

Implementasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Question Card

Implementation of Islamic Cultural History Learning Using Question Cards

Umni Afifah¹, Ahmad Sulaeman²

¹Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

²Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

³Email: umniafifah@gmail.com

Abstrak: Problematika terbesar pada materi sejarah kebudayaan Islam adalah media pembelajaran maka perlu adanya inovasi baru agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran ialah media dapat diperoleh secara mudah, pendidik dapat mengakses sesuai kemampuannya, dapat mengefektifkan waktu, dan minimnya biaya yang dikeluarkan. Sesuai pertimbangan tersebut maka media yang tepat ialah dengan mengadakan media permainan question card yang diaplikasikan pada microsoft office power point. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui implementasi dan keunggulan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam menggunakan question card di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto.

Penelitian ini merupakan *mix method* dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan angket. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu menggambarkan gambaran data yang diperoleh dan menghubungkan satu sama lain untuk mendapatkan kesimpulan umum.

Hasil penelitian ini 100% menunjukkan bahwa hadirnya question card media spin yang diaplikasikan pada microsoft office power point ini menjadi sebuah terobosan baru bagi dunia pendidikan khususnya pada SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto. Hal ini dikarenakan question card media spin yang diaplikasikan pada microsoft office power point telah sesuai dengan perkembangan teknologi. Keunggulan dari media ini sebanyak 91,3% ialah berdampak pada antusias siswa, proses berpikir siswa, dan hasil belajar siswa.

Kata-kata kunci: Question card media spin; Microsoft office power point; Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam

Abstract: The biggest problem of Islamic cultural history subject is learning media. This problem needs innovation in learning media to reach learning objectives. Considerations in the selection of learning media are that it can be obtained easily, teachers can access it according to their abilities, make learning effective, and minimize costs. Based on considerations in the selection of learning media, the right media is by question card applied to microsoft office power point. This research aimed to determine the implementation and excellence of Islamic cultural history learning using a question card at SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto.

This study is *mix method* with techniques of collection data is interview, observation, and questionnaire. Data analysis uses a qualitative descriptive approach, which describes the description of the data obtained and connects each other to get general conclusions.

This research 100% shows that the presence of a media spin question card applied to microsoft office power point is an innovation for the world of education, especially at SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto. The question card media spin applied to microsoft office power point is by technological developments so that the world of education also needs to keep up with technological developments. The advantages of this media 91,3% are impact student enthusiasm, student thinking processes, and student learning outcomes. In addition to these advantages, there are discoveries about the benefits of this media is an innovation for educators.

Keywords: question card media spin; microsoft office power point; Islamic cultural history learning

Pendahuluan

Pembelajaran adalah sebuah sistem yang terdiri dari beberapa komponen, dalam hal ini antar komponen yang satu dengan yang lainnya memiliki keterkaitan satu sama lain, adapun komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi pembelajaran, keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran baik dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran maupun dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas atau di luar kelas. Pendidikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, n.d.). Pendidikan agama berarti proses pengubahan sikap dalam usaha dewasa dalam ranah agama atau dapat disebutkan sebagai proses pengembangan fitrah manusia. Pendidikan agama berkaitan dengan Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa dan berahlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama islam dari sumber utamanya yaitu kitab suci Alquran dan hadits melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman (Dahwadin & Nugraha, 2019). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru Pendidikan Agama Islam (Budiyanto & Kurniawan, 2017). Pendidikan Agama Islam diharapkan mampu membentuk akhlak perilaku yang baik sehingga mampu menumbuhkan sikap toleransi, meminimalisir fanatisme sehingga tercipta kerukunan dan memperkuat persatuan dan kesatuan nasional (Abubakar, 2013). Hal tersebut selaras dengan opini Wahyuni (2016) yang menyatakan Pendidikan Agama Islam menjadikan manusia selamat hidup di dunia dan akhirat karena Pendidikan Agama Islam mengajarkan manusia berkahlak sehingga terbentuk manusia yang bermoral.

Pendidikan Agama Islam sesuai dengan kurikulum 2013 berubah nama menjadi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari materi pokok Pendidikan Agama Islam yaitu Alquran dan Hadis, Akidah Akhlak, Fikih, dan Sejarah Kebudayaan Islam (Faisal, 2014). Salah satu materi pokok Pendidikan Agama Islam yang memerlukan usaha lebih dalam mengajar adalah sejarah kebudayaan Islam hal ini dikarenakan sejarah kebudayaan Islam memiliki berbagai macam problematika.

Perlu diketahui terlebih dahulu bahwa sejarah kebudayaan Islam merupakan ilmu yang mempelajari awal mula persebaran kebudayaan Islam dan tokoh Islam yang memiliki kontribusi mengenai berkembangnya agama Islam (Hasanah, 2020). Maryati menyebutkan bahwa materi ini memiliki peran yang sangat urgen dalam pendidikan karena pada materi peserta didik mampu mengembangkan potensi berpikir saintifik, kronologis agar dapat memaparkan adanya perkembangan dan transformasi dari budaya Islam sehingga dapat menemukan sebuah identitas Islam dari peristiwa yang terjadi (Hasanah, 2020). Materi sejarah kebudayaan Islam selain memegang peranan penting dalam pendidikan, materi ini dapat membentuk karakter dan kepribadian umat dan dapat menghasilkan sebuah hikmah bagi yang mempelajarinya (Indana, 2019).

Adanya problematika materi sejarah kebudayaan Islam berakibat pada tingkat optimalisasi suatu pelajaran. Problematika materi sejarah kebudayaan Islam diantaranya ialah pertama, adanya pandangan negatif atau stereotip secara general bahwa materi ini

hanya memuat mengenai kisah masa lalu, materi pelengkap, dan tidak adanya kontribusi pada era kontemporer sehingga materi ini kurang mendapatkan antusias dari berbagai pihak terutama peserta didik (Rasyid, 2018). *Kedua*, waktu pembelajaran yang sangat singkat sehingga menyebabkan materi yang disampaikan hanya menyangkup secara dangkal tidak sebanding dengan luasnya materi sejarah kebudayaan Islam (Hasanah, 2020). *Ketiga*, minimnya kreativitas pendidik dalam menggunakan metode dan strategi pada materi sejarah kebudayaan Islam, pendidik umumnya mengajarkan materi ini hanya menggunakan metode kisah atau cerita hal ini dapat menyebabkan kemampuan siswa dalam berpikir secara kritis kurang tercapai. *Keempat*, penggunaan media pembelajaran yang sederhana hal ini menjadi problematika terbesar dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam karena pemanfaatan media yang kurang dalam pembelajaran dapat menyebabkan rendahnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga tidak akan terjadi pembelajaran dua arah atau siswa akan menjadi pasif (Indana, 2019).

Keberhasilan suatu pembelajaran sangat bergantung pada pemilihan media pembelajaran yang tepat karena hal ini dapat menarik perhatian peserta didik, melibatkan peserta didik untuk dapat memaparkan dan mengilustrasikan isi materi dengan baik. Sehingga dalam hal ini telah diketahui bahwa problematika terbesar pada materi sejarah kebudayaan Islam adalah media pembelajaran maka perlu adanya inovasi baru mengenai media pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran ialah media dapat diperoleh secara mudah, guru atau pendidik dapat mengakses sesuai kemampuannya, dapat mengefektifkan waktu, dan minimnya biaya yang dikeluarkan (Ali, 2021). Sesuai pertimbangan tersebut maka media yang tepat ialah dengan mengadakan media permainan *question card* yang diaplikasikan pada *microsoft office power point*.

Media pembelajaran *question card* ini dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. *Question card* yang dapat digunakan adalah *tournament question card* model *spin*. Media *spin* ini melatih keaktifan menjawab peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, memotivasi siswa agar menunjukkan hasil belajar yang lebih efektif, meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpendapat, melalui media ini menjadikan pembelajaran menyenangkan serta kompetisi aktif (Hariyati & Sakti, 2018) Media ini diaplikasikan pada *microsoft office power point*. Hal ini dipilih karena mudah diakses, meminimalisir biaya pengeluaran, waktu yang dibutuhkan lebih cepat. Melalui *power point* semua pendidik mudah untuk memprosesnya karena sesuai dengan kemampuan guru.

Penelitian karya tulis ini melibatkan adanya media pembelajaran berupa *question card* hal ini telah banyak dilakukan dan diuji pada proses pembelajaran dan telah diteliti sebelumnya. Penerapan media pembelajaran ini memodifikasi dari berbagai penelitian yang telah diterapkan sesuai literatur pada studi pustaka.

Penelitian terdahulu mengenai penggunaan media pembelajaran *question card* telah dilakukan. Penelitian terdahulu tersebut diantaranya penelitian yang telah dilakukan oleh Nur Aprilia mengenai Implementasi Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Spin Game Science Smart* (SGSS) pada Materi Getaran dan Gelombang di Era Pandemi hasil penelitiannya menyebutkan media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan media ini diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Aprilia, 2021).

Sesuai dengan penelitian Nur Aprilia terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian peneliti. Perbedaannya ialah sasaran media penelitian Nur Aprilia pada materi sains dan peneliti menggunakan media ini pada materi sejarah kebudayaan Islam. Persamaannya ialah model *question card* yang digunakan yaitu model spin dan penyajian menggunakan *microsoft office power point*.

Penelitian lain yang berkaitan dengan media ini adalah penelitian tentang Analisis Metode Pembelajaran *Smart Pocket and Questions Card* dalam Meningkatkan Antusiasme Siswa Belajar Perpajakan di Kelas XI IPS oleh Juaini Abdullah dalam penelitiannya menyebutkan bahwa *question card* dilakukan dengan memberikan soal yang ditempelkan pada kartu dibagikan kepada siswa kemudian siswa menjawab sal sesuai kartu yang didapatkan. Hasil penelitiannya ialah menghasilkan bukti bawa penggunaan *smart pocket* dan *question card* adanya kenaikan yang sangat signifikan mengenai antusias siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga berakibat pada peningkatan intelektualitas, kreativitas, dan semangat belajar siswa (Abdullah, 2020). Terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian Juanini Abdullah dengan penelitian peneliti. Perbedaannya ialah model *question card* yang digunakan yaitu model spin dan penyajian menggunakan *microsoft office power point*. Persamaannya ialah media pembelajaran yang digunakan berupa *question card*.

Penelitian yang sama menggunakan media pembelajaran *question card* dan materi SKI ialah Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII MTS Al-Hikmah Bandar Lampung oleh Lola Fitriyana hasil penelitiannya menghasilkan bawa adanya pengaruh besar dalam hasil belajar siswa setelah menerapkan *question card* (Fitriana, 2020). Sesuai penelitian Lola Fitriana terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian peneliti. Perbedaannya ialah penelitian Lola Fitriana menggunakan media non digital dan *question card* bukan model spin sedangkan peneliti menggunakan media digital. Persamaannya ialah penggunaan media menggunakan teknik kooperatif.

Penelitian oleh Erlinta dan Norida tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Question* pada Kompetensi Dasar Kerja Sama Ekonomi Internasional Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Porong dalam penelitiannya menghasilkan bahwa media *spinning question* dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran dikelas hal ini karena sesuai data yang telah diujikan menyatakan peserta didik tertarik dengan media yang digunakan sehingga keterlibatan atau partisipasi peserta didik sangat tinggi se lama kegiatan belajar mengajar berlangsung dalam hal ini media pembelajaran diterapkan pada materi pembelajaran ekonomi (Hariyati & Sakti, 2018). Sesuai dengan penelitian dari Erlinta dan Norida maka terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian peneliti. Perbedaannya ialah penelitian Erlinta untuk Ekonomi Internasional dan media berupa non digital sedangkan peneliti untuk SKI dan menggunakan media digital. Persamaannya ialah model *question card* yang digunakan berupa *spin*.

Penelitian dari Nor Fadilah tentang Perbandingan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran SKI dengan Menggunakan Strategi *Card Sort* dan Metode Konvensional Kelas XII MA Siti Mariam Banjarmasin dalam hal ini *question card* yang digunakan berupa *card sort*. *Card sort* berarti menggunakan kartu untuk mengajarkan konsep berupa klasifikasi, pengelompokan berdasarkan sesuatu (Fadillah, 2018). Sejalan dengan penelitian Nor Fadilah terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian peneliti.

Perbedaannya diantaranya ialah penelitian Nor menggunakan *card sort* non digital sedangkan peneliti media spin digital. Persamaannya ialah sasaran media untuk materi sejarah kebudayaan Islam.

Berbasis pada penelitian terdahulu yang telah disebutkan dan dipaparkan di atas maka dapat ditarik kesimpulan perbedaan dalam penelitian karya tulis peneliti. Dalam karya tulis peneliti *question card* yang digunakan berupa media *spin* yang diaplikasikan pada *microsoft office power point* dan terfokus pada materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Berbasis pada probelamatika sebuah materi pembelajaran maka pemecahan masalahnya ialah melalui media pembelajaran agar pembelajaran menjadi optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini selaras dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto. Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto telah memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah sehingga proses pembelajarannya dengan memanfaatkan media dengan mengkombinasikan media digital dan non digital agar mempermudah siswa dalam menerima pembelajaran. Hal tersebut masih kurang menarik antusias siswa karena kurangnya optimalisasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hal tersebut diakibatkan rendahnya kreativitas pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan fasilitas yang telah disediakan.

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dirumuskan maka perlu adanya sebuah inovasi baru yang diterapkan pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto. Sehingga penelitian karya tulis ini diberikan judul Implementasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan *Question Card* di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian campuran atau *mixed methods*. Metode penelitian campuran menurut Creswell dan Carik merupakan metode penelitian dengan cara menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk menyelesaikan masalah penelitian. Menurut Sugiyono metode penelitian campuran merupakan metode penelitian dengan mengkombinasikan antara dua metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dalam kegiatan penelitian sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel dan objektif (Muzzaki & Ibrahim, 2020). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto. Sumber data yang digunakan terdiri dari sumber primer yang berasal dari hasil observasi, wawancara, dan angket penelitian, sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari jurnal penelitian, buku, dan dokumen sekolah. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan angket, menggunakan teknik analisis data kualitatif metode deskriptif sehingga hasil analisis data dijabarkan dipaparkan melalui kalimat yang jelas dan terperinci. Wawancara dilakukan dengan guru dan perwakilan siswa kelas VIII untuk mengetahui hasil implementasi *question card* media *spin*. Observasi difokuskan pada antusias siswa (keterlibatan siswa) selama belajar, suasana pembelajaran, dan hasil belajar. Angket penelitian ini ditunjukkan pada siswa agar mengetahui *output* dari penggunaan media *question card* media *spin* agar mengetahui keunggulan dari *question card* media *spin* selain itu angket ini sebagai penguatan hasil observasi dan wawancara. Dalam angket penelitian ini peneliti menggunakan pedoman skala Guttman karena skala

Guttman memberikan jawaban yang tegas dan hanya ada dua interval yaitu setuju dan tidak setuju (Djaali & Muljono, 2008). Angket ini diisi oleh 22 siswa kelas ICT. Prosedur dalam teknik analisis data dalam penelitian ini sesuai oleh teori dari Miles dan Huberman yaitu meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Prosedur tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Reduksi data

Reduksi data merupakan sebuah tahapan menyederhanakan data, data yang telah terkumpul diringkas dan membentuk sebuah konsep, klasifikasi, dan tema (Rijali, 2018). Pernyataan lain mengenai reduksi data ialah teknik analisis yang memfokuskan analisis sesuai dengan kebutuhan dan secara sistematis. Pada tahap ini data disajikan secara detail (Purnamasari & Afriansyah, 2021). Pada penelitian ini proses reduksi data dilakukan dengan cara :

- a. Menganalisis hasil implementasi *question card* media spin pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk mengetahui keunggulan *question card* media spin.
- b. Menyalin hasil wawancara dengan responden (guru materi sejarah kebudayaan Islam kelas VIII dan siswa kelas VIII)
- c. Menyalin hasil angket dengan responden (siswa kelas VIII pada materi sejarah kebudayaan Islam)

2. Penyajian data

Penyajian data merupakan sebuah tahapan mengenai penyusunan informasi yang akan menghasilkan bentuk penyajian berupa teks naratif (Rijali, 2018). Data disajikan secara sederhana (tabel, gambar, grafik, bagan, dll) detail, dan mudah dipahami, serta dianalisis sesuai tujuan yang telah ditetapkan (Purnamasari & Afriansyah, 2021). Pada penelitian ini penyajian data hasil analisis disajikan dalam format tabel dan diagram.

3. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan untuk meninjau ulang mengenai data yang diperoleh, disusun, dan ditulis. Peninjauan tersebut dilakukan secara berulang-ulang hingga terverifikasi. Pada kesimpulan berarti menjawab rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya (Purnamasari & Afriansyah, 2021). Penarikan kesimpulan pada penelitian ini mengungkapkan hasil analisis objek yang disajikan secara deskriptif dan sesuai dengan fakta untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan.

Hasil dan Pembahasan

Penerapan media pembelajaran berupa *question card* media spin pada materi sejarah kebudayaan Islam ini memberikan terobosan baru dan inovasi pembelajaran yang baru bagi SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto. Hal ini dikarenakan belum pernah diterapkan di sekolah tersebut salah satunya pada materi sejarah kebudayaan Islam. Sebagaimana hal tersebut dituturkan oleh Agus Riyanto selaku guru sejarah kebudayaan Islam bahwa belum pernah ada guru yang menerapkan *question card* media spin, guru hanya memanfaatkan media sederhana berupa penayangan *slide* di *microsoft office power point* dan penayangan video (Wawancara Agus Riyanto, 23 Maret 2022). Selain penuturan dari Agus Riyanto selaku guru sejarah kebudayaan Islam terdapat penguatan jawaban dari siswa melalui hasil angket bahwa selama pembelajaran sejarah kebudayaan Islam guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa penayangan video, gambar, *slide power*

point, dan buku mata pelajaran. Hasil angket tersebut sebagai penguat jawaban dari hasil observasi dan wawancara mengenai media pembelajaran yang digunakan guru, melalui hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa guru hanya menggunakan media yang sederhana dan belum memanfaatkan secara optimal potensi serta fasilitas yang disediakan oleh sekolah.



Gambar 1.1 Media Pembelajaran *Question Card Media Spin*

Hadirnya *question card media spin* yang diterapkan pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam mampu meminimalisir problematika pembelajaran. Sebelum diterapkannya *question card media spin* problematika pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto sangat bervariasi seperti diantaranya problematika yang bersumber dari peserta didik, pendidik, dan dari fasilitas sekolah. Problematika pembelajaran sejarah kebudayaan Islam sebelum diterapkan *question card media spin* dapat dijabarkan pada pembahasan berikut.

Problematika peserta didik

Sesuai hasil penelitian peneliti mengolektifkan dan menyimpulkan bahwa problematika pembelajaran sejarah kebudayaan Islam sebelum diterapkan *question card media spin* yang bersumber dari peserta didik ialah :

1. Diferensiasi tingkat kecerdasan

Adanya diferensiasi tingkat kecerdasan pada peserta didik menimbulkan suatu problematika bagi pelajaran karena terdapat siswa yang mudah memahami, menerima pelajaran dengan cepat begitu pun sebaliknya terdapat peserta didik yang memiliki tingkat kecerdasan rendah sehingga proses menerima ilmu lambat. Sesuai penemuan peneliti di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto terdapat diversifikasi tingkat kecerdasan karena di sekolah tersebut menerima anak berkebutuhan khusus seperti *slow learner*, tuna grahita, autisme, dan disleksia. Anak berkebutuhan khusus tersebut digabungkan dengan anak normal dalam satu ruang kelas sehingga hal tersebut menjadi problematika dalam pembelajaran.

Hal diatas selaras dengan pendapat menurut Abdul Rasyid (2018) yang menyatakan adanya perbedaan tingkat kecerdasan bagi peserta didik maka membuat guru atau pendidik kesulitan untuk memberikan instruksional khusus (Rasyid, 2018). Selain pendapat dari Abdul Rasyid terdapat pula pendapat yang selaras dengan problematika

diferensiasi tingkat kecerdasan peserta didik yaitu menurut Kusen (2019). Kusen menyatakan bahwa problematika yang bersumber pada peserta didik selama pelajaran sejarah kebudayaan Islam ialah adanya karakteristik psikologi dan daya pikir yang berbeda pada setiap peserta didik, menurutnya perbedaan karakteristik psikologi dan daya pikir peserta didik menyebabkan proses pembelajaran terhambat karena terdapat anak yang lamban dalam belajar, lemah mengingat begitu pula ada anak yang daya ingatnya sangat kuat (Kusen, 2019).

2. Rendahnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran

Rendahnya antusias siswa dalam mengikuti pelajaran dikarenakan kurang optimalnya penggunaan metode, strategi, dan media pembelajaran oleh guru sehingga berdampak pada antusias siswa. Antusiassiswa mempengaruhi minat belajar dan daya konsentrasi sehingga apabila antusias siswa rendah maka minat belajar dan daya konsentrasi siswa pun rendah.

Hal diatas sebanding dengan pendapat dari Kusen (2019) yang menyatakan bahwa rendahnya minat belajar siswa dan sikap siswa mempengaruhi proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Menurutny Siswa yang memiliki sikap positif kepada guru dalam mata pelajaran sebagai tanda bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik. Hal tersebut menurut Kusen sangat berbalik karena siswa tidak antusias, tidak memperhatikan guru sehingga proses pembelajaran menjadi tidak optimal (Kusen, 2019).

Problematika pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang bersumber pada peserta didik yang ditemukan oleh peneliti tidak sebanding dengan beberapa teori seperti diantaranya :

1. Tingkat perekonomian wali murid yang tidak merata

Hasil penelitian Abdul Rasyid (2018) menjelaskan bahwa pereknomian wali murid yang tidak merata dan mayoritas berpenghasilan rendah menyebabkan wali murid kurang memberikan perhatian pada perkembangan pendidikan anak, sehingga terdapat siswa yang tidak dapat melanjutkan menimba ilmu serta fasilitas yang kurang mendukung untuk belajar dari orang tua (Rasyid, 2018). Hal tersebut tidak sebanding dengan keadaan di SMP Muhamamdiyah 1 Purwokerto yang karena wali murid mendukung 100% kegiatan belajar siswa.

2. Diferensiasi latar belakang sekolah

Terdapat diferensiasi latar belakang sekolah dari peserta didik hal ini dikarenakan terdapat peserta didik yang merupakan lulusan MI dan SD. Dalam hal ini menyebabkan problematika berupa peserta didik yang merupakan lulusan MI lebih mengerti materi pembelajaran dibandingkan dengan lulusan SD. Hal ini disebabkan karena pendidikan agama lebih besar dan luas disampaikan di MI daripada di SD (Rasyid, 2018). Hal ini tidak seandng dengan keadaan peserta didik di SMP Muhamamdiyah 1 Purwokerto meskipun terdapat diferensiasi latar belakang sekolah pada peserta didik tidak mempengaruhi pembelajaran karena penguasaan materi tidak ditentukan dari latar belakang sekolah tetapi dari minat belajar siswa yang tinggi serta adanya perbedaan tingkat kecerdasan siswa.

Problematika Pendidik

Sesuai hasil penelitian peneliti mengkollektifkan dan menyimpulkan bahwa problematika pembelajaran sejarah kebudayaan Islam sebelum diterapkan *question card* media *spin* yang bersumber dari pendidik ialah :

1. Rendahnya pengoptimalan proses pembelajaran

Sesuai hasil penelitian yang dilakukan peneliti terdapat problematika pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang bersumber dari pendidik ialah rendahnya pengoptimalan proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan strategi, metode, dan media yang sederhana sehingga pembelajaran bersifat kurang interaktif dan proses pembelajaran tidak terlaksana secara maksimal.

Hal tersebut selaras dengan pendapat Indana (2019) yang menyatakan minimnya kreativitas pendidik dalam menggunakan metode dan strategi pada materi sejarah kebudayaan Islam, pendidik umumnya mengajarkan materi ini hanya menggunakan metode kisah atau cerita hal ini dapat menyebabkan kemampuan siswa dalam berpikir secara kritis kurang tercapai (Indana, 2019). Selain menurut Indana terdapat pula pendapat yang selaras yaitu menurut Kusen (2019) menurutnya peran yang rendah dari seorang pendidik mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk melakukan proses pembelajaran yang interaktif sehingga menyebabkan siswa tidak aktif, dan penanaman nilai-nilai kurang optimal (Kusen, 2019).

2. Minimnya kreativitas pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran

Sesuai hasil penelitian yang dilakukan peneliti terdapat problematika pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang bersumber dari pendidik ialah minimnya kreativitas pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran. Sesuai hasil penelitian ditemukan bahwa pendidik hanya menggunakan media penayangan video, gambar, *slide power point*, dan buku pelajaran, serta *gadget*. Dalam hal ini guru lebih sering menggunakan buku pelajaran karena presentase mengenai kesetujuan media yang pernah digunakan guru paling tinggi pada media buku pelajaran yaitu sebanyak 100%. Minimnya kreativitas pendidik dalam pengembangan media berakibat pada minat belajar siswa, daya berpikir kritis, dan antusias siswa. Sesuai hasil penelitian sebenarnya peserta didik tertarik dengan media yang digunakan guru akan tetapi karena kurangnya pengoptimalan dalam pembelajaran dan pengembangan media maka membuat pembelajaran menjadi tidak optimal dan tidak efektif.

Hal diatas sebanding dengan pendapat Indana (2019) yang menyatakan penggunaan media pembelajaran yang sederhana hal ini menjadi problematika terbesar dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam karena pemanfaatan media yang kurang dalam pembelajaran dapat menyebabkan rendahnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga tidak akan terjadi pembelajaran dua arah atau siswa akan menjadi pasif (Indana, 2019).

Problematika pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang bersumber pada pendidik yang ditemukan oleh peneliti tidak sebanding dengan beberapa teori seperti diantaranya :

1. Pendidik yang berstatus honorer

Hasil penelitian Abdul Rasyid (2018) dampak dari pendidik yang berstatus honorer ini ialah menyebabkan rendahnya tanggung jawab dan motivasi pendidik untuk

mentransfer ilmu pengetahuan (Rasyid, 2018). Hal ini tidak sebanding dengan keadaan pendidik di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto meskipun honorer guru tetap melakukan tanggung jawab untuk mengajar dengan baik.

2. Latar belakang pendidikan yang tidak sesuai

Hasil penelitian Abdul Rasyid (2018) terdapat beberapa pendidik yang mengajarkan materi sejarah kebudayaan Islam ternyata tidak sesuai dengan latar pendidikannya selain itu terdapat pengajar yang sudah sesuai dengan latar pendidikan tetapi tidak profesional dalam mengajar. Dalam hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi tidak optimal (Rasyid, 2018). Hal ini tidak sesuai dengan keadaan pendidik di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto khususnya pendidik yang mengajarkan sejarah kebudayaan Islam. Pendidik yang mengajarkan sejarah kebudayaan Islam memiliki latar belakang pendidikan yang sesuai dengan materi yang diampu.

3. Rendahnya kerja sama antar pendidik dengan wali murid

Hasil penelitian Abdul Rasyid (2018) dampak dari rendahnya kolaborasi antar pendidik dan wali murid adalah peserta didik tidak mendapatkan bimbingan secara maksimal. Hal ini disebabkan karena fokus wali murid hanya pada hal perekonomian dan tidak memperhatikan yang dibutuhkan peserta didik (Rasyid, 2018). Hal tersebut tidak sebanding dengan keadaan di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto karena SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto menjalin kerja sama yang baik dengan wali murid melalui kegiatan *parenting*, dan komunikasi yang baik secara daring maupun luring.

4. Proses pembelajaran yang diberikan guru tidak sesuai.

Hasil penelitian Kusen (2019) guru melakukan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kehendaknya kepada murid seperti contoh waktu interaksi saat pembelajaran antar guru dengan siswa tidak dimanfaatkan dengan baik, guru lebih condong menyuruh siswa untuk mencatat materi yang sudah ada di buku, dan menceritakan hal yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran (Kusen, 2019). Hal ini berbeda dengan proses pembelajaran yang dilakukan pendidik di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto pada sekolah tersebut khususnya pendidik mengajarkan sejarah kebudayaan Islam sesuai dengan tujuan pembelajaran, indikator, dan kompetensi pembelajaran.

Problematika Fasilitas Dan Sarana

Sesuai hasil penelitian peneliti mengolektifkan dan menyimpulkan bahwa problematika pembelajaran sejarah kebudayaan Islam sebelum diterapkan *question card* media spin yang bersumber dari fasilitas dan sarana ialah :

1. Durasi waktu mengajar yang singkat

Perubahan durasi waktu mengajar di era pandemi saat pembelajaran tatap muka membuat pembelajaran kurang maksimal karena seharusnya satu jam pelajaran durasinya adalah 40 menit dan sekarang menjadi 25 menit. Maka guru harus mampu mengatur proses pembelajaran agar tetap berjalan secara maksimal dan materi tersampaikan dan mudah dipahami siswa dengan baik.

Hal diatas selaras dengan pendapat dari Hasanah (2020) yang menyatakan Waktu pembelajaran yang sangat singkat sehingga menyebabkan materi yang disampaikan hanya mencangkup secara dangkal tidak sebanding dengan luasnya materi sejarah kebudayaan Islam (Hasanah, 2020).

2. Fasilitas pembelajaran yang tidak merata

Adanya diversifikasi atau keaneragaman jenis kelas di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto menjadi masalah dalam proses pembelajaran seperti contohnya terdapat kelas yang LCD proyekornya tidak dapat digunakan, fasilitas ruangan yang berbeda, dan fasilitas buku pelajaran yang terbatas sehingga tidak semua siswa dapat mengakses dengan baik. Khususnya pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam sesuai hasil penelitian dari peneliti ditemukan bahwa siswa tidak memperoleh buku pelajaran yang dipinjamkan dari perpustakaan karena jumlah buku yang terbatas sehingga siswa harus bergantian dengan kelas yang memiliki jadwal sama.

Hal diatas selaras dengan pendapat Abdul Rasyid (2018) yang menyatakan bahwa masih kurangnya fasilitas berupa media pembelajaran, alat pelajaran, perpustakaan, buku pelajaran serta alat-alat laboratorium sejarah kebudayaan Islam. Dampak dari kurangnya fasilitas tersebut ialah pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dilaksanakan seadanya, implementasi materi menjadi tidak optimal (Rasyid, 2018).

3. Adanya peraturan siswaizinkan membawa *gadget*

Pembelajaran tatap muka di era pandemi ini mengizinkan siswa untuk membawa *gadget* dalam proses pembelajaran agar mampu memberikan kemudahan selama pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih efektif karena waktu pembelajaran di era pandemi lebih singkat, akan tetapi hal tersebut justru salah dimanfaatkan. Siswa lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game* atau berselancar di sosial media saat proses belajar berlangsung sehingga mengakibatkan proses belajar tidak efektif.

Proses implemntasi *question card* media *spin* pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dipraktikan secara langsung oleh peneliti di kelas 8F dan 8G yang meruapakan kelas ICT. Penerapan media ini dilakukan secara berkelompok dengan tujuan mampu meningkatkan kerja sama, jiwa suportif, dan kompetitif siswa.

Proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam sesudah menggunakan *question card* media *spin* berlangsung secara efektif dan pembelajaran lebih optimal karena ada beberapa faktor yang mendukung diantaranya ialah :

1. Fasilitas sekolah yang memadai

Pada kelas ICT memiliki keistimewaan dalam segi fasilitas, seperti LCD proyektor yang berkualitas tinggi sehingga pembelajaran mudah diterima baik oleh siswa, selain LCD proyektor kelas ICT difasilitiasi oleh AC sehingga suhu ruangan yang sejuk dapat mempengaruhi keadaan belajar siswa, selain LCD proyektor dan AC terdapat fasilitas lainnya yaitu bangku yang di desain nyaman agar siswa dapat memanfaatkan internet melalui jaringan WiFi maupun LAN secara baik.

Hal diatas selaras dengan pendapat dari Priyati dan Ibnu Hasan (2016) bahwa terdapat faktor yang dapat mendukung penggunaan media salah satunya adalah fasilitas yang memadai. Menurutnya salah satu fasilitas yang memadai salah satunya adalah ruang kelas yang nyaman karena dengan ruang kelas yang nyaman maka pembelajaran akan lebih optimal.

2. Jumlah siswa yang mendukung pembelajaran

Dalam proses penelitian dikatakan berhasil karena jumlah siswa yang tidak terlalu banyak sehingga lebih mudah untuk dikondisikan, sehingga mendukung keberhasilan pembelajaran dan berjalan efektif.

Hal tersebut selaras dengan pendapat dari Priyati dan Ibnu Hasan dalam jurnal Islamadina yang menyatakan bahwa tingkat menguasai materi yang semakin tinggi maka berakibat seorang guru dapat lebih mudah mengkondisikan peserta didik dan menguasai kelas (Priyati & Hasan, 2016).

3. Media pembelajaran yang mudah dipahami

Question card media spin merupakan media yang mudah dipahami oleh siswa karena penerapan media ini dilakukan secara digital disajikan melalui *microsoft office power point* sehingga siswa sudah terbiasa untuk menerima materi. Penerapan *question card media spin* melalui *microsoft office power point* sesuai dengan potensi dan kebutuhan peserta didik.

Hal tersebut selaras dengan pendapat dari Priyati dan Ibnu Hasan dalam jurnal Islamadina yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat dipergunakan secara mudah oleh guru agar pembelajaran lebih interaktif (Priyati & Hasan, 2016).

Proses implementasi *question card media spin* pada materi sejarah kebudayaan Islam di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto disambut dengan baik oleh siswa dan guru. Proses implementasi *question card media spin* dilakukan secara digital atau memanfaatkan teknologi berupa *microsoft office power point* di kelas 8F dan 8G karena kelas tersebut merupakan kelas ICT sehingga fasilitas lebih memadai.



Gambar 1.2 Praktik Implementasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan *Question Card Media Spin*

Guru di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto belum pernah menerapkan *question card media spin* hal ini sesuai pernyataan Agus Riyanto selaku guru sejarah kebudayaan Islam saat wawancara pada 23 Maret 2022, Agus menyatakan bahwa *question card media spin* ini merupakan hal yang baru sehingga guru perlu mempelajari proses penggunaan, proses pembuatan media dan harus disesuaikan dengan waktu ketersediaan guru untuk menyiapkan media (Wawancara Agus Riyanto, 23 Maret 2022). Media pembelajaran *question card media spin* ini memberikan kemudahan pada pendidik karena media ini dapat diproses melalui *microsoft office power point* sehingga semua pendidik mudah untuk memprosesnya. Hal ini dipilih karena mudah diakses, meminimalisir biaya pengeluaran, waktu yang dibutuhkan lebih cepat. Menurut Agus Riyanto selaku guru

sejarah kebudayaan Islam saat wawancara pada 23 Maret 2022 penggunaan *microsoft office power point* sangat sesuai dengan kompetensi guru dan menjadikan sebuah kreativitas yang baru bagi guru (Wawancara Agus Riyanto, 23 Maret 2022). Hal ini selaras dengan pendapat menurut A. Sulaeman, Darodjat, dan Makhrus (2020) pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *microsoft office power point* memberikan kemudahan dalam menstransfer ilmu atau materi pelajaran hal ini mampu meringkas materi pelajaran yang disampaikan secara inti sehingga dapat membuat pembelajaran lebih optimal dan efektif (Sulaeman et al., 2020).

Menurut A. Sulaeman, Darodjat, dan Makhrus (2020) pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran mampu membuat peserta didik berinteraksi secara baik dan menggali informasi lebih mudah serta cepat. Pendapat tersebut selaras dengan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang menggunakan *question card* media *spin* di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto mampu menjadikan sebuah pembelajaran memiliki komunikasi dua arah karena media yang digunakan sangat interaktif, terciptanya komunikasi dua arah tersebut menandakan adanya rasa antusias siswa yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran.

Hadirnya *question card* media *spin* yang diaplikasikan pada *microsoft office power point* ini menjadi sebuah terobosan baru bagi dunia pendidikan khususnya pada SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto. Hal ini dikarenakan *question card* media *spin* yang diaplikasikan pada *microsoft office power point* telah sesuai dengan perkembangan teknologi sehingga dunia pendidikan pun perlu mengikuti perkembangan teknologi. Inovasi media pembelajaran ini merupakan temuan baru karena belum ditemukan pada teori-teori sebelumnya khususnya pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Penggunaan media berupa *tournament question card* biasanya menggunakan media non digital sedangkan media yang digunakan peneliti untuk pelajaran sejarah kebudayaan Islam menggunakan media digital berupa *microsoft office power point*.

Hadirnya *question card* media *spin* yang diterapkan pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam mampu meminimalisir problematika pembelajaran. Hal ini sesuai hasil penelitian yang menyatakan bahwa siswa lebih tertarik mengikuti materi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam setelah diterapkan *question card* media *spin*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh keunggulan penerapan *question card* media *spin* pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam diantaranya ialah:

1. Inovasi baru bagi pendidik

Penerapan *question card* media *spin* yang diaplikasikan pada *microsoft office power point* pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan inovasi baru bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran. Penerapan *question card* media *spin* yang diaplikasikan pada *microsoft office power point* memberikan kemudahan pada guru untuk mengakses karena sesuai dengan potensi guru.

2. Pembelajaran memiliki komunikasi dua arah

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menerapkan *question card* media *spin* mampu menjadi media pembelajaran yang interaktif karena telah memanfaatkan teknologi serta terjalin interaksi yang baik sehingga pembelajaran memiliki komunikasi dua arah dan menjadikan pembelajaran yang aktif.

Hal diatas sebanding dengan pendapat Hariyati dan Sakti (2018) bahwa media *spin* menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, memantapkan

pemahaman dan pengetahuan peserta didik (Hariyati & Sakti, 2018). Hal serupa diungkapkan oleh A. Sulaeman, Darodjat, dan Makhrus (2020) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran mampu membuat peserta didik berinteraksi secara baik dan menggali informasi lebih mudah serta cepat (Sulaeman et al., 2020).

3. Siswa lebih berkonsentrasi dalam belajar

Penggunaan *question card* media *spin* pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam mampu membuat siswa untuk tetap berkonsentrasi selama pembelajaran karena media ini mampu menarik perhatian siswa.

Hal diatas selaras dengan pendapat Huda (2020) yang menyatakan bahwa keunggulan dari *question card* media *spin* ialah siswa dirangsang untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan sehingga dalam hal ini motivasi belajar siswa menjadi meningkat (Huda, 2020).

4. Merangsang aktif serta respon cepat dalam menjawab pertanyaan yang telah disajikan

Melalui *question card* media *spin* yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam mampu meningkatkan daya berpikir kritis siswa karena siswa mampu merespon secara cepat dalam menjawab pertanyaan yang telah disajikan.

Hal tersebut selaras dengan pendapat Hariyati dan Sakti (2018) bahwa media *spin* menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, memantapkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik (Hariyati & Sakti, 2018). Selain menurut Hariyati dan Sakti terdapat pula pendapat yang selaras yaitu menurut Huda (2020) keunggulan dari *question card* media *spin* ialah siswa dirangsang untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan sehingga dalam hal ini motivasi belajar siswa menjadi meningkat (Huda, 2020). *Question card* ini tergolong dalam bentuk *response card* sehingga pendapat menurut Hui-ting Wang yang menyatakan "*using response cards is one strategy to increase active student response.*"(Wang, 2016). Pendapat Hui-ting Wang tersebut sesuai dengan hasil penelitian bahwa *question card* mampu meningkatkan respon aktif siswa.

5. Menyenangkan dan mudah dipahami

Pembelajaran menggunakan *question card* media *spin* menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami hal ini dikarenakan media tersebut tergolong dalam media pembelajaran berupa permainan sehingga proses pembelajaran dilakukan sambil bermain.

Hal tersebut selaras dengan pendapat Hariyati dan Sakti (2018) bahwa media *spin* menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, memantapkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik (Hariyati & Sakti, 2018)

6. Mempertahankan perilaku positif

Penerapan *question card* media *spin* mampu menimbulkan perilaku yang positif seperti siswa tidak mudah bosan mengikuti pelajaran, adanya minat belajar yang tinggi, semangat berkompetisi, dan bekerja sama antar kelompok dengan baik. Melalui media terjadi peningkatan partisipasi secara aktif karena media ini termasuk dalam jenis permainan sehingga siswa akan lebih antusias.

Hal diatas selaras dengan pendapat Nikal Miller (2013) yang menyatakan bahwa "*Games can be used as a positive way to engage students. From the students' body language and comments, it was apparent using games in the classroom was a successful*

method of motivating the student to actively participate in the learning process." (Miller, 2013).

7. Meningkatkan wawasan siswa

Penggunaan media pembelajaran berupa *question card media spin* yang diaplikasikan dalam *microsoft office power point* termasuk dalam pengembangan media yang mengikuti perkembangan teknologi. Maka dampak positif dari hal tersebut adalah mampu meningkatkan wawasan peserta didik.

Hal tersebut selaras dengan pendapat A. Sulaeman, Darodjat, dan Makhrus yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran mampu membuat peserta didik berinteraksi secara baik dan menggali informasi lebih mudah serta cepat (Sulaeman et al., 2020).

Berdasarkan keunggulan *question card media spin* yang diaplikasikan pada *microsoft office power point* pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam di atas terdapat penemuan baru mengenai keunggulan dari *question card media spin* yang diaplikasikan pada *microsoft office power point* ialah merupakan sebuah inovasi baru bagi pendidik. Keunggulan tersebut tidak ditemukan pada teori-teori sebelumnya.

Simpulan

Implementasi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam menggunakan *question card media spin* merupakan hal yang baru karena sesuai hasil angket yang diisi oleh 23 responden sebanyak 100% menyatakan bahwa *question card media spin* belum pernah diterapkan di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto. Proses implementasi diterapkan secara kelompok untuk meningkatkan jiwa suportif dan kompetitif siswa. Sebanyak 20 siswa atau 87% siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran sejarah kebudayaan Islam menggunakan *question card media spin*. Implementasi media ini mampu meminimalisir problematika dan meningkatkan antusias siswa hal ini sesuai dengan angket sebanyak 95,7% (22 siswa).

Sebanyak 91,3% (21 siswa dari 23 siswa) menyatakan keunggulan *question card media spin* yang diimplementasikan pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto ialah inovasi baru bagi pendidik, pembelajaran memiliki komunikasi dua arah, siswa lebih berkonsentrasi dalam belajar, merangsang aktif serta respon cepat dalam menjawab pertanyaan yang telah disajikan, menyenangkan dan mudah dipahami, mempertahankan perilaku positif, dan yang terakhir ialah meningkatkan wawasan siswa.

Daftar Rujukan

- Abdullah, J. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Smart Pocket and Questions Card Dalam Meningkatkan Antusiasme Siswa Belajar Perpajakan di Kelas XI IPS. *Suluh Edukasi*, 01(2), 163-178.
- Abubakar. (2013). Pelaksanaan Pendidikan Agama pada Sekolah Negeri Parepare. *Jurnal Al-Qalam*, 313-325.
- Ali, M. (2021). *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama Islam*. PT Raja Grafindo Persada.

- Aprilia, N. (2021). Implementasi Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Spin Game Science Smart (SGSS) Pada Materi Getaran dan Gelombang di Era Pandemi. In *Skripsi*. Pancasakti Tegal.
- Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, K. dan K. R. I. (n.d.). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima*.
- Budiyanto, M., & Kurniawan, S. (2017). *Strategi dan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Dahwadin, & Nugraha, F. S. (2019). *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. CV Mangku Bumi Media.
- Djaali, & Muljono, P. (2008). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Grasindo.
- Fadillah, N. (2018). Perbandingan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran SKI dengan Menggunakan Strategi Card Sort dan Metode Konvensional Kelas XII MA Siti Mariam Banjarmasin. In *Skripsi*. UIN Walisongo.
- Faisal. (2014). *Pedoman Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Fitriana, L. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ski Kelas Viii Mts Al-Hikmah Bandar Lampung. In *Skripsi*. UIN Raden Intan Lampung.
- Hariyati, E. W., & Sakti, N. C. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Question pada Kompetensi Dasar Kerja Sama Ekonomi Internasional Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Porong. *Jupe : Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6.
- Hasanah, U. (2020). Problematika dan Alternatif Inovasi Pembelajaran Sejarah Islam. *El Tarikh*, 01(2), 23–34.
- Huda, N. F. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 155–174. <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1495>
- Indana, N. (2019). Upaya Guru Mengatasi Problematika Pembelajaran SKI Berbasis Al Qur'an di MTS Al Urwatul Wutsqo Jombang. *CENDEKIA : Jurnal Studi Keislaman*, 5(1). <https://doi.org/10.37348/cendekia.v5i1.72>
- Kusen, K. (2019). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada Kurikulum 2013 Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Cilacap. In *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Miller, N. (2013). Games in the Classroom. *Indiana Libraries*, 33(2).
- Muzzaki, N. A., & Ibrahim, N. M. (2020). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)* (Vol. 2507, Issue February).
- Priyati, E., & Hasan, I. (2016). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Ibadah Kompetensi Dasar Salat Jumat Melalui Media Film pada Siswa Kelas VII D di SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto. *Islamadina*, XVI, 1–13.
- Purnamasari, A., & Afriansyah, E. A. (2021). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP pada Topik Penyajian Data di Pondok Pesantren. *Plus Minus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1, 207–222.

- Rasyid, A. (2018). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 13–25.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81–95.
- Sulaeman, A., Darodjat, & Makhrus. (2020). Information and Communication Technology dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Islamadina*, 21, 81–95.
- Wahyuni, S. (2016). *Hukum Keluarga dan Dinamika Sosial ; Kajian Adat Masyarakat Samin, Maluku , Kalimantan , dan Sasak*. Calpulis.
- Wang, H. (2016). Using Response Cards in Teacher Education — A Case Example in Taiwan Hui-Ting. *International Journal of Whole Schooling*, 12(1), 61–76.