

Penerapan Model Pembelajaran *Carousel Feedback* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Maryamah*, Fitri Oviyanti, Muhammad Wahyu Ilhami, Arivan Mahendra,
Wiyanda Vera Nurfajriani

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

*23052160019_uin@radenfatah.ac.id

Abstract

The role of the teacher is crucial in determining the learning model and plays a vital role in student learning outcomes. The model chosen must be in accordance with the characteristics of the class, besides that students have a tendency not to listen to the teacher's explanation if students are less involved in the process, then the carousel feedback learning model can present the missing element, which is more involved students in the learning process. This research is an experimental research, and uses Pre-Experimental Designs research design with One-Group Pretest-Posttest Design research technique. The results of this study indicate that student learning outcomes before applying the carousel feedback learning model are known in the high category as many as 1 person or 3.9%, 21 people or 80.7% in the medium category, and 4 people or 15.4% in the low category, then student learning outcomes after applying the carousel feedback learning model in the high category as many as 3 people or 11.5%, 20 people or 77% in the medium category, and 3 people or 11.5% in the low category, so there is an increase in student learning outcomes before and after the application of the carousel feedback learning model. The increase in student learning outcomes in the high category from 3.9% to 11.5% is also reinforced by the results of hypothesis testing using IBM SPSS 26 which shows that the sig value. (2-tailed) is 0.00 0.05 which indicates that the hypothesis (H_a) is accepted and shows a significant difference, so it can be concluded that the application of carousel feedback learning media can improve the learning outcomes of ninth grade students in PAI subjects at SMP Negeri 55 Palembang.

Keywords: *Learning Model: Carousel Feedback: Learning Outcomes*

Abstrak

Peran pengajar sangatlah krusial dalam menentukan model pembelajaran serta berperan vital terhadap hasil belajar siswa. Model yang dipilih haruslah sesuai dengan karakteristik yang ada di kelas, selain itu siswa memiliki kecenderungan untuk tidak menyimak penjelasan guru jika siswa kurang dilibatkan dalam prosesnya, maka model pembelajaran *carousel feedback* dapat menghadirkan elemen yang hilang tersebut, yaitu lebih melibatkan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen (*experimental*), dan menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Designs* dengan teknik penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *carousel feedback* diketahui pada kategori tinggi sebanyak 1 orang atau 3,9%, kategori sedang sebanyak 21 orang atau 80,7%, dan yang termasuk kategori rendah sebanyak 4 orang atau 15,4%, lalu hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *carousel feedback* pada kategori tinggi sebanyak 3 orang atau 11,5%, kategori sedang sebanyak 20 orang atau 77%, dan yang termasuk kategori rendah sebanyak 3 orang atau 11,5%, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran *carousel feedback*. Peningkatan hasil belajar siswa

pada kategori tinggi dari 3,9% menjadi 11,5% juga diperkuat dengan hasil uji hipotesis menggunakan IBM SPSS 26 yang menunjukkan bahwasannya nilai sig. (2-tailed) adalah 0,00 0,05 yang menunjukkan bahwasannya hipotesis (H_a) diterima dan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *carousel feedback* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 55 Palembang.

Kata Kunci: Model Pembelajaran; Carousel Feedback; Hasil Belajar

Pendahuluan

Setiap insan di dunia pasti akan berjumpa dengan “pendidikan”. Pendidikan sejatinya merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan oleh seseorang untuk memuliakan manusia dengan cara mempelajari sesuatu yang terkait dengan tata cara hidup bermasyarakat dan budaya manusia (Misdar et al., 2017). Pernyataan tersebut telah disebutkan di dalam Al-Quran Surah Al-Mujadalah ayat 11:

...يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya : ...Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat (Q.S Al-Mujadalah: 11).

Quraish Shihab dalam tafsirnya mengatakan bahwasannya Allah swt berjanji akan meninggikan derajat kepada orang-orang yang beriman dan berilmu. Adapun ilmu yang dimaksud di sini bukan hanya sekedar ilmu yang berkaitan dengan agama ataupun ilmu akhirat, melainkan juga seluruh ilmu yang memiliki manfaat bagi kehidupan umat manusia, termasuk juga ilmu-ilmu seperti matematika, IPA dan lain sebagainya. Jika ilmu tersebut memiliki manfaat, maka ilmu tersebut akan meninggikan derajat seseorang di sisi Allah sang maha pencipta (Sanrego & Moch Taufik, 2016).

Pendidikan dilaksanakan dengan diadakannya proses pembelajaran yang melibatkan pengajar, siswa serta media dalam prosesnya. Belajar ialah adanya perilaku yang berubah pada seseorang (dalam hal ini siswa) terhadap lingkungan sekitarnya. Diketahui bahwasannya unsur utama dalam belajar ialah adanya perbedaan tingkah laku individu yang ditandai dengan perubahan dalam hal aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Tugas seorang guru adalah untuk membelajarkan siswa. Jadi, sangatlah penting bagi seorang guru untuk memahami masalah utama yang dihadapinya saat proses pembelajaran, yaitu apa yang dapat dan harus dilaksanakannya (Suardi, 2018). Proses belajar mengajar sering terhambat disebabkan oleh kurangnya perhatian dan semangat dari siswa. Hal-hal yang terkait kondisi sosial, psikologis maupun taraf pendidikan remaja di Indonesia sangatlah mengkhawatirkan. Jangankan untuk sekedar semangat dalam belajar, mereka juga tidak memiliki kebiasaan untuk belajar secara teratur (Maulidia, 2014). Hal tersebut juga ditunjukkan dengan sering adanya siswa yang mengantuk di kelas. Mengantuk dapat menyebabkan siswa hilang konsentrasi, lambat berpikir, sering lupa dan mudah marah atau stres. Salah satu penyebab utama dari siswa mengantuk selain dari kurangnya istirahat, adalah kurang gerak dan kurang aktifnya siswa tersebut di kelas.

Pemilihan model belajar oleh pengajar sangat berpengaruh besar dalam rangka mencegah hal-hal negatif tersebut terjadi di kelas. Model pembelajaran merupakan sebuah perencanaan yang disusun sebelum masuk kelas dengan tujuan untuk memberikan gambaran awal bagaimana proses pembelajaran akan dilaksanakan, dan menjadi acuan ketika guru mengajar di kelas, mulai dari bagaimana cara guru memulai dan mengakhiri kelasnya, sampai bagaimana guru menghadapi permasalahan yang diperkirakan akan muncul saat di kelas. Jika model pembelajaran yang dijalankan sesuai dengan rencana awal, maka akan menghasilkan kelas yang kondusif, aktif, dan dapat meningkatkan hasil belajar (Ponidi et al., 2021). Guru adalah unsur utama dalam proses pendidikan. Proses

belajar tidak akan berjalan jika gurunya tidak ada, “pendidikan” hanya akan menjadi sebuah kata benda saja. Ini bisa terjadi karena guru yang berperan sebagai garda terdepan dalam proses pendidikan yang menyebabkan kompetensi guru dan kecerdasannya sangat penting (Syarnubi, 2019). Peran pengajar sangatlah krusial dalam menentukan model pembelajaran serta berperan vital terhadap hasil belajar siswa. Model yang dipilih haruslah sesuai dengan karakteristik yang ada di kelas. Masing-masing kelas tentu memiliki karakteristik yang berbeda sehingga membutuhkan “gaya mengajar” yang berbeda pula. Jika model yang diterapkan benar, maka akan menciptakan suasana kelas yang nyaman dan materi yang diajarkan akan sampai dan diterima oleh siswa (Xinxin, 2022). Dalam rangka menjadikan suasana kelas yang aktif dan dapat mencegah siswa untuk hilang konsentrasi dan mengantuk, maka partisipasi siswa secara langsung sangat diperlukan (Astanti, 2016). Dalam hal ini, model pembelajaran *carousel feedback* termasuk salah satunya. Model pembelajaran *carousel feedback* ialah bagian dari model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran berperan untuk menjadi media menyampaikan informasi yang sangat penting, baik pada proses belajar di kelas ataupun pada saat mengawasi murid di lingkungan sekolah. Siswa menjadi pusat dalam pembelajaran jika memakai model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini dilaksanakan dengan membentuk kelompok belajar. Pada masing-masing kelompok, siswa harus mencapai suatu tujuan belajar yang telah ditentukan. Oleh sebab itu, masing-masing kelompok harus menjadikan semua anggotanya ikut aktif belajar, dan saling membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga, keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan dengan model pembelajaran ini sangat bergantung pada berhasil atau tidaknya kelompok belajar melaksanakan tugasnya (Fatimah, 2022). Model pembelajaran *carousel feedback* ialah bagian dari model pembelajaran kooperatif. Siswa diharapkan agar bisa ikut aktif dan kritis dalam menghadapi suatu permasalahan. Pada model pembelajaran *carousel feedback* akan dibentuk suatu kelompok dan diharuskan untuk menuntaskan tugas kelompoknya masing-masing dengan harapan dapat membantu siswa dalam hal mengembangkan kemampuan psikomotoriknya dalam diskusi (Fatimah, 2022). Model pembelajaran *carousel feedback* dilaksanakan dengan membentuk kelompok belajar dan mengharuskan anggotanya untuk berotasi seperti sebuah karosel untuk memberikan suatu komentar dari apa yang dikerjakan kelompok lain (Lestari, Zainuddin, & Soetjipto, 2019). Model pembelajaran ini akan diterapkan di SMP Negeri 55 Palembang. Adapun hal-hal yang akan diteliti ialah:

1. Tujuan yang jelas
2. Model pembelajaran yang akan dilaksanakan harus jelas
3. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran
4. Guru memberikan pengawasan dan bimbingan
5. Adanya petunjuk dan sumber
6. Memberikan penilaian
7. Memberikan semangat

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya. Karya pertama, jurnal Jefry Aulia Martha, yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar, Aktivitas, dan Efikasi Diri Melalui Pembelajaran Model Carousel Feedback dan Showdown Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan” kesimpulan dari jurnal tersebut yaitu adanya peningkatan pada tiap siklus penelitian yang dilakukan yang menandakan adanya pengaruh dari model pembelajaran *carousel feedback*. Peran guru sangat berperan pada hasil positif ini (Martha, 2015a). Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Jefry Aulia Martha dan peneliti adalah terletak pada variabel terikatnya yang membahas peningkatan hasil belajar, aktivitas dan efikasi diri dan variabel bebasnya menggunakan

model carousel feedback dan showdown, sedangkan peneliti lebih menekankan pada peningkatan hasil belajar saja dan variabel bebasnya menggunakan model carousel feedback saja. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Karya kedua, jurnal Nurul Julaifah dan Haifaturrahmah, yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Carousel Feedback Terhadap Higher Order Thinking Skills (HOTS) Siswa Sekolah Dasar” kesimpulan dari jurnal tersebut yaitu adanya perubahan positif terhadap HOTS siswa setelah diterapkannya model pembelajaran carousel feedback (Julaifah & Haifaturrahmah, 2019).

Perbedaan dalam penelitian tersebut adalah dengan penelitian yang akan diteliti adalah variabel terikatnya adalah berfokus pada High Order Thinking Skills (HOTS) siswa sekolah dasar, sedangkan pada penelitian yang akan digunakan oleh peneliti, variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Persamaannya adalah antara penelitian peneliti dan penelitian dari jurnal tersebut adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif. Karya ketiga, jurnal Erita Febri Lestari, Mohammad Zainudin, dan Budi Eko Soetjipto, yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Roundtable dan Carousel Feedback” kesimpulan dari jurnal tersebut adalah adanya peningkatan pada hasil belajar di setiap siklusnya setelah diterapkan model pembelajaran carousel feedback (Lestari et al., 2019). Perbedaan antara penelitian tersebut dan peneliti adalah pada variabel bebasnya berupa roundtable dan carousel feedback sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti variabel bebasnya adalah carousel feedback saja. Perbedaan lain yang dapat ditemui adalah pada jurnal penelitian tersebut variabel terikatnya yang berupa keterampilan sosial dan hasil belajar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berfokus pada hasil belajar siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Dilibatkannya siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Hasil belajar ialah suatu keterampilan yang didapatkan ketika peserta didik telah mendapatkan dan melalui suatu pengalaman belajar. Keterampilan tersebut berupa keterampilan yang terkait dengan keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar merupakan peningkatan keterampilan dari siswa secara keseluruhan, baik berupa keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik yang dihasilkan karena sebelumnya telah melalui suatu pengalaman dalam proses belajar. Hasil belajar dituliskan dalam bentuk simbol, baik itu huruf maupun angka serta kalimat-kalimat yang menggambarkan hasil belajar siswa pada masa tertentu (Fatirani, 2022).

Siswa diharuskan aktif dan kritis dalam model pembelajaran ini. Jika melihat fakta di lapangan sebelumnya yang mengatakan bahwa siswa yang memiliki kecenderungan untuk tidak menyimak penjelasan guru jika siswa kurang dilibatkan dalam prosesnya, maka model pembelajaran *carousel feedback* dapat menghadirkan elemen yang hilang tersebut, yaitu lebih melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar. Untuk itu, menarik untuk melihat bagaimana penerapannya pada proses pembelajaran serta perannya dalam peningkatan hasil belajar.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen (*experimental*), dan menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Designs* dengan teknik penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini ialah siswa-siswa kelas IX SMP Negeri 55 Palembang. Selanjutnya dari populasi tersebut akan diambil sebagian, hal ini disebut teknik *sampling*. Teknik probabilitas *sampling* dengan jenis sampel berkelompok (*Cluster Sampling*) digunakan untuk mengambil populasi pada penelitian ini. Pada teknik ini, populasi akan dibagi menjadi grup yang dinamakan *cluster*, dan pada teknik ini, tidak

semua *cluster* atau kelompok yang ada pada populasi itu menjadi sampel, melainkan hanya beberapa kelompok saja. Data dihimpun melalui tes, observasi dan dokumentasi kemudian dianalisis data tersebut menggunakan *paired sample t-test* agar bisa dilihat perbedaannya signifikan atau tidak.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *carousel feedback*

Hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *carousel feedback* dapat dilihat setelah diberikan soal tes kepada siswa SMP Negeri 55 Palembang. Peneliti memberikan 20 soal kepada sampel, yang terdiri dari 26 responden. Adapun data yang diperoleh dari soal tes adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Tes Responden Sebelum Diterapkan Model Pembelajaran *Carousel Feedback*

No Responden	Skor	No Responden	Skor
R1	75	R14	80
R2	80	R15	65
R3	75	R16	70
R4	75	R17	70
R5	70	R18	70
R6	70	R19	65
R7	70	R20	60
R8	75	R21	65
R9	80	R22	90
R10	70	R23	80
R11	80	R24	70
R12	60	R25	80
R13	60	R26	45

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwasannya terdapat nilai 90 yang menjadi nilai yang paling tinggi dan 45 menjadi nilai yang paling rendah. Tabel distribusi dibentuk untuk membantu menghitung penghitungan selanjutnya:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Sebelum Diterapkan Model Pembelajaran *Carousel Feedback*

No	X	Fi	Xi	Fi. Xi	Xi - M	(Xi - M) ²	Fi.(Xi-M) ²
1	45-54	1	49,5	49,5	-23	550	550
2	55-64	3	59,5	178,5	-13	181	544
3	65-74	10	69,5	695	-3	12	120
4	75-84	10	79,5	795	7	43	428
5	85-94	2	89,5	179	17	274	547
	Σ	26		1897			2188

Kemudian, dari data yang terkumpul di atas dicari nilai *mean*-nya:

$$M = \frac{\sum fiXi}{\sum fi}$$

$$M = \frac{1897}{26}$$

$M = 72,96$ Dibulatkan menjadi 73

Jadi, dapat diambil suatu simpulan bahwasannya 73 menjadi nilai *mean*.

Kemudian, dilakukan penghitungan dari Standar Deviasi:

$$S = \sqrt{\frac{\sum Fi.(Xi-M)^2}{n-1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{\sum 2188}{25}}$$

$$S = \sqrt{87,54}$$

$S = 9,356$ dibulatkan menjadi 9

Jadi, dapat disimpulkan bahwa nilai standar deviasi adalah 9. Kemudian ditentukan kategori TSR melalui penghitungan berikut:

$$\begin{aligned} \text{Tinggi} &= M + 1 (\text{SD}) \\ &= 73 + 1 (9) \\ &= 73 + 9 \\ &= 82 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sedang} &= M - 1 (\text{SD}) \text{ sami } M + 1 (\text{SD}) \\ &= 73 - 1 (9) \text{ sampai } 73 + 1 (9) \\ &= 73 - 9 \text{ sampai } 73 + 9 \\ &= 64 \text{ sampai } 82 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= M - 1 (\text{SD}) \\ &= 73 - 1 (9) \\ &= 73 - 9 = 64 \end{aligned}$$

Merujuk pada hasil perhitungan tersebut maka kategori TSR adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Sebelum Diterapkan Model Pembelajaran *Carousel Feedback*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	>82	Tinggi	1	3,9%
2	64-82	Sedang	21	80,7%
3	<64	Rendah	4	15,4%
Total			26	100%

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *carousel feedback* diketahui data yang termasuk kategori tinggi sebanyak 1 orang atau 3,9%, kategori sedang sebanyak 21 orang atau 80,7%, dan yang termasuk kategori rendah sebanyak 4 orang atau 15,4%.

2. Hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *carousel feedback*

Hasil belajar siswa setelah dilaksanakan model pembelajaran *carousel feedback* dapat dilihat setelah diberikan soal tes kepada siswa SMP Negeri 55 Palembang. Peneliti memberikan 20 soal kepada sampel, yang terdiri dari 26 responden. Berikut data yang dihasilkan dari soal tes:

Tabel 4. Skor Tes Responden Setelah Diterapkan Model Pembelajaran *Carousel*

<i>Feedback</i>			
No Responden	Skor	No Responden	Skor
R1	95	R14	90
R2	85	R15	80
R3	95	R16	80
R4	90	R17	80
R5	90	R18	80
R6	80	R19	75
R7	90	R20	75
R8	95	R21	80
R9	85	R22	90
R10	70	R23	85
R11	80	R24	90
R12	80	R25	85
R13	85	R26	80

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwasannya terdapat nilai 95 yang menjadi nilai yang paling tinggi dan 70 menjadi nilai yang paling rendah. Tabel distribusi dibentuk untuk membantu menghitung penghitungan selanjutnya:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Setelah Diterapkan Model Pembelajaran *Carousel*

<i>Feedback</i>							
No	Y	Fi	Yi	Fi. Yi	Yi - M	(Yi - M) ²	Fi.(Yi-M) ²
1	70-74	1	72	72	-14	203	203
2	75-79	2	77	154	-9	85	170
3	80-84	9	82	738	-4	18	161
4	85-89	5	87	435	1	1	3
5	90-94	6	92	552	6	33	200
6	95-99	3	97	291	11	116	348
Jumlah		26		2242			1085

Kemudian, dari data yang terkumpul di atas dicari nilai *mean*-nya:

$$M = \frac{\sum fiYi}{\sum fi}$$

$$M = \frac{2242}{26}$$

$$M = 86,23 \text{ Dibulatkan menjadi } 86$$

Jadi, dapat diambil suatu simpulan bahwasannya 86 menjadi nilai *mean*. Kemudian, dilakukan penghitungan dari Standar Deviasi:

$$S = \sqrt{\frac{\sum Fi.(Yi-M)^2}{n-1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{1085}{25}}$$

$$S = \sqrt{43}$$

$S = 6,59$ dibulatkan menjadi 7

Jadi, dapat disimpulkan bahwa nilai standar deviasi adalah 7. Kemudian ditentukan kategori TSR melalui penghitungan berikut:

Tinggi = $M + 1 (SD)$
 = $86 + 1 (7)$
 = $86 + 7$
 = 93

Sedang = $M - 1 (SD)$ sampai $M + 1 (SD)$
 = $86 - 1 (7)$ Sampai $86 + 1 (7)$
 = $86 - 7$ sampai $86 + 7$
 = 79 sampai 93

Rendah = $M - 1 (SD)$
 = $86 - 1 (7)$
 = $86 - 7$
 = 79

Merujuk pada hasil perhitungan tersebut maka kategori TSR adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Kategori Setelah Diterapkan Model Pembelajaran *Carousel Feedback*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	>93	Tinggi	3	11,5%
2	79-93	Sedang	20	77%
3	<79	Rendah	3	11,5%
Total			26	100%

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *carousel feedback* diketahui data yang termasuk kategori tinggi sebanyak 3 orang atau 11,5%, kategori sedang sebanyak 20 orang atau 77%, dan yang termasuk kategori rendah sebanyak 3 orang atau 11,5%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan siswa yang termasuk kategori tinggi dimana sebelumnya hanya 3,9% meningkat menjadi 11,5%.

3. Perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *carousel feedback*

a. Uji Normalitas

Setelah dilaksanakan tes maka didapatkan data berikut:

Tabel 7. Perbedaan Skor Hasil Tes Sebelum dan Setelah Diterapkan Model Pembelajaran *Carousel Feedback*

No	X	Y	No	X	Y
1	75	95	14	80	90
2	80	85	15	65	80
3	75	95	16	70	80
4	75	90	17	70	80
5	70	90	18	70	80
6	70	80	19	65	75
7	70	90	20	60	75
8	75	95	21	65	80

9	80	85	22	90	90
10	70	70	23	80	85
11	80	80	24	70	90
12	60	80	25	80	85
13	60	85	26	45	80

Kemudian dilakukan uji normalitas memakai *IBM SPSS 26* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 8. *Output Uji Normalitas*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	0,180	26	0,029	0,931	26	0,083
Post Test	0,201	26	0,008	0,929	26	0,072

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil analisis tersebut, rumus normalitas *Shapiro-Wilk* dipilih dikarenakan jumlah sampel yang ada kurang dari 50. Jika melihat data tersebut, dapat diambil suatu simpulan bahwasannya hasil dari uji normalitas pada *Pretest* adalah nilai sig. $0,083 > 0,05$ yang berarti bisa diambil suatu simpulan bahwasannya data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya untuk hasil uji normalitas pada *Posttest* adalah nilai sig. $0,072 > 0,05$ yang berarti bisa diambil suatu simpulan bahwasannya data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Data yang telah dihimpun dan telah dinyatakan sebagai normal, maka selanjutnya akan dilakukan uji t yang berbentuk *paired sample t-test* untuk melihat adakah perbedaan yang signifikan antara kedua data. Penghitungan uji t dilakukan menggunakan *IBM SPSS 26* dengan hasil berikut:

Tabel 9. *Output Uji t*

Paired Samples Test						
						Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre Test - Post Test	-	8,49434	1,66588	Lower	Upper

Berdasarkan hasil output analisis *IBM SPSS 26* tersebut, dapat diambil suatu simpulan bahwasannya nilai sig. (2-tailed) adalah $0,00 < 0,05$ dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara kedua data tersebut. Peningkatan hasil belajar siswa pada kategori tinggi dari 3,9% menjadi 11,5% juga diperkuat dengan hasil uji hipotesis menggunakan *IBM SPSS 26* yang menunjukkan bahwasannya nilai sig. (2-tailed) adalah $0,00 < 0,05$ yang menunjukkan bahwasannya hipotesis (H_a) diterima dan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran carousel feedback dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 55 Palembang.

Siswa cenderung lebih aktif dan mudah memahami pelajaran jika dilibatkan secara langsung, salah satunya dengan model pembelajaran carousel feedback. Hal tersebut sejalan dengan teori dari Vygotsky yang mengatakan bahwasannya pembelajaran baru bisa diserap oleh siswa jika siswa diberikan kendali pada tugas yang akan dipelajari selagi tugas tersebut masih berada dalam batas kemampuannya. Idenya adalah scaffolding, yaitu guru memberikan sejumlah 50 kemampuan kepada siswa, kemudian dikurangi, lalu kemudian siswa tersebut mengambil alih tanggung jawab saat mereka dirasa telah mampu. (Aje, 2022)

Jadi, dapat disimpulkan bahwasannya model pembelajaran carousel feedback dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 55 Palembang. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan dari hasil pre-test dan post-test dan juga hasil hipotesis yang menyatakan H_a diterima yang menunjukkan bahwasannya model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari Martha yakni model *Carousel Feedback and Showdown* mendorong siswa untuk aktif belajar sehingga meningkatkan pemahaman siswa dan berdampak pada meningkatnya hasil belajar. Serta sepehamana dengan teori yang dikemukakan oleh Vygotsky (Martha, 2015)

Kesimpulan

Model pembelajaran *carousel feedback* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 55 Palembang. Peningkatan pada dua tes dan juga hasil hipotesis yang menyatakan H_a diterima yang menunjukkan bahwasannya model pembelajaran yang mana keterlibatan langsung siswa membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran. Siswa cenderung lebih aktif dan mudah memahami pelajaran jika dilibatkan secara langsung, model pembelajaran *carousel feedback* tidak menjadi pengecualian. Sependapat dengan teori dari Vygotsky yang mengatakan bahwasannya pembelajaran baru bisa diserap oleh siswa jika siswa diberikan kendali pada tugas yang akan dipelajari selagi tugas tersebut masih berada dalam batas kemampuannya. Idenya adalah scaffolding, yaitu guru memberikan sejumlah kemampuan kepada siswa, kemudian dikurangi, lalu kemudian diserahkan seutuhnya kepada siswa tersebut setelah dirasa telah mampu. Adapun beberapa keterbatasan pada penelitian ini adalah penelitian ini objek penelitiannya hanya difokuskan di SMP Negeri 55 Palembang, idealnya bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti pada beberapa sekolah yang ada di kota Palembang. Selain itu, penelitian ini juga hanya fokus pada hasil belajar siswa, sehingga menjadi rekomendasi bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti variabel-variabel seperti motivasi belajar ataupun aktivitas belajar.

Daftar Pustaka

- Aje, A. U. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Division (STAD) & Team Games Tournament (TGT)*. Pasaman Barat: CV. Azka Pustaka.
- Astanti, E. Y. (2016). Pengembangan Model Andragogi Untuk Meningkatkan Partisipasi Jamaah Majelis Taklim Nurul Huda Putri Di Dusun Semoya Tegaltirto Berbah Sleman. *Millah: Jurnal Studi Agama*, 16(1), 19–39.
- Fatimah, I. D. (2022). *Model-Model Pembelajaran*. Solok: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim.
- Fatirani, H. (2022). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.

- Julaifah, N., & Haifaturrahmah. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Carousel Feedback Terhadap Higher Order Thinking Skills (HOTS) Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 44–48.
- Lestari, E. F., Zainuddin, M., & Soetjipto, B. E. (2019). Peningkatan keterampilan sosial dan hasil belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif roundtable dan carousel feedback. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(10), 1304–1308.
- Martha, J. A. (2015a). Peningkatan Hasil Belajar, Aktivitas, dan Efikasi Diri Melalui Pembelajaran Model Carousel Feedback dan Showdown Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 1(1), 68–75.
- Martha, J. A. (2015b). Peningkatan Hasil Belajar, Aktivitas, dan Efikasi Diri Melalui Pembelajaran Model Carousel Feedback dan Showdown Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 1(1), 68–75.
- Maulidia, R. (2014). Problem Malas Belajar Pada Remaja (Sebuah Analisis Psikologis). *At-Ta'dib*, 4(2), 129–144.
- Misdar, M., Idi, A., Isnaini, M., Mardeli, M., Zulhijra, Z., & Syarnubi, S. (2017). Proses Pembelajaran Di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fitk Uin Raden Fatah Palembang. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 52.
- Ponidi, Dewi, N. A. K., Trisnawati, Puspita, D., Nagara, E. S., Kristin, M., ... Utami, B. H. S. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Sanrego, Y. D., & Moch Taufik. (2016). *Fiqih Tamkin (Fiqih Pemberdayaan) Membangun Modal Sosial Dalam Mewujudkan Khairu Ummah*. Jakarta: Qisthi Press.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syarnubi, S. (2019). Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Religiusitas Siswa Kelas IV di SDN 2 Pengarayan. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 87–103.
- Xinxin, W. (2022). Classroom Culture In China: Collective Individualism Learning Model By X. Zhu And J. Li. *Language and Education*, 36(1), 99–102.