarikan Guru Fikih	92,5%	Sangat Baik

Dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item sebagaiberikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Skor 37 diperoleh dari jumlah keseluruhan jawaban responden atau guru Fikih dari angket. Sedangkan skor 40 diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai ideal seluruh item yang terdapat pada tabel diatas. Dari keseluruhan skor tersebut dapat dihitung persentase 92,5%. Berdasarkan persentase tersebut maka

dapat dikategorikan dalam kriteria tingkat kelayakan pada media *spinnig wheel*.

Hasil angket respon peserta didik ditunjukkan pada tabel

**Tabel 4.8**  
**Hasil Respon Peserta Didik**

Data	Skor	Kategori Respon Peserta Didik
Ketertarikan Peserta Didik	88%	Sangat Baik

Dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{1089}{1240} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

**Keterangan :**

P : Presentase skor

$\sum x$  : Jumlah skor

$\sum xi$  : Jumlah skor keseluruhan

% : Konstanta

Skor 1089 diperoleh dari jumlah keseluruhan jawaban

responden atau peserta didik dari angket. Sedangkan skor 1.240 diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai ideal seluruh item yang terdapat pada tabel diatas. Dari keseluruhan skor tersebut dapat dihitung persentase 88%. Berdasarkan persentase tersebut maka dapat dikategorikan dalam kriteria tingkat kelayakan pada media

*spinnig wheel*.

Demikian juga hasil wawancara setelah keterlaksanaannya dengan Bapak Moh. Badrus Sholeh, S.Pd, M.Pd. selaku guru kelas IX C, menyatakan bahwa :

“Medianya bagus, anak – anak senang sampai meminta untuk belajar materi selanjutnya menggunakan media *Spinnig Wheel* sebelumnya mereka kurang aktif dan antusias dalam pembelajaran terutama bab muamalah karena memang materinya yang sulit semoga bisa dikembangkan lebih baik.

Demikian juga hasil wawancara salah satu peserta didik kelas IX C MTs N 1 Jember yang bernama A. Bagus Filla tentang penilaian pembelajaran dengan menggunakan media *Spinnig Wheel*. Bagus mengatakan bahwa “Saya dulu tidak suka pelajaran mata pelajaran fikih karena sulit, tapi karena ada media ini bisa belajar sambil bermain jadi saya suka belajar fikih”.<sup>36</sup> Berdasarkan hasil wawancara kita dapat menilai bahwa semangat belajar mereka antara lain dipengaruhi oleh pengguna media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Selain itu dari hasil wawancara tersebut juga diperoleh bukti bahwa peserta didik kelas IX C MTs N 1 Jember menyukai pembelajaran fikih.

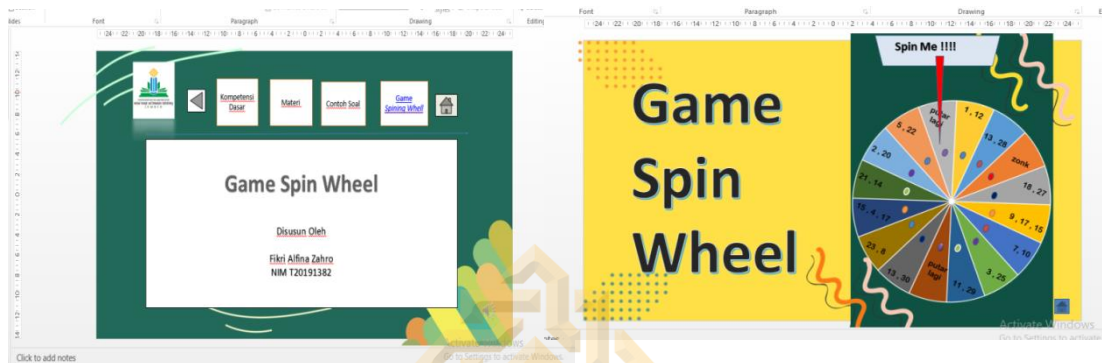
#### **D. Revisi Produk**

Setelah proses validasi kemudian dilakukannya revisi produk sesuai saran validator. Adapun perubahan media *spinnig wheel* sebelum revisi dan setelah revisi ditampilkan pada gambar sebelum (atas) dan sesudah (bawah)

---

<sup>36</sup> A. Bagus Filla, diwawancarai oleh penulis, jember, 17 November 2023

revisi berikut



**Gambar 4.6**  
Tampilan media *spinnig wheel* sebelum di revisi



**Gambar 4.7**  
Tampilan media *spinnig wheel* sesudah di revisi

Pada gambar menunjukkan tampilan media *spinnig wheel* sebelum dan sesudah direvisi. Adapun sesuai dengan saran validator ahli media yaitu media pembelajaran sebaiknya ditambahkan quiz untuk mengevaluasi pembelajaran, apakah epektif atau tidak dengan menggunakan media Spin, ukuran size, bold kata – kata penting dan sesuaikan size video, logo UIN.

## BAB V

### KAJIAN PRODUK DAN SARAN

#### A. Kajian Produk Media *Spinnig Wheel*

Media pembelajaran merupakan suatu perantara atau pengantar dari pengirim ke penerima. Dengan kata lain media pembelajaran adalah suatu wadah atau perantaa yang digunakan untuk menyampaikan pesan demi tercapainya suatu tujuan.<sup>37</sup> Media *spin wheel* ini terbuat dari aplikasi power point dengan begraund yang didesai melalui aplikasi canva Pembuatan media *spin wheel* ini sudah memperhatikan aspek-aspek media pembelajaran. Aspek-aspek media pembelajaran yang terdiri dari tingkat keawetan, kelayakan, dan keefektifan.

Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima tahap yaitu yang pertama analisis, yang kedua desain atau perencanaan, yang ketiga pengembangan, yang keempat implementasi, dan yang terakhir adalah evaluasi. Selama proses pengembangan ini sebelum uji coba, media terlebih dahulu ditunjukkan atau di validasi oleh validator. Validator dalam pengembangan ini terdiri dari validator media, validator materi, dan validator pembelajaran. Berdasarkan uji coba pengembangan media ini, media *spin wheel* sudah dikategorikan valid (layak) setelah dilakukan validasi oleh validator ahli, dan dikategorikan efektif setelah dilakukan analisis respon peserta didik.

---

<sup>37</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, “Pengembangan Media Pembelajaran”, (Jakarta: Kencana, 2020) 4

Berikut akan dijelaskan mengenai bahan-bahan yang digunakan untuk memproduksi media, dan langkah-langkah penggunaan media *spin wheel*:

- a) laptop untuk mendesain media *spin wheel*.
- b) Aplikasi canva digunakan untuk mencari begrund
- c) Aplikasi power point untuk mendesain
- d) Aplikasi google chrome untuk mendownload gambar
- e) Buku pengangan siswa untuk isi metari ppt

Selanjutnya langkah – langkah pembuatan media *spin wheel*:

- g) Langkah pertama yang dilakukan yaitu menyiapkan kompetensi dasar, indicator, materi dan soal yang akan disisipkan pada media *spin wheel*.
- h) mencari aplikasi canva pada laptop selanjutnya yaitu buka aplikasi canva untuk mencari begrund dan gambar - gambar yang berkaitan dengan materi
- i) kemudian pindahkan begrund dan gambar – gambar yang telah mengambil di canva ke bentuk power point
- j) lalu desain media power-point smenarik mungkin dan tambahkan power poin dengan spiner
- k) Kemudian cobalah media *spin wheel* untuk diputar
- l) Media *spin wheel* siap dimainkan.

### SOP (Standar Operasional Prosedur) Media Spinning Wheel

Mata pelajaran : fikih  
 Kelas/ semester : IX/ Ganjil  
 Nama sekolah : MTs Negeri 1 Jember

#### Kompetensi Dasar

- 1,3 menghayati ketentuan jual beli
- 2,3 menjalankan sikap jujur tanggung jawab, dan gotong royong dalam kehidupan sehari – hari
- 3,3 menganalisis ketentuan jual beli
- 4,3 menyajikan tata cara penyajian jual beli

#### Indicator Pencapaian Kompetensi

- 2..3.1. Menunjukkan penghayatan terhadap ketentuan jual beli, dalam realitas kehidupan sehari – hari dalam melakukan jual beli sesuai dengan ketentuan syariat islam
- 2.3.1. Membiasakan diri bersikap jujur tanggung jawab dan gotong royong dalam kehidupan sehari – hari sebagai implementasi pemahaman dari jual beli
- 3.3.1. Menjelaskan pengertian jual beli
- 3.3.2. Menyebutkan ketentuan jual beli
- 3.3.3. Menyebutkan macam macam jual beli
- 3.3.4. Memamparkan hikma dan manfaat jual beli
- 4.3.1. Mempraktikan jual beli yang benar

#### Media pembelajaran

Media yang digunakan adalah power point materi fikih bab mumalah, serta media pembelajaran yang berbasis permainan dan teknologi yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media ini diharap peserta didik dapat meningkat hasil belajarnya dan juga dapat mempraktikan cara bermuamalah dengan benar dan baik tentunya juga sesuai syariat islam.

Permainan *spinning wheel* yaitu permainan yang berbentuk lingkaran dan dapat diputar sesuai porosnya yang berfungsi untuk memutar materi yang akan di ajarkan kepada siswa, dan juga terdapat *spinning wheel* yang berisikan quiz

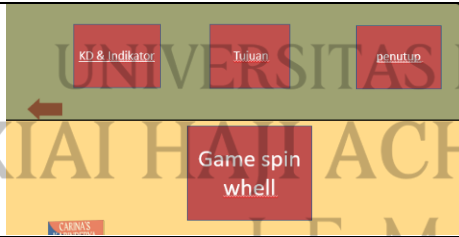
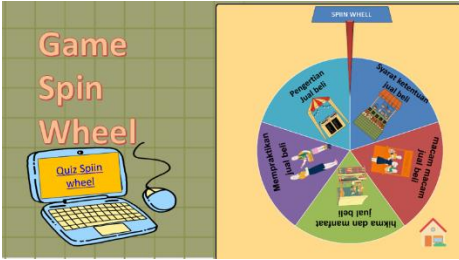


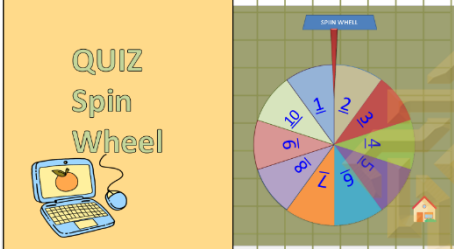
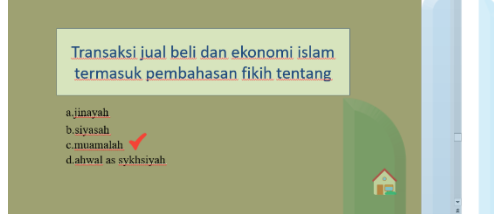
dimana jika roda telah diputar oleh siswa nanti akan memilih secara acak pertanyaan yang berkaitan dengan materi jual beli. Jadi dengan adanya media *spinning wheel* proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan tepat sasaran

Media Power point

Materi fikih bab muamalah terdiri dari 34 *slide*. Dengan Urutan dan konten yang dipelajari pada tabel berikut ini :

Urutan <i>Slide</i>	Materi
1	Cover
2	Petunjuk penggunaan
3	Pilihan menu
4	Kompetensi dasar dan indikator
5	Tujuan pembelajaran
6	Game <i>spinning wheel</i>
7-9	Materi pengertian jual beli dan vidionya
10 – 14	Materi syarat ketentuan jual beli dan vidionya
15 - 17	Macam macam jual beli
18 – 19	Hikma jual beli
20 – 21	Pertanyaan dan praktik jual beli
22 – 23	Kesimpulan penutup
24	Quiz <i>Spinning Wheel</i>
25 – 34	Isi pertanyaan untuk quiz

Gambaran	Keterangan
	<p><b>Menu utama</b> yang menyediakan tampilan KD&amp;Indikator, tujuan, Game <i>spinning wheel</i> dan penutup jika di klik kotaknya akan menampilkan sesuai menu yang diinginkan</p>
	<p><b>Game <i>spinning wheel</i></b> yang diputar peserta didik dan berisi materi – materi yang sesuai dengan judul. Penggunaannya dengan cara klik trapesium warna biru yang bertuliskan (SPIN WHEEL) diatas panah merah jika memulai putaran dan menghentikan putaran dan ketika putaran dihentikan disalah satu materi maka klik gambar untuk memulai materi dan untuk</p>

Gambaran	Keterangan
	menampilkan quiz <i>spinning wheel</i> guru atau peserta didik bisa mengeklik gambar laptop disampingnya. Dan jika kembali ke menu utama pencet tombol home
	<b>Quiz <i>spinning wheel</i></b> cara sama dengan dengan Game <i>spinning wheel</i> namun ketika angka dipencet menampilkan quiz untuk dijawab oleh peserta didik. Untuk kembali ke game <i>spinning wheel</i> yang berupa materi klik laptop disamping bawah . Dan jika kembali ke menu utama pencet tombol home
	<b>Tampilan pertanyaan</b> yang akan di jawab oleh peserta didik

## B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk

### 1. Saran pemanfaatan produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media *spin wheel*

diantaranya sebagai berikut:

- a. Peserta didik diharapkan lebih serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memanfaatkan atau menggunakan media sebaik mungkin.
- b. Peserta didik diharapkan lebih aktif dan tertib dalam kegiatan pembelajaran.

### 2. Desiminasi produk

. Produk pengembangan media *spinning wheel* pada mata pelajaran fikih dapat digunakan disemua kelas sekolah yang bersangkutan, atau

bahkan di semua madrasah tsanawiyah lainnya di Kabupaten Jember. Namun penyebab perluasan produk harus tetap memperhatikan dan menghitung karakteristik dari peserta didik, sehingga penyebar produk tidak sia – sia atau dapat bermanfaat dengan baik

### 3. Pengembangan produk lebih lanjut

- a. Media *Spinning Wheel* yang dikembangkan peneliti di kelas IX C pada mata pelajaran fikih sudah memenuhi kriteria kualitas yang baik, sehingga disarankan dapat diterapkan tidak hanya pada mata pelajaran fikih saja, tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lainnya.
- b. Penelitian hanya dilakukan pada kelas IX C di MTsN 1 Jember, akan tetapi lebih baik jika bisa dikembangkan dikelas lain ataupun lingkup Madrasah Tsanawiyah yang lainnya.
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan mendesain media dengan lebih menarik lagi dan juga dapat menambah materi yang lebih luas tetapi mudah dipahami.

### C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan di di MTsN 1 Jember tentang pengembangan media *spinning wheel* pada pembelajaran fikih siswa kelas IX C, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *spinning wheel* pada pembelajaran fikih siswa kelas IX C di MTsN 1 Jember yaitu menggunakan model pengembangan

ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

2. Kelayakan media *spinning wheel* pada pembelajaran fikih siswa kelas IX C di MTsN 1 Jember diketahui setelah dilakukannya uji validasi. Kelayakan digunakan sebagai acuan sebelum media di uji coba. Proses untuk mengetahui kelayakan adalah dengan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu validasi media, validasi materi dan validasi pembelajaran. Rata – rata hasil prosentasi validasi oleh 3 validator diperoleh nilai rata – rata 96% yang artinya media *spin wheel* dikategorikan valid atau layak digunakan.
3. Keefektifan media *spinning wheel* Pada Pembelajaran fikih siswa kelas IX C di MTsN 1 Jember diketahui dari respon guru kelas dan peserta didik. Analisis respon guru kelas yaitu 92,5% dan peserta didik dengan rata – rata 88%. Data ini diukur dengan menggunakan angket respon guru kelas dan peserta didik terhadap media *spinning wheel* Hasil keefektifan media *spin wheel* diketahui dan diperoleh menggunakan perhitungan

Arikunto.

## DAFTAR PUSTAKA

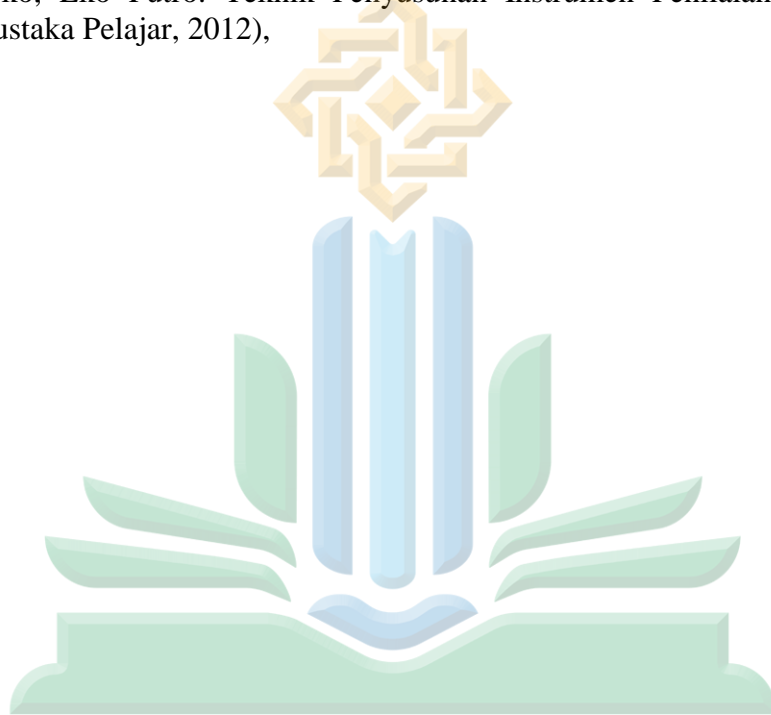
- Aini, Qumala Nur. “Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel pada Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Kelas VII MTs Bustanul Ulum Blitar”. Skripsi . Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung .2022 .
- Arbiah, “Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Whell Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV Mi - Al-Madaniyah Jempong Mataram Tahun 2020/2021”. Skripsi, universitas muhammadiyah mataram. 2020).
- Arsyad ,Azhar. Media Pembelajaran (Jakarta: Rajawali Pers, 2009),
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, Media Pembelajaran (Jakarta: Ciputat Pers, 2002),
- D., Riyanto, & Agustina, R. A. (2020). Pendidikan Fikih dan Penanggulangan Penyebaran Covid-19. Jurnal Ilmiah PGMI, 4(2),
- Departemen Agama Republik Indonesia. AlQuran dan Terjemahan. Jakarta: Magfirah pustaka, 2010
- Erwina, Mita, Ahmad Dibul Amda, dan Siswanto. “Metode Pembelajaran dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl Ayat 125. Analisis Tafsir Ibnu Katsir”. Dis. Institut Agama Islam Negeri Curup, 2021.
- Fathurrohman, Pupuh dan Sobry Sutikno. Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami. Bandung: PT. Refika Aditama, 2011. cet ke 5,
- Febriana, Magfira et al., “Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa,” Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK), 2020, <https://doi.org/10.25273/jpfk.v4i1.1879>.
- Fitria, Sari Nita. Pembelajaran Pendekatan Sainifik Berbantuan Media Roda Pintar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita pada Peserta Didik Kelas II SD, Gresik . Universitas Muhammadiyah Gresik, 2019.
- hamzah, Amir “metode penelitian dan pengembangan”, Malang. literasi nusantara 2019)
- Isma“il, Abul Fida (Ibnu Katsir),Tafsir Ibnu Katsir, (Solo : Insan Kamil ,2015),Jilid
- Kurnianingsih, Monika Fransis “Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Materi Perubahan Wujud Benda Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III SDN Pengadegan 07 Jakarta Selatan”. ( Skripsi, Universitas Trilogi : 2023

- Kurniawati, dan Herdiana. "Karakteristik Bahasa Komunitas Jual Beli Online di Media Sosial Instagram." *Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 5.1 (2021)
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan, "Pengembangan Media Pembelajaran", (Jakarta: Kencana, 2020)
- Lampung", (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2018).
- Maskur, Ahmad "Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar"
- Multayasa, Ikfina."Pengembangan Media Pembelajaran Spin Wheel Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Siswa Pada Tema 3 Subtema 1 Kelas V Sdn 2 Kuranji Mataram". ( Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram: 2022)
- Musfiqon, Pengembangan media dan sumber pemebelajran ( jakartta : prestasi pustaka, 2012),
- Purba, Sukarman dkk, "Landasan Pedagogik: Teori dan Kajian", (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021),
- Qumala Nur Aini, "Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel pada Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Kelas VII MTs Bustanul Ulum Blitar. (Skripsi : Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung : 2022)
- Satrianiwati, Media dan Sumber Belajar, (Yogyakarta, CV Budi Utama, 2018),
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang – Undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Sugiono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D", (Bandung. Alfabet, 2015)
- Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2015)
- Sugiyono, Metode Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2018)
- Susilana dkk, Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. (Bandung : CV. Wacana Prima, 2018),
- Tim Penyusun, "Pedoman Penulisan Karya Ilmiah", (Jember: UIN KHAS Jember, 2023),
- Triyanto,Eko.,Sri Anitah dan Nunuk Suryani, "Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran",*Jurnal Teknologi Pendidikan*,vol. 1 no. 2(2013).

Ulya, Ahmad Iqbalul. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4d Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V di Sekolah Dasar”. Pendidikan Universitas Negeri Semarang: 2019

Vachruddin, Vrisko Putra, “Desain pengembangan media pembelajaran Spin Microsoft Powerpoint berbasis literasi asesmen kompetensi minimum (AKM) pada materi thaharah sekolah menengah kejuruan”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya : 2021.

Widoyoko, Eko Putro. Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012),



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fikri Alfina Zahro

NIM : T20191382

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenar – benarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur – unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dibuat atau dilakukan orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar kutipan dan daftar pustaka.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 08 Desember 2023

Fikri Alfina Zahro  
NIM. T20191382



Lampiran 2

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
<p>Pengembangan Media Spin Wheel untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX MTs N 1 Jember tahun pelajaran 2023/2024”</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengembangan Media Spin Wheel</li> <li>Pembelajaran fikih</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>tinjauan Media Spin Wheel</li> <li>tinjauan Pembelajaran Siswa</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>pengertian</li> <li>macam – macam media pembelajaran</li> <li>fungsi dan manfaat media pembelajaran</li> <li>mata pelajaran fikih</li> <li>hakekat pembelajaran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Primer (Informan):               <ol style="list-style-type: none"> <li>Kepala Madrasah</li> <li>Guru Kelas</li> <li>Peserta Didik</li> </ol> </li> <li>Sekunder (Sumber Data):               <ol style="list-style-type: none"> <li>Buku atau sumber terkait yang relevan</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>RnD (Research and Development) model ADDIE</li> <li>Lokasi penelitian MTs N 1 Jember</li> <li>Subjek Penelitian               <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru Mapel</li> <li>Peserta Didik</li> </ol> </li> <li>Teknik Pengumpulan Data               <ol style="list-style-type: none"> <li>Wawancara</li> <li>Observasi</li> <li>Angket</li> <li>Dokumentasi</li> </ol> </li> <li>Prosedur Pengembangan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana desain pengembangan media <i>Spin Wheel</i> pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX MTs N 1 Jember tahun pelajaran 2023/2024 ?</li> <li>Bagaimana kelayakan media <i>Spin Wheel</i> dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX MTs N 1 Jember tahun pelajaran 2023/2024 ?</li> <li>Bagaimana efektifitas pengembangan media <i>Spin Wheel</i> dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran fikih bab muamalah di kelas IX MTs N 1 Jember tahun pelajaran 2023/2024 ?</li> </ol>

### Lampiran 3

#### **Pedoman penelitian**

##### Wawancara

##### A. Kepada Guru Fikih kelas IX A

1. Apa saja hal yang perlu dipersiapkan ketika bapak mengajar pembelajaran fikih
2. Apa ada kendala saat bapak melaksanakan proses pembelajaran?
3. Media apa saja yang pernah bapak gunakan pada saat menyampaikan materi fikih khususnya di bab muamalah ?
4. Sejauh ini apakah sekolah memfasilitasi media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran fikih ?
5. Apa bapak pernah menggunakan media *spin wheel* dalam pada saat mengajar ?
6. Bagaimana pendapat bapak mengenai pengembangan media *spin wheel* ?
7. Bagaimana hasil evaluasi setelah dilakukannya proses pembelajaran menggunakan media *spin wheel* ?
8. Apa saja saran dan masukan bapak mengenai pengembangan media *spin wheel* yang peneliti lakukan ?

##### B. Kepada peserta didik di kelas IX C

1. Apakah kalian menyukai pelajaran fikih?
2. Media pembelajaran apa saja yang biasa digunakan oleh guru pada saat mengajar pembelajaran fikih?
3. Apa kendala kalian dalam proses pembelajaran fikih?
4. Bagaimana pendapat kalian setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media *spin wheel*?

**Surat izin penelitian**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://itik.uinkhas-jember.ac.id](http://itik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-4589/In.20/3.a/PP.009/11/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTs N 1 Jember

Jl. Imam Bonjol, Kedungpiring, Tegal Besar, Jember, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68133.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20191382  
Nama : FIKRI ALFINA ZAHRO  
Semester : Semester sembilan  
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Media Spin Wheel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Fikih Bab Muamalah di Kelas IX MTs N 1 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024; selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Drs. Syaiful Anwar, M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 13 November 2023

Dekan,

Makil Dekan Bidang Akademik,



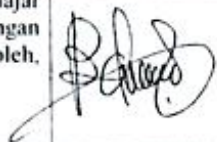
MASHUDI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R




Lampiran 5

Jurnal Kegiatan Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN  
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 JEMBER**

NO	TANGGAL	KEGIATAN	TANDA TANGAN
1	13 November 2023	Menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala madrasah bapak Drs. Syaiful Anwar, M.Pd.	
2	15 November 2023	Observasi kegiatan belajar mengajar di kelas dengan bapak Moh Badrus Sholeh, S.Pd I, M.Pd I	
3	24 November 2023	Memberi surat izin validasi pembelajaran dan lembar validasi pembelajaran kepada guru mata pelajaran fikih kelas IX C bapak Moh Badrus Sholeh, S.Pd I, M.Pd I	
4	17 November 2023	Uji coba produk media pembelajaran kepada peserta didik kelas IX C bersama bapak Moh Badrus Sholeh, S.Pd I, M.Pd I	
5	17 November 2023	melakukan wawancara dengan salah satu peserta didik yaitu Nauran Rayyani Az Zahra	
6	17 November 2023	melakukan wawancara dengan salah satu peserta didik yaitu Zidan	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI AGHMAD SIDDIQ  
JEMBER

NO	TANGGAL	KEGIATAN	TANDA TANGAN
7	24 November 2023	Wawancara dengan guru mata pelajaran fikih kelas IX C bapak Moh Badrus Sholeh, S.Pd I, M.Pd I	
8	24 November 2023	Pengambilan data berupa angket respon peserta didik kelas IX C	
9	30 November 2023	Meminta surat pernyataan selesai penelitian di sekolah	

Jember 30 November 2023  
Mengetahui,  
Kepala MTsN Tjember

  
Drs. Syaiful Anwar, M.Pd  
NIP. 196410121992031003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 6

**Surat Validasi Ahli**

A. Validasi Ahli Media



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-1274/In.20/3.a/PP.009/11/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Mudrikah, M.Pd

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Mudrikah, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

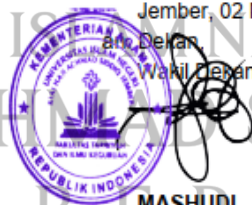
NIM : T20191382  
Nama : FIKRI ALFINA ZAHRO  
Semester : Semester sembilan  
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Judul Skripsi :

Pengembangan Media Spin Wheel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Fikih Bab Muamalah di Kelas IX MTs N 1 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 02 November 2023

Dengan  
Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



B. Validasi Ahli Media



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1301/In.20/3.a/PP.009/11/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Drs. H. D. Fajar Ahwa, M.Pd.  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Drs. H. D. Fajar Ahwa, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM : T20191382  
Nama : FIKRI ALFINA ZAHRO  
Semester : Semester sembilan  
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Spin Wheel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Fikih Bab Muamalah di Kelas IX MTs N 1 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 13 November 2023

an. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### C. Validasi Ahli Pembelajaran



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website:www.http://fftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1300/In.20/3.a/PP.009/11/2023  
Sifat : Biasa  
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Moh. Badrus Sholeh, S.Pd, M.Pd.  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Moh. Badrus Sholeh, S.Pd, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Pembelajaran, mahasiswa atas nama :

NIM	:	T20191382
Nama	:	FIKRI ALFINA ZAHRO
Semester	:	Semester sembilan
Program Studi	:	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Spin Wheel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Fikih Bab Muamalah di Kelas IX MTs N 1 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 13 November 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



Lampiran 7

Hasil Validasi Ahli Media

Lembar Validasi Ahli Media

Nama komponen : Media *Spin Wheel*

Sasaran : Ibu Mudrikah, M.Pd

Penelitian : Fikri Alfina Zahro

Judul penelitian : Pengembangan Media Spin Wheel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Fikih Bab Muamalah di Kelas IX MTs N 1 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

**PETUNJUK PENELITIAN**

1. Mohon kesediaan bapak / ibu untuk memberikan penilaian terhadap media *spin wheel* Dengan beberapa aspek yang diberikan
2. Mohon untuk memebrikan tanda *checklist* (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 4,3,2 dan 1 dengan kriteria bahwa semakin besar penilaian yang dipilih, maka semakin baik atau sesuai dengan aspek yang disebutkan
3. Mohon bapak memberikan saran ataupun revisi

Keterangan skala penilaian :

4 = sangat relevan / sangat baik  
3 = relevan / baik  
2 = kurang relevan / kurang baik  
1 = sangat tidak relevan / sangat tidak baik

Intrumen angket validasi

NO	Aspek yang dinilai	Alternative jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				✓
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				✓
3	Kesesuaian media sebagai sumber belajar				✓
4	Kemampuan media dalam				✓

	mengembangkan motivasi siswa				
5	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa				✓
6	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang siswa				✓
7	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar				✓
8	Kemudahan media dalam praktik belajar pembelajaran		✓		
9	Efisiensi media dalam kaitannya dengan biaya				✓
10	Keamanan media bagi siswa				✓

Kolom saran dan perbaikan

- Ukuran size, bold kata = penting.
- Tambahkan Quiz untuk mengevaluasi pembelajaran, apakah Efektive atau tidak dengan menggunakan Spin
- Sesuaikan size video, logo UIH

Jember, 1 November 2023

validator

Mudrikah, M.Pd  
NIP: 199211222019032012

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 8

Hasil Validasi Ahli Materi

A. Sebelum revisi

Lembar Validasi Ahli Materi

Nama komponen : Media *Spin Wheel*  
Sasaran : Bpk Dr. Drs. H. D. Fajar Ahwa, M.Pd.  
Penelitian : Fikri Alfina Zahro  
Judul penelitian : Pengembangan Media Spin Wheel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Fikih Bab Muamalah di Kelas IX MTs N 1 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

PETUNJUK PENELITIAN

1. Mohon kesediaan bapak / ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi fikih bab muamalah Dengan beberapa aspek yang diberikan
2. Mohon untuk memebrikan tanda *checklist* (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 4,3,2 dan 1 dengan kriteria bahwa semakin besar penilaian yang dipilih, maka semakin baik atau sesuai dengan aspek yang disebutkan
3. Mohon bapak memberikan saran ataupun revisi

Keterangan skala penilaian :

4 = sangat relevan / sangat baik

3 = relevan / baik

2 = kurang relevan / kurang baik

1 = sangat tidak relevan / sangat tidak baik

Intrumen angket validasi

NO	Aspek yang dinilai	Alternative jawaban			
		1	2	3	4
1	Materi pada Media sudah sesuai dengan kompetensi yang				V

NO	Aspek yang dinilai	Alternative jawaban			
		1	2	3	4
	ada di dalam kurikulum saat ini				
2	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator			V	
3	Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			V	
4	Mendorong rasa keingin tahuan siswa			V	
5	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari hari				V
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa		V		
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa		V		
8	Materi pada media dapat memotivasi belajar siswa				V
9	Materi yang disajikan sesuai perkembangan muthakhir			V	
10	Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan			V	


Kolom saran dan perbaikan:

- Nomor 6 dan 7 sebaiknya diperbaiki lagi, karena bahasa yang digunakan agak tinggi. (bahasa mahasiswa).

Jember, 9 November 2022

Responden

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

  
 Dr. Drs. H. D. Fajr Ahwa, M.Pd.I  
 NIP.196502211991031003

## B. Sesudah revisi

### Lembar Validasi Ahli Materi

Nama komponen : Media *Spin Wheel*  
Sasaran : Bpk Dr. Drs. H. D. Fajar Ahwa, M.Pd.  
Penelitian : Fikri Alfina Zahro  
Judul penelitian : Pengembangan Media *Spin Wheel* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Fikih Bab Muamalah di Kelas IX MTs N 1 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

#### PETUNJUK PENELITIAN

1. Mohon kesediaan bapak / ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi fikih bab muamalah Dengan beberapa aspek yang diberikan
2. Mohon untuk membrikan tanda *checklist* (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 4,3,2 dan 1 dengan kriteria bahwa semakin besar penilaian yang dipilih, maka semakin baik atau sesuai dengan aspek yang disebutkan
3. Mohon bapak memberikan saran ataupun revisi

#### Keterangan skala penilaian :

- 4 = sangat relevan / sangat baik
- 3 = relevan / baik
- 2 = kurang relevan / kurang baik
- 1 = sangat tidak relevan / sangat tidak baik

#### Intrumen angket validasi

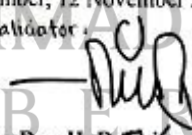
NO	Aspek yang dinilai	Alternative jawaban			
		1	2	3	4
1	Materi pada Media sudah sesuai dengan kompetensi yang				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJJACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

NO	Aspek yang dinilai	Alternative jawaban			
		1	2	3	4
	ada di dalam kurikulum saat ini				
2	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator				V
3	Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				V
4	Mendorong rasa keingin tahuan siswa			V	
5	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari hari				V
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa				V
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa				V
8	Materi pada media dapat memotivasi belajar siswa				V
9	Materi yang disajikan sesuai perkembangan muthakir			V	
10	Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan			V	

Kolom saran dan perbaikan:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Jember, 12 November 2022  
Validator  
  
**Dr. Drs. H. D. Fu'ar Ahwa, M.Pd.I**  
NIP.196502211991031003



Lampiran 9

Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

**Lembar Validasi ahli pembelajaran**

Nama komponen : Media *Spin Wheel*

Sasaran : Moh. Badrus Sholeh, S.Pd, M.Pd.

Penelitian : Fikri Alfina Zahro

Judul penelitian : Pengembangan Media *Spin Wheel* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Fikih Bab Muamalah di Kelas IX MTs N 1 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

**PETUNJUK PENELITIAN**

1. Mohon kesediaan bapak / ibu untuk memberikan penilaian terhadap pembelajaran fikih bab muamalah Dengan beberapa aspek yang diberikan
2. Mohon untuk memebrikan tanda *checklist* (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 4,3,2 dan 1 dengan kriteria bahwa semakin besar penilaian yang dipilih, maka semakin baik atau sesuai dengan aspek yang disebutkan
3. Mohon bapak memberikan saran ataupun revisi

Keterangan skala penilaian :

4 = sangat relevan / sangat baik  
3 = relevan / baik  
2 = kurang relevan / kurang baik  
1 = sangat tidak relevan / sangat tidak baik

Intrumen angket validasi

NO.	Aspek yang dinilai	Alternative jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan kemudahan pengoprasian media				✓
2	Kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian indiklator tujuan pembelajaran				✓

3	Ketertarikan siswa ketika belajar dengan memanfaatkan media yang dikembangkan				✓
4	Kemampuan media menciptakan rasa senang siswa				✓
5	Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang ulang				✓
6	Kemampuan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa				✓
7	Kemampuan media membantu siswa memahami informasi				
8	Kemampuan media dalam memicu keaktivitas siswa				✓
9	Kemampuan media untuk mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuan sendiri				✓
10	Kesesuaian media dengan dunia siswa yang diajar				✓

Kolom saran dan perbaikan

Jember, 13 November 2023

Kesponden



Moh. Badrus Sholeh, S.Pd, M.Pd.  
NIP 198004172009011009

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



Lampiran 10

Nama - Nama Peserta Didik

NO	NAMA
1	A Bagus Filla
2	Ahmad Fauzan Rizqulla
3	Alfin Birron
4	Al- Mira Nakeisya Ramadhina
5	Alya Azka Humairah
6	Anindia Aura Rahma
7	Athoillah Fawwaz Baihaqi
8	Aurel Salsabila Amara
9	Azaria Zulfa Maryam
10	Bela Putri Ramadhani
11	Charletha Mayla Putri
12	Diana Septi Ramadhani
13	Fiero Zaidan Rizqi Yumna
14	Ghalen Imthital Dhai'fullah
15	Hanifah Rayyana Fatmah
16	Iftia Alkis Khoirun Nisa
17	Intan Tri Wahyuni
18	Jalinsyah Aliffiyan Maulana R
19	Meutya Distri Afifi
20	Moch. Farel Pratama A.P
21	Moch. Shohibul Fadhila
22	Mohammad Kafabilla
23	Muhammad Barra Fathul Ghan
24	Muhammad Farhan Anshori
25	Muhammad Sajidan Amin
26	Muhammad Teguh Laksono
27	Nauran Rayyani Az Zahra
28	Nilna Misya'al Tsurayya F.S
29	Nindia Cahaya Ramadhani
30	Shabila Crissant Malika M.
31	Vanesa Aurora Prisilia

## Lampiran 11

## Dokumen Hasil Respon Peserta Didik

Siswa	Aspek Penilaian										$\sum x$	Xi	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	30	40	75%
2	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	33	40	83%
3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	33	40	83%
4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	35	40	88%
5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	98%
6	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	35	40	88%
7	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	36	40	90%
8	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	36	40	90%
9	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	36	40	90%
10	4	4	3	3j	4	3	4	4	3	4	36	40	90%
11	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	33	40	83%
12	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	34	40	85%
13	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	38	40	95%
14	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	37	40	93%
15	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	35	40	88%
16	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	37	40	93%
17	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	35	40	88%
18	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	34	40	85%
19	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35	40	88%
20	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	37	40	93%
21	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	36	40	90%
22	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	35	40	88%
23	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	36	40	90%
24	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	35	40	88%
25	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	34	40	85%
26	2	3	3	4	3	4	3	4	3	3	32	40	80%
27	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	35	40	88%
28	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	36	40	90%
29	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	36	40	90%
30	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	35	40	88%
31	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35	40	88%
	RATA RATA												88%

Lampiran 12

Jawaban Anget Respon Peserta Didik

NAMA : MEUTYA DISTRI AFIFI

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA *SPIN WHEEL* PADA MATA PELAJARAN FIKIH

Petunjuk pengisian

Berdasarkan penilaian dari anda berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia

- SS = Sangat setuju
- S = setuju
- TS = tidak setuju
- STS = sangat tidak setuju

No	Pertanyaan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1	Saya menyukai pelajaran Fikih	✓			
2	Menggunakan media <i>spin wheel</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar fikih	✓			
3	Dengan menggunakan media <i>spin wheel</i> mampu memper dalam pengetahuan tentang bermuamalah		✓		
4	Dengan menggunakan media <i>spin wheel</i> memotivasi saya untuk lebih semangat belajar fikih	✓			
5	Dengan adanya media <i>spin wheel</i> membuat suasana belajar Menyenangkan	✓			
6	Dengan adanya media <i>spin wheel</i> membuat saya menyukai pelajaran fikih		✓		
7	Media <i>spin wheel</i> mudahdipraktikkan	✓			
8	Desain media <i>spin wheel</i> sangat menarik	✓			
9	Suasana kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>spin wheel</i>			✓	
10	Saya tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran	✓			

NAMA : MOCH. FAREL PRATAMA A.P

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA *SPIN WHEEL* PADA  
MATA PELAJARAN FIKIH

Petunjuk pengisian

Berdasarkan penilaian dari anda berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia

- SS = Sangat setuju
- S = setuju
- TS = tidak setuju
- STS = sangat tidak setuju

No	Pertanyaan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1	Saya menyukai pelajaran Fikih	✓			
2	Menggunakan media <i>spin wheel</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar fikih	✓			
3	Dengan menggunakan media <i>spin wheel</i> mampu memper dalam pengetahuan tentang bermuamalah		✓		
4	Dengan menggunakan media <i>spin wheel</i> memotivasi saya untuk lebih semangat belajar fikih	✓			
5	Dengan adanya media <i>spin wheel</i> membuat suasana belajar Menyenangkan		✓		
6	Dengan adanya media <i>spin wheel</i> membuat saya menyukai pelajaran fikih		✓		
7	Media <i>spin wheel</i> mudah dipraktikkan	✓			
8	Desain media <i>spin wheel</i> sangat menarik	✓			
9	Suasana kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>spin wheel</i>		✓		
10	Saya tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran	✓			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

NAMA : A. BAGUS FILLA

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA *SPIN WHEEL* PADA  
MATA PELAJARAN FIKIH

Petunjuk pengisian

Berdasarkan penilaian dari anda berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia

- SS = Sangat setuju
- S = setuju
- TS = tidak setuju
- STS = sangat tidak setuju

No	Pertanyaan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1	Saya menyukai pelajaran Fikih		✓		
2	Menggunakan media <i>spin wheel</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar fikih		✓		
3	Dengan menggunakan media <i>spin wheel</i> mampu memper dalam pengetahuan tentang bermuamalah		✓		
4	Dengan menggunakan media <i>spin wheel</i> memotivasi saya untuk lebih semangat belajar fikih		✓		
5	Dengan adanya media <i>spin wheel</i> membuat suasana belajar Menyenangkan		✓		
6	Dengan adanya media <i>spin wheel</i> membuat saya menyukai pelajaran fikih			✓	
7	Media <i>spin wheel</i> mudah dipraktikkan	✓			
8	Desain media <i>spin wheel</i> sangat menarik		✓		
9	Suasana kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>spin wheel</i>		✓		
10	Saya tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran		✓		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Jawaban Anget Respon Pendidik

**ANGKET RESPON GURU KELAS TERHADAP MEDIA *SPIN WHEEL***  
**PADA MATA PELAJARAN FIKIH**

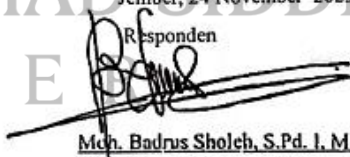
Petunjuk pengisian

Berdasarkan penilaian dari anda berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia

- SS = Sangat setuju
- S = setuju
- TS = tidak setuju
- STS = sangat tidak setuju

NO	Pertanyaan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1	Dengan menggunakan media <i>spin wheel</i> peserta didik menjadi aktif dikelas	✓			
2	Media <i>spin wheel</i> akan memudahkan saya dalam memperdalam pengetahuan bermuamalah peserta didik		✓		
3	Dengan menggunakan media <i>spin wheel</i> peserta didik lebih antusias saat mengikuti pelajaran	✓			
4	Dengan menggunakan media <i>spin wheel</i> peserta didik lebih semangat belajar fikih.	✓			
5	Desain media <i>spin wheel</i> bagus dan kreatif	✓			
6	Desain media <i>spin wheel</i> menarik perhatian peserta didik	✓			
7	Dengan adanya media <i>spin wheel</i> membuat suasana belajar menjadi menyenangkan	✓			
8	Semua materi cocok jika menggunakan media <i>spin wheel</i>		✓		
9	media <i>spin wheel</i> Modifikasi dapat membuat peserta didik suka dengan fikih		✓		
10	Dengan media <i>spin wheel</i> , dapat mengasah skill dalam penggunaan media saat pembelajaran berlangsung	✓			

Jember, 24 November 2023  
Responden

  
Mdn. Badrus Sholeh, S.Pd. I. M.Pd.  
NIP. 198004172009011009



## Jawaban Pretest Peserta Didik

Nama : A. Rogos Fikah

Kelas : IX C

## Soal Pre Test

40

Berikan tanda silang (x) huruf a, b, c dan d pada jawaban yang paling tepat !

1. Transaksi jual beli dan ekonomi islam termasuk pembahasan fikih tentang
  - a. jinayah
  - b. siyasah
  - c. muamalah
  - d. ahwal as sykhsiyah
2. baik penjual maupun pembeli tidak boleh memiliki sifat
  - a. tawaduk
  - b. mubadzir
  - c. tafaul
  - d. muslin
3. jual beli yang terjadi karena pembeli menyentuh barang dagangan disebut jual beli
  - a. an - nitaj
  - b. mulamasah
  - c. muzabana
  - d. munabzah
4. manusia sebagai makhluk social akan saling membutuhkan. Oleh karena itu allah mensyariatkan jual beli agar manusia dapat saling memenuhi kebutuhan hidup. Penjelasan tentang jual beli sesuai pernyataan tersebut adalah
  - a. jual beli menguntungkan penjual
  - b. jual beli hanya menguntungkan pembeli
  - c. jual beli harus saling menguntungkan
  - d. jual beli tidak harus saling menguntungkan
5. hukum memperjual belikan barang yang halal bisa menjadi haram apabila
  - a. barang tersebut akan dipergunakan untuk berbuat maksiat
  - b. barang tersebut akan dijual kembali dengan harga yang lebih tinggi
  - c. barang tersebut akan dijual dengan harga yang lebih rendah dan harga eceran barang tersebut berpeluang untuk dicuri orang jahat
  - d. barang tersebut akan dijual dengan harga yang lebih rendah dan harga eceran barang tersebut berpeluang untuk dicuri orang jahat
6. seorang anak berusia tujuh tahun hendak membeli tas di swalayan seorang diri di tangannya terdapat uang yang cukup untuk membeli tas tersebut adalah
  - a. jual beli tas tidak sah
  - b. jual beli tas boleh
  - c. jual beli tas makruh
  - d. jual beli tas sah
7. jual beli dimana pedagang memberi diskon pada pembeli hukumnya
  - a. makruh
  - b. terlarang
  - c. sah
  - d. tidak sah
8. rukun dalam jual beli yaitu
  - a. pelaku, barang yang diperjual belikan dan transaksi
  - b. pelaku, transaksi dan barang yang diperjual belikan
  - c. pelaku, uang dan transaksi
  - d. pelaku, uang, barang dan sighth
9. contoh jual beli yang dilarang adalah
  - a. jual beli barang bekas
  - b. jual beli dengan cara mengecoh
  - c. jual beli online
  - d. jual beli dipinggir jalan
10. jual beli ketika sholat jumat hukumnya
  - a. jual beli sah
  - b. jual beli tidak sah
  - c. jual beli tidak sah namun tidak terlarang
  - d. jual beli sah namun terlarang

Soal Pre Test

80

Nama : ALFIM BIRROFI

Kelas : IX

Berikan tanda silang (x) huruf a, b, c dan d pada jawaban yang paling tepat !

1. Transaksi jual beli dan ekonomi islam termasuk pembahasan fikih tentang
  - a. jinayah
  - b. siyasah
  - c. muamalah
  - d. ahwal as sykhsiyah
2. baik penjual maupun pembeli tidak boleh memiliki sifat
  - a. tawaduk
  - b. mubadzir
  - c. tafaul
  - d. muslin
3. jual beli yang terjadi karena pembeli menyentuh barang dagangan disebut jual beli
  - a. an - nitaj
  - b. mulamasah
  - c. muzabana
  - d. munabzah
4. manusia sebagai makhluk social akan saling membutuhkan. Oleh karena itu allah mensyariatkan jual beli agar manusia dapat saling memenuhi kebutuhan hidup. Penjelasan tentang jual beli sesuai pernyataan tersebut adalah
  - a. jual beli menguntungkan penjual
  - b. jual beli hanya menguntungkan pembeli
  - c. jual beli harus saling menguntungkan
  - d. jual beli tidak harus saling menguntungkan
5. hukum memperjual belikan barang yang halal bisa menjadi haram apabila
  - a. barang tersebut akan dipergunakan untuk berbuat maksiat
  - b. barang tersebut akan dijual kembali dengan harga yang lebih tinggi
  - c. barang tersebut akan dijual dengan harga yang lebih renda dan harga eceran
  - d. barang tersebut berpeluang untuk dicuri orang jahat
6. seorang anak berusia tujuh tahun hendak membeli tas di swalayan seorang diri di tangannya terdapat uang yang cukup untuk membeli tas tersebut adalah
  - a. jual beli tas tidak sah
  - b. jual beli tas boleh
  - c. jual beli tas makruh
  - d. jual beli tas sah
7. jual beli dimana pedagang memberi diskon pada pembeli hukumnya
  - a. makruh
  - b. terlarang
  - c. sah
  - d. tidak sah
8. rukun dalam jual beli yaitu
  - a. pelaku, barang yang diperjual belikan dan transaksi
  - b. pelaku, transaksi dan barang yang diperjual belikan
  - c. pelaku, uang dan transaksi
  - d. pelaku, uang, barang dan sighthot
9. contoh jual beli yang dilarang adalah
  - a. jual beli barang bekas
  - b. jual beli dengan cara mengecoh
  - c. jual beli online
  - d. jual beli dipinggir jalan
10. jual beli ketika sholat jumat hukumnya
  - a. jual beli sah
  - b. jual beli tidak sah
  - c. jual beli tidak sah namun tidak terlarang
  - d. jual beli sah namun terlarang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



## Jawaban Posttest Peserta Didik

**Soal Post Test**

Nama : A. Bagus Filla 80  
 Kelas : IX C

Berikan tanda silang (x) huruf a, b, c dan d pada jawaban yang paling tepat !

1. Transaksi jual beli dan ekonomi islam termasuk pembahasan fikih tentang
  - a. jinayah
  - b. siyasah
  - c. muamalah
  - d. ahwal as sykhsiyah
2. baik penjual maupun pembeli tidak boleh memiliki sifat
  - a. tawaduk
  - b. mubadzir
  - c. tafaul
  - d. muslin
3. jual beli yang terjadi karena pembeli menyentuh barang dagangan disebut jual beli
  - a. an - nitaj
  - (b. / mulamasah
  - c. muzabana
  - d. munabzah
4. manusia sebagai makhluk social akan saling membutuhkan. Oleh karena itu allah mensyariatkan jual beli agar manusia dapat saling memenuhi kebutuhan hidup. Penjelasan tentang jual beli sesuai pernyataan tersebut adalah
  - a. jual beli menguntungkan penjual
  - b. jual beli hanya menguntungkan pembeli
  - c. jual beli harus saling menguntungkan
  - d. jual beli tidak harus saling menguntungkan
5. hukum memperjual belikan barang yang halal bisa menjadi haram apabila
  - a. barang tersebut akan dipergunakan untuk berbuat maksiat
  - b. barang tersebut akan dijual kembali dengan harga yang lebih tinggi
  - c. barang tersebut akan dijual dengan harga yang lebih renda dan harga eceran
  - d. barang tersebut berpeluang untuk dicuri orang jahat
6. seorang anak berusia tujuh tahun hendak membeli tas di swalayan seorang diri di tangannya terdapat uang yang cukup untuk membeli tas tersebut adalah
  - a. jual beli tas tidak sah
  - b. jual beli tas boleh
  - c. jual beli tas makruh
  - d. jual beli tas sah
7. jual beli dimana pedagang memberi diskon pada pembeli hukumnya
  - a. makruh
  - b. terlarang
  - c. sah
  - d. tidak sah
8. rukun dalam jual beli yaitu
  - a. pelaku, barang yang diperjual belikan dan transaksi
  - b. pelaku, transaksi dan barang yang diperjual belikan
  - c. pelaku, uang dan transaksi
  - d. pelaku, uang, barang dan sighthot
9. contoh jual beli yang dilarang adalah
  - a. jual beli barang bekas
  - b. jual beli dengan cara mengecoh
  - c. jual beli online
  - d. jual beli dipinggir jalan
10. jual beli ketika sholat jumat hukumnya
  - a. jual beli sah
  - b. jual beli tidak sah
  - c. jual beli tidak sah namun tidak terlarang
  - (d. jual beli sah namun terlarang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HADJIACHMAD SIDDIQ

Soal Post Test

100

Nama : Alifia Nur

Kelas : 9C

Berikan tanda silang (x) huruf a, b, c dan d pada jawaban yang paling tepat !

1. Transaksi jual beli dan ekonomi islam termasuk pembahasan fikih tentang
  - a. jinayah
  - b. siyasah
  - c. muamalah
  - d. ahwal as sykhsiyah
2. baik penjual maupun pembeli tidak boleh memiliki sifat
  - a. tawaduk
  - b. mubadzir
  - c. tafaul
  - d. muslin
3. jual beli yang terjadi karena pembeli menyentuh barang dagangan disebut jual beli
  - a. an - nitaj
  - b. mulamasah
  - c. muzabana
  - d. munabzah
4. manusia sebagai makhluk social akan saling membutuhkan. Oleh karena itu allah mensyariatkan jual beli agar manusia dapat saling memenuhi kebutuhan hidup. Penjelasan tentang jual beli sesuai pernyataan tersebut adalah
  - a. jual beli menguntungkan penjual
  - b. jual beli hanya menguntungkan pembeli
  - c. jual beli harus saling menguntungkan
  - d. jual beli tidak harus saling menguntungkan
5. hukum memperjual belikan barang yang halal bisa menjadi haram apabila
  - a. barang tersebut akan dipergunakan untuk berbuat maksiat
  - b. barang tersebut akan dijual kembali dengan harga yang lebih tinggi
  - c. barang tersebut akan dijual dengan harga yang lebih rendah dan harga eceran
  - d. barang tersebut berpeluang untuk dicuri orang jahat
6. seorang anak berusia tujuh tahun hendak membeli tas di swalayan seorang diri di tangannya terdapat uang yang cukup untuk membeli tas tersebut adalah
  - a. jual beli tas tidak sah
  - b. jual beli tas boleh
  - c. jual beli tas makruh
  - d. jual beli tas sah
7. jual beli dimana pedagang memberi diskon pada pembeli hukumnya
  - a. makruh
  - b. terlarang
  - c. sah
  - d. tidak sah
8. rukun dalam jual beli yaitu
  - a. pelaku, barang yang diperjual belikan dan transaksi
  - b. pelaku, transaksi dan barang yang diperjual belikan
  - c. pelaku, uang dan transaksi
  - d. pelaku, uang, barang dan sighth
9. contoh jual beli yang dilarang adalah
  - a. jual beli barang bekas
  - b. jual beli dengan cara mengecoh
  - c. jual beli online
  - d. jual beli dipinggir jalan
10. jual beli ketika sholat jumat hukumnya
  - a. jual beli sah
  - b. jual beli tidak sah
  - c. jual beli tidak sah namun tidak terlarang
  - d. jual beli sah namun terlarang

Surat Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER**  
**MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI I**  
Jalan Inam Bonjol Nomor. 1 Jember Telpn 0331-337146  
Website [www.mtsnember1.sch.id](http://www.mtsnember1.sch.id) Email: [mts\\_nember\\_1@yahoo.com](mailto:mts_nember_1@yahoo.com)

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**  
Nomor : B-113 /Mts.13.32.01/TL.00/11/2023

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Drs. Syaiful Anwar, M.Pd  
NIP : 196410121992031003  
Jabatan : Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Jember

menerangkan bahwa :

Nama : FIKRI ALFINA ZAHRO  
NIM : 20191382  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan/Prodi : PAI  
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq  
Jember

Telah selesai melaksanakan penelitian di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Jember dari tanggal 13 s.d 30 November 2023 dengan judul " Pengembangan Media *Spin Wheel* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Fikih Bab Muamalah di Kelas IX MTsN 1 Jember."

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 7 Desember 2023

Kepala  
Drs. Syaiful Anwar

## BIODATA PENULIS



### A. Data Diri

Nama : Fikri Alfina Zahro  
Nim : T20191382  
TTL : Jember, 01 februari 2001  
Alamat : Karajan II RT/RW 002/006 Desa Keting Kecamatan  
Jombang Kabupaten Jember  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Nomor HP : 082338463135  
Email : fikrialfian1221@gmail.com

### B. Riwayat pendidikan formal

1. TK Dewi Masyithoh 15 Keting
2. MIMA 09 Keting
3. MTs Negeri Kencong
4. MAN 1 Jember

### C. Riwayat pendidikan nonformal

1. TPQ Al Ikhlas unit 092
2. Les Neutron
3. Denny's Bunch, Lumajang.
4. Les Pbt Al – Adalah keting
5. Pondok Pesantren Putri El Aniesah
6. Pondok Pesantren Mahasiswa Al Khozini