

PICKER WHEEL SEBAGAI MEDIA DIGITAL INOVATIF UNTUK PENGUASAAN MATERI AL-QUR'AN BERBASIS GAMIFIKASI DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Marwah ^{1*}, Marhani ², Muhammad Saleh ³, Sitti Jamilah Amin ⁴, Usman ⁵

^{1 2 3 4 5} Institut Agama Islam Negeri Parepare, Indonesia

Email: marwah.annisaa@gmail.com¹

Received: 1 Juli 2025

Accepted: 29 November 2025

Published: 30 Desember 2025

Abstract: The implementation of the *Picker Wheel* media serves as an innovative alternative in Qur'an learning at Madrasah Ibtidaiyah. This media has rarely been applied in the context of Qur'anic instruction, making this study one of the early efforts to examine its effectiveness in improving students' mastery of learning materials. The main objective of this study is to identify the differences in students' mastery levels before and after learning using the *Picker Wheel*, as well as to evaluate the effectiveness of this media in supporting learning outcomes. This research employed a quantitative approach with a *one-group pretest-posttest* design, involving all 30 third-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Negeri Barru using a total sampling technique. Data were collected through written and oral tests, learning activity observation sheets, and documentation. The data were analyzed using descriptive and inferential statistics through a *paired sample t-test*. The results showed a significant improvement, with the average written test score increasing from 48.80 to 82.53, and the oral test score from 67.87 to 82.67. The significance value of 0.001 (< 0.05) indicates that the use of the *Picker Wheel* is effective in enhancing students' mastery of Qur'anic materials. The implication of this study suggests that the *Picker Wheel* can be used as an engaging and interactive learning medium to improve students' participation and learning outcomes in Qur'anic education at the elementary madrasah level.

Keywords: *Picker wheel, mastery of material learning, Qur'anic learning, game based learning*

Abstrak: Penerapan media *picker wheel* menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Al-Qur'an di Madrasah Ibtidaiyah. Media ini masih jarang digunakan dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an, sehingga penelitian ini menjadi salah satu upaya awal untuk mengkaji efektivitasnya dalam meningkatkan penguasaan materi. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk melihat sejauh mana perbedaan tingkat penguasaan materi sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *picker wheel*, serta menilai efektivitas media tersebut dalam mendukung capaian belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*, melibatkan seluruh peserta didik kelas III berjumlah 30 orang di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Barru melalui teknik *total sampling*. Data dikumpulkan melalui tes tulis dan lisan, lembar observasi aktivitas belajar, serta dokumentasi kegiatan. Analisis data dilakukan secara statistik deskriptif dan inferensial melalui uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan,

*korespondensi penulis: marwah.annisaa@gmail.com

dengan rata-rata nilai tes tertulis meningkat dari 48,80 menjadi 82,53, dan tes lisan dari 67,87 menjadi 82,67. Nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$) membuktikan bahwa penggunaan *picker wheel* efektif dalam meningkatkan penguasaan materi Al-Qur'an peserta didik. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa *picker wheel* dapat dijadikan media pembelajaran alternatif yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Al-Qur'an di madrasah dasar.

Kata Kunci: *Picker wheel, penguasaan materi pembelajaran, pembelajaran al-Qur'an, pembelajaran berbasis gamifikasi*

A. Pendahuluan

Pembelajaran al-Qur'an pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah memiliki peran penting dalam membentuk dasar pemahaman keagamaan peserta didik (Hartati, 2022). Penguasaan al-Qur'an bukan hanya terbatas pada kemampuan membaca, tetapi juga mencakup pemahaman makna, penghayatan ajaran, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran al-Qur'an dipengaruhi oleh penggunaan metode dan media yang tepat, variatif, serta mampu memfasilitasi proses kognitif peserta didik secara optimal (Lutfiah & Hasanah, 2024).

Urgensi pembelajaran al-Qur'an pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah telah banyak ditekankan, dan berbagai pendekatan inovatif direkomendasikan untuk meningkatkan kualitasnya (Rasikh, 2019). Namun dalam praktiknya, implementasi pembelajaran al-Qur'an di kelas masih belum sepenuhnya optimal. Di MIN Barru, peserta didik menunjukkan beberapa keterbatasan, seperti ketidaklancaran membaca ayat-ayat pendek, rendahnya kepercayaan diri ketika diminta membaca di depan kelas, serta kesulitan dalam mengingat kembali materi yang telah disampaikan. Proses pembelajaran juga cenderung berpusat pada guru dengan variasi aktivitas yang terbatas, sehingga berdampak pada menurunnya perhatian dan minat belajar peserta didik. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara standar pembelajaran al-Qur'an yang ideal dan praktik pedagogis yang berlangsung di kelas.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan melalui pemanfaatan media digital interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Idawati & Nawir, 2024). Salah satu media yang berpotensi mendukung keterlibatan belajar adalah *picker wheel*, yaitu aplikasi roda putar digital yang bekerja dengan prinsip keacakan untuk memilih informasi atau aktivitas tertentu (Yusnita et al., 2024). Secara teoretis, media interaktif seperti *picker wheel* dapat meningkatkan perhatian dan motivasi melalui stimulus visual, unsur kejutan, serta suasana permainan yang menyenangkan (Ivan, et al., 2023). Prinsip ini sejalan dengan teori kognitif yang menekankan pentingnya variasi rangsangan dalam memperkuat perhatian dan ingatan peserta didik (Sunarsih et al., 2025). Dengan demikian, penggunaan *picker wheel*

berpotensi menciptakan pembelajaran al-Qur'an yang lebih interaktif, aktif, dan sesuai dengan kebutuhan kognitif peserta didik di tingkat MI.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan roda putar dalam berbagai mata pelajaran. Hasil eksperimen dari Irham & Firdaus (2024) berhasil meningkatkan minat dan hasil belajar matematika melalui media roda putar. Studi lain oleh Ramdan (2024) menunjukkan bahwa roda putar meningkatkan antusiasme dan minat belajar peserta didik melalui suasana pembelajaran yang lebih hidup dan kompetitif. Meski demikian, penelitian mengenai penggunaan *picker wheel* dalam pembelajaran al-Qur'an masih sangat terbatas, terutama pada aspek penguasaan materi al-Qur'an secara komprehensif. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada aspek tertentu seperti tajwid (Hestina et al., 2025); (Prisma et al., 2023); (Syaifullah et al., 2022) atau kosakata Arab (Istinawati et al., 2023), bukan pada pemahaman dan retensi materi al-Qur'an. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian (*research gap*) yang perlu diisi.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis efektivitas penggunaan *picker wheel* dalam meningkatkan penguasaan materi al-Qur'an peserta didik kelas III MIN Barru. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan keterlibatan belajar peserta didik serta menelaah bagaimana media interaktif dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya literatur tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran al-Qur'an pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan alternatif solusi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih relevan dengan karakteristik peserta didik generasi digital dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran al-Qur'an di madrasah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe *one-group pretest-posttest*. Desain ini dipilih untuk melihat efektivitas penggunaan media *picker wheel* terhadap penguasaan materi al-Qur'an dengan membandingkan kemampuan awal dan akhir dalam kelompok yang sama. Penggunaan desain pra-eksperimental dilakukan karena keterbatasan populasi yang tidak memungkinkan pembentukan kelompok kontrol. Untuk mengurangi potensi bias akibat tidak adanya kelompok pembanding, penelitian menerapkan strategi seperti penggunaan total sampling, instrumen yang tervalidasi dan reliabel, serta prosedur pembelajaran yang distandarisasi. Intervensi juga dilakukan dalam tiga pertemuan bertahap, sehingga perubahan kemampuan dapat diamati secara lebih stabil dan tidak semata-mata akibat faktor sesaat.

Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik di MIN Barru di kelas III dengan jumlah total 30 orang. Seluruh populasi dijadikan sampel melalui teknik total sampling, sehingga representasi peserta didik terjaga dan bias pengambilan sampel dapat diminimalkan. Pemilihan madrasah ini didasarkan pada karakteristiknya sebagai satu-satunya MI negeri di wilayah tersebut serta relevansi materi pembelajaran yang sedang dipelajari dengan fokus penelitian.

Penelitian ini secara khusus memfokuskan penerapan *picker wheel* pada pembelajaran peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri Barru, dengan materi Surah al-Fil. *Picker wheel* dimanfaatkan untuk memecah rutinitas metode konvensional dengan menghadirkan unsur permainan dan keacakan yang membangkitkan rasa ingin tahu. Dalam praktiknya, *picker wheel* digunakan pada setiap sesi pembelajaran: mulai dari pengenalan ayat, membaca dengan tajwid yang benar, menjelaskan terjemah, hingga mendiskusikan kandungan ayat.

Teknik pengumpulan data meliputi tes tertulis, tes lisan, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk menilai penguasaan materi al-Qur'an baik dari aspek kognitif maupun performatif. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator kemampuan membaca, menghafal, memahami, dan menerapkan hukum tajwid. Tes ini kemudian diuji validitas menggunakan korelasi Pearson serta menjalani uji reliabilitas dengan teknik *split-half* dan Spearman-Brown, yang menghasilkan koefisien reliabilitas sebesar 0,94 (kategori sangat tinggi). Observasi dilakukan dengan lembar penilaian skala Likert untuk mencatat keterlibatan dan respons peserta didik selama penggunaan media *picker wheel*.

Tabel 1. Ringkasan Instrumen Penelitian

Instrumen	Indikator Utama	Bentuk	Jumlah Butir / Aspek	Skor
Tes Tertulis	Hafalan ayat, kosakata, pemahaman makna, pesan surah	Pilihan ganda & isian	25 soal	1 per benar (total 25→100)
Tes Lisan	Kelancaran baca, tajwid, tartil	Rubrik penilaian	3 aspek	0-10/aspek (maks.30)
Observasi	Keaktifan, antusiasme, respons, pemahaman	Skala Likert	6 indikator	1-4 per indikator
Dokumentasi	Aktivitas pembelajaran	Foto, RPP, hasil kerja	—	—

Berdasarkan tabel 1, penilaian dilakukan menggunakan beberapa instrumen yang saling melengkapi. Tes tertulis digunakan untuk mengukur hafalan ayat, penguasaan kosakata, serta pemahaman makna dan pesan surah melalui soal pilihan ganda dan isian. Tes lisan digunakan

untuk menilai kemampuan membaca al-Qur'an peserta didik yang meliputi kelancaran baca, ketepatan tajwid, dan tartil. Observasi dilakukan untuk melihat keaktifan, antusiasme, respons, dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Adapun dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, RPP, dan hasil kerja peserta didik.

Pelaksanaan penelitian terdiri atas: (1) penyusunan perangkat dan uji coba instrumen, (2) *pretest*, (3) intervensi *picker wheel* selama tiga pertemuan (pengenalan, latihan, dan penguatan materi), dan (4) *posttest* serta analisis data. *Picker wheel* digunakan untuk memilih ayat secara acak, menentukan peserta yang membaca, memilih soal kuis, dan memberikan variasi aktivitas selama pembelajaran. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan perhatian, antusiasme, dan retensi peserta didik.

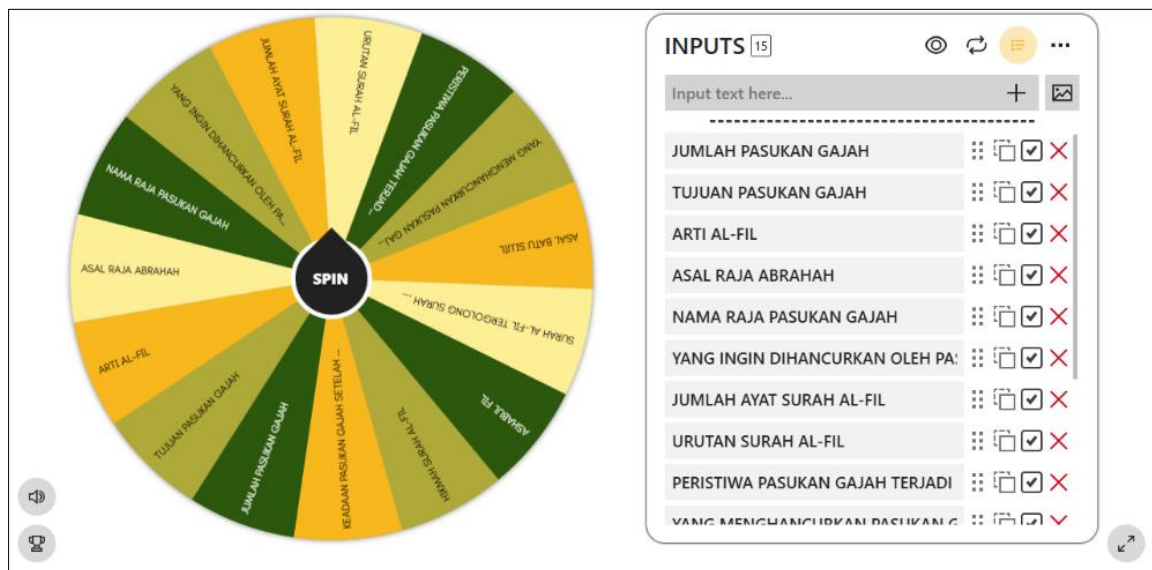
Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan sebaran dan kecenderungan skor peserta didik. Sementara itu, efektivitas media *picker wheel* diuji menggunakan *paired sample t-test* pada taraf signifikansi 0,05 untuk melihat perbedaan skor *pretest* dan *posttest*. Observasi dianalisis menggunakan persentase untuk mengukur tingkat keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran dengan *picker wheel*

Pembelajaran al-Qur'an di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Barru pada awal penelitian menunjukkan kecenderungan pembelajaran yang masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik cenderung pasif dan belum memperoleh pengalaman belajar yang memungkinkan mereka terlibat secara aktif. Kondisi awal ini tampak pada hasil *pretest*, di mana nilai rata-rata tes tertulis hanya mencapai 49,30 dan tes lisan 65,40 dengan rentang skor yang cukup lebar, menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik dalam membaca, memahami, dan mengingat Surah al-Fil masih berada pada kategori rendah hingga sedang.

Ketidakseimbangan penguasaan antarpeserta didik juga memperlihatkan bahwa metode pembelajaran konvensional belum mampu memberikan stimulus yang cukup untuk memfasilitasi pemahaman materi secara merata. Untuk mengatasi kondisi tersebut, media *picker wheel* kemudian digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menekankan interaktivitas, keacakan, dan unsur permainan (gambar 1). Media ini bekerja dengan memilih item secara acak seperti nama peserta didik, ayat, atau pertanyaan sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menantang, dan mendorong peserta didik mempersiapkan diri sepanjang sesi pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan *Picker Wheel* sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Pelaksanaan *picker wheel* dilakukan dalam tiga tahap pembelajaran yang saling terintegrasi dengan tujuan meningkatkan aspek kelancaran membaca, pemahaman makna, dan hafalan Surah al-Fil (tabel 2). Pada pertemuan pertama, roda digital digunakan untuk memilih potongan ayat yang harus dibaca peserta didik. Keacakan pemilihan membuat seluruh peserta didik tetap fokus, karena siapa pun berpotensi terpilih kapan saja. Pada tahapan ini, peserta didik mulai menunjukkan antusiasme baru meskipun sebagian masih merasa gugup.

Tabel 2. Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran Surah al-Fil dengan Media *Picker Wheel*

Tahap Pembelajaran	Fokus Pembelajaran	Peran <i>Picker Wheel</i>	Aktivitas Peserta Didik
Pertemuan 1	Kelancaran membaca Surah al-Fil	Memilih potongan ayat secara acak untuk dibaca	Membaca ayat yang terpilih, menjaga fokus karena pemilihan acak
Pertemuan 2	Pemahaman makna dan kandungan surah	Memilih pertanyaan atau ayat yang harus dijelaskan	Menjelaskan terjemah dan makna ayat, berdiskusi
Pertemuan 3	Pemahaman nilai moral Surah al-Fil	Memilih topik diskusi nilai-nilai moral	Berdiskusi dan menyampaikan pendapat

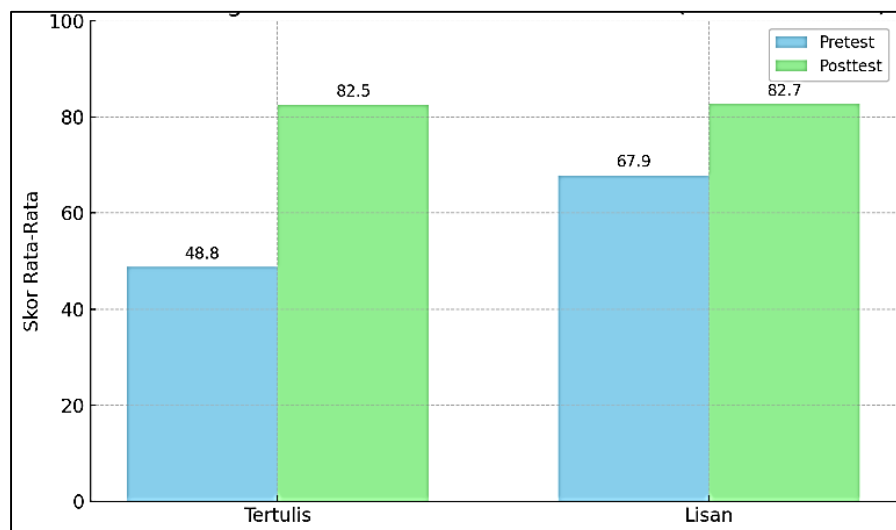
Pada pertemuan kedua, *picker wheel* berfungsi untuk memilih pertanyaan atau ayat yang harus dijelaskan peserta didik, membantu mereka memperluas pemahaman terhadap terjemah dan kandungan surah. Diskusi menjadi lebih dinamis karena peserta didik merasa tertantang

untuk tampil. Pada pertemuan ketiga, media ini digunakan untuk memilih topik diskusi nilai-nilai moral dalam Surah al-Fil, sehingga interaksi kelas berlangsung hidup, terarah, dan menyenangkan. Dalam keseluruhan proses, *picker wheel* tidak hanya berperan sebagai alat pemilihan acak, tetapi juga sebagai mekanisme pedagogis yang mengaktifkan perhatian, meningkatkan rasa ingin tahu, dan mengurangi kebosanan.

2. Peningkatan Skor Penguasaan Materi al-Qur'an

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi al-Qur'an setelah penerapan media *picker wheel*. Skor posttest meningkat secara signifikan dibandingkan pretest, mencakup aspek hafalan ayat, pemahaman makna, dan kelancaran membaca. Sebelum perlakuan, kemampuan peserta didik berada pada tingkat sedang dan ditandai dengan kurangnya kelancaran membaca serta lemahnya daya ingat terhadap materi. Setelah intervensi dalam tiga sesi pembelajaran, sebagian besar peserta didik mencapai kategori baik, yang tidak hanya tampak pada hasil tes, tetapi juga pada perubahan perilaku belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara kuantitatif, rata-rata nilai tes tertulis meningkat dari sekitar 49,30 menjadi lebih dari 80, sedangkan tes lisan meningkat dari sekitar 65,40 menjadi di atas 80. Grafik perbandingan rata-rata pretest dan *posttest* (Gambar 2) menunjukkan kecenderungan kenaikan yang tajam dari skor awal ke skor akhir, mengindikasikan bahwa intervensi menghasilkan perbedaan nilai yang konsisten hampir pada seluruh peserta didik.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Sumber: Data diolah, 2025

Pencapaian tersebut didukung dan diperkuat oleh hasil uji hipotesis melalui *paired sample t-test* (tabel 3), yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ (lebih kecil dari 0,05). Artinya, terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara penguasaan materi sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *picker wheel*. Pada tes tertulis, diperoleh rata-rata selisih sebesar -33,73 dengan nilai $t = -17,029$ pada derajat kebebasan 29, sedangkan pada tes lisan rata-rata selisihnya -14,80 dengan nilai $t = -18,737$ ($df = 29$). Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara penguasaan materi sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *picker wheel*, baik pada ranah tertulis maupun lisan. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan *picker wheel* efektif dalam mendukung proses belajar peserta didik, khususnya dalam meningkatkan penguasaan Surah al-Fil secara tertulis maupun lisan.

Tabel 3. Data Hasil Uji *Paired Sample t-test*

Pasangan	Mean Selisih	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest-Posttest Tertulis	-33,73	-17,029	29	< 0,001
Pretest-Posttest Lisan	-14,80	-18,737	29	< 0,001

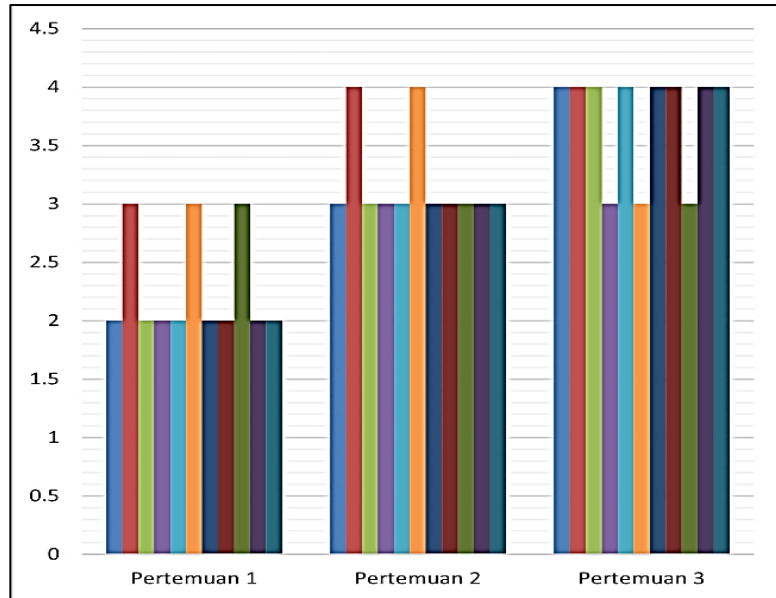
Sumber: Data diolah, 2025

3. Perubahan Keaktifan dan Keterlibatan Belajar

Selain data tes, hasil observasi aktivitas belajar menunjukkan peningkatan keterlibatan peserta didik dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga. Pada pertemuan pertama, skor observasi berada pada kategori sedang; pada pertemuan kedua skor meningkat; dan pada pertemuan ketiga mencapai nilai yang lebih tinggi dan relatif stabil. Grafik observasi (Gambar 3) menggambarkan kenaikan bertahap pada indikator keaktifan bertanya, merespons pertanyaan, mengikuti instruksi, dan partisipasi dalam kegiatan yang dipandu *picker wheel*. Data ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran dengan *picker wheel* tidak hanya berdampak pada hasil tes, tetapi juga pada perilaku belajar, seperti meningkatnya perhatian, partisipasi, dan antusiasme peserta didik selama sesi pembelajaran Surah al-Fil.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat memegang peran penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar-mengajar. Dalam konteks pembelajaran al-Qur'an, minimnya inovasi strategi mengajar seringkali membuat suasana belajar menjadi monoton, kurang menarik, dan tidak mampu membangun keterlibatan aktif peserta didik. Padahal, keterlibatan aktif menjadi salah satu kunci untuk membantu peserta didik memahami, mengingat, dan menguasai materi

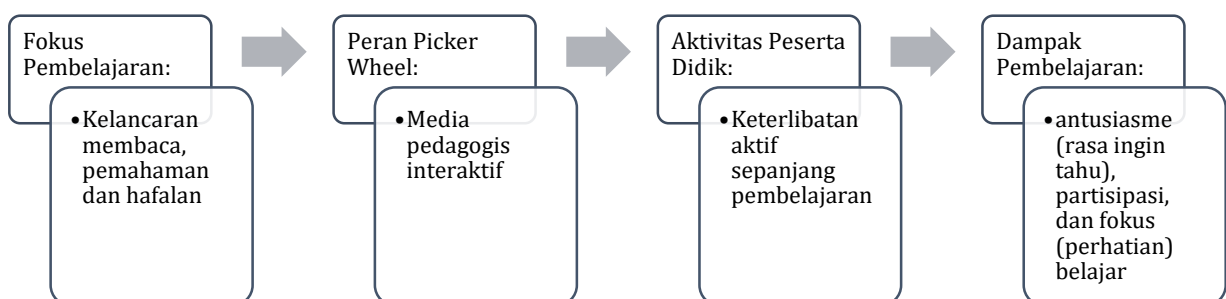
secara optimal. Karena itu, penggunaan media interaktif seperti *picker wheel* menjadi alternatif yang relevan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menantang, dan menyenangkan.



Gambar 3. Grafik Data Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Sumber: Data diolah, 2025

Temuan lapangan menunjukkan bahwa meski ada tantangan seperti kurangnya kepercayaan diri peserta didik dan keterbatasan waktu, secara keseluruhan *picker wheel* membantu meningkatkan antusiasme (rasa ingin tahu), partisipasi, dan fokus (perhatian) belajar (gambar 4). Media ini mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik karena menampilkan materi atau tugas secara acak. Suasana belajar pun menjadi lebih hidup dan peserta didik tidak mudah jenuh karena kegiatan tidak hanya berupa ceramah, tetapi juga permainan edukatif.



Gambar 4. Dampak Pembelajaran Menggunakan Media *Picker Wheel*

Pada pertemuan pertama, roda putar diisi potongan ayat Surah al-Fil yang akan dibaca. Peserta didik diminta membaca ayat beserta penerapan tajwidnya. Cara ini terbukti membuat mereka lebih fokus dan terlibat aktif meski sebagian masih merasa gugup membaca di depan teman. Pada pertemuan berikutnya, *picker wheel* dimanfaatkan untuk memperdalam pemahaman terjemah Surah al-Fil. Roda putar memilih secara acak ayat atau pertanyaan yang harus dijawab peserta didik. Strategi ini membuat suasana diskusi lebih interaktif, meski tantangan tetap ada, seperti keterbatasan kosakata dan waktu yang singkat. Sementara itu, pada pertemuan terakhir, media ini difungsikan untuk mendiskusikan nilai moral dan pesan utama Surah al-Fil. *Picker wheel* digunakan untuk memilih topik diskusi, seperti konteks sejarah maupun hikmah ayat, sehingga diskusi kelas menjadi lebih terarah namun tetap menarik.

Dengan menggabungkan data kuantitatif dari hasil tes dan temuan observasi lapangan, dapat disimpulkan bahwa peningkatan penguasaan materi al-Qur'an peserta didik tidak hanya disebabkan oleh penggunaan media baru, tetapi oleh interaksi tiga aspek utama: (1) stimulus variatif yang meningkatkan fokus kognitif, (2) motivasi intrinsik yang tumbuh melalui unsur permainan, dan (3) partisipasi aktif yang diperkuat melalui interaktivitas media. Oleh karena itu, *picker wheel* terbukti tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga menjadi mekanisme pedagogis yang mampu mendorong perubahan perilaku belajar peserta didik secara signifikan.

4. Pembahasan

Tahapan pembelajaran menggunakan *picker wheel* dalam penelitian ini, terbukti efektif untuk dapat digunakan dalam pembelajaran al-Qur'an. Berdasarkan hasil penelitian, efektivitas ini dapat dilihat dari tiga aspek: 1) Peningkatan skor hasil belajar; 2) Peningkatan motivasi dan keaktifan; 3) penyesuaian pembelajaran dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Perbaikan skor peserta didik tidak terlepas dari peran *picker wheel* yang diintegrasikan secara bertahap dalam pembelajaran. Pada dasarnya, *picker wheel* adalah roda putar digital acak yang dapat diisi dengan nama peserta didik, ayat, atau soal. Fungsinya bukan hanya sebagai alat pemilihan acak, tetapi sebagai mekanisme untuk menciptakan suasana interaktif, dinamis, dan penuh kejutan selama pembelajaran (Trisiantari et al., 2024). Keacakan membuat peserta didik tetap fokus dan siap karena mereka tidak mengetahui kapan nama mereka dipilih. Hal inilah yang memungkinkan mereka mempertahankan perhatian secara lebih konsisten, sesuai dengan prinsip teori kognitif yang menekankan pentingnya stimulus variatif untuk memperkuat proses *encoding* informasi dalam memori. Temuan ini selaras dengan prinsip teori kognitif Piaget dan Bruner yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif dan stimulus variatif dalam membangun

struktur pengetahuan baru; keacakan roda digital membantu menjaga fokus dan memfasilitasi proses *encoding* informasi ke dalam memori peserta didik (Assyakurrohim et al., 2023).

Hasil tersebut juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa roda putar atau media serupa dapat meningkatkan minat dan hasil belajar, misalnya pada pembelajaran matematika (Irham & Firdaus, 2024), pembelajaran IPA (Inayah et al., 2023) dan mata pelajaran lain yang memanfaatkan unsur roda berputar. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi spesifik pada konteks pembelajaran al-Qur'an di jenjang Madrasah Ibtidaiyah, khususnya pada penguasaan materi Surah al-Fil secara komprehensif, bukan hanya aspek tajwid atau kosakata sebagaimana dominan ditemukan pada studi-studi sebelumnya.

Dari sudut pandang psikologi pendidikan, unsur permainan dalam *picker wheel* terbukti meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Dalam penelitian ini, peserta didik tampak lebih antusias dan percaya diri, terutama ketika nama mereka muncul sebagai "pilihan roda." Suasana tidak lagi menegangkan, tetapi menjadi menyenangkan, sehingga mengurangi kecemasan yang biasanya muncul saat membaca di depan kelas. Selain meningkatkan motivasi, *picker wheel* juga berhasil meningkatkan interaktivitas dan keaktifan peserta didik. Observasi menunjukkan peningkatan respons pada indikator keaktifan bertanya, menjawab, serta mengikuti instruksi. Aktivitas aktif ini sesuai dengan pandangan konstruktivisme sosial bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi bermakna antara peserta didik dengan stimulus dan lingkungan belajar. Dalam hal ini, *picker wheel* menyediakan konteks interaksi tersebut melalui kegiatan-kegiatan acak yang melibatkan seluruh peserta didik secara bergiliran.

Temuan tersebut sejalan dengan prinsip *game-based learning*, yang menyatakan bahwa unsur permainan seperti tantangan, kejutan, dan interaksi dapat meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan, dan retensi belajar. Hal ini didukung oleh penelitian Pratama et al. (2023) yang menunjukkan bahwa gamifikasi memicu motivasi dan fokus peserta didik, serta penelitian Srimuliyani (2023) yang menekankan bahwa media berbasis permainan meningkatkan keaktifan kelas secara signifikan.

Peningkatan skor observasi dari pertemuan pertama sampai ketiga memperlihatkan bahwa *picker wheel* tidak hanya menambah variasi aktivitas, tetapi juga berfungsi sebagai mekanisme pedagogis untuk mengaktifkan keikutsertaan seluruh peserta didik. Hal ini konsisten dengan pandangan konstruktivisme sosial bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi bermakna dengan stimulus dan lingkungan belajar (Wandani et al., 2023); dalam hal ini, *picker wheel* menyediakan konteks interaksi yang melibatkan peserta didik secara bergantian dan adil.

Ditinjau dari perspektif perkembangan kognitif, peserta didik kelas III MI berada pada tahap operasional konkret Piaget (Huda & Sudarwono, 2023), sehingga pembelajaran yang menekankan

pada pengenalan, pemahaman, dan pengulangan terarah menjadi sangat relevan. *Picker wheel* mendukung dua ranah utama dalam taksonomi kognitif, yaitu pengetahuan (*knowledge*) dan pemahaman (*comprehension*), dengan membantu peserta didik mengenali lafaz, mengingat bacaan, memahami makna, dan menceritakan kembali isi surah dengan bahasa sederhana. Dengan demikian, meskipun ranah kognitif tingkat tinggi seperti analisis dan evaluasi belum menjadi fokus utama, intervensi ini sudah sesuai dengan kebutuhan dan kapasitas berpikir peserta didik pada usia sekolah dasar. Hal ini memperkuat relevansi teoretis penelitian ini terhadap teori kognitivistik yang menekankan pentingnya kesesuaian antara strategi pembelajaran dan tahap perkembangan peserta didik (Izzudin, 2021);(Safitri et al., 2025).

Keefektifan penggunaan *picker wheel* selama pembelajaran tercermin dalam indikator berikut: meningkatnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran surah al-Fil, tumbuhnya rasa ingin tahu, berkurangnya kejenuhan, meningkatnya partisipasi aktif, kemudahan penggunaan media, semakin terarahnya pengelolaan kelas, serta meningkatnya kemampuan peserta didik dalam menjelaskan dan memahami materi. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat "pemilihan acak", tetapi juga sebagai instrumen pedagogis untuk membangun pembelajaran bermakna.

Walaupun demikian, penggunaan *picker wheel* tetap memiliki keterbatasan, seperti ketergantungan pada perangkat digital dan potensi kecemasan bagi peserta didik yang belum percaya diri. Hal ini menjadi evaluasi penting agar guru dapat mengelola penggunaan media secara proporsional dan sensitif terhadap kondisi kelas. Kendati demikian, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) berupa penerapan *picker wheel* secara khusus dalam pembelajaran al-Qur'an dan menunjukkan efektivitas nyata dalam meningkatkan penguasaan materi surah al-Fil pada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah.

D. Kesimpulan

Penggunaan *picker wheel* efektif meningkatkan penguasaan materi surah al-Fil pada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Negeri Barru. Media ini mampu mengubah suasana belajar yang sebelumnya monoton menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam membaca, memahami, dan menjelaskan isi ayat.

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat pandangan kognitivisme dan *game-based learning* bahwa stimulus variatif dan unsur permainan dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman materi. Kontribusi penelitian ini terletak pada penerapan media digital sederhana dalam pembelajaran al-Qur'an yang masih jarang diteliti, sehingga memperkaya literatur mengenai inovasi pembelajaran berbasis teknologi di madrasah.

Secara praktis, *picker wheel* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang mudah digunakan, fleksibel, dan relevan untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar al-Qur'an. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena tidak melibatkan kelompok kontrol dan hanya fokus pada satu materi. Untuk itu, penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, memperluas jenis materi, serta menguji retensi jangka panjang peserta didik.

Daftar Rujukan

- Assyakurrohim, D., Putra, A. M., Suryana, E., & Abdurrahmansyah, A. (2023). Implikasi Teori Belajar Kognitivistik Jerome S Bruner dalam Pembelajaran PAI. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 7299-7306. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2249>
- Hartati, S. (2022). Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus Pada MIN 1 Lebong. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(1), 137-144.
- Hestina, H., Hayati, S., & Ramadani, L. (2025). Efektivitas Media Spinning Wheel terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Tajwid. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 221-229. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i1.3588>
- Huda, S. T., & Susdarwono, E. T. (2023). Hubungan antara teori perkembangan kognitif Piaget dan teori belajar Bruner. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), 54-66. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i1.58>
- Idawati, I., & Nawir, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 579-593. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1332>
- Inayah, N., & Prayogo, M. S. (2023). Penerapan Media Permainan Spin Roda Berputar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di MI Al-Islamiah Pasuruan Tahun 2022/2023. *Indonesian Journal of Science Learning (IJS�)*, 4(1), 12-19. <https://doi.org/10.15642/ijsl.v4i1.2324>
- Irham, N. H., & Firdaus, A. M. (2024). Penggunaan Media Roda Putar Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa. *Jurnal Penalaran dan Riset Matematika*, 3(1), 17-23.
- Istinawati, B., Santika, S., Karim, S. M., & Suparmanto, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Roda Putar dalam Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Arab di Mts Nurul Karim NW Kebon Ayu. *Kilmatuna: Journal Of Arabic Education*, 3(2), 85-97. <https://doi.org/10.55352/pba.v3i2.465>
- Ivan, I. M. M. I., Novianti, D., & Pratama, H. (2023). The Effect of Spin Wheel on Students Cognitive Ability in Tajweed Learning. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 17(2), 299-310. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v17i2.261>
- Izzuddin, A. (2021). Upaya mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui media pembelajaran sains. *Edisi*, 3(3), 542-557. <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i3.1614>
- Lutfiah, N., & Hasanah, R. U. (2024). Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Al-Qur'an pada Siswa MI Hidayatul Mubtadi'in. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(3), 462-467.

- Pratama, A., Widjaya, L., Ananda, R., & Nugraha, F. (2023). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Penguasaan Materi Matematika Siswa SD. *Journal Central Publisher*, 1(10), 1229-1236. <https://doi.org/10.60145/jcp.v1i10.233>
- Prisma, Zuha, Uswatun Chasanah, and Zumrotul Mukaffa. (2023). "Penggunaan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Pemahaman Tajwid Peserta Didik." *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), 45-55. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v10i1a4.2023>
- Ramdan, S. Z. (2024). Penggunaan Media Roda Berputar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 31 Cakranegara. *Al-Mujahidah*, 5(2), 51-56. <https://doi.org/10.51806/al-mujahidah.v5i2.130>
- Rasikh, A. (2019). Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri Model Sesela dan Madrasah Ibtidaiyah At Tahzib Kekait Lombok Barat. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 15(1), 14-28. <https://doi.org/10.20414/jpk.v15i1.1107>
- Safitri, I. D., A'yunina, R. Q., & Bakar, M. Y. A. (2025). Menggali Teori Kognitivistik Dalam Dunia Pembelajaran. *JURNAL ILMIAH NUSANTARA*, 2(3), 752-764. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4592>
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29-35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Sunarsih, S., Judijanto, L., Haryono, P., Suwandi, W., Aktar, S., & Rusli, R. (2025). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Penerapan pada Praktik Pengajaran*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Syaifullah, M., Jannah, M., Fradila, N., Nigrum, P. P., Santi, S., & Nasution, W. (2022). The Implementation Of The Science Of Tajwid In Learning Of The Al-Qur'an With The Tajwid Wheel Method To Develop The Reading Of The Qur'an In Ibtidaiyah Madrasah. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(2), 271-280. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v9i2.15161>
- Trisiantari, Ni Ketut Desia, and Pande Made Dwi Suci Wulandari. (2024). *Media Pembelajaran Spinner*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Wandani, E., Sufhia, N. S., Eliawati, N., & Masitoh, I. (2023). Teori kognitif dan implikasinya dalam proses pembelajaran individu. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 868-876.
- Yusnita, R., Raharjo, T. J., Handoyo, E., Subali, B., & Widiarti, N. (2024). Trand Pengembangan Media Spinning Wheel pada Rentang 2020-2024. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 13520-13525. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i12.6339>