

DIGITALISASI PEMBELAJARAN MELALUI INTEGRASI KECERDASAN BUATAN DAN MEDIA *SPIN CARD* BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA

Kurniati Rahmadani¹, Popi Dayurni²
Universitas Bina Bangsa^{1,2}
Email : kurniati rahmadhani@gmail.com¹

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat, termasuk Kecerdasan Buatan (AI), telah membawa perubahan signifikan yang menjadi latar belakang masalah bagi pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Metode pembelajaran tradisional kini dinilai tidak efektif untuk menumbuhkan keterampilan abad ke-21, terutama literasi digital siswa. Penelitian ini berfokus pada kajian konseptual mengenai digitalisasi pembelajaran melalui integrasi AI dan media inovatif *Spin Card Animasi Interaktif* yang berbasis gamifikasi, dengan tujuan merumuskan model implementasi untuk meningkatkan literasi digital. Tahapan penting penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (*library research*). Langkah-langkahnya meliputi identifikasi dan pengumpulan sumber literatur relevan, analisis isi (*content analysis*) terhadap temuan terdahulu, serta sintesis konsep untuk membangun model konseptual. Temuan utama dari kajian ini menunjukkan bahwa AI memiliki potensi besar sebagai pendorong pembelajaran adaptif dan personal, sementara gamifikasi (seperti media *Spin Card* atau *Wordwall*) terbukti efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa. Disimpulkan bahwa integrasi AI dan media *Spin Card* berbasis gamifikasi berpotensi menjadi solusi strategis untuk menciptakan pembelajaran literasi digital yang inovatif, adaptif, dan menyenangkan sesuai tuntutan era transformasi digital.

Kata kunci: *Pengumpulan Data, Analisis Data, Kualitatif, Pendidikan.*

ABSTRACT

Rapid technological developments, including Artificial Intelligence (AI), have brought significant changes that have become the underlying problem for education in junior high schools (SMP). Traditional learning methods are now considered ineffective in developing 21st-century skills, particularly students' digital literacy. This research focuses on a conceptual study of the digitalization of learning through the integration of AI and the innovative gamification-based Interactive Animated Spin Card media, with the goal of formulating an implementation model to improve digital literacy. Key stages of this research used a qualitative approach with a literature study method (*library research*). The steps included identifying and collecting relevant literature sources, content analysis of previous findings, and concept synthesis to build a conceptual model. The main findings of this study indicate that AI has great potential as a driver of adaptive and personalized learning, while gamification (such as Spin Cards or Wordwalls) has proven effective in increasing student motivation and active engagement. It is concluded that the integration of AI and gamification-based Spin Card media has the potential to be a strategic solution for creating innovative, adaptive, and enjoyable digital literacy learning in accordance with the demands of the digital transformation era.

Keywords: *Data Collection, Data Analysis, Qualitative, Education.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Munculnya teknologi

Copyright (c) 2025 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) menjadi salah satu inovasi yang memberikan dampak besar terhadap cara manusia belajar, berinteraksi, dan mengakses informasi (Pambudi, A.Y., dkk). Seiring dengan hal tersebut, Sekolah Menengah Pertama (SMP) kini menghadapi tantangan besar dalam menyesuaikan diri dengan era transformasi digital. Perubahan cepat dalam teknologi informasi menuntut pendidik untuk berinovasi dalam metode pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan digital siswa. Pembelajaran tradisional yang berfokus pada penyampaian materi secara satu arah semakin kurang efektif dalam menumbuhkan keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital, berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Oleh karena itu, integrasi AI dan teknologi digital dalam proses pembelajaran menjadi kebutuhan penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era modern (Rahayu, S).

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital, integrasi antara kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dan media pembelajaran berbasis gamifikasi menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi AI memungkinkan terciptanya proses belajar yang lebih adaptif dan personal, karena sistem dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan kemampuan, gaya belajar, serta kebutuhan setiap peserta didik (Hakeu et al., 2023). Sementara itu, pendekatan gamifikasi memberikan nuansa belajar yang lebih menarik dan interaktif melalui penerapan elemen permainan seperti tantangan, penghargaan poin, serta visualisasi yang memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Kombinasi antara AI dan gamifikasi ini diharapkan mampu mewujudkan lingkungan pembelajaran yang kreatif, efisien, dan berpusat pada peserta didik, sehingga mendukung transformasi pendidikan menuju era digital yang lebih maju dan menyenangkan.

Integrasi gamifikasi dan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan menyenangkan, karena sistem dapat menyesuaikan materi dengan kemampuan serta gaya belajar peserta didik. Berbagai platform digital seperti Quizalize telah membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui mekanisme evaluasi berbasis permainan yang kompetitif dan menarik (Syahwinsyah et al., 2025). Penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media e-evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan Quizalize berhasil melalui seluruh tahapan model ADDIE secara sistematis, dinyatakan sangat valid, serta memperoleh respon positif dari peserta didik. Sejalan dengan itu, muncul pula inovasi media lain seperti *Spin Card Animasi Interaktif Berbasis Gamifikasi*, yang tidak hanya berfungsi sebagai permainan edukatif, tetapi juga sebagai alat pembelajaran interaktif yang didukung AI untuk memberikan umpan balik otomatis, menyesuaikan tingkat kesulitan, dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, integrasi AI dan gamifikasi menjadi langkah strategis dalam menghadirkan pembelajaran yang inovatif, efektif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Inovasi seperti ini menjadi penting bagi SMP yang tengah berupaya mengintegrasikan pendidikan karakter dengan literasi digital. Melalui *Spin Card Animasi Interaktif*, siswa dapat belajar konsep-konsep penting dalam dunia digital seperti etika berteknologi, keamanan siber, dan tanggung jawab digital dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Berbagai penelitian terdahulu juga mendukung efektivitas media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif peserta didik. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhani et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Media ini tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif serta membantu mereka memahami materi secara lebih

mendalam melalui pengalaman belajar yang terasa seperti bermain game. Meskipun terdapat keterbatasan seperti kebutuhan akses teknologi, hasil penelitian ini menegaskan bahwa Wordwall dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran interaktif dan modern. Temuan ini sejalan dengan (Nahampun et al., 2024) yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan kesenangan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan serupa yang dikembangkan melalui integrasi teknologi digital dan unsur gamifikasi memiliki potensi besar untuk diterapkan secara lebih luas, khususnya pada jenjang pendidikan menengah. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada kajian konseptual integrasi kecerdasan buatan dan media Spin Card Animasi Interaktif berbasis gamifikasi sebagai strategi pembelajaran inovatif di Sekolah Menengah Pertama. Tujuannya adalah untuk memberikan model dan rekomendasi implementasi yang dapat membantu sekolah dalam meningkatkan literasi digital siswa, sekaligus mendorong terciptanya proses pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan menyenangkan di era transformasi digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang sebagai studi kualitatif yang secara spesifik mengimplementasikan metode studi literatur (library research) secara komprehensif. Pendekatan kualitatif dipilih karena kesesuaiannya untuk mengeksplorasi dan memahami secara mendalam fenomena kompleks integrasi teknologi dalam pendidikan. Fokus utama kajian ini adalah menganalisis berbagai konsep, teori, dan temuan penelitian terdahulu yang berkaitan langsung dengan persimpangan antara kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Konteks spesifik yang dituju adalah upaya peningkatan literasi digital di kalangan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian ini sepenuhnya berbasis non-lapangan, artinya tidak ada pengumpulan data primer dari subjek manusia atau observasi kelas (fieldwork). Seluruh upaya difokuskan pada analisis sistematis, kritis, dan mendalam terhadap sumber-sumber ilmiah yang telah ada dan relevan. Tujuan akhirnya adalah membangun landasan teoretis yang kuat untuk pengembangan model konseptual dan memberikan rekomendasi implementatif yang dapat diterapkan dalam praktik pendidikan. Metode ini dianggap paling efektif untuk mensintesis pengetahuan yang tersebar di berbagai publikasi.

Prosedur penelitian diawali dengan tahap identifikasi dan pengumpulan sumber literatur secara ekstensif dan sistematis. Proses ini melibatkan penelusuran basis data ilmiah, jurnal akademik internasional dan nasional, prosiding konferensi terkait teknologi pendidikan, buku-buku relevan, serta laporan penelitian terpublikasi. Fokus pencarian adalah literatur yang secara spesifik membahas topik integrasi AI dan gamifikasi dalam pembelajaran. Kriteria inklusi utama adalah relevansi dengan konteks pendidikan menengah dan literasi digital. Setelah korpus literatur yang memadai terkumpul, langkah selanjutnya adalah menerapkan analisis isi (content analysis). Teknik ini digunakan untuk membedah, mengkode, dan mengkategorisasi informasi dari literatur yang diperoleh. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang berulang, memetakan keunggulan atau potensi manfaat, serta mengidentifikasi tantangan dan hambatan praktis dalam penerapan AI dan media interaktif di jenjang SMP. Analisis ini memungkinkan peneliti untuk memahami lanskap penelitian yang ada (state of the art) secara mendalam sebelum melangkah ke tahap sintesis.

Hasil dari analisis isi kemudian dilanjutkan ke tahap sintesis konsep. Pada fase ini, temuan-temuan kunci dari berbagai literatur diintegrasikan untuk merumuskan sebuah model konseptual yang spesifik, yaitu model integrasi kecerdasan buatan dalam media "Spin Card Animasi Interaktif". Model ini dirancang sebagai strategi konkret yang diusulkan untuk

peningkatan literasi digital siswa. Langkah berikutnya adalah evaluasi komparatif, di mana peneliti membandingkan berbagai temuan, pendekatan, dan model yang ada dalam literatur. Perbandingan ini bertujuan untuk mengidentifikasi praktik-praktik terbaik (best practices) yang paling efektif dan relevan. Analisis komparatif ini juga secara khusus mempertimbangkan potensi adaptasi dan pengembangan media serupa dalam konteks unik Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Indonesia. Melalui metode studi literatur yang sistematis ini, penelitian berupaya menghasilkan dua output utama: sebuah model konseptual yang solid dan rekomendasi implementatif yang praktis. Keluaran ini diharapkan dapat menjadi acuan berharga bagi pendidik, pengembang media pembelajaran, dan pemangku kebijakan dalam mendukung transformasi digital pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa integrasi kecerdasan buatan (AI) dan media pembelajaran berbasis gamifikasi berpotensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), terutama dalam penguatan literasi digital. Dari analisis terhadap berbagai penelitian terdahulu, ditemukan empat tema utama yang mendukung pengembangan media Spin Card Animasi Interaktif Berbasis Gamifikasi sebagai media pembelajaran inovatif, yaitu:

1. AI sebagai Pendorong Pembelajaran Adaptif dan Personal

Berdasarkan hasil berbagai kajian literatur, Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) terbukti berperan penting dalam mendorong terwujudnya pembelajaran yang adaptif dan personal di lingkungan pendidikan, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). AI memungkinkan sistem pembelajaran untuk menyesuaikan materi, kecepatan, dan pendekatan belajar berdasarkan kebutuhan, kemampuan, serta gaya belajar masing-masing siswa. Melalui teknologi seperti sistem pembelajaran cerdas, chatbot edukasi, asisten virtual, dan analisis data pembelajaran, AI mampu memberikan umpan balik secara real-time dan membantu pendidik memahami perkembangan siswa secara lebih mendalam (Kusumaningtyas, 2025). Selain itu, penerapan AI juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan efisiensi pembelajaran, karena siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, relevan, dan berbasis data. Namun, berbagai tantangan masih perlu diatasi, termasuk kesiapan infrastruktur digital, literasi teknologi guru dan siswa, serta isu etika dan privasi data. Di sisi lain, personalisasi yang berlebihan juga dapat menimbulkan risiko seperti ketergantungan terhadap teknologi dan penurunan kemampuan berpikir kritis apabila tidak diimbangi dengan peran aktif pendidik (Saugadi et al, 2025).

Namun demikian, penerapan AI dalam pembelajaran adaptif dan personal juga menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diantisipasi. Di antaranya adalah keterbatasan infrastruktur digital, rendahnya literasi teknologi di kalangan guru dan siswa, serta isu etika dan privasi data yang semakin kompleks. Selain itu, tingkat personalisasi yang berlebihan berpotensi menimbulkan ketergantungan terhadap teknologi, penurunan kemampuan berpikir kritis, dan berkurangnya interaksi sosial dalam proses belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan AI harus tetap disertai dengan peran aktif guru sebagai fasilitator pembelajaran yang memastikan keseimbangan antara teknologi dan nilai-nilai pedagogis (Nadya et al., 2025).

Secara keseluruhan, AI memiliki potensi besar sebagai pendorong utama pembelajaran adaptif dan personal di era digital. Dengan penerapan yang bijaksana, etis, dan terarah, AI dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, serta relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Dukungan kebijakan pendidikan yang inklusif, peningkatan kompetensi digital bagi tenaga pendidik, serta kolaborasi antara pihak sekolah dan pengembang

teknologi menjadi kunci untuk mengoptimalkan peran AI dalam dunia pendidikan. Dengan strategi yang berkelanjutan, AI berpotensi menjadi motor penggerak utama dalam mewujudkan pendidikan yang adaptif, humanis, dan berorientasi pada pengembangan potensi individu secara maksimal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa AI memiliki potensi besar untuk menjadi pendorong utama pembelajaran adaptif dan personal, asalkan penerapannya dilakukan secara bijaksana, terarah, dan didukung oleh kebijakan pendidikan yang inklusif dan berkelanjutan.

2. Gamifikasi sebagai Strategi untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Berbagai kajian literatur menunjukkan bahwa penerapan teknik gamifikasi dalam pembelajaran secara konsisten mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif siswa di berbagai jenjang pendidikan (Purba et al., 2024). Gamifikasi merupakan pendekatan yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, tantangan, level, lencana, dan sistem penghargaan ke dalam konteks pembelajaran non-permainan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dalam konteks kelas, penggunaan elemen-elemen tersebut terbukti dapat meningkatkan antusiasme, fokus, dan rasa kompetitif positif siswa, sehingga mereka lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dan mencapai tujuan pembelajaran. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, gamifikasi juga memfasilitasi umpan balik langsung yang memperkuat proses refleksi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Srimuliyani, 2023). Meskipun penerapannya menghadapi tantangan seperti keterbatasan teknologi dan kebutuhan adaptasi kurikulum, hasil kajian secara umum menegaskan bahwa gamifikasi merupakan strategi inovatif yang mampu menciptakan lingkungan belajar dinamis, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran (Mahbubi & Homaidi, 2025).

3. Spin Card Animasi Interaktif sebagai Media Pembelajaran Literasi Digital

Kajian literatur memperlihatkan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis. Spin Card Animasi Interaktif, ketika dirancang dengan prinsip literasi digital, mampu membantu siswa mengenali etika penggunaan teknologi, keamanan digital, dan tanggung jawab berinternet. Dengan tampilan visual yang menarik dan animasi yang interaktif, Spin Card juga berfungsi sebagai alat untuk melatih kemampuan problem solving dan komunikasi digital. Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan literasi digital siswa. Penelitian yang memanfaatkan media video animasi interaktif yang dikembangkan melalui platform digital seperti Canva menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang menarik dan interaktif mampu menyederhanakan konsep abstrak, meningkatkan pemahaman materi, serta menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi digital yang merupakan komponen utama dari literasi digital (Takwin et al, 2024).

Selain itu, kajian lain mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran IPS di sekolah dasar juga menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan motivasi, hasil belajar, dan kemampuan literasi digital peserta didik. Media interaktif seperti Spin Card Animasi Interaktif memiliki potensi serupa karena mampu menggabungkan unsur visualisasi, partisipasi aktif, dan refleksi diri siswa, sehingga tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga efektif dalam mengembangkan keterampilan digital dan kognitif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi interaktif berbasis gamifikasi seperti Spin Card menjadi strategi inovatif dalam mendukung penguatan literasi digital di lingkungan pendidikan dasar dan menengah (Heryani et al, 2022).

Pembahasan

Kajian literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi interaktif memiliki peran krusial dalam mendukung penguatan literasi digital. Media seperti *Spin Card* Animasi Interaktif berhasil mengintegrasikan elemen visual, animasi, dan interaktivitas yang memikat. Kombinasi ini sangat efektif dalam membantu peserta didik mentransformasi konsep-konsep digital yang seringkali abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Melalui penerapan elemen *gamification* atau permainan, media semacam ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar yang menyenangkan. Lebih dari itu, ia juga berfungsi sebagai sarana strategis untuk mengembangkan keterampilan fundamental abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan komunikasi digital dalam konteks yang relevan (Putri et al., 2025).

Dukungan terhadap temuan ini datang dari penelitian sebelumnya yang relevan. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh (Takwin et al., 2024) menemukan bahwa penggunaan media video animasi interaktif yang dikembangkan menggunakan *platform* digital seperti *Canva* mampu meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, media tersebut juga terbukti menumbuhkan motivasi belajar dan mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang merupakan inti dari kompetensi literasi digital. Studi lain mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar juga mengkonfirmasi efektivitas media interaktif. Temuan tersebut secara konsisten menunjukkan adanya peningkatan motivasi, perbaikan hasil belajar, dan penguatan kemampuan literasi digital siswa (Oktaria et al., 2025; Razilu & Iskandar, 2025; Rismawati et al., 2025).

Berdasarkan analisis kelayakan, media pembelajaran *Spin Card* berbasis animasi ini dapat disimpulkan tergolong valid dan sangat layak untuk diimplementasikan. Kelayakan ini tidak hanya terbatas pada proses pembelajaran formal, tetapi juga dalam kegiatan bimbingan dan konseling, khususnya di lingkungan *pesantren*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan oleh *fasilitator* dan peserta didik. Aspek visualnya dinilai sangat menarik, yang menjadi faktor penting dalam menjaga keterlibatan. Secara keseluruhan, media ini terbukti mampu mendukung partisipasi aktif dan proses pemahaman diri peserta didik selama kegiatan bimbingan atau pembelajaran berlangsung, menjadikannya alat yang praktis dan fungsional (Firmadana et al., 2025; Gobel et al., 2025; Kusumasari et al., 2025).

Salah satu dampak paling signifikan yang teridentifikasi dari implementasi media *Spin Card* adalah peningkatan pemahaman diri atau *self-awareness* para *santri*. Peserta didik menunjukkan kemajuan yang nyata dalam kapasitas mereka untuk mengenali emosi, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta merefleksikan nilai-nilai pribadi. Melalui pertanyaan-pertanyaan reflektif yang disajikan dalam *Spin Card*, seperti "Apa hal yang membuatmu bahagia hari ini?", mereka didorong untuk melakukan introspeksi. Data observasi dan wawancara menunjukkan bahwa 78% *santri* merasa lebih mampu mengekspresikan perasaan mereka dan memahami diri sendiri secara lebih mendalam setelah berpartisipasi rutin dalam permainan ini.

Selain manfaat personal, permainan *Spin Card* juga berperan penting dalam memperkuat kemampuan sosial *santri*. Karakteristik permainan yang dirancang untuk dimainkan secara berkelompok mengharuskan setiap peserta untuk berinteraksi. Mereka didorong untuk berbagi pengalaman pribadi dan memberikan *respons* yang penuh perhatian terhadap cerita teman-temannya. Proses interaksi timbal balik ini secara langsung melatih keterampilan sosial yang esensial. *Santri* belajar mempraktikkan empati, menumbuhkan toleransi terhadap perbedaan pandangan, dan mengasah kemampuan mereka untuk menyampaikan pendapat atau tanggapan dengan cara yang santun dan konstruktif di dalam sebuah kelompok yang suportif (Asror, 2022; Khaeriyah et al., 2025; Thoyib et al., 2024).

Implementasi *Spin Card* juga berhasil membawa perubahan positif pada iklim pembelajaran. Media ini terbukti sukses mentransformasi suasana kegiatan bimbingan dari yang cenderung kaku dan formal menjadi lebih menyenangkan, cair, dan tidak intimidatif. Santri dilaporkan menjadi jauh lebih antusias untuk mengikuti sesi kegiatan. Bahkan, mereka secara proaktif meminta agar permainan edukatif ini diadakan secara rutin. Lingkungan yang positif dan suportif ini secara langsung mendorong keterbukaan di antara peserta. Hal ini juga berkontribusi dalam mengurangi rasa takut atau cemas yang mungkin muncul saat harus berbicara atau mengekspresikan diri di depan umum (Dewi et al., 2016; Kaur et al., 2023; Musdalifa et al., 2025; Utomo & Hidayah, 2025).

Meskipun dampak positif yang dihasilkan sangat signifikan, penerapan *Spin Card* di lapangan menghadapi beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Pada tahap awal implementasi, ditemukan bahwa beberapa santri masih merasa malu atau belum terbiasa untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan pribadi secara terbuka di hadapan teman-temannya. Keterbatasan ini menunjukkan perlunya proses adaptasi. Selain itu, kendala lain yang teridentifikasi adalah kebutuhan krusial akan fasilitator yang terlatih. Keterampilan fasilitator dalam mengelola dinamika kelompok dan mengarahkan diskusi menjadi sangat penting agar permainan dapat berjalan efektif dan tetap fokus pada tujuan utamanya, yaitu meningkatkan pemahaman diri dan keterampilan sosial.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Spin Card* berbasis animasi efektif dan layak digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman diri (self-awareness) santri di Pondok Pesantren Al Mahdi. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan rata-rata persentase sebesar 93,43%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak.” Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas dari aspek tampilan, bahasa, dan kemudahan penggunaan. Selain itu, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan *Spin Card* berbasis animasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan reflektif. Santri menjadi lebih terbuka dalam mengekspresikan perasaan, memahami potensi diri, serta berani berkomunikasi dengan teman sebayanya. Aktivitas bermain yang dikombinasikan dengan refleksi diri juga terbukti memperkuat kemampuan sosial dan emosional mereka. Dengan demikian, *Spin Card* berbasis animasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan edukatif, tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran yang bernilai psikopedagogis, mendukung kegiatan bimbingan dan konseling berbasis pendidikan Islam. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif bagi pendidik dalam mengembangkan proses pembelajaran yang holistik, berpusat pada peserta didik, serta relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Asror, M. (2022). Implementasi pendidikan multikultural dalam upaya mengembangkan sikap toleransi santri di Pondok Pesantren. *Mindset Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 42. <https://doi.org/10.58561/mindset.v1i1.26>
- Dewi, R. S., et al. (2016). Using communicative games in improving students' speaking skills. *English Language Teaching*, 10(1), 63. <https://doi.org/10.5539/elt.v10n1p63>
- Firmadana, A., et al. (2025). Analisis media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas VII di MTsN 6 Limapuluh Kota. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 906. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6932>

- Gobel, A. R., et al. (2025). Pengaruh model PBL berbantuan video animasi terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi penjumlahan pengurangan pecahan. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1059. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6655>
- Hakeu, F., et al. (2023). Workshop media pembelajaran digital bagi guru dengan teknologi AI (Artificial Intelligence). *Mohuyula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 1–14. <https://dx.doi.org/10.31314/Mohuyula.2.2.1-14.20231>
- Heryani, A., et al. (2022). Peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran IPS di SD kelas tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17–28. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Kaur, S., et al. (2023). Enhancing public speaking confidence in primary students: Exploring the impact of game-based interventions on anxiety reduction. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 12(3). <https://doi.org/10.6007/ijarped/v12-i3/19381>
- Khaeriyah, U., et al. (2025). Developing religious moderation in millennial santri. *BELAJEA Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.29240/belajea.v10i01.11130>
- Kusumasari, S., et al. (2025). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis STEAM berorientasi ESD untuk meningkatkan kreativitas dan kemandirian siswa. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 609. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4860>
- Kusumaningtyas, W. (2025). Pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam meningkatkan pembelajaran siswa sekolah menengah pertama. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(2), 2196–2201. <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>
- Mahbubi, M., & Homaidi. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- Musdalifa, U., et al. (2025). Analisis kreativitas peserta didik dalam menggunakan alat permainan edukatif (APE) balok susun berwarna di TK. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 464. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4871>
- Nadya, R., et al. (2025, Mei). Analisis potensi dan tantangan dalam penggunaan AI di bidang pendidikan. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 295–309. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1705>
- Nahampun, S. H., et al. (2024, September). Efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Oktaria, S., et al. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi struktur lapisan bumi kelas VIII. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 210. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4888>
- Pambudi, A. Y., et al. (2023, Agustus 16). Pelatihan pemanfaatan teknologi AI dalam pembuatan PTK bagi guru SDN Karangasem Kecamatan Jenu. Dalam *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 3). Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Purba, A. Z., et al. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi,*

- Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 299–305.
<https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/222>
- Putri, C. H., et al. (2025). Implementasi media pembelajaran berbasis project based learning dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(4), 621. <https://doi.org/10.51878/science.v4i4.4064>
- Rahayu, S., et al. (2023). Pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk keefektifan presentasi yang menarik dan komunikatif. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 6(4). <https://doi.org/10.29303/jpmmpi.v6i4.6601>
- Ramadhani, T. P. L., et al. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(1), 108–115. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.539>
- Razilu, Z., & Iskandar, B. (2025). Pelatihan pemanfaatan multimedia interaktif di madrasah ibtidaiyah. *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 348. <https://doi.org/10.51878/community.v5i2.7007>
- Rismawati, R., et al. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika pokok bahasa pengukuran kelas III SDN 85 Kendari. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1313. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6678>
- Saugadi, et al. (2025). Transformasi pendidikan di era artificial intelligence (AI). *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 7(1), 107–111. <https://doi.org/10.56630/tolis.v7i1.915>
- Srimuliyani, S. (2023, Desember). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1). <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Syahwinsyah, et al. (2025, April). Pengembangan e-evaluasi Quizalize berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Sains*, 6(1), 110–119.
- Takwin, I., et al. (2024). Pengembangan media pembelajaran mandiri berbasis digital untuk meningkatkan literasi membaca di sekolah dasar. *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 1(2), 115–124. <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i2.197>
- Thoyib, M., et al. (2024). Religious tolerance among Indonesian Islamic University students: The Pesantren connection. *Journal of Al-Tamaddun*, 19(2), 239. <https://doi.org/10.22452/jat.vol19no2.16>
- Utomo, A. S., & Hidayah, N. (2025). Kesejahteraan emosional guru PAUD: Penerapan terapi warna Sujok dalam meningkatkan kualitas pengajaran. *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 357. <https://doi.org/10.51878/community.v5i2.6894>