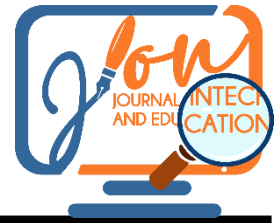


JOURNAL INTECH AND EDUCATION

Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi

Universitas Bina Bangsa

<http://ejournal.lppmbinabangsa.ac.id/index.php/jion>



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN SPIN CARD DI PONDOK PESANTREN AL MAHDI

Silvia Melani Putri¹, Sifa Urohmah², Desi Triana³, Nada Tsana Fatinah⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

E-mail : 221270038.silvia@uinbanten.ac.id¹, 221270055.sifa@uinbanten.ac.id²,

221270050.desi@uinbanten.ac.id³, 221270043.nada@uinbanten.ac.id⁴

ABSTRACT

Self-awareness is a fundamental psychological competence that supports adolescents' emotional regulation, social interaction, and personal development. In educational settings, the integration of interactive learning media plays an important role in facilitating students' self-reflection and engagement. This study aims to explore the implementation of the Spin Card game as an educational technology-based learning medium to enhance self-awareness and social skills among female students at Pondok Pesantren Al Mahdi. This research employed a qualitative case study approach involving 27 ninth-grade female students as participants. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation. The Spin Card game was designed as a group-based interactive activity containing reflective questions and scenarios that encouraged participants to explore emotions, express thoughts, and communicate with peers. The findings indicate positive changes in students' self-awareness, including improved emotional recognition, self-expression, and understanding of personal strengths and weaknesses. In addition, the game contributed to the enhancement of social skills such as communication, empathy, cooperation, and mutual respect. The learning atmosphere became more positive, engaging, and less rigid, encouraging students to actively participate and express themselves. These findings suggest that Spin Card is an effective educational technology-based learning medium to support the development of self-awareness and social competencies in pesantren-based educational environments.

Keywords: Educational Media, Educational Games, Spin Card, Educational Technology, Self-Awareness

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji penerapan media pembelajaran berbasis permainan edukatif Spin Card di Pondok Pesantren Al Mahdi sebagai inovasi dalam Teknologi Pendidikan untuk meningkatkan pemahaman diri (self-awareness) santri. Permainan Spin Card dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan prinsip desain instruksional, refleksi diri, komunikasi interpersonal, serta nilai-nilai keislaman yang relevan dengan pengembangan identitas dan karakter santri.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data meliputi observasi terhadap penggunaan media, wawancara dengan santri dan pendidik, serta dokumentasi proses dan hasil penerapan media pembelajaran. Analisis data difokuskan pada efektivitas media Spin Card dalam mendukung proses belajar, keterlibatan peserta didik, dan pencapaian tujuan pembelajaran non-kognitif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Spin Card mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan bermakna, serta meningkatkan partisipasi aktif santri dalam proses refleksi dan ekspresi diri. Media ini juga berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran berbasis karakter dalam lingkungan pesantren. Dengan demikian, permainan Spin Card dapat dijadikan sebagai produk Teknologi Pendidikan yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran dan layanan bimbingan konseling berbasis media di lingkungan pendidikan keagamaan.

Kata kunci: media pembelajaran, permainan edukatif, Spin Card, teknologi pendidikan,

PENDAHULUAN

Pondok pesantren merupakan lembaga pendidikan Islam yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter, moral, dan kepribadian peserta didik. Selain berfungsi sebagai pusat pembelajaran keagamaan, pesantren juga bertanggung jawab dalam mengembangkan aspek sosial, emosional, dan kepribadian santri agar mampu beradaptasi dengan dinamika kehidupan masyarakat modern (Zarkasyi, 2015). Seiring perkembangan zaman, pesantren dituntut untuk melakukan inovasi pembelajaran agar proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan potensi diri santri secara menyeluruh.

Salah satu aspek penting dalam perkembangan kepribadian santri adalah pemahaman diri (self-awareness). Self-awareness merupakan kemampuan individu untuk mengenali emosi, kekuatan, kelemahan, nilai, serta dampak perilakunya terhadap diri sendiri dan orang lain. Kemampuan ini menjadi fondasi penting dalam pembentukan kecerdasan emosional dan keterampilan sosial peserta didik (Goleman, 2018). Peserta didik dengan tingkat self-awareness yang baik cenderung mampu mengelola emosi, menjalin hubungan sosial yang sehat, serta menunjukkan sikap tanggung jawab dan empati dalam lingkungan belajar.

Namun, pada praktiknya, proses pembelajaran di lingkungan pesantren masih sering didominasi oleh metode konvensional yang bersifat satu arah dan kurang memberikan ruang bagi santri untuk mengekspresikan diri serta merefleksikan pengalaman personalnya. Kondisi ini berpotensi menghambat perkembangan aspek non-kognitif, seperti kesadaran diri, keterampilan komunikasi, dan kemampuan interpersonal santri. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan partisipatif untuk mendukung pengembangan aspek tersebut.

Dalam perspektif Teknologi Pendidikan, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Media pembelajaran interaktif dirancang untuk menyesuaikan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta konteks lingkungan belajar (Smaldino et al., 2019). Penggunaan media yang tepat dapat mendorong terjadinya pembelajaran aktif, kolaboratif, dan reflektif, termasuk dalam pengembangan karakter dan aspek sosial-emosional peserta didik.

Salah satu bentuk media pembelajaran inovatif yang relevan dengan karakteristik peserta didik adalah pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta keterampilan sosial dan emosional melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna (Plass et al., 2015). Selain itu, permainan edukatif yang dilakukan secara berkelompok juga sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi sosial, komunikasi, dan kerja sama antarpeserta didik (Johnson & Johnson, 2017).

Sejalan dengan hal tersebut, Pondok Pesantren Al Mahdi mulai menerapkan permainan edukatif Spin Card sebagai media pembelajaran interaktif. Spin Card dirancang dengan pertanyaan reflektif dan skenario yang mendorong santri untuk mengekspresikan perasaan, berbagi pengalaman, serta merefleksikan nilai-nilai diri dan sosial. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga sebagai alat untuk mendukung pengembangan self-awareness dan kemampuan interpersonal santri dalam lingkungan pesantren.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dan kartu reflektif efektif dalam mendukung pengembangan karakter dan pemahaman diri peserta didik. Kurniawan dan Mulyani (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperkuat nilai-nilai karakter. Selain itu, Rahmawati dan Suyanto (2021) menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif berperan penting dalam mendukung pembelajaran

berbasis karakter dan pengembangan aspek afektif peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara mendalam penerapan permainan Spin Card sebagai media pembelajaran dalam perspektif Teknologi Pendidikan, khususnya dalam meningkatkan pemahaman diri (*self-awareness*) santri di Pondok Pesantren Al Mahdi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis permainan di lingkungan pendidikan keagamaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk mengkaji penerapan permainan edukatif Spin Card di Pondok Pesantren Al Mahdi. Subjek penelitian terdiri atas 27 siswi kelas IX yang dipilih sebagai partisipan penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi guna memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai proses penerapan media serta pengalaman belajar peserta didik.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi permasalahan yang dialami oleh siswi serta mengkaji peran permainan Spin Card dalam membantu mengembangkan pemahaman diri (*self-awareness*). Media Spin Card dirancang sebagai permainan edukatif yang bersifat interaktif dan menyenangkan, sehingga diharapkan mampu mendorong santri untuk lebih terbuka dalam mengeksplorasi serta mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka secara reflektif dan konstruktif.

Dalam pelaksanaannya, peneliti mengawali kegiatan dengan menginstruksikan peserta didik untuk membentuk beberapa kelompok kecil, dilanjutkan dengan kegiatan ice breaking yang bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi, kesiapan, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Siswi yang tereliminasi (gugur) pada tahap ice breaking memperoleh giliran pertama untuk memutar alat spin dan mengambil kartu yang terpilih. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk membacakan pertanyaan atau instruksi yang terdapat pada kartu serta melaksanakan tugas sesuai dengan arahan yang diberikan.

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa permainan Spin Card mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, partisipatif, dan komunikatif. Melalui aktivitas permainan tersebut, siswi terlihat lebih aktif dalam berinteraksi, berani mengemukakan pendapat, serta mampu merefleksikan pengalaman dan perasaan pribadi mereka. Dengan demikian, penerapan permainan Spin Card terbukti berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman diri, keterampilan komunikasi interpersonal, serta mempererat hubungan sosial antar sesama siswi di lingkungan pesantren.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif Spin Card di Pondok Pesantren Al Mahdi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman diri (*self-awareness*) dan kemampuan sosial santri. Temuan ini dianalisis berdasarkan teori *self-awareness* dan kerangka Teknologi Pendidikan yang menekankan pada desain serta pemanfaatan media pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang bermakna, partisipatif, dan berorientasi pada pengembangan karakter.

1. Peningkatan Pemahaman Diri (Self-Awareness) Santri melalui Media Spin Card

Secara teoretis, *self-awareness* merupakan kemampuan individu untuk mengenali dan memahami kondisi internal dirinya, meliputi emosi, pikiran, nilai, serta respons terhadap berbagai situasi (Goleman, 2018). Individu dengan tingkat *self-awareness* yang baik cenderung memiliki kontrol diri yang lebih optimal, mampu mengambil keputusan secara reflektif, serta menunjukkan perilaku sosial yang adaptif. Dalam konteks pendidikan, pengembangan *self-awareness* memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan pengelolaan emosi peserta didik (Silvia & Duval, 2017).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Spin Card mampu memfasilitasi proses refleksi diri santri melalui pertanyaan-pertanyaan reflektif dan kontekstual yang terdapat pada kartu. Pertanyaan tersebut mendorong santri untuk mengidentifikasi pengalaman emosional, mengevaluasi respons diri, serta mengungkapkan pemahaman terhadap perasaan dan nilai-nilai pribadi. Berdasarkan data empiris, sebanyak 78% santri menyatakan mengalami peningkatan kemampuan dalam memahami diri dan mengekspresikan perasaan setelah mengikuti permainan Spin Card secara rutin.

Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa refleksi diri yang dilakukan secara terstruktur dan berkelanjutan dapat meningkatkan kesadaran individu terhadap kondisi internalnya (Goleman, 2018). Selain itu, proses verbalization atau pengungkapan pengalaman secara lisan dalam kelompok turut memperkuat kesadaran emosional dan psikologis peserta didik (Silvia & Duval, 2017). Dengan demikian, Spin Card berfungsi sebagai media pembelajaran reflektif yang efektif dalam mendukung pengembangan aspek afektif santri.

2. Penguatan Kemampuan Sosial dan Komunikasi Interpersonal

Selain meningkatkan pemahaman diri, penerapan Spin Card juga berdampak positif terhadap kemampuan sosial dan komunikasi interpersonal santri. Permainan ini dilaksanakan secara berkelompok sehingga mendorong terjadinya interaksi sosial yang intensif. Santri dilatih untuk mendengarkan pengalaman teman, memberikan tanggapan, serta menyampaikan pendapat secara santun dan empatik.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan adanya peningkatan keberanian santri dalam berbicara di depan kelompok serta kemampuan menghargai perbedaan pendapat. Temuan ini mendukung teori pembelajaran sosial yang menekankan bahwa interaksi antarindividu merupakan faktor utama dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional peserta didik (Johnson & Johnson, 2017). Melalui aktivitas berbagi pengalaman dan diskusi, santri secara tidak langsung dilatih untuk mengembangkan empati, toleransi, dan kerja sama.

Dalam perspektif Teknologi Pendidikan, penggunaan Spin Card mencerminkan pemanfaatan media pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran kolaboratif. Media ini berfungsi sebagai sarana yang menjembatani interaksi antarpeserta didik, sehingga proses belajar tidak hanya bersifat individual, tetapi juga sosial dan dialogis (Smaldino et al., 2019). Oleh karena itu, Spin Card tidak hanya berperan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai media pengembangan keterampilan sosial santri.

3. Penciptaan Suasana Belajar yang Positif dan Bermakna

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Spin Card mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, terbuka, dan tidak kaku. Santri terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dan menunjukkan keterlibatan aktif selama proses permainan berlangsung. Beberapa santri bahkan menyampaikan keinginan agar kegiatan serupa dilakukan secara berkelanjutan.

Temuan ini sejalan dengan konsep *game-based learning* yang menyatakan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan peserta didik (Plass et al., 2015). Lingkungan belajar yang aman secara psikologis memberikan ruang bagi santri untuk mengekspresikan diri tanpa rasa takut, sehingga mendukung proses refleksi dan pembentukan pemahaman diri.

Dari sudut pandang konstruktivistik, pengalaman belajar yang dialami santri melalui Spin Card memungkinkan mereka membangun pengetahuan dan pemahaman diri berdasarkan pengalaman personal dan interaksi sosial. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena santri terlibat secara aktif dalam proses refleksi dan diskusi (Slavin, 2018).

4. Tantangan Implementasi Media Spin Card dalam Pembelajaran

Meskipun memberikan dampak positif, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam implementasi permainan Spin Card. Pada tahap awal, sebagian santri menunjukkan rasa malu dan ketidaknyamanan dalam mengungkapkan pengalaman pribadi di hadapan teman sebaya. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan self-awareness memerlukan proses adaptasi, pembiasaan, serta lingkungan belajar yang suportif.

Selain itu, efektivitas penggunaan Spin Card sangat bergantung pada peran fasilitator dalam mengelola jalannya permainan dan dinamika kelompok. Fasilitator yang kurang memahami tujuan pembelajaran dan prinsip self-awareness berpotensi menjadikan permainan hanya sebagai aktivitas hiburan tanpa makna reflektif. Temuan ini sejalan dengan pandangan Teknologi Pendidikan yang menegaskan bahwa keberhasilan media pembelajaran sangat ditentukan oleh perencanaan, desain instruksional, dan kompetensi pendidik sebagai fasilitator belajar (Januszewski & Molenda, 2016).

5. Implikasi terhadap Pengembangan Teknologi Pendidikan di Pesantren

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Spin Card memiliki potensi sebagai produk Teknologi Pendidikan non-digital yang efektif untuk mendukung pembelajaran berbasis karakter di lingkungan pesantren. Media ini mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan self-awareness dan keterampilan sosial santri.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis kartu reflektif dan permainan edukatif efektif dalam mendukung pengembangan karakter dan aspek afektif peserta didik (Kurniawan & Mulyani, 2020; Rahmawati & Suyanto, 2021). Dengan demikian, Spin Card dapat dijadikan alternatif strategis dalam pengembangan pembelajaran inovatif yang kontekstual dan selaras dengan nilai-nilai keislaman di pesantren.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan edukatif Spin Card di Pondok Pesantren Al Mahdi memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman diri (self-awareness) dan kemampuan sosial santri. Media pembelajaran ini mampu memfasilitasi proses refleksi diri melalui pertanyaan-pertanyaan reflektif yang mendorong santri untuk mengenali emosi, nilai, serta respons diri secara lebih mendalam.

Dalam perspektif Teknologi Pendidikan, Spin Card berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif yang dirancang berdasarkan prinsip desain instruksional dan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik. Penggunaan media ini tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran non-kognitif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan kolaboratif di lingkungan pesantren. Proses pembelajaran yang terjadi melalui permainan Spin Card mampu meningkatkan partisipasi santri, memperkuat komunikasi interpersonal, serta menumbuhkan sikap empati dan keterbukaan dalam interaksi sosial.

Meskipun demikian, implementasi permainan Spin Card memerlukan kesiapan peserta didik dan peran fasilitator yang kompeten agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Rasa malu dan ketidaknyamanan sebagian santri pada tahap awal menunjukkan pentingnya proses pendampingan dan penciptaan suasana belajar yang aman dan suportif. Oleh karena itu, pelatihan fasilitator serta perencanaan pembelajaran yang matang menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan media ini.

Secara keseluruhan, permainan Spin Card dapat direkomendasikan sebagai salah satu produk Teknologi Pendidikan yang efektif untuk mendukung pembelajaran berbasis karakter dan pengembangan diri santri di lingkungan pendidikan keagamaan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik dan peneliti selanjutnya dalam

mengembangkan serta mengimplementasikan media pembelajaran inovatif yang selaras dengan kebutuhan peserta didik dan nilai-nilai keislaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Goleman, D. (2018). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ* (Updated ed.). New York, NY: Bantam Books.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2016). *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2017). Cooperative learning and social interdependence theory. In R. E. Mayer & P. A. Alexander (Eds.), *Handbook of research on learning and instruction* (pp. 185–208). Routledge.
- Kurniawan, D., & Mulyani, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan kartu untuk penguatan karakter peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 145–156.
<https://doi.org/10.21009/JTP2202.04>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Rahmawati, I., & Suyanto, S. (2021). Media pembelajaran reflektif berbasis kartu untuk pengembangan aspek afektif peserta didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 72–84.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v11i1.38921>
- Silvia, P. J., & Duval, T. S. (2017). *Objective self-awareness theory*. Springer.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson Education.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson Education.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Zarkasyi, A. F. (2015). Pendidikan karakter di pesantren: Konsep dan implementasinya. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 311–328.
<https://doi.org/10.15575/jpi.v4i2.240>