



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025 Page 2787-2796

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Analisis Penerapan Media Pembelajaran *Spinning Question* Melalui Aplikasi *Spin the Wheel Random Picker* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X-1 dan X-3 SMAS Methodist 8 Medan

Episman Gea<sup>1✉</sup>, Sanggam Pardede<sup>2</sup>, Dearlina Sinaga<sup>3</sup>

Universtias HKBP Nommensen Medan

Email: [episman.gea@student.uhn.ac.id](mailto:episman.gea@student.uhn.ac.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Spinning Question* melalui aplikasi *Spin The Wheel Random Picker* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif yaitu melibatkan 2 kelompok subjek sudah ada. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-1 dan X-3 SMAS Methodist 8 Medan masing-masing 28 orang pada kelas eksperimen dan 24 orang pada kelas kontrol, Sedangkan objek penelitian adalah penerapan media pembelajaran *Spinning Question* melalui aplikasi *Spin The Wheel Random Picker* pada pembelajaran ekonomi. Deskripsi hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar pada kelas perlakuan mencapai 90,7% dan rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol adalah 84,5. Rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas perlakuan mencapai 26% dan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelas kontrol adalah 27%. Hasil analisis data menunjukkan pengaruh pemanfaatan *Spinning Question* terhadap motivasi belajar diperoleh  $F_{hitung} 12.475$  dengan  $sig 0,02 < 0,05$ . Pada  $F_{tabel} = 2,008$ , maka  $F_{hitung} > F_{tabel,r}$  dengan demikian terdapat pengaruh penerapan *Spinning Question* pada pembelajaran Ekonomi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, Sedangkan keefektifan tes hasil belajar masih tidak efektif.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Spinning Question, Motivasi Belajar*

## Abstract

This study aims to determine the application of Spinning Question learning media through the Spin The Wheel Random Picker application to improve student learning motivation and its effectiveness in improving learning outcomes. The research design used was an experiment with a quantitative approach involving 2 existing subject groups. The subjects of the study were students of class X-1 and X-3 SMAS Methodist 8 Medan, each with 28 people in the experimental class and 24 people in the control class, while the object of the study was the application of Spinning Question learning media through the Spin The Wheel Random Picker application in economics learning. The description of the results of the study showed that the average learning motivation in the treatment class reached 90.7% and the average learning motivation of students in the control class was 84.5. The average value of learning outcomes for students in the treatment class reached 26% and the average value of learning outcomes for students in the control class was 27%. The results of data analysis showed that the effect of utilizing Spinning Question on learning motivation was obtained by F count 12.475 with sig 0.02 < 0.05. At  $F_{table} = 2.008$ , then  $F_{count} > F_{table}$ , thus there is an influence of the application of Spinning Questions in Economics learning to increase student learning motivation, while the effectiveness of the learning outcome test is still ineffective.

Keywords: *Learning Media, Spinning Questions, Learning Motivation*

## PENDAHULUAN

Menurut peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 45 Tahun 2015 tentang peran guru teknologi informasi dan komunikasi dan guru keterampilan komputer dan pengelolaan informasi dalam implementasi kurikulum 2013 salah satu menjelaskan bahwa guru memiliki tugas dan tanggung jawab dalam melaksanakan bimbingan layanan dan fasilitas/TIK terhadap peserta didik. yakni pengembangan diri peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat, dan kepribadian peserta didik dengan memanfaatkan TIK sebagai sarana untuk mengeksplorasi sumber belajar, serta mengembangkan sumber belajar dan media pembelajaran (Permendikbudristek, 2015). Hal ini kualitas pendidikan bisa diwujudkan dengan merencanakan dan menggunakan media dalam proses pembelajaran Tetapi pada kenyataannya guru di sekolah masih banyak yang belum mampu menggunakan media atau alat bantu dalam melaksanakan pembelajaran Guru juga masih belum bisa mengerti menggunakan teknologi dalam penerapan media pembelajaran guru cenderung melaksanakan pembelajaran dengan cara ceramah tanpa bantuan media pembelajaran dari awal pembelajaran hingga pembelajaran berakhir hal ini memberikan rasa bosan, rasa ngantuk untuk peserta didik dan peserta didik tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar mengakibatkan motivasi belajar

peserta didik menjadi terhambat dan melemah. Dalam dunia pendidikan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran serta tata cara dan teknik penggunaannya sangatlah diperlukan karena dapat memberikan pemahaman baru bagi guru-guru disekolah untuk mengatasi masalah yang esensial dalam mengatasi metode mengajar secara ceramah di kelas.

SMA Swasta Methodist 8 Medan Pada mata pelajaran ekonomi kelas X-1 dan kelas X-3 guru melakukan pembelajaran secara tatap muka di kelas dan mengandalkan metode ceramah maka dari permasalahan tersebut Peneliti menduga dengan menilai hasil perbedaan kedua perlakuan tersebut dapat menyelesaikan permasalahan rasa bosan di kelas X-1 dan X-3 SMAS Methodist 8 Medan di mata pelajaran ekonomi dan mengatasi masalah rasa bosan di penerapan metode mengajar guru dengan ceramah yakni melakukan permainan *Spinning Question* (pertanyaan berputar) menggunakan Media Aplikasi *Spin The Wheel Random Picker* sebagai alat bantu permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah penerapan penggunaan media pembelajaran *Spinning Question* melalui aplikasi *Spin The Wheel Random Picker* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Menurut sebuah penelitian, media adalah alat, sumber daya, dan strategi atau taktik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga proses komunikasi pendidikan antara guru dan siswa dapat terjadi dengan cara yang tepat dan bermanfaat (Latuheru, 1998). tujuan media pembelajaran untuk meningkatkan minat motivasi belajar siswa menurut (Pardede, 2024) dalam merancang media pembelajaran guru harus memilih media yang sesuai untuk mencapai pembelajaran secara efektif dan efisien. Media *Spinning Question* adalah Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa Media *Spinning Question* dapat disetarakan dengan permainan *Tournament Question Cards*, yaitu kumpulan kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sedang dipelajari (Supardi, 2015). Pada penggunaan media pembelajaran *Spinning Question* tentunya menimbulkan motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung Seseorang dapat berhasil pada kegiatan yang dilakukan ketika seseorang tersebut mempunyai keinginan dengan keinginan tersebut maka seseorang mempunyai rasa motivasi untuk mencapai target yang sudah disusun, begitu juga di pembelajaran peserta didik memiliki motivasi yang tinggi supaya tujuan pembelajaran akan tercapai Menurut (Muzakir, 2023). Keinginan seseorang untuk belajar bagi dirinya sendiri merupakan kekuatan pendorong di balik pemenuhan kebutuhan kognitif menurut (Pardede, 2020). Motivasi ekstrinsik, di sisi lain, mencakup insentif untuk

memenuhi tuntutan interaksi sosial, yaitu kesejahteraan sosial, yaitu keadaan terpenuhinya kebutuhan manusia, termasuk kebutuhan material, spiritual, dan jasmani. agar seseorang dapat tumbuh sebagai pribadi dan memenuhi peran sosialnya, harapan, yaitu sesuatu yang diinginkan seseorang, dan menghindari hal-hal yang bersyarat atau merangsang, yaitu sifat seseorang yang menghindari sesuatu karena keadaan tertentu atau karena rangsangan eksternal.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian dilakukan pada 2 kelompok subjek penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang berasal dari siswa kelas X SMAS Methodist 8 Medan yakni kelas X-1 sebagai kelas eksperimen 28 siswa dan X-3 sebagai kelas kontrol berjumlah 24 orang sedangkan objek penelitian ini adalah Penerapan media pembelajaran *Spinning Question* melalui aplikasi *Spin The Wheel Random Picker* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di mata pelajaran ekonomi dengan desain penelitian sebagai berikut:

Tabel 1.1 Desain Penelitian

	<i>Pretest</i>	treatment	<i>posttest</i>
Eksperimen	O1	X-1	O2
Kontrol	O1	X-2	O2

Keterangan:

O1 = *Pretest*

X-1 = Treatment Dengan Media Pembelajaran *Spinning Question* Melalui Aplikasi *Spin The Wheel Random Picker* (kelas eksperimen)

X-2 = Treatment Metode Pembelajaran Ceramah (kelas kontrol)

O2 = *Posttest*

Untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa kelas X-1 dan X-3 di mata pelajaran Ekonomi peneliti menggunakan instrumen skala likert 1-4 dan instrumen validasi yang divalidasi oleh 3 ahli validator. Untuk mengukur motivasi belajar siswa dalam penelitian ini dilakukan pengukuran hasil belajar Ekonomi siswa kelas X-1 dan X-3, dengan teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap mulai dari observasi keterlaksanaan kelas eksperimen Tes Hasil Belajar, Analisa Statistik Deskriptif, Pengujian Prasyarat Penelitian Dan Uji Hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisa Deskriptif Motivasi Belajar (Kelas Eksperimen)

Adapun hasil *output* motivasi belajar siswa kelas eksperimen sesudah diberikan perlakuan melalui kegiatan belajar mengajar dikelas menggunakan media Spinning Question dengan perhitungan datanya adalah sebagai berikut banyak data (n) =28 siswa, Range=18.00, Minimum=83.00 Maximum=101.00 Mean=90.6071 Std. Deviation= 4.05827 dengan banyaknya kelas 6 dan interval kelas 2

Tabel 2. Analisa Deskriptif Motivasi Belajar Menggunakan *Spinning Question*

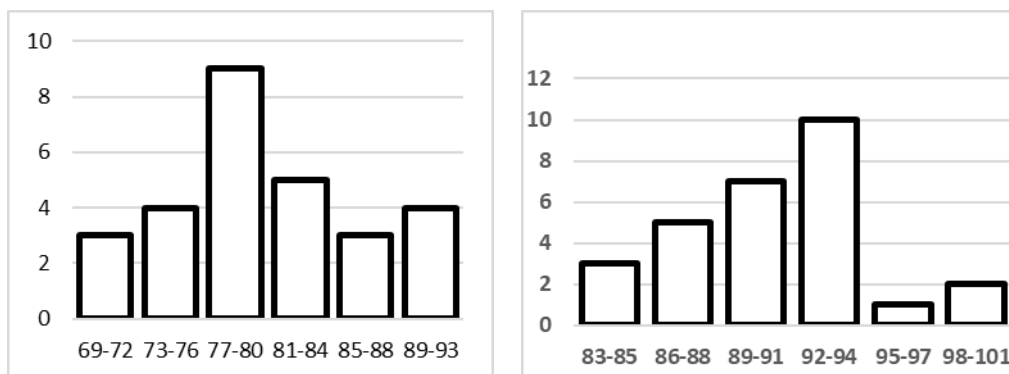
Motivasi Belajar		Descriptive Statistics	
		Kelas Eksperimen Sesudah Perlakuan	Valid N (Listwise)
N	Statistic	28	24
Range	Statistic	18.00	
Minimum	Statistic	83.00	
Maximum	Statistic	101.00	
Sum	Statistic	2537.00	
Mean	Statistic	90.6071	
	Std. Error	.76694	
Std. Deviation	Statistic	4.05827	
Variance	Statistic	16.470	
Skewness	Statistic	.475	
	Std. Error	.441	
Kurtosis	Statistic	.714	
	Std. Error	.858	
Jumlah kelas		6	
Panjang kelas		3	

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Menggunakan *Spinning Question*

NO	Kelas Interval	F. Absolut	F. Relatif
1.	83-85	3	11%
2.	86-88	5	18%
3.	89-91	7	25%
4.	92-94	10	36%
5.	95-97	1	4%
6.	98-101	2	7%

Total	28	100%
-------	----	------

Berdasarkan deskripsi data motivasi belajar pada penerapan media *Spinning Question* di kelas eksperimen dijelaskan bahwa rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen rata-rata sebelum perlakuan = 80,8 dan sesudah perlakuan rata-rata = 90,7, terjadi peningkatan motivasi belajar antara pada kelas eksperimen dari sebelum ditreatmen dengan sesudah perlakuan  $90,7 - 80,8$  ( $90,7 \times 100\%$ ) = 10%. Gambar peningkatan ini dapat dilihat dari pada grafik berikut:



Gambar 1 Histogram Perbandingan Hasil Motivasi Belajar Sebelum Dan Sesudah Perlakuan

#### Analisa Deskriptif Motivasi Belajar (Kelas kontrol)

Adapun hasil *output* motivasi belajar siswa kelas kontrol sesudah pembelajaran melalui kegiatan belajar mengajar dikelas menggunakan media *Spinning Question* dengan perhitungan datanya adalah sebagai berikut banyak data (n) =24 siswa, Range=22.00, Minimum=72.00 Maximum= 94.00 Mean= 84.5000 Std. Deviation= 6.46731 dengan banyaknya kelas 6 dan interval kelas 2

Tabel 4. Analisa Deskriptif Motivasi Belajar Sesudah Pembelajaran

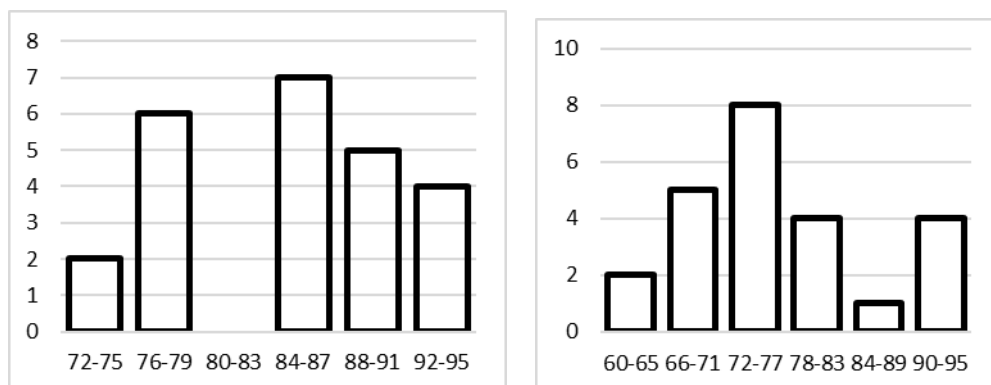
Descriptive Statistics		
Motivasi Belajar		Kelas Kontrol
		Sesudah Pembelajaran
N	Statistic	24
Range	Statistic	22.00
Minimum	Statistic	72.00
Maximum	Statistic	94.00
Sum	Statistic	2028.00
Mean	Statistic	84.5000
	Std. Error	1.32013

Std. Deviation	Statistic	6.46731
Variance	Statistic	41.826
Skewness	Statistic	-.332
	Std. Error	.472
Kurtosis	Statistic	-1.068
	Std. Error	.918
Jumlah kelas		6
Panjang kelas		4

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Setelah Pembelajaran

NO	Kelas Interval	F. Absolut	F. Relatif
1.	72-75	2	8%
2.	76-79	6	25%
3.	80-83	0	0%
4.	84-87	7	29%
5.	88-91	5	21%
6.	92-95	4	17%
	Total	24	100%

Berdasarkan deskripsi data motivasi belajar pada pembelajaran di kelas kontrol dijelaskan bahwa rata-rata motivasi belajar pada kelas kontrol rata-rata sebelum pembelajaran = 77,2 dan sesudah pembelajaran rata-rata = 84,5, terjadi peningkatan motivasi belajar antara pada kelas kontrol dari sebelum pembelajaran dengan sesudah pembelajaran  $84,5 - 77,2$   $84,5 \times 100\%$  = 7,3% Gambar peningkatan ini dapat dilihat dari pada grafik berikut:



Gambar 2 Histogram Perbandingan Hasil Motivasi Belajar Sebelum Dan Sesudah pembelajaran

## Normalitas

Uji normalitas sebelum menggunakan media *Spinning Question* pada kelas eksperimen diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,200 dalam uji normalitas *Shapiro-wilk* dan 0,714 *kolmogorov-smirnov* yaitu lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Begitu juga sesudah menggunakan media *Spinning Question* diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,200 dalam uji normalitas *Shapiro-wilk* dan 0,353 *kolmogorov-smirnov* yaitu lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji normalitas sebelum pembelajaran pada kelas kontrol diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,200 dalam uji normalitas *Shapiro-wilk* dan 0,190 *kolmogorov-smirnov* yaitu lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Begitu juga sesudah pembelajaran diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,200 dalam uji normalitas *Shapiro-wilk* dan 0,138 *kolmogorov-smirnov* yaitu lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Hasil belajar juga pada kelas eksperimen sebelum menggunakan media *Spinning Question* diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,200 dalam uji normalitas *Shapiro-wilk* dan 0,138 *kolmogorov-smirnov* yaitu lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Begitu juga sesudah menggunakan media *Spinning Question* diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,200 dalam uji normalitas *Shapiro-wilk* dan 0,813 *kolmogorov-smirnov* yaitu lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Hasil belajar pada kelas kontrol sebelum pembelajaran diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,058 dalam uji normalitas *Shapiro-wilk* dan *kolmogorov-smirnov* yaitu 0,397 lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Begitu juga hasil belajar sesudah pembelajaran diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,200 dalam uji normalitas *Shapiro-wilk* dan *kolmogorov-smirnov* yaitu 0,868 lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

## Homogenitas

Dari hasil *Output* diatas dari *Based on mean* pada bagian Signifikansi (Sig) diperoleh 0,006 dari perhitungan varians kelompok hasil motivasi belajar siswa kelas eksperimen merupakan satu atau *Homogen*. Dikatakan *Homogen* karena Nilai Signifikansi (Sig) ) 0,006 > 0,05. Dengan demikian, salah satu syarat (tidak mutlak) dari uji *homogenitas* sudah terpenuhi.

## Hipotesis

Dari hasil analisa data  $t_{hitung} 3.532 \neq 0$  dan nilai  $P 0,002 < 0,05$  dengan pengambilan keputusa uji regresi linier sederhana dapat disimpulkan terdapat pengaruh variabel X dan Y. Yaitu terdapat pengaruh penggunaan penerapan media *Spinning Question* terhadap motivasi belajar siswa.

Dari hasil analisa data  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dengan hasil uji  $F_{hitung} = 12.475 > F_{tabel} = 2,008$  dan  $P = 0.002 < 0.005$  maka kesimpulan dari data tersebut model regresi secara keseluruhan dengan menyimpulkan model regresi signifikan dan terdapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima terdapat pengaruh penerepan media pembelajaran *Spinning Question* terhadap motivasi belajar.

Dari hasil analisa data dari model regresi yang diperoleh dari analisis analisis selisih adalah intersep = 75.181 dan koefision regresi adalah 0.850 maka model regresi dapat diperoleh  $Y = 75.181 + 0.850 (X)$  dari model summary diperoleh  $R = .569^a$  disimpulkan korelasi X dan Y kuat dan  $R^2 = 1.138$  disimpulakn model regresi mengalami peningkatan 569 % nilai motivasi pada penggunaan media pembelajaran *Spinning Question* melalui aplikasi *Spin The Wheel Random Picker*.

## Uji Keefektifan N Gain

Berdasarkan hasil perhitung N-gain yang diperoleh pada *score*, bahwa nilai rata-rata N-gain untuk kelas eksperimen (media pembelajaran *Spinning Question* melalui aplikasi *Spin The Wheel Random Picker*) dilihat dari mean adalah sebesar 25.6341 atau 26% termasuk dalam kategori tidak efektif (rendah) dalam peningkatan hasil belajar siswa begitu juga kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah yaitu sebesar 26.8372 atau 27% kategori tidak efektif (rendah).

## SIMPULAN

Terdapat pengaruh penggunaan penerapan media *Spinning Question* terhadap motivasi belajar siswa hasil analisis regresi dengan  $F_{hitung} = 12.475 > F_{tabel} = 2,008$

Setelah menggunakan media pembelajaran *Spinning Question* melalui aplikasi *Spin The Wheel Random Picker* mengalami peningkatan motivasi dalam belajar ekonomi, dapat dilihat dari rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen (diberi perlakuan) sebesar 90,7% sedangkan motivasi belajar siswa kelas kontrol (tidak diberikan perlakuan) sebesar 84,5% maka terdapat perbedaan antara kelas eskperimen dan kontrol sebesar 6% sehingga motivasi belajar menggunakan media pembelajaran *Spinning Question* melalui

aplikasi *Spin The Wheel Random Picker* tinggi.

Demikian juga tidak terdapat keefektifan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran *Spinning Question* melalui aplikasi *Spin The Wheel Random Picker* yaitu dari nilai rata-rata kelas eksperimen (diberi perlakuan) sebesar 26 dan rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol (tidak diberi perlakuan) sebesar 30 yang menunjukkan penggunaan media pembelajaran *Spinning Question* melalui aplikasi *Spin The Wheel Random Picker* tidak meningkatkan hasil belajar siswa di pelajaran ekonomi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Latuheru, K. (2017). Class Diagrams. Agile Model-Based Development Using Uml-Rsds, 20(03), 43–68. <https://doi.org/10.1201/9781315368153-8>
- Muzakir, Mawarzani Sapka. (2023). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTS Ibadurrahman Tibu Sisok. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, Vol. 8. No, 33.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 45 Tahun 2015 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2014 Tentang Peran Guru Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dan Guru, 5 (2015).
- Pardede, Anjelina, & Epis. (2024). Peningkatan Minat Belajar IPS Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Sidikalang Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Nearpod. 2(1), 1–8
- Pardede, S. (2020). Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk Peningkatan Kompetensi Profesional Guru SMK Negeri Kota Medan. August, 1–240. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.28607.74408>
- Saputra Romi. (2023). Cara menggunakan aplikasi "Spinning Wheel Names" Agar Guru Semakin kreatif dalam mengajar. <https://guruinovatif.id/artikel/cara-menggunakan-aplikasi-pinning-wheel-names-agar-guru-semakin-kreatif-dalam-mengajar? Username=Romisaputra>
- Supardi, & Sari (2015). 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(3), 121.