

**PENGGUNAAN MEDIA *SPINNING WHEEL* DALAM  
MERANGSANG STIMULUS KOMPETISI ANAK DI TPA  
MATANG SEULIMENG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh :**

**NURLAILA**

**Mahasiswi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama  
Islam  
NIM : 1012017019**



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA  
2022**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat Mencapai Gelar Sarjana (S-1) Dalam Ilmu Tarbiyah

Diajukan Oleh :

**NURLAILA**

Mahasiswa fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa

NIM. 1012017019

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



**Nazliati, M. Ed**  
**NIDN. 2109078201**

Pembimbing II



**Nurhanifah, MA**  
**NIDN. 2027038203**

**Dewan Penguji:**

Ketua



Nazliati, M. Ed

NIDN. 2109078201

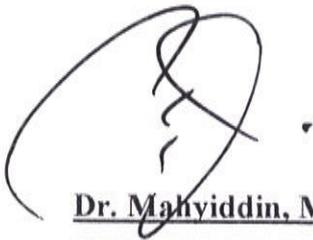
Sekretaris



Nurhanifah, MA

NIDN. 2027038203

Anggota



Dr. Mahyiddin, MA

NIDN. 2003076902

Anggota



Rita Sari, M. Pd

NIDN. 2017108201

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Langsa



Dr. Zainal Abidin, MA

NIP. 19750603200801109

## SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta  
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu  
Pendidikan dan Keguruan

Pada Hari/Tanggal

**Selasa, 15 Februari 2022 M**  
**13 Rajab 1443 H**

### PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua

**Nazliati, M. Ed**  
NIDN. 2109078201

Sekretaris

**Nurhanifah, MA**  
NIDN. 2027038203

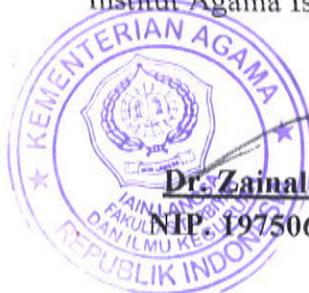
Anggota

**Dr. Mahyiddin, MA**  
NIDN. 2003076902

Anggota

**Rita Sari, M. Pd**  
NIDN. 2017108201

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Langsa



  
**Dr. Zainal Abidin, MA**  
NIP. 19750603200801109

## SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : *Nurlaila*

Tempat/ Tanggal Lahir : *Langsa, 21 April 1999*

NIM : *1012017019*

Fakultas : *Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK)*

Jurusan : *PAI*

Alamat : *Dusun Pertukangan, Gampong Sukarejo*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri tidak merupakan hasil pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya tersebut.

*Langsa, 28 Januari 2022*

Yang membuat pernyataan



NURLAILA

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah Swt. Yang telah menimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. Beserta keluarga dan para Sahabatnya yang telah menyampaikan manusia kepada ilmu pengetahuannya.

Skripsi dengan judul “Penggunaan Media *Spinning Wheel* Dalam Merangsang Stimulus Kompetisi Anak Di TPA Matang Seulimeng” ini selesai juga tidak luput dari bantuan bantuan dari pihak yang telah berkontribusi memberikan bantuan, pengarahan, inspirasi, dan doa. Oleh karena Itu, selanjutnya kata ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulus tulusnya penulis sampaikan kepada :

1. Dr. H. Basri Ibrahim, MA., selaku Rektor IAIN Langsa.
2. Bapak Dr. Zainal Abidin, MA., selaku Dekan Falkutas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK).
3. Ibu Nazliati, M. Ed., selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) FTIK IAIN Langsa dan juga sebagai pembimbing Pertama saya yang sudah begitu banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Nurhaifah, MA., selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) dan juga sebagai pembimbing Kedua saya yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Serta seluruh karyawan yang bertugas di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah membantu kelancaran penelitian ini.
5. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Ruslan, Ibunda Lilis Suriyani, S.Pd.I, Kak Wafda, Adik afdhal beserta para anggota keluarga yang terus menerus memberikan dukungan, motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan hingga memperoleh Ilmu dan gelar sarjana.

6. Sahabat-sahabat seperjuangan PAI unit 1 yang sangat luar biasa terkhusus Eva Mayharni, Siti Malinda dan Rosmawar yang selalu mendukung dan membantu saya baik suka maupun duka dalam menyelesaikan program studi Pendidikan Agama Islam FTIK IAIN Langsa.
7. Bunda Fajar Indriani,S. Pd., selaku pemilik TPA Matang Seulimeng Kota Langsa yang telah memberikan Ruang untuk peneliti melakukan penelitian.
8. Semua pihak yang telah meberikan arahan, motivasi secara ikhlas baik saran dan pendapat ketika menulis penelitian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Semoga peneliti selanjutnya mampu memperbaiki berbagai kekurangan pada penulisan Selanjutnya akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca sekalian.

Langsa, 29 Januari 2022

Penulis

**NURLAILA**

**NIM: 1012017019**

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii.</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Batasan Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	5
F. Penjelasan Istilah.....	6
G. Kajian Terdahulu.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>11</b>
A. Media Pembelajaran .....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	11
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	13
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	14
4. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran .....	15
B. Media <i>Spinning Wheel</i> .....	17
1. Pengertian Media <i>Spinning Wheel</i> .....	17
2. Langkah-langkah Media <i>Spinning Wheel</i> .....	18
3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Spinning Wheel</i> .....	19
C. Kompetisi Belajar.....	20
1. Pengertian Kompetisi Belajar.....	20
2. Ciri Sifat Kompetitif .....	24
3. Nilai-nilai yang Dikembangkan.....	24
D. Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) .....	27

1. Pengertian Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) .....	27
2. Visi dan Misi Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) .....	29
3. Tujuan dan Target Pendidikan Al-Quran .....	29
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A. Jenis Penelitian .....	30
B. Lokasi Dan Subjek Penelitian .....	30
C. Desain Penelitian .....	31
D. Prosedur Penelitian .....	33
E. Teknik Pengumpulan Data .....	35
F. Instrument Penelitian .....	36
G. Teknik Analisis Data .....	37
H. Kriteria Keberhasilan .....	38
<b>BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	39
B. Hasil Penelitian .....	40
C. Pembahasan .....	54
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>57</b>
A. Kesimpulan .....	57
B. Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>62</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Aktivitas Santri .....	37
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Kompetisi Santri secara keseluruhan Siklus I .....	44
Tabel 4.2 Kategori Kompetisi Santri Siklus I Di TPA Matang Seulimeng .....	44
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Kompetisi Santri Siklus I .....	45
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Kompetisi Santri secara keseluruhan Siklus II ...	50
Tabel 4.5 Kategori Kompetisi Santri Siklus II Di TPA Matang Seulimeng .....	50
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Kompetisi Santri Siklus II .....	51
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Penilaian Kompetisi Santri .....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus PTK Kemmis dan Taggart.....	32
Gambar 4.1 Santri Memutar Media <i>Spinning Wheel</i> .....	42
Gambar 4.2 Santri Menjawab Pertanyaan Tepat Saat Jarum Berhenti.....	42
Gambar 4.3 Guru Memberikan Reward.....	43
Gambar 4.4 Santri Memutar Media <i>Spinning Wheel</i> .....	48
Gambar 4.5 Santri Menjawab Pertanyaan Tepat Saat Jarum Berhenti.....	48
Gambar 4.6 Guru Memberikan Reward.....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Observasi Siklus I
- Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I
- Lampiran 3 Lembar Observasi Siklus II
- Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II
- Lampiran 5 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 7 SK Pembimbing
- Lampiran 8 Media *Spinning Wheel*
- Lampiran 9 Dokumentasi
- Lampiran 10 Biodata Mahasiswa

Nama: Nurlaila. Nim : 1012017019. Jurusan : PAI. Judul : Penggunaan Media *Spinning Wheel* Dalam Merangsang Stimulus Kompetisi Anak Di TPA Matang Seulimeng.

### **ABSTRAK**

Persoalan penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya anak yang tidak aktif dan enggan menjawab ketika ditanya secara bergantian saat mengulang pembelajaran. Kompetitif dalam diri anak belum terbentuk. Sehingga ia belum memiliki sikap siap serta berani bersaing dengan orang lain. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana taraf keberhasilan penggunaan media *spinning wheel* dalam merangsang stimulus kompetisi anak dan untuk mengetahui apakah penggunaan media *spinning wheel* dapat merangsang stimulus kompetisi anak. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan metode *deskriptif kualitatif* melalui dua siklus.. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada Siklus I sebesar 70% dan Siklus II sebesar 79,5% terhadap aktivitas kompetisi santri. Dengan demikian bahwa taraf keberhasilan penggunaan media *spinning wheel* dalam merangsang stimulus kompetisi anak berada pada kategori baik dan sangat baik. Serta penggunaan media *spinning wheel* juga dapat merangsang stimulus kompetisi anak.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *spinning wheel*, Stimulus, Kompetisi anak

## BA B I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang harus hadir dalam proses belajar mengajar. Sebagaimana dipaparkan oleh Hamalik bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi.<sup>1</sup> Sejalan dengan pemaparan tersebut, Ibrahim menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi pelajar-pelajar dan memperbarui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para pelajar serta menghidupkan pelajaran.<sup>2</sup>

Pembelajaran al-Quran yang diajarkan di TPA ini meliputi baca tulis al-Quran dan materi PAI seperti nama-nama malaikat beserta tugasnya. Maka untuk

---

<sup>1</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan, cetakan ke-7*, (Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti, 1994), hal. 15.

<sup>2</sup> Abdulhalim Ibrahim, *Almuwajjih Alfanniy limudarrisiy llugat al-Arabiyyah*, (Cairo: Daarulmaarif, 1962), hal. 432.

pembelajaran tersebut tidak menarik bila digunakan metode ceramah saja, namun harus ada penggunaan media-media tertentu. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *Spinning Wheel*. Media *Spinning Wheel* merupakan media permainan yang memiliki kelebihan sangat menantang, dapat mendorong pelajar untuk menyelesaikan soal-soal latihan secara berkelanjutan melalui juring yang setiap juringnya diberi soal.<sup>3</sup> Seperti yang dikatakan juga oleh Jhon Dabell bahwa media *Spinning Wheel* merupakan suatu media yang menitikberatkan pada aktivitas untuk mendorong pelajar dengan kemampuan visualisasinya dalam menjawab soal dan *Spinning Wheel* ini dapat dilakukan oleh individu maupun kelompok dalam jumlah besar. Oleh karenanya, Peneliti akan mencoba menggunakan media ini sebagai variasi-variasi dalam mengajar untuk merangsang jiwa kompetitif anak.

Mengacu pada sistem pendidikan, peran guru sebagai pengajar atau orang yang menyampaikan pesan-pesan dalam pendidikan memerlukan alat bantu media agar proses dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan berhasil.<sup>4</sup> Peran guru pada media *Spinning Wheel* ini membuat guru turut aktif bergerak, tidak pasif hanya duduk diam. Selain itu para pelajar pun senang dalam melakukan pembelajaran bila menggunakan media ini karena menggunakan kertas yang berwarna-warni sehingga menarik perhatian para pelajar untuk semangat mengikuti pembelajaran. Tidak hanya itu, media ini juga membuat menantang. Bagaimana tidak, para pelajar akan menjawab soal tepat dimana jarum pada media ini berhenti.

---

<sup>3</sup> Paul Ginnis, *Trik Dan Taktik Mengajar. Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran Di Kelas*, (Jakarta: PT Indexs, 2008), hal.189

<sup>4</sup> Tejo Nurseto, *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*, *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8, No. 1 (2011), hal. 21.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Nisa Fahmi Huda mengenai “*Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu*” menunjukkan bahwa penggunaan media *Spinning Wheel* dapat meningkatkan pembelajaran Qawaid Nahwu bagi santriwati kelas VII di Pondok Pesantren Darul Qur’an Wal Irsyad, Wonosari, Gunungkidul, Yogyakarta. Sehingga media ini efektif digunakan untuk keberlangsungan proses pembelajaran.<sup>5</sup>

Berdasarkan observasi awal di TPA yang peneliti lakukan ada anak ketika diminta satu persatu untuk mengulang-ulang pembelajaran terlihat enggan menjawab, tidak aktif dan bersikap acuh. Hal ini dikarenakan jiwa kompetitif dalam diri anak belum terbentuk. Sehingga ia belum memiliki sikap siap serta berani bersaing dengan orang lain. Perlu kita pahami bahwasanya kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar anak. Dalam arti yang positif dan optimis, kompetisi bisa diarahkan kepada kesiapan dan kemampuan untuk mencapai kemajuan sebagai peserta didik. Oleh karenanya diharapkan melalui media ini anak-anak bisa lebih senang dalam mengulang-ulang pembelajaran pada materi malaikat Allah, sehingga merangsang jiwa kompetitif anak.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengajukan skripsi dengan judul: “**Penggunaan Media *Spinning***

---

<sup>5</sup> Nisa Fahmi Huda, *Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu*, Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 4, No. 2, (11 Desember 2020).

## ***Wheel* Dalam Merangsang Stimulus Kompetisi Anak Di TPA Matang Seulimeng”.**

### **B. Batasan Masalah**

Batasan masalah penelitian sangat penting dalam mendekati pada pokok permasalahan yang akan dibahas. Hal ini agar tidak terjadi kerancuan dan kesimpangsiuran dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Ruang lingkup penelitian dimaksudkan sebagai penegasan mengenai batasan-batasan objek.

Ruang lingkup dalam penelitian ini berfokus pada:

1. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah media *spinning wheel*.
2. Kompetisi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kompetisi berkelompok, di mana setiap anggota dapat memberikan sumbangan dan terlibat di dalam keberhasilan kelompok merupakan motivasi yang sangat kuat.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana taraf keberhasilan penggunaan media *spinning wheel* dalam merangsang stimulus kompetisi anak di TPA Matang Seulimeng?
2. Apakah penggunaan media *spinning wheel* dapat merangsang stimulus kompetisi anak di TPA Matang Seulimeng?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penggunaan media *Spinning Wheel* dalam merangsang stimulus kompetisi anak di TPA Matang Seulimeng.
2. Penggunaan media *spinning wheel* dapat merangsang stimulus kompetisi anak di TPA Matang Seulimeng.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### 1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini akan mengkaji media pembelajaran yang sesuai untuk mengetahui taraf keberhasilan dalam merangsang stimulus kompetisi anak pada materi malaikat Allah melalui media *Spinning Wheel*. Dengan demikian temuan penelitian ini akan memperkaya khasanah pengetahuan di bidang media pembelajaran.

##### 2. Secara Praktis

###### a. Bagi Pelajar

Dari penelitian ini anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga anak menjadi lebih menguasai dan terampil dalam pembelajaran pemecahan masalah dengan penggunaan media *spinning wheel* sehingga proses pembelajaran lebih efektif pada materi malaikat-malaikat Allah beserta tugasnya.

b. Bagi Guru

Informasi hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi serta masukan berharga bagi para guru dalam melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan penggunaan media spinning wheel, khususnya pada materi malaikat-malaikat Allah beserta tugasnya di lembaga non-formal.

c. Bagi Lembaga non-formal

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi berharga bagi pimpinan lembaga non-formal untuk mengambil suatu kebijakan yang paling tepat dalam kaitan dengan upaya menyajikan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien di lembaga non-formal.

## **F. Penjelasan Istilah**

### **1. Media Pembelajaran**

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *mesium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>6</sup> Sementara itu, Ramayulis mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), hal. 9.

<sup>7</sup> Ramayulis, *Dasar-Dasar Pendidikan*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), hal. 213.

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang peneliti maksud adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran tersampaikan.

## **2. Media *Spinning Wheel***

Jhon Dabell menyatakan bahwa media *Spinning Wheel* adalah Media yang menekankan pada aktivitas yang mendorong siswa untuk menggunakan kemampuan visualisasi mereka dalam menjawab soal dan *Spinning Wheel* ini dapat dilakukan oleh individu maupun kelompok dalam jumlah besar.<sup>8</sup>

Dalam penelitian ini media *spinning wheel* yang peneliti maksud adalah media permainan dengan keunggulan yang menantang, yang mendorong pelajar untuk ikut serta dalam menyelesaikan permasalahan atau soal dari roda yang diputar.

## **3. Kompetisi**

Menurut Berstein, Rjkoy, Srull dan Wickens mengatakan bahwa kompetisi terjadi ketika individu berusaha mencapai tujuan untuk diri mereka sendiri dengan cara mengalahkan orang lain.

Dalam penelitian ini kompetisi yang peneliti maksud adalah kompetisi berkelompok di mana setiap anggota dapat memberikan sumbangan dan terlibat di dalam keberhasilan kelompok merupakan motivasi yang sangat kuat.

---

<sup>8</sup> Jhon Dabell, *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Matematika*, (Jakarta: Erlangga, 2009) hal. 329.

## G. Kajian Terdahulu

Untuk menghindari duplikasi, peneliti melakukan penelusuran terhadap penelitian-penelitian terdahulu. Dari hasil penelusuran penelitian terdahulu, diperoleh beberapa masalah yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

Penelitian yang dilakukan oleh Hani Subakti tahun 2020 dalam penelitiannya yang berjudul “*Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan Media Spinning Wheel Kelas V SDN 007 Samarinda Ulu*”. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif. Dilaksanakan sebanyak dua siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Adapun hasil akhir dari penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar. Pada siklus I hasil belajar siswa dengan nilai tes rata-rata 69,5 dengan presentase ketuntasan 60% dan presentase tidak tuntas yaitu 40%. Sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa dengan nilai tes rata-rata 81,3 meningkat dengan presentase ketuntasan 86,7% dan presentase tidak tuntas yaitu 13,3%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *spinning wheel* dapat meningkatkan hasil belajar muatan Bahasa Indonesia tema lingkungan sahabat siswa kelas V SDN 007 Samarinda Ulu tahun pembelajaran 2019/2020.

Penelitian yang dilakukan oleh Nisa Fahmi Huda tahun 2020 dalam penelitiannya yang berjudul “*Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu*”. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis yang digunakan dalam penelitian menggunakan quasi

eksperimental one group pretest posttest. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media spinning wheel dapat meningkatkan dalam pembelajaran Qawaid Nahwu bagi santriwati kelas VII di Pondok Pesantren Darul Qur'an Wal Irsyad, Wonosari, Gunungkidul, Yogyakarta. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penilaian Antara tes awal dan tes akhir terdapat peningkatan yang signifikan. Pada pretest siswa mendapat rata-rata nilai 63,43 sedangkan setelah dilakukan pretest yaitu melakukan posttest siswa mengalami peningkatan dengan mendapat nilai rata-rata 83,53.

Penelitian yang dilakukan oleh Hamzah tahun 2019 dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*". Penelitian ini merupakan penelitian research and development. Media pembelajaran roda putar IPA Fisika ini berbentuk game alat peraga untuk memotivasi belajar siswa pada materi pesawat sederhana. Media ini divalidasi oleh 4 ahli, 1 ahli media dan 3 ahli fisika yang menunjukkan bahwa hasil untuk kriteria pendidikan 4 ahli matematika nilai A, untuk kriteria tampilan 2 ahli memberikan nilai A satu ahli memberikan nilai B dan C dan kriteria teknis 4 ahli memberikan nilai A. Media roda putar fisika yang dikembangkan juga memiliki kriteria yang sangat baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan presentase sebesar 75% bila dibandingkan sebelum menggunakan roda putar fisika yaitu sebesar 56,25%. Peningkatan motivasi belajar secara klasikal juga berada pada kriteria sedang dengan normalisasi gain sebesar 0,42. Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran roda putar

fisika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII C di MTs Al-Raisiyah Mataram 2016-2017.

Adapun persamaan dan perbedaan dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah:

1. Penelitian ini dengan penelitian sebelumnya sama-sama membahas tentang media *Spinning Wheel*.
2. Penelitian ini meneliti tentang Penggunaan media *Spinning Wheel* dalam merangsang stimulus kompetisi anak, sedangkan penelitian sebelumnya yang pertama untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yang kedua untuk meningkatkan dalam pembelajaran Qawaid Nahwu bagi santriwati, dan yang ketiga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus, pengumpulan datanya dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Sedangkan penelitian sebelumnya, penelitian yang pertama merupakan penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus. Teknik pengumpulan datanya dengan menggunakan observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian yang kedua menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis yang digunakan dalam penelitian menggunakan quasi eksperimental one group pretest posttest. Teknik pengumpulan datanya adalah observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Sedangkan penelitian yang ketiga merupakan penelitian research and development.

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.<sup>9</sup> Jadi secara Bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>10</sup>

Fleming menyebut media dengan istilah mediator yang diartikan sebagai penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar santri dan isi pelajaran. Di samping sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.<sup>11</sup> Sementara itu, Anderson mengatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan

---

<sup>9</sup> Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 6.

<sup>10</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005 ), hal. 3.

<sup>11</sup> *Ibid.*, hal. 4.

para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari peranan seorang guru “biasa”.

Azhar Arsyad memaparkan bahwa media pendidikan memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut:<sup>12</sup>

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada santri.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan santri dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran,

---

<sup>12</sup> *Ibid.*, hal. 6.

perasaan, perhatian dan minat serta kemauan santri sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

## **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Sudjana & Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran peserta didik, yaitu:<sup>13</sup>

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga peserta didik dapat lebih memahami dan memungkinkannya untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi lisan melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga dapat melakukan aktivitas lain seperti, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dapat disimpulkan bahwa, manfaat media pembelajaran adalah dapat memperjelas cara penyampaian informasi, menambah dan menarik perhatian, serta dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Yang mana dari manfaat

---

<sup>13</sup> Nana Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: C.V. Sinar Baru, 1990), hal. 24-25.

tersebut akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu.

### 3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran secara umum dapat dibedakan menjadi:<sup>14</sup>

- a. Media visual merupakan media yang memiliki banyak unsur garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, di antaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
- b. Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan saat menyampaikan berita atau informasi. Peralatan yang digunakan dalam media audio visual ini adalah proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual layar lebar.
- c. Media audio merupakan media yang bisa didengar saja, menggunakan telinga sebagai salurannya. Media audio berupa suara, musik, lagu, suara radio, tape atau CD.
- d. Media Microsoft PowerPoint merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang dibuat khusus untuk menangani desain presentasi grafis dengan mudah dan cepat.

---

<sup>14</sup> Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, ( Yogyakarta : Kata Pena, 2016), hal. 4-8.

- e. Media internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk berbagai keperluan. Media internet sangat membantu dalam menarik minat peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet juga dapat membantu membuka wawasan dan pengetahuan peserta didik. Internet di sini berperan sebagai sumber informasi yang memiliki jangkauan luas, yaitu mulai dari antar kota sampai lintas negara.
- f. Media multimedia merupakan gabungan dari berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud Antara lain teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia berperan sebagai penyampai pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa. Multimedia memiliki fungsi yang interaktif, sehingga media ini dapat menjadi pilihan yang baik untuk sarana pembelajaran.

Kesimpulan dari pendapat di atas, jenis-jenis media pembelajaran ada 6 yaitu: media visual, media audio visual, media audio, media microsoft power point, media internet dan media multimedia.

#### **4. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, diantaranya:<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2011), hal. 224.

- a. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan ini bersifat kognitif, afektif atau psikomotor. Perlu dipahami bahwa tidak ada satu media pun yang dapat digunakan untuk semua tujuan.
- b. Pemilihan media harus didasari pada konsep yang jelas. Artinya pemilihan media tertentu tidak berdasarkan kesenangan guru atau sekedar selingan dan hiburan, tetapi dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran peserta didik.
- c. Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Beberapa media cocok untuk sekelompok peserta didik, namun tidak cocok untuk peserta didik yang lain.
- d. Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar peserta didik dan gaya serta kemampuan guru.
- e. Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran

Dalam merancang sebuah pembelajaran, tentunya guru juga harus memilih media pembelajaran yang akan digunakannya. Seperti yang telah disebutkan di atas, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam memilih suatu media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar benar-benar efektif.

## **B. Media *Spinning Wheel***

### **1. Pengertian Media *Spinning Wheel***

Media *Spinning Wheel* adalah sebuah media yang dapat membantu pelajar dalam memecahkan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran dengan mengerjakan soal-soal latihan.

Media *Spinning Wheel* merupakan pengembangan dari sebuah permainan yang terkenal di dunia yaitu permainan *Roulette*, *roulette* berasal dari Bahasa Prancis yang artinya roda kecil yang ditemukan oleh *Blaise Pascal*.<sup>16</sup>

Paul Ginnis menjelaskan bahwa media *Spinning Wheel* merupakan media permainan dengan keunggulan yang menantang, yang mendorong pelajar untuk ikut serta dalam menyelesaikan permasalahan atau soal dari roda yang diputar.<sup>17</sup> Hal senada yang dinyatakan juga oleh Jhon Dabell bahwa media *Spinning Wheel* merupakan media yang menekankan pada aktivitas yang mendorong siswa untuk menggunakan kemampuan visualisasi mereka dalam menjawab soal dan *Spinning Wheel* ini dapat dilakukan oleh individu maupun kelompok dalam jumlah besar.<sup>18</sup>

Berdasarkan paparan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa media *Spinning Wheel* merupakan media yang mendorong santri untuk ikut serta dalam menyelesaikan permasalahan yaitu berupa soal-soal latihan yang telah disajikan oleh guru.

---

<sup>16</sup> Yuli Wulansari dan Durinta Puspasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Kelas XI*, hal. 1

<sup>17</sup> Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar*, (Jakarta: PT Index, 2008), hal. 190.

<sup>18</sup> John Dabell, *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Matematika*, (Jakarta: Erlangga, 2009), hal. 329.

Media *Spinning Wheel* ini memiliki 10 juring. Pada setiap juring terdapat kartu pertanyaan yang telah dibuat oleh guru. Guru atau pelajar dapat memutar media *Spinning Wheel* dan bagian juring yang didapat pelajar dapat diperoleh dari bagian yang berhenti pada jarum penunjuk setelah diputar. Pelajar diminta membuka kartu pertanyaan dan menjawab pertanyaan tersebut, jika pelajar dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka guru akan memberikan skor penilaian 100, apabila jawaban kurang tepat maka guru akan memberikan skor setengahnya, tetapi jika jawaban tidak ada yang benar maka skor yang diberikan adalah 0.<sup>19</sup>

## **2. Langkah-langkah Media *Spinning Wheel***

Adapun langkah-langkah media *spinning wheel* yaitu sebagai berikut:<sup>20</sup>

- a) Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada santri
- b) Guru memberikan arahan kepada santri untuk menjawab pertanyaan pada kartu soal sesuai dengan warna dimana jarum berhenti.
- c) Media ini dimulai dengan memutar roda yang dilakukan oleh santri.
- d) Kelompok yang sedang mendapat giliran bermain, menjawab soal sesuai warna yang dituju jarum saat berhenti dan mendapat skor 100 jika jawabannya benar, skor 50 jika setengah benar dan skor 0 jika jawaban salah.
- e) Begitu selanjutnya sampai semua kelompok mendapat giliran untuk menjawab soal.
- f) Kelompok dengan skor tertinggi akan mendapatkan reward.

---

<sup>19</sup> Nisa Fahmi Huda, *Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu*, Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 4, No. 2, (11 Desember 2020), hal. 93.

<sup>20</sup> *Ibid.*, hal. 93-94

### 3. Kelebihan dan Kelemahan Media *Spinning Wheel*

Kelebihan media *Spinning Wheel*:

- a) Siswa dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik.
- b) Melatih siswa untuk bekerja sama.
- c) Melatih pemahaman siswa dalam menjawab soal-soal latihan, sehingga memicu meningkatnya minat dan hasil belajar pelajar.
- d) Merupakan permainan dengan keunggulan yang menantang, seperti banyak game show di TV. Jenis media ini familiar dan membangkitkan semangat bagi sebagian siswa.
- e) Dapat dijadikan persiapan ujian dengan sangat bagus.

Kelemahan media *Spinning Wheel*:

- a) Untuk pelajar yang malas tujuan dari media pembelajaran ini tidak dapat tercapai.
- b) Memerlukan pengaturan waktu yang cukup.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> John Dabell, *Aktivitas Permainan.....*, hal. 329.

## C. Kompetisi Belajar

### 1. Pengertian Kompetisi

Kompetisi merupakan perasaan dimana individu atau kelompok tidak mau kalah dari individu atau kelompok lainnya. Kompetisi atau persaingan dalam kamus besar bahasa Indonesia diartikan sebagai usaha untuk memperlihatkan keunggulan masing-masing yang dilakukan oleh perseorangan.<sup>22</sup> Dapat kita pahami bahwa kompetisi yang dimaksud disini adalah usaha yang timbul pada diri siswa dikarenakan dorongan untuk menunjukkan kemampuan dan keunggulan masing-masing dalam proses pembelajaran.

Menurut Bernstein, Rjkoy, Srull, & Wickens mengatakan bahwa kompetisi terjadi ketika individu berusaha mencapai tujuan untuk diri mereka sendiri dengan cara mengalahkan orang lain sedangkan menurut acks dan Krupat memberikan pengertian kompetisi sebagai suatu “usaha untuk melawan atau melebihi orang lain atau suatu organisasi.”<sup>23</sup>

Kompetisi dalam hal ini adalah termasuk motivasi instrinsik dan ekstrinsik, tidak dapat dipungkiri bahwa kedua motivasi tersebut memegang peranan penting dalam kegiatan proses pembelajaran. Menurut Mulyasa, cara membangkitkan nafsu belajar pada peserta didik dapat dengan cara memanfaatkan sikap, cita-cita, rasa ingin tahu, dan ambisi peserta didik.<sup>24</sup> Dengan demikian dapat kita pahami bahwa persaingan atau kompetisi terdapat ambisi pada peserta didik dalam hal ini adalah

---

<sup>22</sup> KBBI of line diakses pada tanggal (07-01-2013)

<sup>23</sup> Selvianym, blogspot.com, [http, persaingan serta pengaruhnya terhadap motivasi siswa belajar bahasa arab](http://persaingan_serta_pengaruhnya_terhadap_motivasi_siswa_belajar_bahasa_arab), 2011/11/diakses pada tanggal (08-01-2013)

<sup>24</sup> E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional, Bandung*, (Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 176

ambisi untuk belajar supaya tujuan belajar dapat tercapai, yang akan menimbulkan motivasi dari peserta didik.

Menurut Oemar Hamalik, persaingan merupakan insentif pada kondisi-kondisi tertentu, tetapi dapat merusak pada kondisi yang lain. Dalam kompetisi harus terdapat kesepakatan yang sama untuk menang, kompetisi harus mengandung suatu tingkat kesamaan dalam sifat-sifat para peserta.

Menurut Alirsyad, pembelajaran yang kompetitif adalah iklim pembelajaran yang dapat menciptakan persaingan antar anak atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Anak-anak berkompetisi dalam belajar karena ada dorongan untuk meraih prestasi. Dorongan untuk meraih prestasi itu dilakukannya dengan meningkatkan frekuensi dan kualitas belajarnya, dengan mengatasi kesulitan yang dihadapi, menutupi kekurangan diri dengan mengoptimalkan potensi dirinya.<sup>25</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kompetitif adalah pembelajaran yang memungkinkan terjadinya persaingan antar peserta didik dalam bentuk kelompok heterogen agar terjadi persaingan secara merata dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Menurut Abdurrahman, alasan utama seorang guru memilih interaksi pembelajaran kompetitif umumnya untuk membangkitkan aktivitas peserta didik dalam belajar. Alasan tersebut tidak keliru karena manusia pada hakikatnya

---

<sup>25</sup> Mohran, Artikel Penelitian: *Peningkatan Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN Dengan Menggunakan Model Kompetisi Pada Kelas V*, (Universitas Tanjung Pura Pontianak, 2013), hal. 4

memiliki *needs for achievement* dan *needs for power* yang biasanya dapat dipenuhi melalui kompetisi.<sup>26</sup>

Tetapi, guru sering lupa bahwa kompetisi antar individu atau antar kelompok yang tidak seimbang dapat menimbulkan keputusasaan bagi yang lemah dan menimbulkan kebosanan bagi yang kuat.

Persaingan yang sehat di antara para siswa memberikan kesempatan kepada untuk mengukur kemampuan dirinya melalui kemampuan orang lain, lain daripada itu, belajar dengan bersaing menimbulkan upaya belajar yang sungguh-sungguh, disini digunakan pula prinsip keinginan individu untuk selalu lebih baik dari orang lain.<sup>27</sup>

Makna kompetisi bisa berarti positif dan negatif, namun berdasarkan penjelasan di atas dapat kita pahami bahwa secara positif, kompetisi bisa menimbulkan rasa cemas tidak ingin kalah dari individu atau kelompok lainnya yang justru bisa memacu siswa untuk meningkatkan kegiatan belajar mereka, Kompetisi merupakan persaingan yang menunjuk kepada kata sifat siap bersaing dalam kondisi nyata dari setiap hal atau aktivitas yang dijalani. Ketika peserta didik bersikap kompetitif, maka berarti ia memiliki sikap siap serta berani bersaing dengan orang lain. Dalam arti yang positif dan optimis, kompetisi bisa diarahkan kepada kesiapan dan kemampuan untuk mencapai kemajuan sebagai peserta didik.

---

<sup>26</sup> Abdurrahman, *Pembelajaran Kompetitif*, (2003), Tersedia: <http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Undergraduate-21990-5.%20BAB%20II.pdf>

<sup>27</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal.37

Kompetisi seperti ini merupakan motivasi diri sekaligus faktor pengali dan pengembang potensi diri dalam menghadapi bentuk-bentuk kompetisi, sehingga kompetisi tidak semata-mata diarahkan untuk mendapatkan kemenangan dan mengalahkan lawan. Dengan memaknai kompetisi seperti itu, kompetitor lain sebagai partner (bukan lawan) yang memotivasi diri untuk meraih prestasi. Inilah bentuk kompetisi yang dilandasi sifat sehat dan tidak mengarah kepada timbulnya permusuhan atau konflik, sehingga tidak bersifat membahayakan.

Adapun secara negatif atau kelemahan dari pembelajaran kompetitif Antara lain adalah kompetisi antar individu atau antar kelompok yang tidak seimbang dapat menimbulkan keputus asaan bagi yang lemah dan menimbulkan kebosanan bagi yang kuat, serta kompetisi di dalam kelas yang tidak sehat dapat dibawa keluar kelas dalam bentuk permusuhan.<sup>28</sup> Kompetisi dalam arti negatif lebih cenderung untuk mencari kelemahan lawan dari pesaingnya dengan berbagai cara yang tidak sportif sehingga lawannya mengalami kegagalan dalam mencapai tujuannya dan menunjukkan ketidaksiapan seseorang atau organisasi untuk menerima kekalahan dari saingannya dengan berbagai cara, dengan harapan kompetisi dapat diulang kembali agar dapat dimenangkannya.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Mohran, Artikel Penelitian: *Peningkatan Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN Dengan Menggunakan Model Kompetisi Pada Kelas V,.....*

<sup>29</sup> Endin Suhanda, *Model Pertumbuhan Sikap Kompetitif Melalui Metode Bercerita*, (Bandung: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), hal. 12

## 2. Ciri Sifat Kompetitif

Ada tiga ciri dari persaingan diantara siswa yang efektif :

- a. Kompetisi interpersonal antara teman-teman sebaya sering menimbulkan semangat persaingan.
- b. Kompetisi kelompok di mana setiap anggota dapat memberikan sumbangan dan terlibat di dalam keberhasilan kelompok merupakan motivasi yang sangat kuat.
- c. Kompetisi dengan diri sendiri, yaitu dengan catatan tentang prestasi terdahulu, dapat merupakan motivasi yang efektif.<sup>30</sup>

Adapun kompetisi yang peneliti maksud adalah kompetisi berkelompok. Di mana terdapat sepuluh orang santri yang dibagi menjadi lima kelompok, yang masing-masing anggotanya berjumlah dua orang santri.

## 3. Nilai yang Dikembangkan

Adapun nilai-nilai yang dikembangkan dalam penumbuhan sikap kompetitif pada pembelajaran mencakup:<sup>31</sup>

- a. Percaya Diri

Rasa yang dimiliki dalam diri anak-anak dapat tumbuh dengan cara memberi kepercayaan kepada anak, sehingga anak merasa yakin akan kepercayaan dirinya.

---

<sup>30</sup> Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Aglesindo, 2010), hal. 185.

<sup>31</sup> Endin Suhanda, *Model Pertumbuhan Sikap Kompetitif Melalui Metode Bercerita*, (Bandung: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), hal. 17-21.

<b>Lingkup Perkembangan</b>	<b>Indikator</b>
<b>Bahasa</b>	1) Anak mau menceritakan kembali isi materi 2) Berani bertanya dan menjawab pertanyaan
<b>Sosial-Emosional</b>	1) Anak bangga terhadap hasil karya sendiri 2) Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi 3) Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif 4) Dapat menerima kritik 5) Berani tampil di depan umum

b. **Pembelajar**

Anak yang menjadikan kegiatan belajar sebagai bagian dari kehidupan dan kebutuhan hidupnya.

<b>Lingkup Perkembangan</b>	<b>Indikator</b>
<b>Kognitif</b>	Rasa ingin tahu yang tinggi
<b>Nilai Agama dan Moral</b>	Mampu mengerjakan ibadah
<b>Sosial-Emosional</b>	1) Optimis atau rasa percaya diri yang tinggi 2) Mengikuti pembelajaran dengan gembira 3) Anak sudah mengenal cita-cita

## c. Mandiri

Sikap dan perilaku anak yang mencerminkan perbuatan cenderung individual (mandiri) tanpa bantuan dan pertolongan dari orang lain.

<b>Lingkup Perkembangan</b>	<b>Indikator</b>
<b>Sosial-Emosional</b>	1) Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan 2) Memahami peraturan dan disiplin 3) Terbiasa mengerjakan keperluan sendiri

## d. Inisiatif

Kemampuan untuk memutuskan dan melakukan sesuatu yang benar tanpa harus diberitahu, mampu menemukan apa yang seharusnya dikerjakan terhadap sesuatu yang ada disekitar, berusaha untuk terus bergerak dalam melakukan beberapa kegiatan.

<b>Lingkup Perkembangan</b>	<b>Indikator</b>
<b>Nilai Agama dan Moral</b>	Mulai memahami kapan mengucapkan salam, terima kasih dan maaf
<b>Sosial-Emosional</b>	1) Membangun kerjasama 2) Menghargai keunggulan orang lain 3) Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada/senang, sedih, antusias 4) Menunjukkan rasa empati, menghibur orang yang sedih dan mendoakan teman yang sakit

e. Pantang Menyerah

Anak yang tidak merasa lemah terhadap sesuatu yang terjadi serta menyimpannya dan mempunyai dasar mental yang kuat untuk menjalaninya.

<b>Lingkup Perkembangan</b>	<b>Indikator</b>
<b>Sosial-Emosional</b>	1) Memilih sikap gigih (tidak mudah menyerah) 2) Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri 3) Mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik dengan sungguh-sungguh 4) Tidak mudah putus asa/ulet

#### **D. Taman Pendidikan Al-Quran (TPA)**

##### **1. Pengertian Taman Pendidikan Al-Quran (TPA)**

TPA merupakan suatu lembaga pendidikan dan pengajaran Islam untuk anak-anak Antara usia 7-12 tahun, yang menjadikan peserta didik mampu membaca Al-Quran dengan benar sesuai dengan kaidah ilmu tajwid sebagai target pokoknya. Sedangkan pendapat lain menyatakan bahwa TPA adalah lembaga pendidikan yang menyediakan dasar pengajaran Al-Quran untuk anak usia SD (7-12 tahun)<sup>32</sup>.

Pemerintah juga telah menetapkan peraturan tentang pendidikan keagamaan yaitu pada pasal 30 Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada ayat 3 dan 4 pasal 30 UU tersebut menjelaskan bahwa:

---

<sup>32</sup> As'ad Humam, *Buku Iqra' Cara Cepat Belajar Al-Qur'an*, (Yogyakarta: Balai Litbang LPTQ Nasional Team Tadarus AMM, 2000), hal. 7

Pendidikan keagamaan dapat diselenggarakan pada jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. Pendidikan Keagamaan berbentuk pendidikan Diniyah, Pesantren, dan sejenisnya.<sup>33</sup>

Peraturan diatas menunjukkan bahwa pemerintah juga sangat mementingkan pendidikan agama. Salah satu perwujudan regulasi tersebut terlihat perkembangan lembaga pendidikan nonformal seperti TPA yaitu lembaga pendidikan nonformal keagamaan.

Pendidikan nonformal adalah pendidikan yang berlangsung di luar sekolah, baik yang dilembagakan maupun tidak. Penyelenggaraan kegiatan Pendidikan nonformal lebih terbuka, tidak terikat, dan tidak terpusat. Kurikulum pendidikan nonformal dapat menjadi bagian dari kurikulum sekolah, pengembangan kurikulum sekolah, dan kelanjutan atau pengayaan kurikulum yang setara dengan pendidikan sekolah.<sup>34</sup>

Kesimpulan yang diambil dari uraian di atas adalah bahwa TPA merupakan suatu lembaga yang bergerak di bidang pendidikan agama Islam bagi peserta didik yang mengajarkan cara membaca dan menulis huruf-huruf yang ada di Al-Quran dengan baik dan benar agar dikemudian hari menjadi kebiasaan dan kegemaran karena telah terpatri dalam jiwa akan cinta Al-Quran. Untuk itu dalam proses pengajarannya harus mengacu pada kaidah Ilmu Tajwid yang menjadi target utamanya.

---

<sup>33</sup> Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 30 ayat 3 dan 4.

<sup>34</sup> Oong Komar, *Filsafat Pendidikan Islam Non-Formal*, (Bandung: Pustaka Setia, 2006), hal. 14

## **2. Visi dan Misi Taman Pendidikan Al-Quran (TPA)**

Salah satu visi Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) pada dasarnya tercermin dari motto lembaga tersebut, yaitu menyiapkan generasi qur'ani dan mempersiapkan masa depan yang gemilang.

Sedangkan misi Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) ada dua, yakni misi pendidikan dan misi dakwah Islamiyah. Sebagai pembawa misi pendidikan, Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) tampil berdampingan dengan pendidikan formal, yaitu pendidikan yang sederajat dengan pendidikan SD atau MI yang segala sesuatunya diatur oleh pemerintah. Sedangkan, sebagai pembawa misi dakwah, lembaga yang bersifat non formal ini diharapkan dapat menjadi pemantap atau penunjang misi pendidikan keagamaan (Islam) dalam kurikulum pendidikan formal yang porsinya dipandang kurang.

## **3. Tujuan dan Target Pendidikan Al-Quran (TPA)**

Berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP Nomor 55 Tahun 2007) tentang Pendidikan Agama dan pendidikan Keagamaan dalam Pasal 24 ayat 1, disebutkan bahwa: “Pendidikan Al-Quran bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik, menulis, memahami, dan mengamalkan kandungan Al-Quran”.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Hatta Abdul Malik, *Pemberdayaan Taman Pendidikan Alqur'an (TPQ) Al-Husna Pasadena Semarang, Jurnal Dimas Vol. 13 No. 2 tahun 2013*, hal. 97

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) yaitu penelitian praktis yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah faktual yang dihadapi guru sebagai suatu pencermatan terhadap kegiatan pengelola pembelajaran. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas untuk melakukan perubahan pada semua santri sebagai subyek penelitian dan perubahan situasi tempat penelitian dilakukan guna mencapai perubahan praktek secara berkelanjutan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *deskriptif kualitatif*. Data-data yang didapatkan berupa kata-kata tertulis atau lisan atau perilaku yang dapat diamati melalui observasi dan dokumentasi. Maka peneliti meneliti dengan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian berdasarkan apa yang terjadi pada subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, tindakan lain-lain dengan cara deskripsi dengan bentuk kata-kata dan Bahasa pada suatu konteks alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

#### **B. Lokasi dan Subjek Penelitian**

Tempat penelitian ini dilakukan di TPA Matang Seulimeng yang terletak di jalan Sudirman, Kecamatan Langsa Barat, kota Langsa.

Subjek dalam penelitian ini adalah santri yang berjumlah 10 orang usia 6-12 tahun di TPA Matang Seulimeng Langsa.

### C. Desain Penelitian

Menurut Kemmis dan Taggart penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui empat rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang yang dilakukan dalam setiap siklus tersebut berupa:<sup>36</sup>

1. Rencana tindakan (*action plan*)
2. Tindakan (*action*)
3. Pengamatan (*observation*)
4. Refleksi (*reflection*)

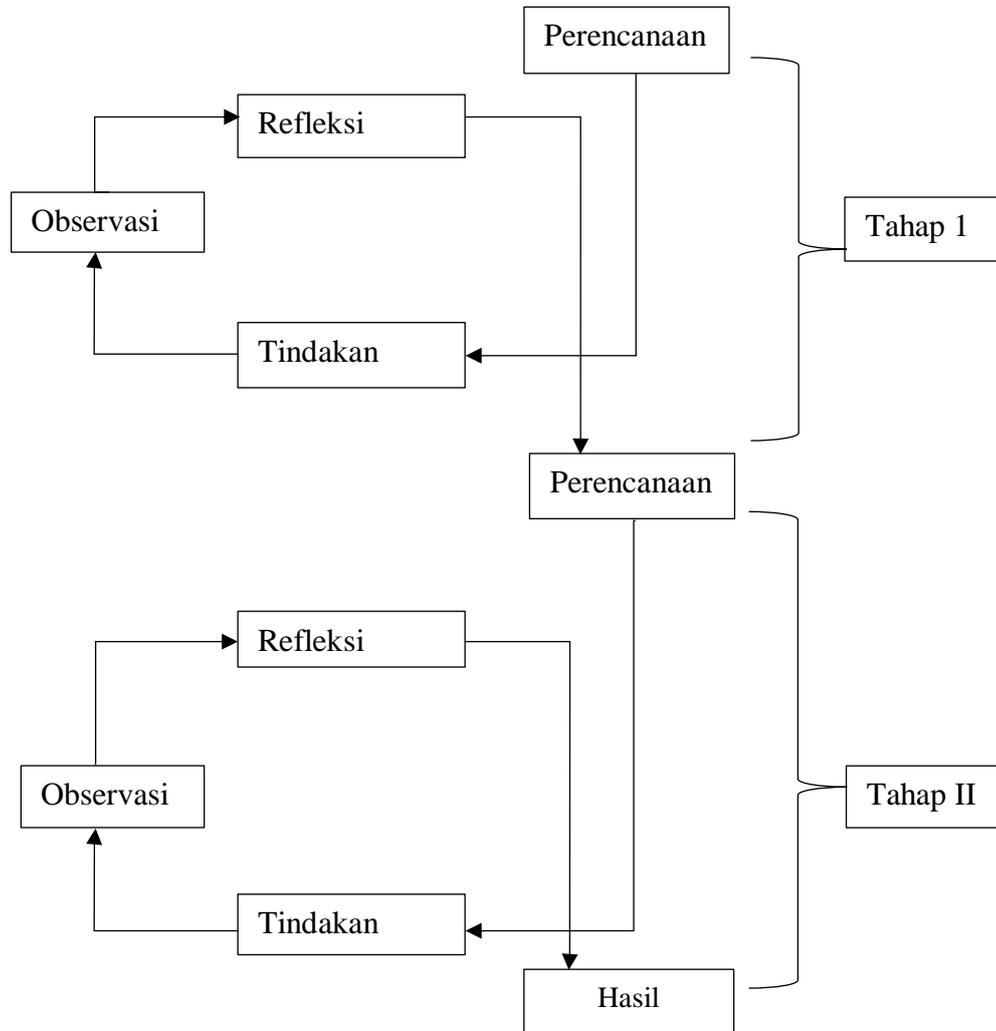
Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan kelas dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui sesuai dengan gambar berikut ini:

---

<sup>36</sup> Depdiknas, *Modul Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat, 2004), hal. 2.

Gambar 3.1

## Siklus PTK Kemmis dan Taggart



Kendati pada gambar siklus tersebut terdiri dari 2 siklus, akan tetapi banyaknya siklus bukanlah sesuatu yang pasti, karena jumlah tersebut diambil berdasarkan pertimbangan dalam refleksi apakah sesuatu yang ditargetkan sudah tercapai atau belum. Dengan demikian, bila target belum tercapai maka dimungkinkan dapat ditambah menjadi 3 siklus dan seterusnya.

#### **D. Prosedur Penelitian**

##### **1. Siklus I**

Meliputi tahapan langkah-langkah sebagai berikut:

###### **1. Perencanaan**

Perencanaan merupakan tahap awal dalam Penelitian Tindakan Kelas. Kegiatan utama dalam tahap ini adalah menyusun rencana tindakan kelas yang akan dilakukan untuk pelaksanaan tindakan diantaranya adalah:

- 1) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2) Menyusun lembar observasi kompetensi santri.
- 3) Membuat kartu soal.
- 4) Menyiapkan media *spinning wheel*.

###### **2. Tindakan**

Pelaksanaan berupa kegiatan pembelajaran yang telah disusun dalam perencanaan. Kegiatan pelaksanaan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

###### **a. Kegiatan awal**

- 1) Mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak santri untuk berdoa.

2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan inti

1) Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada santri.

2) Guru memberikan arahan kepada santri untuk menjawab pertanyaan pada kartu soal sesuai dengan warna dimana jarum berhenti.

3) Media ini dimulai dengan memutar roda yang dilakukan oleh santri.

4) Kelompok yang sedang mendapat giliran bermain, menjawab soal sesuai warna yang dituju jarum saat berhenti dan mendapat skor 100 jika jawabannya benar, skor 50 jika jawaban setengah benar dan skor 0 jika jawaban salah.

5) Begitu selanjutnya sampai semua kelompok mendapat giliran untuk menjawab soal.

6) Kelompok dengan skor tertinggi akan mendapatkan reward.

c. Kegiatan akhir

1) Guru memberikan reward

2) Guru menutup pembelajaran dengan do'a penutup majelis dan memberi salam

3. Observasi

Kegiatan observasi adalah mengamati aktivitas santri dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Pada tahap observasi dilakukan dengan menggunakan format observasi dengan melibatkan teman sejawat sebagai pengamat.

#### 4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengungkapkan kembali apa yang sudah dilakukan. Pada tahap ini akan ditentukan aspek mana yang perlu diperbaiki dan akan dilaksanakan kembali melalui siklus II.<sup>37</sup>

### 2. Siklus II

Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus kedua dimaksudkan sebagai perbaikan dari siklus pertama. Tahapan pada siklus kedua identic dengan siklus pertama yaitu diawali dengan perencanaan (*planning*), dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan (*action*), observasi atau pengamatan, dan refleksi (*reflection*). Jika evaluasi pada akhir siklus kedua tidak terjadi peningkatan, maka dilanjutkan dengan siklus ketiga yang tahap-tahapnya seperti pada siklus pertama dan kedua.

### E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati jiwa kompetitif santri melalui perilaku yang ditampilkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara langsung terhadap subjek yang diteliti, sehingga dapat diketahui bagaimana taraf keberhasilan media *spinning wheel* dalam merangsang stimulus kompetisi anak.

---

<sup>37</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas, Cet. 4*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal. 80.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen yang berkaitan dengan masalah penelitian untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumentasi lainnya yang ditulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan.<sup>38</sup> Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data berupa daftar nama siswa, profil, lokasi, struktur organisasi sekolah, dan data foto-foto kegiatan pembelajaran serta data-data lain yang mendukung dalam penelitian.

### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar Observasi. Lembar observasi atau pengamatan merupakan alat untuk mengumpulkan data berupa sebuah daftar aspek-aspek yang akan diamati. Dalam proses observasi, pengamat memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan aspek yang akan diamati. Skor pengamatan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui santri yang terangsang jiwa kompetitifnya selama proses pembelajaran. Proses observasi yang dilakukan adalah observasi terhadap jiwa kompetitif yang muncul dengan menggunakan media *spinning wheel*.

---

<sup>38</sup> Haris Hediensyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2010), hal. 9

### G. Teknik Analisis Data

Analisis merupakan cara untuk mengelompokkan, membuat sebuah urutan, memanipulasi, serta meningkatkan data sehingga mudah dibaca. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif yang dianalisis dengan menggunakan uji persentase, yaitu:<sup>39</sup>

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = angka persentase yang dicari

F = frekuensi yang muncul

N = jumlah frekuensi/banyaknya individu

Adapun untuk menentukan skor persentase tindakan terhadap aktivitas santri dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun kriteria taraf keberhasilan aktivitas kompetisi santri ditentukan sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Kriteria Penilaian aktivitas santri**

No.	Persentase	Kategori Penilaian
1.	77,5%-100%	Sangat Baik
2.	52,5%-75%	Baik
3.	27,5%-50%	cukup
4.	2,5%-25%	kurang

<sup>39</sup> Nana Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2002), hal. 50.

## **H. Kriteria Keberhasilan**

Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur munculnya jiwa kompetitif santri adalah dengan melihat keberanian dan kepercayaan diri santri dalam menjawab pertanyaan dan sportif dalam kompetisi yang ditandai dengan aktivitas kompetisi santri minimal baik dalam lembar observasi.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Profil Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) Matang Seulimeng**

TPA Matang Seulimeng didirikan pada tahun 2016 oleh bunda Fajar Indriani, S. Pd, awal terbentuknya TPA ini dikarenakan tidak adanya balai pengajian khusus anak-anak dilorong Family Matang Seulimeng, sehingga beliau berinisiatif membangun tempat pengajian khusus anak-anak di lorong family, kegiatan ini dilaksanakan di rumah beliau pada siang hari dimulai dari pukul 14.00 sampai pukul 16.00 WIB

##### **2. Visi dan Misi TPA Matang Seulimeng**

Adapun visi dari TPA Matang Seulimeng yaitu mencetak kader peserta didik yang shaleh dan shalehah. Sedangkan misi dari TPA Matang Seulimeng yaitu terus memberikan ilmu tiada henti sampai mereka memahami apa yang sudah di pelajari.

##### **3. Guru/Pembina dan Peserta Didik**

Jumlah peserta didik di TPA Matang Seulimeng berjumlah 30 orang. Berasal dari warga sekitar TPA dan ada juga yang berasal dari tetangga dusun terdekat. TPA Matang Seulimeng ini selain dibimbing oleh bunda Fajar, juga dibantu oleh 2 guru pembina yang lain.

No	Nama	L/P	Pendidikan Terakhir
1.	Fajar Indriani, S. Pd	P	S1
2.	Rosmawar	P	SMA/MA Sederajat
3.	Rizki Meutia	P	MA/Pesantren

#### 4. Sarana dan Prasarana

Sumber dana TPA Matang Seuliemeng berasal dari dana pribadi dan swadaya penyelenggara wali murid/masyarakat sekitar. Selama proses belajar mengajar, TPA Matang Seulimeng tidak pernah menentukan besaran jumlah iuran bulanan dari para peserta didik yang mengaji. Para wali murid memberikan iuran bulanan seikhlasnya kepada para pengajar yang telah mendedikasikan diri mengajarkan Al-Quran kepada anak-anak mereka.

#### **B. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, yang dapat menguatkan sebuah hipotesis. Hasil penelitian ini diperoleh dari pengamatan (observasi) perilaku kompetitif santri yang muncul ketika diberi perlakuan dengan media *spinning wheel*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana taraf keberhasilan penggunaan media *spinning wheel* dalam merangsang stimulus kompetisi anak dan untuk mengetahui apakah penggunaan media *spinning wheel* dapat merangsang stimulus kompetisi anak. Penelitian ini dilaksanakan di TPA Matang Seulimeng dengan jumlah santri 10 orang yang diajarkan dengan menggunakan media *spinning wheel*.

Adapun hasil penggunaan media *spinning wheel* dalam merangsang stimulus kompetisi anak dapat dijelaskan persiklus:

### **1. Siklus I**

Pada tahap ini kegiatan penelitian dimulai dengan melakukan perencanaan, dilaksanakan dengan melakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan media *spinning wheel* kemudian mengamati aktivitas santri ketika proses pembelajaran serta dilakukan refleksi yang merupakan evaluasi untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran.

#### **a. Perencanaan Siklus I**

Perencanaan bagian terpenting sebelum tindakan dilaksanakan, adapun hal-hal yang harus dipersiapkan pada tahap ini adalah:

- 1) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2) Menyusun lembar observasi kompetisi santri.
- 3) Membuat kartu soal.
- 4) Menyiapkan media *spinning wheel*

#### **b. Tindakan Siklus I**

Tindakan dilakukan bertujuan untuk memperbaiki keadaan proses pembelajaran pada materi malaikat Allah beserta tugasnya. Proses pembelajaran pada siklus I dilaksanakan pada Senin, 10 Januari 2022. Sebelum memulai pembelajaran peneliti terlebih dahulu memperkenalkan diri, pada penelitian ini peneliti berperan sebagai observer.

### 1) Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. Selanjutnya guru memberi motivasi tentang tujuan dan manfaat mempelajari materi malaikat Allah beserta tugasnya. Dan kemudian guru mengkondisikan keadaan santri.

### 2) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi tentang Malaikat Allah beserta tugasnya. Dalam pembelajaran ini guru menggunakan media *spinning wheel* dalam merangsang stimulus kompetisi santri. Guru membagi santri menjadi 5 kelompok. Kelompok yang mendapat giliran bermain, bergantian dengan rekan kelompoknya menjawab pertanyaan dengan memutar media tersebut. Guru mempersilahkan kepada santri untuk memutar media *spinning wheel* dan menjawab kartu pertanyaan tepat saat jarum berhenti pada media tersebut. Santri yang mampu menjawab pertanyaan mendapat skor 100. Setelah semua kelompok mendapat giliran untuk bermain, guru menghitung perolehan skor akhir semua kelompok.



**Gambar 4.1** santri memutar media *Spinning wheel wheel*

media *spinning wheel*



**Gambar 4.2** santri menjawab pertanyaan Tepat saat jarum berhenti

### 3) Kegiatan Akhir

Guru memberikan reward kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Kemudian santri dan guru menyimpulkan pembelajaran saat itu. Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya dan bersama santri membaca doa sebagai penutup belajar.



**Gambar 4.3 Guru memberikan reward**

#### c. Observasi Siklus I

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh observer dan peneliti maka hasil pengamatan dicatat dalam lembar observasi yang telah disiapkan. Penilaian aspek kompetensi santri dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *spinning wheel* melalui lembar observasi santri terdiri dari sepuluh aspek atau sepuluh indikator yang akan diamati. Adapun hasil penelitian terhadap aspek kompetensi santri pada Siklus I adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Hasil penilaian kompetensi santri secara keseluruhan Siklus I**

No	Nama	Indikator										Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	AM	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	32	80%
2.	CA	4	3	3	4	4	3	4	4	2	2	33	82,5%
3.	FH	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	32	80%
4.	IW	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	27	67,5%
5.	KU	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	26	65%
6.	MA	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	26	65%
7.	MI	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	27	67,5%
8.	NA	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	27	67,5%
9.	PH	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	23	57,5%
10.	RS	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	27	67,5%
Jumlah		27	26	30	30	32	30	32	27	24	22		
Persen perindikator		67,5	65	75	75	80	75	80	67,5	60	55		

**Tabel 4.2**  
**Kategori Kompetensi Santri Siklus I di TPA Matang Seulimeng**

No.	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	Sangat Baik	3	30
2.	Baik	7	70
3.	Cukup	0	0
4.	Kurang	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>100%</b>

Dari tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa kompetensi santri secara keseluruhan yang termasuk dalam kategori sangat baik berjumlah 3 orang dengan persentase 30%, dan kategori baik berjumlah 7 orang dengan persentase 70%, Hasil penilaian kompetensi santri pada Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Penilaian Kompetisi Santri Siklus I**

No.	Indikator Kompetisi Santri	Siklus I
1.	Santri mendominasi kelompoknya dalam menjawab pertanyaan	67,5
2.	Santri menyela jawaban santri yang lain	65
3.	Santri rebutan pertanyaan ketika santri lain tidak bisa menjawab	75
4.	Santri bekerjasama dengan rekan kelompok dalam menjawab pertanyaan	75
5.	Santri menunjukkan rasa empati dengan memotivasi rekan kelompoknya menjawab pertanyaan	80
6.	Santri menghargai keunggulan kelompok lain dengan memberikan pujian (aplous)	75
7.	Santri menerima perolehan skor akhir dengan lapang dada	80
8.	Santri mengangkat tangan dengan cepat ketika santri lain tidak dapat menjawab	67,5
9	Santri mengejek santri lain yang sedikit skornya	60
10	Santri membanggakan dirinya karena skornya lebih tinggi dari santri yang lain	55
<b>Jumlah rata-rata</b>		<b>70</b>

Berdasarkan tabel 4.3 di atas diperoleh persentase rata-rata sebesar 70%. Hal ini dapat diketahui dari munculnya perilaku kompetitif karena dari sepuluh indikator yang diamati terdapat lima indikator yang sudah tergolong kategori baik yaitu santri rebutan pertanyaan ketika santri lain tidak bisa menjawab, santri bekerjasama dengan rekan kelompok dalam menjawab pertanyaan, santri menunjukkan rasa empati dengan memotivasi rekan kelompoknya menjawab

pertanyaan, santri menghargai keunggulan kelompok lain dengan memberikan pujian (aplous), dan santri menerima perolehan skor dengan lapang dada. Sedangkan indikator yang perlu ditingkatkan kembali aktivitas kompetitifnya seperti santri mendominasi kelompoknya dalam menjawab pertanyaan, santri berani untuk menyela jawaban santri lain, santri mengangkat tangan dengan cepat ketika santri lain tidak bisa menjawab, santri mengejek santri lain yang sedikit skornya, dan santri membanggakan dirinya karena skornya lebih tinggi dari santri lain sudah tergolong baik namun masih perlu dilakukannya perbaikan pada pertemuan selanjutnya.

#### **d. Refleksi Siklus I**

Tahapan refleksi dilakukan setelah melewati tahap pelaksanaan tindakan dan tahap observasi. Pada tindakan Siklus I masih terdapat kekurangan serta hal-hal yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilanjutkan ke Siklus II dengan melakukan perbaikan-perbaikan. Adapun kekurangannya Santri masih bingung dalam memahami penggunaan media *spinning wheel* dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan guru dapat menjelaskan kembali langkah-langkah penggunaan media ini secara perlahan dan jelas. Selain itu beberapa santri belum berani menjawab pertanyaan melalui media *spinning wheel*. Karena beberapa santri masih enggan untuk maju ke depan kelas memutar media *spinning wheel*. Serta masih ada santri yang melakukan aktivitas lain daripada mengikuti pembelajaran dengan media *spinning wheel*.

## **2. Siklus II**

Pada tahap ini kegiatan penelitian dimulai dengan melakukan perencanaan, dilaksanakan dengan melakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan media *spinning wheel* kemudian mengamati aktivitas santri ketika proses pembelajaran serta dilakukan refleksi yang merupakan evaluasi untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran.

### **a. Perencanaan Siklus II**

Perencanaan bagin terpenting sebelum tindakan dilaksanakan, adapun hal-hal yang harus dipersiapkan pada tahap ini adalah:

- 1) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2) Menyusun lembar observasi kompetisi santri.
- 3) Membuat kartu soal.
- 4) Menyiapkan media *spinning wheel*

### **b. Tindakan Siklus II**

Tindakan dilakukan bertujuan untuk memperbaiki keadaan proses pembelajaran pada materi malaikat Allah beserta tugasnya. Proses pembelajaran pada siklus II dilaksanakan pada Rabu, 12 Januari 2022. Sebelum memulai pembelajaran peneliti terlebih dahulu memperkenalkan diri, pada penelitian ini peneliti berperan sebagai observer.

### 1) Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. Selanjutnya guru memberi motivasi tentang tujuan dan manfaat mempelajari materi malaikat Allah beserta tugasnya. Dan kemudian guru mengkondisikan keadaan santri.

### 2) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi tentang Malaikat Allah beserta tugasnya. Dalam pembelajaran ini guru menggunakan media *spinning wheel* dalam merangsang stimulus kompetisi santri. Guru membagi santri menjadi 5 kelompok. Kelompok yang mendapat giliran bermain, bergantian dengan rekan kelompoknya menjawab pertanyaan dengan memutar media tersebut. Guru mempersilahkan kepada santri untuk memutar media *spinning wheel* dan menjawab kartu pertanyaan tepat saat jarum berhenti pada media tersebut. Santri yang mampu menjawab pertanyaan mendapat skor 100. Setelah semua kelompok mendapat giliran untuk bermain, guru menghitung perolehan skor akhir semua kelompok.



**Gambar 4.4** santri memutar media *Spinning wheel*



**Gambar 4.5** santri menjawab pertanyaan Tepat saat jarum berhenti



9.	PH	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	77,5%
10.	RS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75%
Jumlah		31	30	32	31	33	33	33	33	32	30		
Persen perindikator		77,5	75	80	77,5	82,5	82,5	82,5	82,5	80	75		

**Tabel 4.5**  
**Kategori Kompetensi Santri Siklus II di TPA Matang Seulimeng**

No.	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	Sangat Baik	4	40
2.	Baik	6	60
3.	Cukup	0	0
4.	Kurang	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>100%</b>

Dari tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa kompetisi santri secara keseluruhan yang termasuk dalam kategori sangat baik berjumlah 4 orang dengan persentase 40%, dan aspek kompetisi santri yang termasuk dalam kategori baik berjumlah 6 orang dengan persentase 60%. Hasil penilaian aspek kompetisi santri pada Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Penilaian Kompetensi Santri Siklus II**

No.	Indikator Kompetensi Santri	Siklus II
1.	Santri mendominasi kelompoknya dalam menjawab pertanyaan	77,5
2.	Santri menyela jawaban santri yang lain	75
3.	Santri rebutan pertanyaan ketika santri lain tidak bisa menjawab	80

4.	Santri bekerjasama dengan rekan kelompok dalam menjawab pertanyaan	77,5
5.	Santri menunjukkan rasa empati dengan memotivasi rekan kelompoknya menjawab pertanyaan	82,5
6.	Santri menghargai keunggulan kelompok lain dengan memberikan pujian (aplous)	82,5
7.	Santri menerima perolehan skor akhir dengan lapang dada	82,5
8.	Santri mengangkat tangan dengan cepat ketika santri lain tidak dapat menjawab	82,5
9	Santri mengejek santri lain yang sedikit skornya	80
10	Santri membanggakan dirinya karena skornya lebih tinggi dari santri yang lain	75
<b>Jumlah rata-rata</b>		<b>79,5</b>

Berdasarkan tabel 4.6 di atas dapat diketahui hasil perhitungan aspek kompetisi santri selama pembelajaran menggunakan media *spinning wheel* pada Siklus II mengalami peningkatan yaitu diperoleh persentase sebesar 79,5%, nilai tersebut dalam kategori sangat baik. Hal ini dapat diketahui dari munculnya jiwa kompetitif santri-santri tersebut ketika santri tidak dapat menjawab pertanyaan maka santri lain segera mengangkat tangannya dengan cepat agar ia dapat menjawabnya, santri menunjukkan rasa empatinya dengan memberikan motivasi rekan kelompoknya untuk bergiliran menjawab pertanyaan, walaupun begitu ada satu santri yang awalnya tidak mau menjawab. Namun rekan kelompoknya terus memberikan dorongan agar ia bersedia menjawab pertanyaan. Hingga akhirnya pun ia bersedia menjawab pertanyaan. Santri juga menertawakan santri lain ketika

mereka belum memiliki skor karena mereka tidak dapat menjawab, santri juga menerima hasil perolehan skor dengan lapang dada, dan secara keseluruhan santri sudah berani maju ke depan kelas untuk memutar *spinning* wheel serta menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan antusias. Namun disini masih perlu adanya perbaikan karena masih terdapat dua indikator yang termasuk kategori baik yaitu santri berani untuk menyela jawaban santri yang lain dan santri membanggakan dirinya karena skornya lebih tinggi dari santri yang lain, walaupun begitu secara keseluruhan aktivitas kompetisi santri yang muncul pada Siklus II sudah tergolong sangat baik.

Dan untuk rekapitulasi hasil penilaian aspek kompetisi santri secara keseluruhan pada Siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.7**  
**Rekapitulasi Hasil Penilaian Kompetisi Santri**

No.	Indikator Kompetisi Santri	Persentase Santri		Selisih Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1.	Santri mendominasi kelompoknya dalam menjawab pertanyaan	67,5	77,5	10
2.	Santri menyela jawaban santri yang lain	65	75	10
3.	Santri rebutan pertanyaan ketika santri lain tidak bisa menjawab	75	80	5
4.	Santri bekerjasama dengan rekan kelompok dalam menjawab pertanyaan	75	77,5	2,5
5.	Santri menunjukkan rasa empati dengan memotivasi rekan kelompoknya menjawab pertanyaan	80	82,5	2,5

6.	Santri menghargai keunggulan kelompok lain dengan memberikan pujian (aplous)	75	82,5	7,5
7.	Santri menerima perolehan skor akhir dengan lapang dada	80	82,5	2,5
8.	Santri mengangkat tangan dengan cepat ketika santri lain tidak dapat menjawab	67,5	82,5	15
9.	Santri mengejek santri lain yang sedikit skornya	60	80	20
10.	Santri membanggakan dirinya karena skornya lebih tinggi dari santri yang lain	55	75	20
<b>Jumlah rata-rata</b>		<b>70</b>	<b>79,5</b>	<b>9,5</b>

Dari tabel 4.7 di atas dapat dilihat bahwa setiap sikap kompetitif pada Siklus I mengalami peningkatan pada Siklus II, dimana aspek kompetitif rata-rata pada Siklus I adalah 70% menjadi 79,5% pada Siklus II dengan persentase peningkatan rata-rata sebesar 9,5% yang menunjukkan munculnya sikap kompetitif yang positif saat pembelajaran berlangsung menggunakan media *spinning wheel*.

Berdasarkan rekap hasil observasi aspek kompetisi santri dapat dilihat rata-rata keseluruhan tiap aspek kompetisi santri sebesar 70% dengan kategori baik meningkat menjadi 79,5% dengan kategori sangat baik.

#### **d. Refleksi Siklus II**

Tahap refleksi dilakukan setelah melewati tahap pelaksanaan tindakan dan observasi. Proses pembelajaran pada siklus II telah tampak adanya peningkatan

antara lain Santri sudah memahami penggunaan media *spinning wheel* dalam proses pembelajaran. Selain itu santri sudah berani maju ke depan kelas untuk memutar media *spinning wheel* serta menjawab pertanyaan. Santri juga telah fokus mengikuti pembelajaran dengan media *spinning wheel*.

### **C. Pembahasan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam menerapkan media *spinning wheel* pada materi malaikat Allah beserta tugasnya di TPA Matang Seulimeng. Pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan aktivitas kompetisi pada materi malaikat Allah beserta tugasnya dibandingkan dengan Siklus I. Pada pertemuan pertama persentase rata-rata aktivitas kompetisi santri hanya 70% sedangkan pada pertemuan kedua persentase rata-rata aspek kompetisi sebesar 79,5%, dengan persentase peningkatan rata-rata sebesar 9,5%. Peningkatan ini ditunjukkan oleh masing-masing persentase indikator aktivitas kompetisi yang telah diamati pada Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I santri yang mendominasi kelompoknya dalam menjawab pertanyaan mencapai 67,5% dan meningkat menjadi 77,5%, santri berani untuk menyela jawaban santri yang lain sebesar 65% dan meningkat menjadi 75%, santri rebutan pertanyaan ketika santri lain tidak dapat menjawab 75% dan meningkat menjadi 80%, santri bekerjasama dengan rekan kelompoknya dalam menjawab pertanyaan 75% dan meningkat menjadi 77,5%, santri menunjukkan rasa empati dengan memotivasi rekan kelompoknya menjawab pertanyaan 80% dan meningkat menjadi 82,5%, santri menghargai keunggulan kelompok lain dengan memberikan pujian (aplous) 75% dan meningkat menjadi 82,5%, santri menerima perolehan skor dengan lapang dada 80% dan meningkat

menjadi 82,5%, santri mengangkat tangan dengan cepat ketika santri lain tidak dapat menjawab 67,5% dan meningkat menjadi 82,5%, santri mengejek santri lain yang sedikit skornya 60% dan meningkat menjadi 80%, dan santri membanggakan dirinya karena skornya lebih tinggi dari santri yang lain 55% dan meningkat menjadi 75%.

Pada siklus kedua jiwa kompetitif santri meningkat dibuktikan dengan semakin banyak santri yang berani maju ke depan kelas untuk memutar media *spinning wheel* dan menjawab pertanyaan. Serta sudah banyak santri yang fokus mendengarkan pertanyaan agar dapat merebut pertanyaan saat santri lain tidak bisa menjawab. Antusiasme mereka terlihat saat ada beberapa santri yang mendekati diri ke depan kelas agar terdengar jelas pertanyaan yang diperoleh santri lain. Kemudian ketika salah satu santri tidak bersedia memutar media tersebut, rekan kelompoknya memberi semangat agar maju ke depan untuk memutar media tersebut dan menjawab pertanyaannya begitu juga santri lain dari kelompok yang berbeda memberi dorongan agar bersedia maju ke depan kelas. Kemudian tampak juga santri yang menertawakan santri lain karena tidak memperoleh skor ketika mereka tidak bisa menjawab serta memamerkan skor yang diperolehnya karena telah mampu menjawab pertanyaan dari media yang diputar tersebut. Peningkatan yang paling mencolok dari sepuluh indikator ialah Santri mengangkat tangan dengan cepat ketika santri lain tidak dapat menjawab, Santri mengejek santri lain yang sedikit skornya, dan Santri membanggakan dirinya karena skornya lebih tinggi dari santri yang lain. Berdasarkan uraian hasil observasi aktivitas kompetisi santri

selama proses pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa santri menunjukkan stimulus jiwa kompetitif.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari pembahasan pada penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya penelitian ini dilakukan dengan melalui empat tahap sebanyak dua siklus. Hasil observasi menunjukkan bahwa:

1. Taraf keberhasilan penggunaan media *spinning wheel* berada pada kategori baik pada Siklus I dan pada Siklus II berada pada kategori sangat baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya aspek aktivitas rata-rata pada Siklus I sebesar 70% dan Siklus II sebesar 79,5%.
2. Media *spinning wheel* dapat menstimulus sikap kompetisi santri yang ditunjukkan dengan meningkatnya persentase sikap kompetisi pada seluruh indikator yaitu santri mendominasi kelompoknya dalam menjawab pertanyaan mencapai 67,5% dan meningkat menjadi 77,5%, santri berani untuk menyela jawaban santri yang lain sebesar 65% dan meningkat menjadi 75%, santri rebutan pertanyaan ketika santri lain tidak dapat menjawab 75% dan meningkat menjadi 80%, santri bekerjasama dengan rekan kelompoknya dalam menjawab pertanyaan 75% dan meningkat menjadi 77,5%, santri menunjukkan rasa empati dengan memotivasi rekan kelompoknya menjawab pertanyaan 80% dan meningkat menjadi 82,5%, santri menghargai keunggulan kelompok lain dengan memberikan pujian (aplous) 75% dan meningkat menjadi 82,5%, santri menerima perolehan skor dengan lapang dada 80% dan meningkat menjadi 82,5%, santri

mengangkat tangan dengan cepat ketika santri lain tidak bisa menjawab 67,5% dan meningkat menjadi 82,5%, santri mengejek santri lain yang sedikit skornya 60% dan meningkat menjadi 80%, dan santri membanggakan dirinya karena skornya lebih tinggi dari santri yang lain 55% dan meningkat menjadi 75%.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dalam pembelajaran malaikat Allah beserta tugasnya maupun dalam pembelajaran lainnya dapat menggunakan media *spinning wheel* sebagai alternative pembelajaran agar santri tidak merasa jenuh dengan metode konvensional.
2. Guru hendaknya dapat membiasakan santri untuk terlibat aktif dalam belajar dan berani serta bekerjasama dengan baik bersama temannya untuk memahami materi yang diajarkan.
3. Dan dalam proses pembelajaran guru sebaiknya menggunakan media yang bervariasi sehingga santri dapat selalu terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
4. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan media *spinning wheel* dengan variabel yang berbeda untuk menambah informasi dan kebermanfaatan media ini dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. 2003. *Pembelajaran Kompetitif*. Tersedia: <http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Undergraduate-21990-5.%20BAB%20II.pdf>
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dabell, Jhon. 2009. *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Matematika*. Jakarta: Erlangga.
- Depdiknas. 2004. *Modul Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik Dan Taktik Mengajar. Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran Di Kelas*. Jakarta: PT Indexs.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan, cetakan ke-7*. Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.
- Hediansyah, Haris. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Huda, Nisa Fahmi. 2020. *Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu*, Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 4, No. 2.
- Humam, As'ad. 2000. *Buku Iqra' Cara Cepat Belajar Al-Qur'an*. Yogyakarta: Balai Litbang LPTQ Nasional Team Tadarus AMM.
- Ibrahim, Abdulhalim. 1962. *Almuwajjih Alfanniy limudarrisiy llugat al-Arabiyyah*. Cairo: Daarulmaarif.
- KBBI of line diakses pada tanggal (07-01-2013).
- Komar, Oong. 2006. *Filsafat Pendidikan Islam Non-Formal*. Bandung: Pustaka Setia.
- malik, Hatta Abdul. 2013. *Pemberdayaan Taman Pendidikan Alqur'an (TPQ) Al-Husna Pasadena Semarang, Jurnal Dimas Vol. 13 No. 2*.
- Mohran. 2013. Artikel Penelitian: *Peningkatan Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN Dengan Menggunakan Model Kompetisi Pada Kelas V*. Universitas Tanjung Pura Pontianak.
- Mulyasa, E. 2007. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik, Jurnal Ekonomi dan Pendidikan 8, No. 1*.
- Oemar Hamalik. 2010. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo.
- Ramayulis. 2015. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas, Cet. 4*. Jakarta: Kencana.
- Selvianym. blogspot.com, [http, persaingan serta pengaruhnya terhadap motivasi siswa belajar bahasa arab](http://persaingan_serta_pengaruhnya_terhadap_motivasi_siswa_belajar_bahasa_arab), 2011/11/diakses pada tanggal (08-01-2013).
- Sudjana, Nana dan Rivai. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: C.V. Sinar Baru
- Sudjana, Nana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

- Suhanda, Endin. 2016. *Model Pertumbuhan Sikap Kompetitif Melalui Metode Bercerita*. Bandung: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 30 ayat 3 dan 4.
- Uno, Hamzah B. 2009. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kata Pena.

# LAMPIRAN

**LEMBAR OBSERVASI PENGGUNAAN MEDIA *SPINNING WHEEL* DALAM  
MERANGSANG STIMULUS KOMPETISI ANAK SIKLUS I**

**Petunjuk:**

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan anda

SS = Sangat setuju

S = Setuju

TS = Tidak setuju

STS = Sangat tidak setuju

No	Aspek yang diamati	STS	TS	S	SS
1	Santri mendominasi kelompoknya dalam menjawab pertanyaan				
2	Santri menyela jawaban santri yang lain				
3	Santri rebutan pertanyaan ketika santri lain tidak bisa menjawab				
4	Santri bekerjasama dengan rekan kelompok dalam menjawab pertanyaan				
5	Santri menunjukkan rasa empati dengan memotivasi rekan kelompoknya menjawab pertanyaan				
6	Santri menghargai keunggulan kelompok lain dengan memberikan pujian (aplaus)				
7	Santri menerima perolehan skor akhir dengan lapang dada				
8	Santri mengangkat tangan dengan cepat ketika santri lain tidak dapat menjawab				
9	Santri mengejek santri lain yang sedikit skornya				
10	Santri membanggakan dirinya karena skornya lebih tinggi dari santri yang lain				

Langsa, 10 Januari 2022

( Siti Malinda )

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran  
(RPP) Siklus I**

**Nama TPA** : TPA Matang Seulimeng  
**Tema** : Beriman Kepada Malaikat-malaikat Allah  
**Subtema** : Sifat dan Tugas Malaikat Allah  
**Alokasi Waktu** : 14.00-16.00 WIB

**A. Tujuan Pembelajaran**

Santri mampu

1. Menyebutkan asal penciptaan malaikat
2. Menyebutkan jumlah malaikat yang wajib diimani
3. Menyebutkan Sifat dan Tugas Malaikat

**B. Kompetensi Dasar**

- 1.3 Meyakini Malaikat-malaikat Allah dan tugas-tugasnya
- 2.3 Mencontoh para Malaikat dalam ketaatannya kepada Allah
- 3.3 Menjelaskan tugas-tugas Malaikat Allah
- 4.3 Menyebutkan tugas-tugas Malaikat Allah
- 5.3 Menyebutkan sifat-sifat Malaikat Allah

**C. Indikator**

1. Santri mampu menyebutkan tugas-tugas malaikat Allah
2. Santri mampu menyebutkan sifat-sifat malaikat Allah
3. Santri mampu menyebutkan hikmah beriman kepada malaikat Allah

**D. Materi Pelajaran**

Pemahaman materi Sifat dan Tugas Malaikat

**E. Pendekatan dan Metode**

*Media Spinning Wheel*

## F. Kegiatan Pembelajaran

<b>Proses</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberi salam dan berdo'a</li><li>2. Guru melakukan apersepsi</li></ol>	10 menit
<b>Kegiatan inti</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>3. Guru menyajikan materi pembelajaran</li><li>4. Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada santri</li><li>5. Pemberian arahan kepada santri untuk menjawab pertanyaan pada kartu soal sesuai dengan warna dimana jarum berhenti.</li><li>6. Media ini dimulai dengan memutar roda yang dilakukan oleh santri.</li><li>7. Kelompok yang sedang mendapat giliran bermain, menjawab soal sesuai warna yang dituju jarum saat berhenti dan mendapat skor 100 jika jawabannya benar, skor 50 jika setengah benar dan skor 0 jika jawaban salah.</li><li>8. Setelah menjawab soal, maka dilanjutkan dengan santri berikutnya.</li><li>9. Begitu selanjutnya sampai semua kelompok mendapat giliran untuk menjawab soal.</li></ol>	95 menit
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>10. Guru memberikan reward</li><li>11. Guru menutup pembelajaran dengan do'a pentup majelis dan memberi salam</li></ol>	15 menit

## G. Sumber Belajar

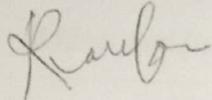
1. Buku Guru Akidah Akhlak Kelas 3 Kementerian Agama Republik Indonesia tahun 2014
2. Gambar Tema: Beriman Kepada Malaikat-malaikat Allah
3. Buku Siswa Akidah Akhlak kelas 3

## H. Penilaian

Non tes (observasi)

Mengetahui

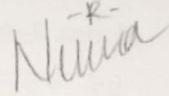
Guru TPA



**ROSMAWAR**

Langsa, 10 Januari 2022

Mahasiswa Penelitian



**NURLAILA**

**LEMBAR OBSERVASI PENGGUNAAN MEDIA *SPINNING WHEEL* DALAM  
MERANGSANG STIMULUS KOMPETISI ANAK SIKLUS II**

**Petunjuk:**

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan anda

SS = Sangat setuju

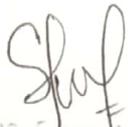
S = Setuju

TS = Tidak setuju

STS = Sangat tidak setuju

No	Aspek yang diamati	STS	TS	S	SS
1	Santri mendominasi kelompoknya dalam menjawab pertanyaan				
2	Santri berani untuk menyela jawaban santri yang lain				
3	Santri rebutan pertanyaan untuk dijawab dari kartu yang diperoleh				
4	Santri bekerjasama dengan rekan kelompok				
5	Santri menunjukkan rasa empati dengan memotivasi rekan kelompoknya menjawab pertanyaan				
6	Santri menghargai keunggulan kelompok lain dengan memberikan pujian (aplous)				
7	Santri menerima perolehan skor dengan lapang dada				
8	Santri mengangkat tangan dengan cepat ketika menjawab pertanyaan				
9	Santri mengejek santri lain yang paling sedikit skornya				
10	Santri membanggakan dirinya karena skornya lebih tinggi dari santri yang lain				

Langsa, 12 Januari 2022

  
( Siti Malinda )

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran  
(RPP) Siklus II**

**Nama TPA** : TPA Matang Seulimeng  
**Tema** : Beriman Kepada Malaikat-malaikat Allah  
**Subtema** : Sifat dan Tugas Malaikat Allah  
**Alokasi Waktu** : 14.00-16.00 WIB

**A. Tujuan Pembelajaran**

Santri mampu

1. Menyebutkan asal penciptaan malaikat
2. Menyebutkan jumlah malaikat yang wajib diimani
3. Menyebutkan Sifat dan Tugas Malaikat

**B. Kompetensi Dasar**

- 1.3 Meyakini Malaikat-malaikat Allah dan tugas-tugasnya
- 2.3 Mencontoh para Malaikat dalam ketaatannya kepada Allah
- 3.3 Menjelaskan tugas-tugas Malaikat Allah
- 4.3 Menyebutkan tugas-tugas Malaikat Allah
- 5.3 Menyebutkan sifat-sifat Malaikat Allah

**C. Indikator**

1. Santri mampu menyebutkan tugas-tugas malaikat Allah
2. Santri mampu menyebutkan sifat-sifat malaikat Allah
3. Santri mampu menyebutkan hikmah beriman kepada malaikat Allah

**D. Materi Pelajaran**

Pemahaman materi Sifat dan Tugas Malaikat

**E. Pendekatan dan Metode**

Media *Spinning Wheel*

## F. Kegiatan Pembelajaran

Proses	Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	12. Guru memberi salam dan berdo'a 13. Guru melakukan apersepsi	10 menit
<b>Kegiatan inti</b>	14. Guru menyajikan materi pembelajaran 15. Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada santri 16. Pemberian arahan kepada santri untuk menjawab pertanyaan pada kartu soal sesuai dengan warna dimana jarum berhenti. 17. Media ini dimulai dengan memutar roda yang dilakukan oleh santri. 18. Kelompok yang sedang mendapat giliran bermain, menjawab soal sesuai warna yang dituju jarum saat berhenti dan mendapat skor 100 jika jawabannya benar, skor 50 jika setengah benar dan skor 0 jika jawaban salah. 19. Setelah menjawab soal, maka dilanjutkan dengan santri berikutnya. 20. Begitu selanjutnya sampai semua kelompok mendapat giliran untuk menjawab soal.	95 menit
<b>Penutup</b>	21. Guru memberikan reward 22. Guru menutup pembelajaran dengan do'a pentup majelis dan memberi salam	15 menit

## G. Sumber Belajar

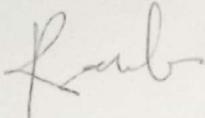
1. Buku Guru Akidah Akhlak Kelas 3 Kementerian Agama Republik Indonesia tahun 2014
2. Gambar Tema: Beriman Kepada Malaikat-malaikat Allah
3. Buku Siswa Akidah Akhlak kelas 3

## H. Penilaian

Non tes (observasi)

Mengetahui

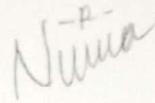
Guru TPA



**ROSMAWAR**

Langsa, 12 Januari 2022

Mahasiswa Penelitian



**NURLAILA**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Kampus IAIN Langsa, Jln. Meurandeh - Kota Langsa, Provinsi Aceh, Telp. 0641-22619/23129  
Fax. 0641-425139 website : <http://www.ftik.iainlangsa.ac.id> email : [ftik@iainlangsa.ac.id](mailto:ftik@iainlangsa.ac.id)

Nomor : B-55/In.24/FTIK/PP.00.9/01/2022  
Lampiran : -  
Perihal : **Mohon Izin Untuk Penelitian Ilmiah**

Kepada Yth,  
**TPA Matang Seulimeng**  
Di -  
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,

Dengan hormat,  
*Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa* dengan ini memaklumkan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa kami yang tersebut di bawah ini :

Nama : NURLAILA  
Tempat / Tanggal Lahir : Kota Langsa, 21 April 1999  
Nomor Induk Mahasiswa : 1012017019  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Bermaksud mengadakan penelitian di wilayah Bapak/Ibu, sehubungan dengan penyusunan skripsi berjudul 'Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Merangsang Stimulus Kompetensi Anak Di TPA Matang Seulimeng'

Untuk kelancaran penelitian dimaksud kami mengharapkan kepada Bapak/ibu berkenan memberikan bantuan sepenuhnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku, segala biaya penelitian dimaksud ditanggung yang bersangkutan.

Demikian harapan kami atas bantuan serta perhatian Bapak/ibu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Langsa, 12 Januari 2022  
Dekan



  
Zainal Abidin



**TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN (TPA) MATANG  
SEULIMENG PEMERINTAH KOTA LANGSA KECAMATAN  
LANGSA BARAT**

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fajar Indriani, S. Pd

Jabatan : Pimpinan TPA Matang Seulimeng

Alamat : Gampong Matang Seulimeng, Kecamatan Langsa Barat, Kota Langsa

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : Nurlaila

NIM : 1012017019

Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

Telah selesai melakukan penelitian di TPA Matang Seulimeng selama waktu yang dibutuhkan, terhitung mulai tanggal 19 Januari sampai dengan 21 Januari 2022 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi dengan Judul "Penggunaan Media *Spinning Wheel* Dalam Merangsang Stimulus Kompetensi Anak Di TPA Matang Seulimeng".

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Langsa, 21 Januari 2022

Pimpinan TPA Matang Seulimeng

**Fajar Indriani, S. Pd**

Perbaikan \*



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA

Nomor 368 Tahun 2021

T E N T A N G

PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penyusunan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi;  
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk ditunjuk dalam tugas tersebut;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor : 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Peraturan Pemerintah Nomor : 60 Tahun 1999, tentang Pendidikan Tinggi;  
3. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor : 146 Tahun 2014 Tentang perubahan Sekolah Tinggi Agama Islam menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa;  
4. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : 10 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri ( IAIN ) Langsa;  
5. Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : B.II/3/17201, tanggal 24 April 2019 Tentang Pengangkatan Rektor Institut Agama Islam Negeri ( IAIN ) Langsa yang definitif;  
6. Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 27 Tahun 2021 tanggal 21 Januari 2021 , tentang Pengangkatan Dekan dan Wakil Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) langsa;  
7. DIPA Nomor : 025.04.2.888040/2021, tanggal 23 November 2020;
- Memperhatikan : Hasil Persetujuan PA dan Ka Prodi PAI Tanggal 27 April 2021

**M E M U T U S K A N :**

- Menetapkan :  
K e s a t u : Menunjuk Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa:

1. **Nazliati, M.Ed**  
(Membimbing Isi)
2. **Nurhanifah, MA**  
(Membimbing Metodologi)

Untuk Membimbing Skripsi :

N a m a : **Nurlaila**  
Tempat / Tgl.Lahir : Langsa, 21 April 1999  
NIM : 1012017019  
Jurusan / Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Judul Skripsi : **Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Merangsang Stimulus Kompetisi Anak di TPA Matang Seulimeng \***

- K e d u a : Bimbingan harus diselesaikan selambat-lambatnya selama 6 (enam) bulan terhitung sejak tanggal ditetapkan.  
K e l i g a : Kepada Pembimbing tersebut di atas, diberi honorarium sesuai dengan kelentuan yang berlaku pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.  
K e e m p a t : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.  
Kutipan Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : L a n g s a  
Pada Tanggal : 31 Mei 2021

Dekan,  
dto.

**ZAINAL ABIDIN**

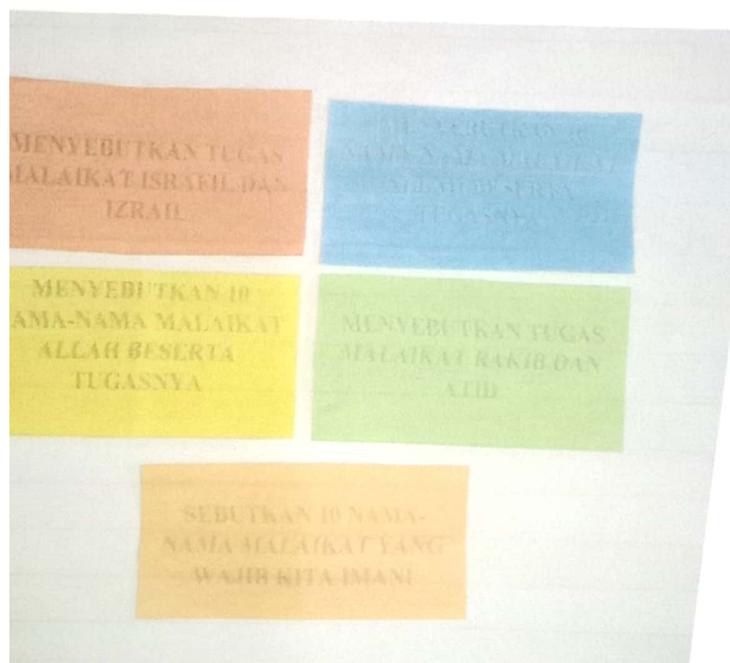
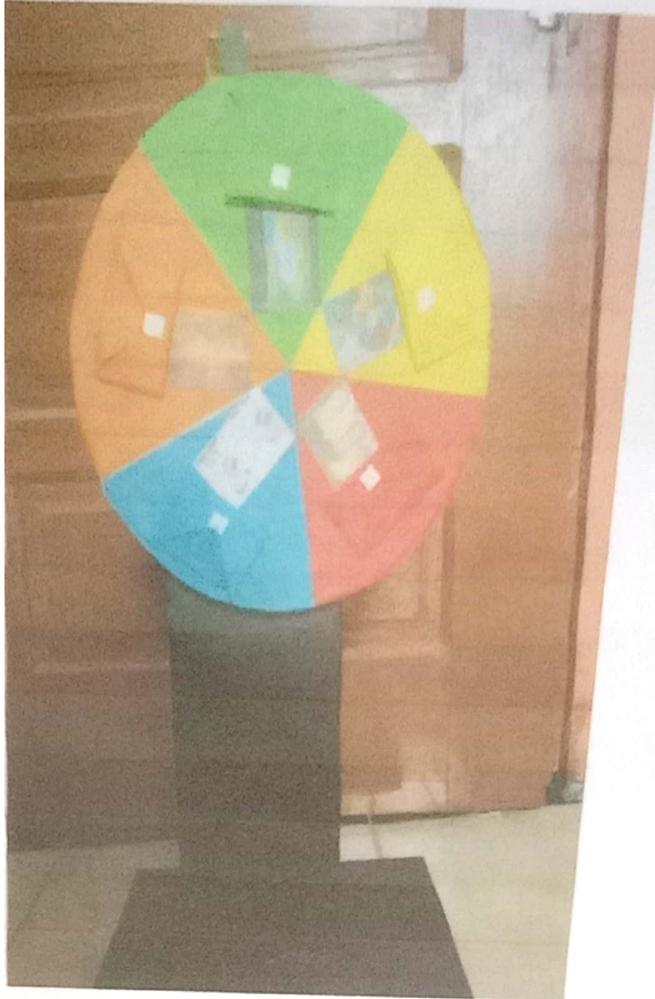
Diperbaiki tanggal 28 Desember 2021 \*)

An. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Wakil Dekan Bidang Akademik

**GZULHITRI**

Tembusan Yth :  
Ketua Prodi PAI FTIK IAIN Langsa

## MEDIA SPINNING WHEEL



## DOKUMENTASI



## BIODATA MAHASISWA

Nama : Nurlaila  
NIM : 1012017019  
Tempat, Tanggal Lahir : Langsa, 21 April 1999  
Jurusan : PAI  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Tahun Masuk : 2017  
Alamat : Dusun Pertukangan, Gampong Sukarejo, Kecamatan Langsa Timur  
Riwayat Pendidikan : MIN 5 Langsa (2005-2011)  
MTsN 1 Langsa (2011-2014)  
MAN 2 Langsa (2014-2017)  
IAIN Langsa (2017-2022)

Langsa, 01 Februari 2022

Yang membuat pernyataan



**Nurlaila**

NIM. 1012017019