PALAPA
Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan

p-ISSN : 2338-2325
e-ISSN : 2540-9697

Terindeks: DOAJ, EBSCO, Dimensions, MIAR, Garuda, Google Scholar, etc

https://doi.org/10.36088/palapa.v14i2.6316

SPIN GAME SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN SKI DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS XI DI MAN 1 MATARAM TAHUN 2025/2026

Humaeroh Nur Diana, Maimun, Erwin Padli
UIN Mataram
220101022.mhs@uinmataram.ac.id; maimun@uinmataram.ac.id

Abstract

Low student participation in Islamic Cultural History (SKI) learning at MAN 1 Mataram indicates the need for learning innovation that can encourage students' active engagement, especially because the learning process still largely uses conventional methods. This study aims to describe the implementation of the spin game as an innovation in SKI learning, examine the level of student activity during its use, and identify supporting and inhibiting factors in its implementation among Grade XI students of MAN 1 Mataram in the 2025/2026 academic year. This study used a qualitative approach with a descriptive research type. The research subjects consisted of an SKI teacher, students of Class XI IPA 2, and several related parties within MAN 1 Mataram. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Data validity was tested using source triangulation, technique triangulation, and time triangulation. The results show that the implementation of the spin game was carried out through the stages of analysis, planning, development, implementation, and learning evaluation. Student activity was evident in increased involvement in learning activities, courage in asking questions, participation in discussions, and the ability to express opinions. Supporting factors in the implementation of the spin game included the use of engaging learning media, the availability of adequate facilities and infrastructure, and the teacher's active involvement in learning. Meanwhile, inhibiting factors included difficulty in managing the class when the atmosphere became noisy, technical obstacles, and limited learning time. This study affirms that the spin game can serve as an effective SKI learning innovation in increasing student activity. Its implications suggest that teachers can use educational game media in a planned manner to create SKI learning that is more interactive, participatory, and meaningful.

Jurnal Palapa is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Keywords: Spin Game; Learning Innovation; Student Activity; SKI Learning; Islamic Cultural History.

Abstrak: Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 1 Mataram menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, terutama karena proses pembelajaran masih banyak menggunakan metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan *spin game* sebagai inovasi dalam pembelajaran SKI, mengkaji tingkat keaktifan siswa selama penggunaannya, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapannya pada siswa kelas XI MAN 1 Mataram Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas guru SKI, siswa kelas XI IPA 2, dan beberapa pihak terkait di lingkungan MAN 1 Mataram. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *spin game* dilakukan melalui tahapan analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi pembelajaran. Keaktifan siswa tampak melalui meningkatnya keterlibatan dalam kegiatan belajar, keberanian mengajukan pertanyaan, partisipasi dalam diskusi, dan kemampuan menyampaikan pendapat. Faktor pendukung penerapan *spin game* meliputi penggunaan media pembelajaran yang menarik, ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, serta keterlibatan aktif guru dalam pembelajaran. Sementara itu, faktor penghambat mencakup kesulitan mengelola kelas ketika suasana menjadi ramai, kendala teknis, dan keterbatasan waktu pembelajaran. Penelitian ini menegaskan bahwa *spin game* dapat menjadi inovasi pembelajaran SKI yang efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Implikasinya, guru dapat memanfaatkan media permainan edukatif secara terencana untuk menciptakan pembelajaran SKI yang lebih interaktif, partisipatif, dan bermakna.

Kata Kunci: *Spin Game*; Inovasi Pembelajaran; Keaktifan Siswa; Pembelajaran SKI; Sejarah Kebudayaan Islam.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang disusun untuk membantu mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan pada masa yang akan datang. Dalam pelaksanaannya, tingkat keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar menjadi salah satu indikator utama dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran (U. Ruslandi, 2025). Dalam praktiknya, keaktifan siswa di kelas terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu siswa aktif dan pasif. Siswa yang aktif akan berpartisipasi dalam kegiatan kelas, mengajukan pertanyaan, menjawab, serta berani mengemukakan pendapat. Sebaliknya, siswa yang pasif cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa memberikan respons berarti. Keaktifan belajar tidak dapat tumbuh dengan sendirinya tanpa adanya inovasi pembelajaran yang tepat (R. Ruslandi, 2025). Inovasi pembelajaran adalah

suatu upaya melakukan pembaruan terhadap sebagian maupun seluruh unsur yang terdapat dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kualitas setiap komponennya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif dan mudah (Noperman, 2022).

Pemilihan inovasi yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik akan memengaruhi hasil belajar serta tingkat partisipasi siswa. Namun, pembelajaran yang digunakan oleh pendidik di Indonesia pada dasarnya masih menggunakan pembelajaran yang konvensional. Kondisi tersebut terjadi karena pembelajaran yang berlangsung di kelas masih kurang didukung oleh kreativitas guru dalam mengembangkan metode maupun strategi pembelajaran (Hasriadi, 2022). Dalam konteks pembelajaran SKI, metode pengajaran seringkali didominasi pendekatan konvensional yang cenderung satu arah. Kondisi ini menciptakan keadaan yang tidak sesuai antara tujuan ideal pembelajaran yang interaktif dan partisipatif dengan realitas kelas yang pasif dan kurang responsif.

Pembelajaran SKI secara khusus membutuhkan inovasi pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif karena karakteristik materinya yang sangat kompleks berisi kisah sejarah, nilai moral, perkembangan peradaban dan teladan tokoh-tokoh islam (Syaifulloh, 2025). Jika materi sekompleks SKI hanya disampaikan melalui cara yang tradisional seperti ceramah, maka siswa akan cenderung pasif dan tidak mampu menghubungkan materi dengan realitas kehidupan mereka. Guru harus mampu memilih inovasi pembelajaran yang menarik, menantang dan memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi. Penelitian ini membawa *spin game* dengan elemen interaktif dan kompetitifnya sebagai inovasi pembelajaran SKI yang diharapkan dapat menjadi solusi konkret untuk meningkatkan keaktifan siswa. Inovasi ini merupakan alternatif yang lebih membangun keaktifan dalam pembelajaran SKI, khususnya dalam konteks materi dan karakteristik siswa Madrasah Aliyah.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *game* atau permainan edukasi memiliki potensi positif dalam meningkatkan konsentrasi dan keaktifan siswa di berbagai mata pelajaran. Hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Jumiati, (2022) dan Septiani, (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *education game* efektif dalam meningkatkan hasil belajar, yang secara tidak langsung berkolerasi dengan peningkatan konsentrasi siswa. Tidak hanya itu, hasil pembahasan penelitian mereka juga menegaskan bahwa *game* edukasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih fokus dalam mengikuti alur pembelajaran. Dengan demikian, media berbasis *game* tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih

mudah, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka secara keseluruhan selama proses pembelajaran berlangsung.

Pendapat di atas sesuai dengan hasil observasi awal peneliti di MAN 1 Mataram, diketahui bahwa inovasi *spin game* telah diterapkan dalam pembelajaran SKI kelas XI. Sebelum penerapan inovasi ini, tingkat keaktifan siswa tergolong rendah, banyak siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa memberikan respon atau pertanyaan, padahal, keaktifan merupakan modal utama bagi siswa untuk menerima materi ajar dan menjadi indikator penting keberhasilan pembelajaran. Namun, setelah penerapan *spin game*, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup. Siswa terlihat antusias ketika roda diputar serta lebih fokus mengikuti materi yang disampaikan, hasil wawancara dengan salah satu guru SKI menunjukkan bahwa. Sejak menggunakan inovasi *spin game*, siswa menjadi lebih semangat dan aktif dalam menjawab pertanyaan. Mereka tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berpartisipasi secara langsung. Permainan ini membuat pembelajaran SKI tidak membosankan dan lebih mudah dipahami."

Selain itu, dari hasil wawancara tersebut Guru SKI juga menyampaikan bahwa hasil belajar dengan penerapan *spin game* ini menunjukkan kemampuan kognitif siswa menjadi meningkat yang dimana rata-rata nilai awal siswa yaitu 87, setelah menerapkan inovasi pembelajaran ini rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 93 hingga 95. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan kajian terkait penerapan *spin game* dalam pembelajaran SKI untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas XI di MAN 1 Mataram dan bagaimana keaktifan siswa selama penerapannya, serta apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapannya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami fenomena pembelajaran secara alamiah melalui pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran SKI menggunakan strategi *spin game* di kelas XI IPA 2 MAN 1 Mataram (Ratnaningtyas, 2021). Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui bagaimana penerapan *spin game* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI. Peneliti berperan sebagai instrumen utama dengan terjun langsung ke lapangan untuk mengamati kondisi pembelajaran, membangun hubungan dengan informan, serta memperoleh data yang mendalam dan akurat. Lokasi penelitian dilaksanakan di MAN 1 Mataram, khususnya pada

kelas XI IPA 2. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer diperoleh secara langsung melalui guru SKI, peserta didik, kepala madrasah dan waka kurikulum. Sedangkan data sekunder diperoleh dari buku, jurnal. Peneltian terdahulu serta dokumen lain yang relevan dengan penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi nonpartisipatif, wawancara semi terstruktur, serta dokumentasi (Sugiyono, 2013). Untuk mendapatkan data yang valid, peneliti menerapkan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengamatan (observasi) difokuskan pada dinamika kelas saat spin game digunakan dan respons keaktifan peserta didik. Sementara itu, wawancara dilakukan kepada informan terkait untuk membedah lebih dalam mengenai jalannya pembelajaran SKI, lengkap dengan faktor pendorong dan hambatannya. Seluruh data tersebut kemudian diperkuat oleh teknik dokumentasi yang menghimpun foto kegiatan, gambaran umum madrasah, serta dokumen penunjang yang *sahih*.

Analisis data dalam penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif model Miles dan Huberman. Proses analisis tersebut dilakukan secara sistematis melalui tiga tahapan utama, yakni reduksi data (menyaring dan merangkum informasi inti), penyajian data (menyusun informasi secara terstruktur), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi guna memperoleh hasil penelitian yang sahih (Miles & Huberman, 2014). Data yang diperoleh diseleksi dan difokuskan pada hal-hal yang berkaitan dengan implementasi *spin game* dalam meningkatkan keaktifan siswa, kemudian disajikan secara sistematis dalam bentuk uraian, tabel maupun bagan sebelum ditarik kesimpulan. Untuk menjamin validitas dan kredibilitas temuan di lapangan, peneliti melakukan pengujian keabsahan data melalui tiga jalur triangulasi. Langkah ini ditempuh dengan memanfaatkan triangulasi sumber (membandingkan data dari informan yang berbeda), triangulasi teknik (menguji data dengan metode pengumpulan yang beragam), serta triangulasi waktu (melakukan pengecekan pada momen atau situasi yang berbeda) (Nurfajriani & Azizah, 2024).

HASIL

Penerapan *Spin Game* sebagai Inovasi Pembelajaran SKI dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan peneliti di kelas XI MAN 1 Mataram, penerapan *spin game* dalam pembelajaran SKI dilaksanakan sebagai

inovasi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. *Spin game* diterapkan dengan menggunakan media roda putar yang berisi nomor absen siswa. Nomor absen yang terpilih melalui putaran roda akan mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru. Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan guru menjelaskan materi pembelajaran secara singkat, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan aturan permainan *spun game* kepada siswa. Setelah seluruh siswa memahami aturan permainan, guru mulai memutar roda *spin* untuk menentukan siswa yang akan menjawab pertanyaan. Dalam proses pembelajaran, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan secara individu, tetapi juga melibatkan kerja sama kelompok.

Berdasarkan hasil observasi, penerapan *spin game* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Siswa terlihat antusias ketika guru mulai memutar roda *spin* di depan kelas. Selain itu, siswa juga tampak lebih fokus memperhatikan materi karena mereka menyadari bahwa nomor absen mereka dapat terpilih sewaktu-waktu untuk menjawab pertanyaan. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran SKI kelas XI, yaitu Ibu Fadlina, menunjukkan bahwa penggunaan *spin game* membuat siswa lebih semangaat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Beliau menyampaikan bahwa siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai berani mencoba menjawab pertanyaan serta lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Temuan tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan siswa. Salah satu siswa bernama Lana menyampaikan bahwa pembelajaran menggunakan *spin game* terasa lebih menarik dan tidak membosankan karena dilakukan sambil. Bermain. Hal serupa juga disampaikan oleh Syifa yang mengatakan bahwa penggunaan *spin game* membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan langsung, penggunaan spin game terbukti efektif menumbuhkan gairah belajar sekaligus mendorong keterlibatan intensif siswa di dalam kelas. Siswa tampak lebih fokus mendengarkan penjelasan, berani menjawab pertanyaan, aktif berdiskusi kelompok, dan berkomitmen memahami materi agar bisa menyelesaikan permainan dengan baik. Melalui triangulasi data (observasi, wawancara, dan dokumentasi), peneliti menemukan bahwa inovasi pembelajaran SKI menggunakan spin game di kelas XI MAN 1 Mataram ini mampu mengubah dinamika kelas menjadi lebih komunikatif, partisipatif, dan menyenangkan, sehingga motivasi intrinsik siswa untuk terlibat dalam proses belajar meningkat signifikan.

Keaktifan Siswa Selama Penerapan *Spin Game* Sebagai Inovasi Pembelajaran SKI Siswa Kelas XI

Berdasarkan triangulasi data yang meliputi observasi, wawancara, serta dokumentasi, penerapan spin game dalam pembelajaran SKI kelas XI MAN 1 Mataram menunjukkan hasil yang positif. Transformasi metode pembelajaran melalui pendekatan berbasis *game* ini nyatanya efektif dalam membangun ekosistem kelas yang tidak hanya aktif dan dialogis, tetapi juga mampu menumbuhkan rasa senang siswa selama proses transformasi ilmu berlangsung. Keaktifan siswa dalam penelitian ini dianalisis berdasarkan beberapa indikator, yaitu keikutsertaan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah, keterampilan siswa dalam bertanya, pelaksanaan diskusi serta kemampuan siswa dalam menilai kemampuan dirinya sendiri.

1. Keikutsertaan Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat aktif mengikuti jalannya pembelajaran sejak awal hingga akhir kegiatan. Ketika guru mulai menggunakan *spin game,* perhatian siswa terpusat pada roda permainan yang diputar di depan kelas. Siswa tampak memperhatikan jalannya permainan dengan penuh antusias dan rasa penasaran terhadap nomor absen yang akan terpilih. Salah satu siswa bernanama Lana terlihat memperhatikan jalannya permainan dengan fokus serta berusaha memahami materi yang dipelajari agar mampu menjawab pertanyaan apabila nomor absennya terpilih. Hal serupa juga terlihat pada Syifa yang menunjukkan antusiasme ketika guru memutar *spin game.* Selain itu Fauzan yang pada awal pembelajaran terlihat pasif mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif ketika permainan berlangsung. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa penggunaan *spin game* membuat mereka lebih fokus dan semangat mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan dan tantangan dalam kegiatan belajar.

2. Keterlibatan Siswa dalam Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil observasi, keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah terlihat ketika siswa berusaha memahami dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru melalui *spin game.* Siswa yang terpilih untuk menjawab pertanyaan tampak tidak langsung memberikan jawaban, tetapi terlebih dahulu berpikir dan mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Fauzan, salah satu siswa yang diwawancarai, menyampaikan bahwa sebelum menjawab pertanyaan ia terlebih dahulu mempertimbangkan jawabannya agar tidak terjadi kesalahan. Selain itu ketika kelompok mengalami kehilangan poin akibat nomor jebakan, siswa terlihat berusaha memperbaiki keadaan dengan berdiskusi dan lebih berhati-hati dalam menjawab

pertanyaan pada kesemoatan berikutnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya terlibat secara fisik dalam permainan, tetapi juga terlibat secara kognitif dalam proses berpikir dan pemevahan masalah selama pembelajaran berlangsung.

3. Keterampilan Siswa dalam Bertanya

Hasil observasi menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam bertanya tetap muncul selama pembelajaran berlangsung meskipun tidak terlalu dominan. Aktivitas bertanya umumnya muncul ketika siswa ingin memperoleh penjelasan terkait materi maupun aturan permainan spin game. Salah satu siswa bernama Delin mengajukan pertanyaan kepada guru terkait materi tentang tokoh pahlawan dalam bab yang dipelajari. Selain itu, Lana juga mengajukan pertanyaan terkait aturan permainan spin game karena masih merasa bingung mengenai kesempatan siswa untuk maju menjawab pertanyaan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa bertanya karena ingin memahami materi maupun aturan pembelajaran dengan lebih jelas. Hal tersebut menunjukkan adanya rasa ingin tahu serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

4. Pelaksanaan Disksui

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan diskusi terlihat aktif dalam masing-masing kelompok selama pembelajaran berlangsung. Ketika salah satu anggota kelompok maju untuk menjawab pertanyaan, anggota kelompok lainnya terlihat membantu dengan memberikan arahan maupun jawaban secara singkat. Pada salah satu putaran permainan, kelompok Fauzan terlihat melakukan diskusi singkat sebelum perwakilan kelompok menyampaikan jawaban. Anggota kelompok saling membantu untuk memastikan jawaban yang diberikan benar agar kelompok memperoleh poin. Hasil wawancara menunjukkan bahwa diskusi kelompok membantu siswa dalam memahami materi serta meningkatkan rasa percaya diri ketika menjawab pertanyaan di depan kelas. Selain itu, kegiatan diskusi juga membuat siswa lebih aktif bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung.

5. Kemampuan Siswa dalam Menilai Kemampuan Dirinya Sendiri

Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menilai kemampuan dirinya terlihat dari kesadaran siswa terhadap tingkat pemahaman yang dimilikinya selama pembelajaran berlangsung. Siswa yang mampu menjawab pertanyaan secara mandiri terlihat lebih percaya diri dan menyadari bahwa dirinya telah memahami materi dengan baik. Fauzan menyampaikan bahwa melalui pertanyaan-pertanyaan dalam spin game, ia dapat mengetahui bagian materi yang sudah dipahami maupun yang masih perlu dipelajari kembali. Selain itu, siswa lain yang masih membutuhkan bantuan kelompok terlihat mulai menyadari kekurangan

dalam pemahamannya ketika guru memberikan penjelasan ulang terhadap jawaban yang telah disampaikan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa keaktifan siswa selama penerapan spin game dalam pembelajaran SKI terlihat melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok.

Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan *Spin Game* Sebagai Inovasi Pembelajaran SKI dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan peneliti, ditemukan beberapa faktor yang mendukung dan menghambat penerapan *spin game* dalam pembelajaran SKI di kelas XI MAN 1 mataram.

1. Faktor Pendukung

a. Media Pembelajaran *Spin Game*

Hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *spin game* mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan roda *spin* yang dipadukan dengan media *trick or treat* membuat pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak monoton. Guru SKI kelas XI, Ibu Fadlina, menyampaikan bahwa penggunaan media *spin game* dan *trick or treat* membuat siswa lebih fokus, lebih aktif serta lebih antusias mengikuti pembelajaran. Hal tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran terasa lebih menyenangkan karena dilakukan sambil bermain

b. Sarana dan Prasarana

Berdasarkan hasil observasi, sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah cukup mendukung pelaksanaan pembelajaran menggunakan *spin game*. Fasilitas seperti LCD dan perangkaat pendukung lainnya membantu guru dalam menampilkan media pembelajaran secara lebih jelas dan menarik. Hasil wawancara dengan guru SKI dan waka kurikulum menunjukkan bahwa pihak sekolah memberikan dukungan terhadap penggunaan inovasi pembelajaran melalui fasilitas yang tersedia membantu mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran.

c. Peran Guru dalam Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru berperan aktif dalam mengelola jalannya pembelajaran menggunakan *spin game*. Guru memberikan arahan terkait aturan permainan, mengatur jalannya kegiatan pembelajaran serta memberikan motivasi kepada siswa agar

berani berpartisipasi dalam pembelajaran. Hasil wawancara dengan Ibu Fadlina menunjukkan bahwa guru memiliki peran penting dalam menjaga pembelajaran secara terarah dan kondusif. Guru juga berusaha memastikan selurub siswa mendapatkan kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

2. Faktor Penghambat

a. Pegelolaan Kelas Saat Suasana Ramai

Berdasarkan hasil observasi, suasana kelas selama penerapan *spin game* menjadi lebih ramai dibandingkan pembelajaran biasa karena meningkatkan antusiasme siswa. Keramaian tersebut terkadang mempengaruhi fokus sebagian siswa dan menjadi tantangan bagi guru dalam menjaga kondisi kelas tetap kondusif. Guru SKI menyampaikan bahwa pembelajaran menggunakan *spin game* membuat siswa lebih aktif, tetapi pada saat tertentu suasana kelas menjadi cukup ramai sehingga guru harus lebih ekstra dalam mengontrol jalannya pembelajaran.

b. Kendala Teknis

Hasil observasi menunjukkan bahwa selama penelitian berlangsung tidak ditemukan kendala teknis yang menghambat jalannya pembelajaran. Namun demikian, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa kendala teknis tetap berpotensi terjadi sewaktu-waktu, seperti gangguan pada perangkat LCD, laptop maupun listrik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi masih memiliki kemungkinan mengalami hambatan teknis yang dapat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran.

c. Keterbatasan Waktu

Berdasarkan hasil observasi, keterbatasan waktu menjadi salah satu hambatan dalam penerapan *spin game.* Waktu pembelajaran yang tersedia belum cukup untuk menyelesaikan seluruh soal yang telah disiapkan oleh guru. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa antusiasme siswa yang tinggi menyebabkan kegiatan permainan membutuhkan waktu yang lebih panjang. Akibatnya, beberapa soal belum sempat diselesaikan meskipun siswa masih ingin melanjutkan permainan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penerapan *spin game* dalam pembelajaran SKI dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan penghambat yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penerapan *Spin Game* sebagai Inovasi Pembelajaran SKI dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI di MAN 1 Mataram Tahun 2025/2026

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, penerapan *spin game* dalam pembelajaran SKI di kelas XI MAN 1 Mataram menunjukkan bahwa penggunaan inovasi pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif dan menyenangkan. Penerapan *spin game* dilakukan dengan menggunakan roda putar yang berisi nomor absen siswa. Siswa yang terpilih melalui putaran roda diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru. Selain itu, pembelajaran juga didukung dengan penggunaan media *trick or treat* yang berisi soal-soal pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih variatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *spin game* mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih fokus memperhatikan materi karena adanya kemungkinan nomor absen mereka terpilih sewaktu-waktu untuk menjawab pertanyaan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu mendorong siswa untuk lebih siap dan aktif dalam mengikuti pembelajaran (Hendra, 2023).

Hasil penelitian ini memperkuat teori Azhar Arsyad mengenai esensi media pembelajaran sebagai alat penyalur pesan yang mampu memantik minat, perhatian, dan pikiran peserta didik. (Arsyad, 2017). Implementasi spin game dalam studi ini membuktikan bahwa permainan roda berputar tersebut tidak hanya berperan sebagai media rekreatif semata, melainkan juga berfungsi strategis dalam meningkatkan fokus serta keterlibatan mendalam siswa selama proses pemahaman materi. Selain itu, penerapan *spin game* juga Hal ini senada dengan pandangan Wina Sanjaya yang menegaskan bahwa efektivitas sebuah proses pembelajaran diukur dari kemampuannya dalam mengondisikan atmosfer kelas yang kondusif dan menggembirakan, sekaligus menstimulasi keterlibatan aktif peserta didik di sepanjang aktivitas belajar mengajar (Sanjaya, 2016). Penggunaan *spin game* memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa karena pembelajaran tidak hanya berlangsung secara satu arah, tetapi juga melibatkan interaksi, tantangan serta kerja sama antar siswa.

Hasil penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas

dalam bentuk permainan mampu mengurangi rasa bosan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih mudah terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Nugroho, 2016).

Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bahwa pemanfaatan spin game dapat diposisikan sebagai salah satu opsi strategi instruksional yang efektif pada mata pelajaran SKI. Integrasi media interaktif ini terbukti membantu pendidik dalam mengemas materi secara lebih atraktif, mengubah peran siswa yang semula sekadar pendengar pasif menjadi partisipan aktif di kelas. Kendati demikian, penelitian ini tidak luput dari sejumlah keterbatasan. Ruang lingkup pengamatan yang terbatas pada satu kelas serta durasi penelitian yang relatif singkat membuat temuan ini belum dapat digeneralisasikan pada skala yang lebih luas. Di samping itu, fokus kajian ini masih menitikberatkan pada dinamika proses pembelajaran kualitatif, sehingga dampak konkret penggunaan spin game terhadap capaian hasil belajar siswa secara kuantitatif belum diukur secara mendalam.

Keaktifan Siswa Selama Penerapan *Spin Game* Sebagai Inovasi Pembelajaran SKI Siswa Kelas XI

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, keaktifan siswa selama penerapan *spin game* dalam pembelajaran SKI terlihat melalui berbagai bentuk keterlibatan siswa selama proses pembalajaran berlangsung. Keaktifan tersebut terlihat dari keikutsertaan siswa dalam pembelajaran, keterlibatan dalam pemecahan masalah, keterampilan bertanya, pelaksanaan diskusi serta kemampuan siswa dalam menilai kemampuan dirinya sendiri.

Keikutsertaan siswa dalam pembelajaran terlihat dari perhatian dan antusiasme siswa selama kegiatan belajar langsung. Siswa terlihat lebih fokus memperhatikan penjelasan guru dan jalannya permainan karena mereka merasa memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjawab pertanyaan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *spin game* mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah terlihat ketika siswa berusaha memahami pertanyaan, mengingat kembali materi yang telah dipelajari serta mempertimbangkan jawaban sebelum menjawab pertanyaan yang diberikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *spin game* tidak hanya melibatkan aktivitas fisik siswa, tetapi juga melibatkan proses berpikir dan kemampuan kognitif siswa dalam menyelesaikan masalah.

Keterampilan siswa dalam bertanya juga tetap muncul selama pembelajaran berlangsung, meskipun tidak terlalu dominan. Beberapa siswa mengajukan pertanyaan terkait

materi maupun aturan permainan sebagai bentuk rasa ingin tahu dan usaha memahami pembelajaran dengan lebih baik. Selain itu, pelaksanaan diskusi dalam kelompok juga menunjukkan adanya kerja sama antar siswa dalam membantu teman kelompok menjawab pertanyaan serta memahami materi pembelajaran. Kemampuan siswa dalam menilai kemampuan dirinya terlihat dari kesadaran siswa terhadap tingkat pemahaman yang dimilikinya. Siswa yang mampu menjawab pertanyaan secara mandiri terlihat lebih percaya diri, sedangkan siswa yang masih membutuhkan bantuan kelompok mulai menyadari bagian materi yang belum dipahami dan berusaha memperbaikinya melalui penjelasan guru maupun diskusi kelompok.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori keaktifan belajar yang dikemukakan oleh Dyah Perwita yang menyatakan bahwa keaktifan siswa dapat dilihat melalui berbagai indikator, seperti keterlibatan dalam pembelajaran, pemecahan masalah, kemampuan bertanya, diskusi serta kemampuan menilai diri sendiri (Perwita, 2021). Dalam penelitian ini, seluruh indikator tersebut terlihat selama penerapan *spin game* dalam pembelajaran SKI. Hasil penelitian ini juga memperkuat argumen Sardiman A.M. yang menyatakan bahwa keaktifan siswa tidak boleh dilihat dari satu sisi saja. Keaktifan yang ideal melibatkan kesiapan fisik sekaligus aktivitas mental siswa secara simultan dalam menyerap dan merespons seluruh rangkaian proses pembelajaran (Sardiman, 2014). Melalui *spin game,* speran siswa bergeser dari sekadar pendengar ceramah guru menjadi partisipan yang terlibat penuh. Manifestasi keterlibatan tersebut tampak nyata saat mereka aktif menjawab pertanyaan yang diajukan, mengemukakan pendapat ketika berdiskusi, serta membangun kerja sama yang solid dalam kerja kelompok.

Temuan ini memperkuat eksistensi riset terdahulu yang mengonfirmasi bahwa pendekatan *game-based learning* (pembelajaran berbasis *game*) efektif dalam mendongkrak partisipasi serta keterlibatan peserta didik. Integrasi elemen permainan di ruang kelas mampu mengondisikan atmosfer akademis yang lebih rekreatif, sehingga memicu motivasi intrinsik siswa untuk mengikuti pembelajaran (Septiani et al., 2023). Secara praktis, studi ini mengimplikasikan bahwa pemanfaatan *spin game* layak dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif terobosan instruksional yang berdaya guna untuk menstimulasi keaktifan belajar, terutama pada rumpun mata pelajaran SKI. Model pembelajaran bermuatan *game* ini terbukti mampu menumbuhkan pola interaksi dua arah, baik antara pendidik dengan siswa maupun komunikasi antarsiswa, sehingga iklim kelas terasa lebih dinamis, hidup, dan tidak menjemukan. Meski demikian, penelitian ini masih menyisakan sejumlah batasan. Ruang

lingkup subjek yang relatif sempit membuat kesimpulan yang dihasilkan belum dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Di samping itu, parameter keaktifan siswa dalam riset ini masih dieksplorasi secara kualitatif lewat teknik observasi dan wawancara, sehingga belum divalidasi menggunakan instrumen pengukuran kuantitatif yang lebih komprehensif.

Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan *Spin Game* Sebagai Inovasi Pembelajaran SKI dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI

Berdasarkan data lapangan yang dihimpun, efektivitas implementasi spin game pada mata pelajaran SKI di kelas XI MAN 1 Mataram secara nyata dipengaruhi oleh dinamika faktor pendorong dan penghambat yang saling berkelindan. Aspek sosiopedagogis yang menjadi faktor pendukung utama meliputi pemanfaatan media instruksional yang atraktif, ketersediaan fasilitas penunjang yang representatif, serta kompetensi manajerial guru di dalam kelas. Kolaborasi antara media *spin game* dan taktik *trick or treat* terbukti ampuh mengondisikan iklim kelas yang lebih dialogis sekaligus mengikis kejenuhan siswa. Stimulus ini diperkuat oleh dukungan infrastruktur sekolah seperti LCD proyektor dan perangkat multimedia lainnya yang mempermudah transformasi materi secara optimal. Di samping itu, performa guru memegang urgensi krusial guru tidak sekadar bertindak sebagai penceramah (informer), melainkan bertransformasi menjadi fasilitator dan dirigen pembelajaran yang mengendalikan alur permainan agar tetap koridor capaian kurikulum. Guru juga aktif menyuntikkan motivasi afektif guna menumbuhkan efikasi diri dan keberanian siswa untuk terlibat. Temuan empiris ini mengonfirmasi tesis E. Mulyasa yang menegaskan bahwa determinan keberhasilan instruksional bertumpu pada sinergi antara kapasitas guru, kualitas media, serta kecukupan sarana prasarana (Mulyasa, 2013). Dalam konteks penelitian ini, ketiga faktor tersebut terlihat mendukung kelancaran pelaksanaan pembelajaran menggunakan spin game.

Selain faktor pendukung, penelitian ini juga menemukan beberapa faktor penghambat, yaitu pengelolaan kelas saat suasana ramai, kendala teknis, serta keterbatasan waktu. Antusiasme siswa yang tinggi selama permainan berlangsung menyebabkan suasana kelas menjadi lebih ramai dibandingkan pembelajaran biasa. Kondisi tersebut terkadang mempengaruhi fokus sebagian siswa sehingga guru perlu mengontrol jalannya pembelajaran agar tetap kondusif. Kendala teknis juga menjadi salah satu hambatan yang berpotensi mempengaruhi pembelajaran, terutama karena penggunaan *spin game* melibatkan perangkat teknologi seperti LCD dan laptop. Meskipun selama penelitian tidak ditemukan gangguan

teknis yang serius, guru menyampaikan bahwa gangguan seperti listrik mati atau kerusakan perangkat dapat terjadi sewaktu-waktu dan menghambat jalannya pembelajaran. Selain itu, keterbatasan waktu juga menjadi kendala dalam penerapan *spin game*. Pembelajaran berbasis permainan membutuhkan waktu yang lebih panjang karena melibatkan interaksi, diskusi, dan aktivitas siswa secara langsung (Iswar et al., 2024). Akibatnya, beberapa soal yang telah disiapkan belum sempat diselesaikan karena keterbatasan alokasi waktu pembelajaran.

Temuan penelitian ini sesuai dengan pendapat Sardiman A.M. yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa cenderung membutuhkan pengelolaan kelas dan pengaturan waktu yang lebih baik agar pembelajaran tetap berjalan efektif (Sardiman, 2014). Selain itu, pendapat Wina Sanjaya juga menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh inovasi yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta dukungan fasilitas yang tersedia (Sanjaya, 2016). Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan *spin game* tidak hanya bergantung pada media pembelajaran yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan guru, dukungan fasilitas sekolah, serta kemampuan dalam mengelola kelas dan waktu pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara guru dan pihak sekolah untuk memaksimalkan faktor pendukung serta meminimalisir hambatan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan dalam konteks pembelajaran SKI di satu sekolah sehingga hasil penelitian belum dapat menggambarkan kondisi pada sekolah lain. Selain itu, faktor penghambat yang ditemukan dalam penelitian ini masih terbatas pada hasil observasi dan wawancara sehingga kemungkinan terdapat faktor lain yang belum teridentifikasi secara mendalam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa penerapan *spin game* sebagai inovasi pembelajaran SKI di kelas XI MAN 1 Mataram Tahun 2025/2026 mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan interaktif. Penerapan *spin game* dilakukan melalui penggunaan media berbentuk roda putar yang berisi nomor absen siswa dan dipadukan dengan media *trick or treat* yang berisi soal-soal pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru terlebih dahulu menjelaskan materi dan aturan permainan, kemudian siswa yang terpilih

melalui *spin game* diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan. Inovasi ini membuat pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar melalui aktivitas menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok.

Keaktifan siswa selama penerapan *spin game* terlihat dari berbagai indikator keaktifan belajar, yaitu keikutsertaan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, keterlibatan dalam pemecahan masalah, keterampilan bertanya, pelaksanaan diskusi, serta kemampuan siswa dalam menilai kemampuan dirinya sendiri. Siswa terlihat lebih fokus, antusias, dan berani berpartisipasi selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, pembelajaran menggunakan *spin game* juga mampu mendorong siswa untuk berpikir sebelum menjawab, bekerja sama dengan kelompok, serta menyadari tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, penggunaan *spin game* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran SKI.

Penelitian ini juga menemukan adanya faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan *spin game* sebagai inovasi pembelajaran SKI. Faktor pendukung meliputi penggunaan media pembelajaran yang menarik, tersedianya sarana dan prasarana yang memadai, serta peran guru dalam mengelola pembelajaran dan memotivasi siswa. Sementara itu, faktor penghambat yang ditemukan meliputi pengelolaan kelas ketika suasana menjadi ramai, kendala teknis yang berkaitan dengan penggunaan perangkat pembelajaran, serta keterbatasan waktu dalam menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, secara keseluruhan penerapan *spin game* dapat berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI di kelas XI MAN 1 Mataram.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.

Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia, 12*(1), 136–151. https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161

Hendra, H. (2023). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Pelanggan pada Platform E-Commerce di Indonesia. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis, 8*(2), 201–215.

Iswar, M. I., & Sudirjo, F. (2024). Analisis Manajemen Rantai Pasok untuk Meningkatkan Efisiensi Operasional di Industri Manufaktur. *Jurnal Ekonomi dan Manajemen, 3*(2), 112–125.

Jumiati, J., Arifa, T. R., & Kumala, S. (2022). Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Kabupaten Banjar. *JIPDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2*(3), 265–269. https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i3.34

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Analisis Data Kualitatif*. Universitas Indonesia Press.

Mulyasa, E. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Remaja Rosdakarya.

Noperman, F. (2022). *Inovasi Pembelajaran dari Ide Kreatif di Kepala Sampai Praktik Inovatif di Kelas*. Laksbang Pustaka.

Nugroho, S. (2016). Implementasi Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Framework COBIT 5. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis, 6*(1), 12–24.

Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi Data dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 10*(17), 826–833. https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272

Perwita, D. (2021). *Metode Tim Accelerated Instruction: Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Pascal Books.

Ratnaningtyas, E. M. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Ruslandi, R. (2025). Pengaruh Gaya Kepemimpinan dan Motivasi Kerja terhadap Kinerja Pegawai pada Dinas Perkebunan Provinsi Jawa Barat. *Jurnal Inovasi Ekonomi dan Manajemen, 4*(1), 45–58.

Ruslandi, U., Qomariyah, S., & Sumitra, M. (2025). Peran Metode Pembelajaran Diskusi dalam Menciptakan Keaktifan Belajar Siswa di MAS Tarbiyatul Islamiyah. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika, 2*(1), 79–88. https://journal.lpkd.or.id/index.php/Katalis/article/view/1203

Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.

Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. RajaGrafindo Persada.

Septiani, S. S., Juliansyah, A., & Rachman, I. F. (2025). Implementasi Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, 2*(4), 652–661. https://jurnalistiqomah.org/index.php/jppi/article/view/4722

Septiani, Y. T., & Widharma, I. G. S. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika dan Teknologi, 6*(1), 88–100.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Syaifulloh, M., & Saepudin, A. (2025). Pengembangan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Melalui Alat dan Media Berbasis Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan Nusantara, 3*(1), 291–300. https://ejurnals.com/ojs/index.php/ipn/article/view/854