

Implementasi media power spin dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran fiqih X-A MA Unggulan Tlasih

Tsaniyatus Sholihah

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: 210101110009@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

teknologi; pendidikan;
media digital; power spin

Keywords:

educational; technology;
digital media; power spin

ABSTRAK

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam bidang pendidikan di Indonesia, menggeser metode pembelajaran dari konvensional ke modern yang berbasis digital. Kurikulum Merdeka, yang diperkenalkan oleh Menteri Pendidikan Nadiem Makarim pada tahun ajaran 2024/2025, bertujuan untuk mengatasi kekurangan pembelajaran selama pandemi COVID-19 dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan bakat, terutama dalam bidang digital. Namun,

tantangan seperti rendahnya minat belajar siswa akibat ketertarikan pada media sosial dan game masih ada. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran Power Spin, yang merupakan kombinasi PowerPoint dan fitur spin, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan observasi dan analisis di kelas X-A MA Unggulan Tlasih, media ini menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan fokus, semangat, dan hasil belajar siswa. Evaluasi melalui kuesioner dan nilai akhir menunjukkan bahwa Power Spin efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, dengan rata-rata nilai akhir siswa sebesar 87. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media ajar berbasis teknologi dapat mengatasi tantangan pembelajaran modern dan meningkatkan kualitas pendidikan.

ABSTRACT

Technological advancements have significantly impacted education in Indonesia, shifting teaching methods from conventional to modern, digital-based approaches. The Merdeka Curriculum, introduced by Minister of Education Nadiem Makarim for the 2024/2025 academic year, aims to address the deficiencies in learning during the COVID-19 pandemic and provide students the freedom to develop their talents, particularly in the digital realm. However, challenges such as the low interest in learning due to the attraction of social media and games persist. This study uses a descriptive qualitative approach to evaluate the effectiveness of the Power Spin learning media, which combines PowerPoint and a spin feature, in enhancing students' motivation to learn. Based on observations and analysis in class X-A at MA Unggulan Tlasih, this media shows positive results in improving students' focus, enthusiasm, and learning outcomes. Evaluations through questionnaires and final scores indicate that Power Spin effectively increases learning motivation, with an average final student score of 87. These findings suggest that the use of technology-based teaching media can address the challenges of modern learning and enhance the quality of education.

Pendahuluan

Pesatnya kemajuan teknologi memberikan pengaruh yang besar bagi perkembangan Pendidikan di Indonesia. Dalam bidang Pendidikan kemajuan teknologi membawa beberapa perubahan seperti; model pembelajaran, metode serta media



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

pembelajaran. Perubahan dari pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi pembelajaran yang bersifat modern. Berdasarkan pesatnya perkembangan teknologi pembelajaran modern merupakan satu bentuk pengaruh yang diciptakan dari perkembangan teknologi. Pembelajaran modern merupakan pembelajaran yang banyak menggunakan bantuan teknologi dalam proses belajar mengajar hal ini merujuk pada segala bentuk alat, aplikasi serta platform-platform pembelajaran di media digital (Suryadi, 2020). Dengan berubahnya model pembelajaran modern memberikan tuntutan untuk para pendidik agar mampu beradaptasi menggunakan media serta alat yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu pendidik juga memiliki tantangan baru dalam menyikapi berbagai macam permasalahan yang timbul dari kemajuan teknologi seperti; kecenderungan peserta didik dalam memainkan hpnya, banyaknya konten-konten yang bersifat negative, dan rendahnya minat belajar peserta didik. Rendahnya minat peserta didik ini disebabkan karena besarnya minat mereka dalam menggunakan hp untuk bermain media sosial ataupun game, dibandingkan untuk membuka platform-platform Pendidikan di media online (Nurfadhillah, 2021).

Selain dari perubahan dalam lingkup perangkat dan alat-alat pembelajaran. Kurikulum dalam Pendidikan di Indonesia juga terus menerus mengalami berubah sesuai dengan perkembangan teknologi, hal ini merupakan bentuk usaha agar para pendidik dan peserta didik tidak tertinggal dengan perkembangan dan kemajuan teknologi. Serta sebagai bentuk dari solusi dari tantangan dan juga permasalahan yang dihadapi oleh para pendidik. Kurikulum yang dirancang oleh Menteri Pendidikan Indonesia Nadim Makarim yang diresmikan pada tahun ajaran baru 2024/2025 yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum darurat yang diterapkan untuk mengatasi kekurangan pembelajaran selama pandemic Covid-19 (Subhkan and Wahyudin, 2024). Selain dari solusi mengatasi Pendidikan pada saat masa pandemic, kurikulum merdeka juga merupakan solusi untuk mengembalikan kebebasan peserta didik dalam mengembangkan bakat dan minatnya diberbagai bidang terutama bidang digital, meningkatkan kesadaran bahwa pentingnya Pendidikan yang berbasis karakter dan kepekaan sosial, Sehingga tidak terpaku dengan prestasi akademik saja, adaptasi dengan perkembangan dan kemajuan dunia yang semakin canggih (Roma and Thahir, Irmawati 2023).

Dengan banyaknya permasalahan serta solusi yang telah diberikan oleh Menteri pendidikan dengan diciptakannya kurikulum merdeka. Hal tersebut tidak cukup untuk mengatasi minat belajar peserta didik yang semakin menurun, maka dibutuhkan dukungan dan juga usaha dari pendidik untuk bisa menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pendidik harus bisa merancang pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik agar proses pembelajar dapat berjalan dengan nyaman dan menyenangkan, pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan akan memudahkan peserta didik dalam memahami dan menerima materi yang diberikan oleh pendidik. Peserta didik mempunyai berbagai karakter, apalagi peserta didik yang lahir pada tahun 1995-2012 mereka merupakan generasi yang sudah terbiasa dalam menggunakan teknologi (AK. n.d.). Sehingga pembelajaran yang cocok untuk mereka adalah pembelajaran digital. Pembelajaran digital merupakan pembelajaran yang banyak menggunakan media online, internet juga desain pembelajaran yang berbasis teknologi. Dalam penerapan pembelajaran digital pendidik dapat memulai dengan

menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik serta sesuai dengan gaya dan karakter peserta didik (Permana and Hazizah, 2024).

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran dapat dengan mudah dan cepat dipahami oleh peserta didik serta dapat menarik minat dan motivasi belajar mereka (Cecep Kustandi, M. Pd. Dr. Daddy Darmawan n.d.). media pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan materi yang akan dipelajari didalam kelas seperti media PPT yang banyak menampilkan gambar ataupun video maka akan cocok dengan materi fiqih kelas X yang membahas tentang kepemilikan dalam islam karena dapat sangat terbantu dengan media ajar yang bisa menampilkan contoh ataupun benda-benda yang termasuk dalam kepemilikan dalam islam. Sedangkan jika materi Qur'an Hadits tentang tajwid mungkin lebih cocok menggunakan media gambar serta audio yang dapat ditirukan oleh peserta didik (Sunarni, 2023).

Berdasarkan observasi serta analisis awal terhadap gaya belajar juga permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas X-A MA Unggulan Tlasih, ditemukan beberapa informasi mengenai gaya belajar peserta didik serta permasalahan yang dihadapi pendidik dalam proses pembelajaran yaitu peserta didik memiliki gaya belajar yang bervariasi seperti gaya belajar audio, visual ataupun audio-visual, serta peserta didik cepat bosan ketika pendidik hanya menggunakan media papan tulis dan juga buku sebagai media ajar (Sari and Harahap, 2023). Hal ini memberikan peluang untuk mencoba menerapkan media ajar teknologi dalam meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar peserta didik. dengan tetap mengutamakan pemilihan media ajar yang dapat membantu pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien (Haerani and Usman n.d.). Dalam hal ini berdasarkan latar belakang dan juga permasalahan yang ada penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Implementasi media pembelajaran power spin dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi pelajaran fiqih kelas X-A MA Unggulan Tlasih".

Pembahasan

Analisis Kebutuhan dan Gaya Belajar Siswa

Seorang pendidik memiliki tugas yang berat selain tugas wajib untuk mentransfer, menjelaskan dan memberikan ilmu pengetahuan, pendidik juga berperan sebagai pengamat, perancang serta pengawas bagi seluruh peserta didiknya. Seorang pendidik harus bisa melakukan pengamatan terhadap karakter yang ada pada diri setiap peserta didiknya, bagaimana sifatnya, apa kesukaannya, gaya belajarnya serta seberapa besar IQ mereka. Terutama gaya belajar para ahli telah mengemukakan bahwa terdapat tiga macam tipe belajar yaitu; *satu*, cara belajar siswa yang lebih senang dengan memperhatikan, melihat serta menyaksikan suatu objek, *dua*, siswa yang cara belajarnya lebih nyaman dengan cara mendengarkan, *tiga*, siswa yang cara belajarnya langsung dipraktikan. Berdasarkan hal tersebut pendidik dituntut untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan peserta didiknya (Himmah and Nugraheni, 2023).

Berdasarkan hasil analisis serta observasi gaya belajar dan model pembelajaran

siswa kelas X-A MA Unggulan Tlasi, dengan jumlah siswa 16 orang. Maka didapatkan hasil analisis gaya belajar siswa yang banyak menggunakan gaya belajar visual dan audio, serta hasil dari pengumpulan data bahwa model pembelajaran yang banyak diminati oleh siswa adalah game. Dari data tersebut ditemukan beberapa media ajar yang cocok dengan karakter siswa seperti Power Point, Video ataupun Quiziz, namun perencanaan media ajar ini juga harus menyesuaikan dengan keadaan di madrasah. Di MA Unggulan Tlasi terdapat alat bantu proyektor, namun untuk jaringan internet kurang memadai, hal tersebut menjadi pertimbangan para guru disana untuk menggunakan media ajar yang membutuhkan jaringan internet seperti video YT, Quiziz dll. Sehingga media ajar yang cocok dengan karakter dan keadaan lingkungan sekolah adalah power point, akan tetapi karena model pembelajaran yang diminati siswa adalah game, maka peneliti menciptakan media ajar Power spin yaitu alat bantu mengajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi berupa power point yang dikolaborasikan dengan spin, media power spin berisikan konten materi pembelajaran sekaligus bahan evaluasi yang balut dengan game menarik dan menyenangkan. Pembelajaran menggunakan media ajar power spin dapat membantu pendidik dalam membuat peserta didik untuk terus fokus dan aktif dalam proses pembelajaran.

Perencanaan dan Pembuatan Media Power Spin

Perencanaan merupakan langkah awal dalam menerapkan atau menciptakan sesuatu. Dalam proses pembuatan media ajar power spin, yang merupakan hasil dari kolaborasi antara power point dengan spin maka diperlukan beberapa langkah persiapan hingga pembuatan yaitu sebagai berikut:

1. Mencari informasi atau tutorial lewat media YT tentang cara membuat spin pada Power Point.
2. Rancang desain power point dengan bantuan aplikasi canva. Buat power point semenarik mungkin, tambahkan fitur-fitur atau gambar animasi yang sesuai dengan isi materi.
3. Setelah desain power point selesai unduh power point.
4. Setelah di unduh power point diedit lagi melalui aplikasi power point yang terdapat pada laptop. Edit untuk mengisi power point materi pelajaran.
5. Setelah selesai melengkapi materi pelajaran tambahkan animasi pada setiap slide serta kalimat agar menarik.
6. Setelah menambahkan fitur animasi maka buatlah spin dengan cara klik insert lalu circle lalu pie.
7. Setelah masuk ke menu pie klik lalu atur jumlah kolom yang dibutuhkan pada lingkaran spin.
8. Setelah mengatur jumlah kolom dalam spin, maka langkah selanjutnya yaitu membuat fitur star/pause. Dengan cara masuk ke fitur insert- shapes- pilih fitur sesuai kalian.
9. Selanjutnya ketik star/ pause didalam fitur yang telah kalian pilih. Lalu tambahkan animasi, selanjutnya atur animasi tersebut dengan klik animation pane- timing

(atur sesuai dengan gambar).

10. Selanjutnya buat nomer untuk setiap kolom
11. Agar setiap nomor yang terpilih bisa langsung ke slide nomer soal, maka saya membuat fitur tambahan disamping spin yang nanti ketika diklik akan langsung ke nomer soal tersebut. Cara membuatnya ke insert- pilih fitur yang disuka- action-hyperlink to (ke slide yang akan dituju).
12. Untuk pembuatan soal bikin soal dengan fitur tambahan animasi, lalu jangan lupa tambahkan fitur kembali (agar bisa langsung kembali ke star/pause. Caranya pilih fitur insert-pilih segitigas-action-hyperlink to (ke slide star/pause), begitu seterusnya.
13. Selanjutnya tambahkan audio agar lebih menarik serta menyesuaikan gaya belajar siswa audio agar bisa fokus.

Penerapan Media Power Spin pada Pelajaran Fiqih

Fiqih menurut terminologi adalah Ilmu Studi yang membahas tentang hukum-hukum syar'i terkait perbuatan manusia, rangkaian serta tata cara ibadah dan sebagainya, yang didasarkan pada dalil-dalil yang terinci serta jelas (Etri, 2023). Adapun Pendidikan fiqih untuk Madrasah Aliyah bertujuan untuk memberikan bekal pengetahuan serta kemampuan untuk bisa mengamalkan juga menyebar luaskan ajaran islam sesuai hukum, baik berupa ibadah ataupun muamalah. Bahkan dalam pembelajaran fiqih MA mengkaji materi-materi yang sudah masuk dalam kategori berat seperti; waris, hukum makanan, ushul fiqih, dan bidang muamalah yang lain. Sehingga guru fiqih harus bisa menerapkan metode serta media ajar yang dapat membantu peserta didik mudah dalam memahami materi-materi tersebut (Pohan et al. 2022).

Fiqih merupakan bagian dari mata pelajaran PAI yang sangat identic dengan model pembelajaran ceramah yang cenderung membuat para siswa bosan. Oleh karena itu peneliti menguji coba penerapan media ajar Power spin yang belum pernah dicoba oleh para guru-guru yang lain, karena pada kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru menggunakan metode ceramah. Hal tersebut menyebabkan peserta didik menjadi tidak fokus, bosan dan tidak semangat. Penerapan media ajar power spin pada pelajaran fiqih kelas X-A MA unggulan Tlasi, mendapatkan respon dan antusias yang baik dari para peserta didik dan hal ini memberikan pengaruh besar pada fokus belajar anak serta semangat belajar. Sehingga peserta didik menjadi aktif dan mendapatkan nilai yang bagus pada saat latihan soal.



Gambar 1.1 Kegiatan Pembelajaran Fiqih menggunakan media ajar Power Spin

Evaluasi Media Power Spin dalam Meningkatkan Motivasi

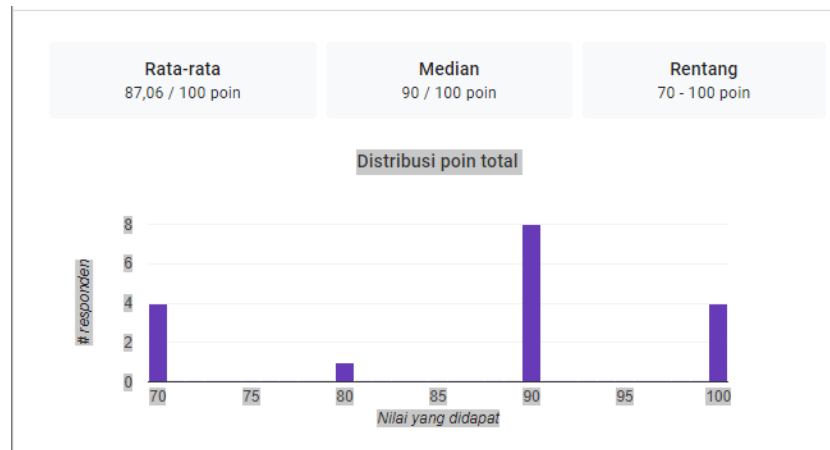
Evaluasi Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan setelah selesai materi yang bertujuan untuk mensurvei prestasi dan seleksi untuk rencana selanjutnya. Dengan adanya penilaian dapat membantu untuk mengenali serta menganalisis hasil pembelajaran serta hambatan yang dapat dibuat sebagai acuan untuk rencana pembelajaran selanjutnya. Maka dari itu penggunaan media ajar juga memerlukan evaluasi guna mengukur kelayakan serta keefektifan dalam pembelajaran, faktor terpenting dalam meningkatkan kualitas Pendidikan adalah dengan adanya evaluasi. Setelah kegiatan evaluasi dilaksanakandiharapkan dapat menjadikan media pembelajaran lebih bermutu, berkualitas dan dapat memberikan pengaruh yang besar bagi keberhasilan proses pembelajaran. Peneliti melakukan evaluasi terkait penggunaan media ajar Power Spin pada kelas X-A MA unggulan Tlasih pada pelajaran Fiqih guna mengukur keberhasilan dan keefektifan media ajar power spin dalam meningkatkan motivasi setra semangat belajar peserta didik. instrument evaluasi ini terdapat dua macam yaitu pertama evaluasi yang dilakukan dengan pengambilan anket dalam bentuk Gform dengan tujuan untuk mengetahui pendapat dan penilaian peserta didik terhadap media ajar power spin. Berikut adalah dokumentasi hasil dari pengambilan anket penilaian media ajar power spin.



Gambar 1.2 Hasil Angket Penilaian Media Ajar

Evaluasi yang kedua adalah evaluasi yang dilakuakn untuk mengukur seberapa besar motivasi dan semangat peserta didik pada saat pembelajaran fiqih yang menggunakan media ajar power spin dengan menggunakan indicator soal yang telah dibuat dengan acuan semakin banyak yang mendapatkan nilai tinggi maka penggunaan media ajar berhasil memberikan pengaruh yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut hasil dari pengambilan nilai evaluasi pelajaran fiqih pada kelas X-A dengan jumlah peserta didik 17 orang yang terdiri dari 10 perempuan dan 7 laki-laki

dengan jumlah soal pilihan ganda 10 nomer. Hasil akhir nilai peserta didik dengan rata-rata nilai 87 dan nilai medianya 90, dengan rincian peserta didik yang mendapatkan nilai 70 sebanyak 4 peserta didik, nilai 80 1 peserta didik, nilai 90 8 peserta didik dan nilai seratus 4 peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media ajar power spin berhasil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran fiqh. Berikut dokumentasi hasil akhir evaluasi kedua:



Gambar 1.3 Hasil Evaluasi Penilaian Soal

Kesimpulan dan Saran

Kemajuan teknologi berdampak signifikan pada pendidikan di Indonesia, mengubah model pembelajaran dari konvensional ke modern dengan bantuan teknologi digital. Kurikulum Merdeka, dirancang oleh Menteri Pendidikan Nadiem Makarim, bertujuan untuk mengatasi dampak pandemi dan memberikan kebebasan bagi siswa dalam mengembangkan bakat mereka, terutama di bidang digital. Namun, tantangan tetap ada, seperti rendahnya minat belajar siswa karena ketertarikan mereka pada media sosial dan game. Untuk mengatasi ini, pendidik perlu menciptakan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran digital seperti Power Spin, yang menggabungkan PowerPoint dengan spin, dapat meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran digital, seperti Power Spin yang merupakan kombinasi dari PowerPoint dan fitur spin, dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini dirancang untuk menarik perhatian siswa melalui konten materi pembelajaran yang dibalut dengan permainan interaktif. Penelitian di kelas X-A MA Unggulan Tlasih menunjukkan bahwa Power Spin efektif dalam meningkatkan fokus, semangat, dan hasil belajar siswa. Evaluasi menunjukkan respons positif dan peningkatan nilai siswa, membuktikan bahwa media ajar berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran.

Daftar Pustaka

AK., M. F., Ferawati., Darmayati, S., Nendissa, S. J., Arifudin, O., Anggaraeni, F. D., Hidana, R., Marantika, N., Arisah, N., Ahmad., N., Febriani, R., & Handayani, F. S. (2021). Pembelajaran digital. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.

- Etri, Anjlia., & Trisno, Bambang. (2023). Penerapan media pada mata pelajaran fiqih kelas 7 MTsN 1 Pasaman. *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(1):785–88.
- Haerani, A., Usman, A. T., & Anton. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih implementation of quizizz application-based learning media to improve student learning outcomes in fiqh subjects. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 1036–46.
- Himmah, Fakinatul Izzun., & Nugraheni, Nursiwi. (2023). Analisis gaya belajar siswa untuk pembelajaran berdiferensiasi. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 4(1), 31. doi: 10.30595/jrpd.v4i1.16045.
- Kustandi, Cecep., & Darmawan, Daddy. (2020). Pengembangan media pembelajaran (Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat. Jakarta: KENCANA.
- Nurfadhillah, Septy et al. (2021). Media pembelajat digital. Sukabumi: Jejak, anggota IKAPI.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *KHATULISTIWA: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1).
- Pohan, S., Mavianti, M., Setiawan, H. R., & Marpaung, A. H. (2022). Meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media bergambar dan power point pada mata pelajaran fiqih. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 11(03):779. doi: 10.30868/ei.v11i03.2446.
- Purhantara, Wahyu. (2010). Metode Penelitian Kualitatif Untuk Bisnis. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Roma, N. L., Thahir, A., & Irmawati. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran IPA. *Compass: Journal of Education and Counselling* 1(2), 181–186
- Sari, S. M., Harahap, M.R., & Ridwan, A. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran poster dalam pada mata pelajaran fiqih. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi PAI*, (14), 438–449.
- Subhkan, Edy., & Wahyudin, Dinn. (2024). Kajian akademik kurikulum merdeka. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Sunarni. (2023). Pengaruh penggunaan media wall chart terhadap the influence of using a media wall chart on increasing students learning achievement in fiqih subjects.”*MOLONG: Journal Islamic Education* , 01(01).
- Suryadi, Ahmad. (2020). Tekonologi dan media pembelajaran jilid I. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.