

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN RANDOM WHEELS OPEN THE BOX DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 178 TUBAN KABUPATEN LUWU TIMUR

Rendhy Pratama¹, Hisban Thaha², Erwatul Efendi³

^{1, 2, 3}Universitas Islam Negeri Palopo, Jl. Agatis, Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia
Email: rendhy600@gmail.com

Article History

Received: 19-01-2026

Revision: 28-01-2026

Accepted: 31-01-2026

Published: 02-02-2026

Abstract. This study aims to determine the application and effectiveness of Random Wheels Open the Box learning media in improving the learning outcomes of students in Islamic Religious Education and Ethics subjects in grade IV of SD Negeri 178 Tuban, East Luwu Regency. This study used Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each comprising the stages of planning, implementation of actions, observation, and reflection. The research subjects consisted of 18 fourth-grade students. Data were collected through observation of learning activities, learning outcome tests, and documentation. Data analysis was conducted using quantitative and qualitative descriptive methods. Learning outcome data were analysed by calculating the average score and percentage of learning completeness in each cycle, while student activity data were analysed descriptively based on the observation results for each activity indicator. The results showed an increase in learning outcomes from an average score of 47.78 in the initial test to 66.67 in cycle I and an increase to 88.89 in cycle II with a classical mastery level of 100%. Student learning activities also increased and were in the 'Very Good' category for all indicators. Thus, the Random Wheels Open the Box media is effective in improving student learning outcomes and activity.

Keywords: Learning Media, Random Wheels Open the Box, Learning Outcomes, Learning Activity, Islamic Religious Education.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan serta efektivitas media pembelajaran *Random Wheels Open the Box* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IV SD Negeri 178 Tuban, Kabupaten Luwu Timur. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 18 peserta didik kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas belajar, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil belajar dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus, sedangkan data aktivitas peserta didik dianalisis secara deskriptif berdasarkan hasil observasi pada setiap indikator aktivitas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari nilai rata-rata 47,78 pada tes awal menjadi 66,67 pada siklus I dan meningkat menjadi 88,89 pada siklus II dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Aktivitas belajar peserta didik juga meningkat dan berada pada kategori "Baik Sekali" pada seluruh indikator. Dengan demikian, media *Random Wheels Open the Box* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Random Wheels Open the Box*, Hasil Belajar, Aktivitas Belajar, Pendidikan Agama Islam

How to Cite: Pratama, R., Thaha, H., & Efendi, E. (2026). Penerapan Media Pembelajaran *Random Wheels Open the Box* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 178 Tuban Kabupaten Luwu Timur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (1), 1485-1491. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i1.5080>

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan individu dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan dalam kehidupan pribadi maupun sosial (Suryani, 2023). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Sejalan dengan hal tersebut, tujuan pendidikan nasional menekankan pada penguatan karakter, kecerdasan, dan keterampilan agar peserta didik mampu berperan secara positif dalam kehidupan bermasyarakat (Aminah dkk., 2022).

Dalam praktiknya, pencapaian tujuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif peserta didik serta pemanfaatan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung yang dapat meningkatkan motivasi belajar, memperjelas materi, dan membantu peserta didik memahami konsep secara lebih bermakna (Munawaroh dkk., 2023). Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memilih media yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan kognitif dan emosional peserta didik.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memiliki posisi strategis dalam pembentukan karakter, moral, dan nilai spiritual peserta didik sejak usia sekolah dasar (Wahyudi dkk., 2024). Namun, berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 178 Tuban, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ini masih relatif rendah. Kondisi tersebut berkaitan dengan penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik.

Pembelajaran yang monoton berdampak pada rendahnya antusiasme dan keterlibatan peserta didik dalam memahami materi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan (Astindari dkk., 2024). Media *Random Wheels Open the Box* merupakan media interaktif yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran, sehingga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif melalui kegiatan menjawab soal dan menyelesaikan tantangan yang relevan dengan materi pelajaran. Media ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis serta menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik (Faroh, 2024). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji penerapan serta efektivitas media *Random Wheels Open the Box* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IV di SD Negeri 178 Tuban, Kabupaten Luwu Timur.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart. Penelitian tindakan kelas merupakan proses reflektif yang dilakukan oleh pendidik untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas melalui serangkaian tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara berulang (Utomo dkk., 2024). Tujuan utama penelitian ini ialah memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media *Random Wheels Open the Box* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Penelitian ini tergolong PTK eksperimental, karena melibatkan intervensi langsung terhadap proses pembelajaran untuk menilai efektivitas strategi yang diterapkan. Karakteristik eksperimental tampak dari adanya perlakuan berupa penggunaan media *Random Wheels Open the Box* sebagai variabel tindakan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 178 Tuban, Kabupaten Luwu Timur, pada bulan Juli hingga Agustus 2025, melibatkan 18 peserta didik kelas IV yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan hasil observasi awal terhadap rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Model penelitian yang digunakan mengacu pada tahapan PTK menurut Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat langkah utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Machali, 2022). Tahapan ini dilakukan secara berulang dan berkelanjutan dalam dua siklus, di mana hasil refleksi dari setiap siklus digunakan sebagai dasar perbaikan untuk siklus berikutnya. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun skenario pembelajaran berbasis media *Random Wheels Open the Box* dan menyiapkan instrumen pengamatan. Tahap pelaksanaan tindakan merupakan penerapan media tersebut di kelas sesuai skenario pembelajaran. Tahap observasi dilakukan untuk mencatat proses pembelajaran dan aktivitas peserta didik selama tindakan berlangsung, sedangkan tahap refleksi digunakan untuk menganalisis hasil pembelajaran dan menentukan perbaikan yang diperlukan agar tujuan penelitian tercapai secara optimal.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk menilai aktivitas belajar dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data pendukung seperti hasil kerja siswa dan catatan proses pembelajaran. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas belajar serta tes berbentuk uraian yang disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi. Analisis data dilakukan menggunakan analisis statistik

deskriptif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan aktivitas peserta didik (Muslimin dkk., 2022). Persentase ketuntasan hasil belajar dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas } (\geq 70)}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100 \%$$

Sementara kriteria keberhasilan hasil belajar dan aktivitas peserta didik ditetapkan seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan

Persentase	Kriteria
85-100	Sangat Baik
70-84	Baik
55-69	Cukup
<55	Kurang

Media *Random Wheels Open the Box* dianggap efektif apabila hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan klasikal minimal 85% dengan kategori “Baik” atau “Sangat Baik” (Purwitasari dkk., 2025). Data observasi dan hasil tes kemudian direfleksikan untuk menentukan keberhasilan tindakan dan kebutuhan perbaikan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui penerapan media pembelajaran *Random Wheels Open the Box*. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, di mana setiap siklus mencakup empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum tindakan diterapkan, peneliti melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi kondisi kelas, karakteristik peserta didik, dan metode pembelajaran yang digunakan guru. Hasil observasi menunjukkan rendahnya keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam materi Asmaul Husna, khususnya Al-Malik, Al-Aziz, Al-Quddus, As-Salam, dan Al-Mu'min, sehingga dibutuhkan media inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif.

Pada tahap awal penelitian, dilakukan tes kemampuan awal untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik sebelum tindakan pembelajaran diberikan. Hasil tes awal menunjukkan rata-rata nilai peserta didik sebesar 47,78, dengan skor tertinggi 80 dan skor terendah 0, serta ketuntasan belajar hanya 11% dari total 18 peserta didik. Berdasarkan data tersebut, mayoritas peserta didik termasuk dalam kategori “Kurang Baik”. Kondisi ini memperkuat temuan observasi bahwa metode konvensional yang dominan ceramah belum

mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, peneliti menerapkan media pembelajaran *Random Wheels Open the Box* untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar peserta didik pada materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV SD Negeri 178 Tuban.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk kegiatan pembelajaran dengan media interaktif *Random Wheels Open the Box*, sedangkan pertemuan kedua digunakan untuk tes hasil belajar. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 66,67, meskipun tingkat ketuntasan klasikal baru mencapai 44%. Sebagian besar peserta didik menunjukkan peningkatan semangat belajar dan mulai berpartisipasi aktif, namun pengelolaan kelas masih perlu perbaikan. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik masih berada pada kategori “Cukup” dengan indikator perhatian, partisipasi, dan kerja sama yang belum maksimal.

Berdasarkan refleksi terhadap pelaksanaan siklus I, ditemukan beberapa kendala seperti peserta didik yang belum percaya diri ketika terpilih secara acak, serta instruksi penggunaan media yang kurang jelas. Oleh karena itu, pada siklus II peneliti melakukan perbaikan, antara lain memperjelas langkah-langkah pembelajaran, memperkuat bimbingan guru, dan memberikan kesempatan lebih luas bagi peserta didik untuk berpartisipasi. Langkah ini bertujuan agar media *Random Wheels Open the Box* dapat diterapkan secara optimal dalam mendukung peningkatan hasil belajar. Selain itu, guru berperan lebih aktif sebagai fasilitator untuk memastikan seluruh peserta didik terlibat dalam setiap tahapan kegiatan.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan hasil yang jauh lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat signifikan menjadi 88,89, dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Tidak ada peserta didik yang termasuk dalam kategori “Kurang Baik” atau “Cukup”, sedangkan 56% peserta didik berada pada kategori “Baik” dan 44% dalam kategori “Sangat Baik”. Aktivitas belajar juga meningkat secara signifikan dengan rata-rata indikator perhatian 86%, partisipasi 88%, pemahaman 86%, dan kerja sama 100%, seluruhnya dalam kategori “Baik Sekali”. Hasil ini membuktikan bahwa media *Random Wheels Open the Box* efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Peningkatan hasil belajar dari rata-rata 47,78 pada pra-siklus menjadi 88,89 pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ini memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Media *Random Wheels Open the Box* mampu mengubah suasana belajar yang semula pasif menjadi aktif dan kolaboratif. Elemen permainan dan pemilihan acak pada media ini menumbuhkan rasa penasaran dan antusiasme peserta didik,

sekaligus mendorong mereka untuk berpikir cepat dan tanggap terhadap pertanyaan. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, keberanian, dan kerja sama dalam kelompok belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Edgar Dale (1969) dalam *Cone of Experience* yang menyatakan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami konsep apabila mereka terlibat langsung dalam pengalaman belajar yang bersifat aktif dan visual (Faradina dkk., 2025). Temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian (Wijayati, 2023) yang membuktikan bahwa media berbasis permainan digital meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Melalui media *Random Wheels Open the Box*, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang konkret, menantang, dan menyenangkan, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga memperkuat nilai-nilai afektif dan sosial.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran *Random Wheels Open the Box* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan aktivitas peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 178 Tuban. Media ini dapat menjadi alternatif inovatif bagi pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Hasil penelitian ini juga memberikan kontribusi teoretis bahwa media berbasis teknologi sederhana dapat diintegrasikan dengan pembelajaran agama untuk memperkuat karakter, meningkatkan pemahaman konsep spiritual, serta menumbuhkan minat belajar peserta didik secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas IV SD Negeri 178 Tuban, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Random Wheels Open the Box* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Media ini efektif meningkatkan perhatian, partisipasi, pemahaman, serta kerja sama peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi, aktif menjawab pertanyaan, dan berani mengemukakan pendapat. Efektivitas media tersebut dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar dari rata-rata 47,78 pada tes awal menjadi 66,67 pada siklus I dan 88,89 pada siklus II dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Selain itu, aktivitas belajar peserta didik juga meningkat signifikan dengan kategori “Baik Sekali” pada seluruh indikator, menunjukkan bahwa *Random Wheels Open the Box* berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman peserta didik secara menyeluruh.

REFERENSI

- Aminah, A., Hairida, H., & Hartoyo, A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8349–8358. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3791>
- Astindari, T., Jannah, R., Muhtar, W., Dewi, S. N., & Aditia, M. (2024). Penerapan Pembelajaran Interaktif Melalui Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Game Blooket Tingkat SD/MI di Desa Trebungan. *Journal of Community Empowerment and Innovation*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.47668/join.v3i2.1372>
- Faradina, N. R., Fauziyyah, A., Mutmainah, I., Zahra, A. A., Riyadi, A. R., & Maulidah, N. (2025). Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 866–874. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3034>
- Faroh, N. N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Muatan Ips Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Menerapkan Permainan Open The Box Siswa Kelas Iv Sdn 2 Kalirejo. *Jurnal Analisis Pendidikan Sosial*, 1(4), 70–75.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Munawaroh, L., Rokmanah, S., & Syachruroji, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (Ict) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(01), 170–180. <https://doi.org/10.21009/jpd.v14i01.39651>
- Muslimin, M., Hirza, B., Nery, R. S., Yuliani, R. E., Heru, H., Supriadi, A., Desvitasari, T., & Khairani, N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 8(2), 22–32. <https://doi.org/10.19109/jpmrafa.v8i2.14770>
- Purwitasari, E. D., Hapsari, K. A., Mardhiyah, S. M., & Ngazizah, N. (2025). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas iii sdn sawunggaling dengan media ajar kotak rahasia. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 44–51. <https://doi.org/10.51878/elementary.v5i1.4239>
- Suryani, M. (2023). Hakekat Pendidikan dalam Kehidupan Manusia: Studi Analisis Empiris Perilaku Masyarakat. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 537–544. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3397>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19–19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wahyudi, D., Alfiyanto, A., Mailizar, M., Jannah, M., & Badaruddin, M. (2024). Sosial Media dan Pembelajaran Kolaboratif dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 70–81. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v8i1.8084>
- Wijayati, I. W. (2023). Pengembangan Model Game-Based Learning Berbantuan Quizizz AI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 3(04), 506–513. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i04.487>