STUDI KEBUTUHAN DAN UJI COBA AWAL MEDIA FLASHCARD TEMATIK AL-QUR'AN DI PESANTREN ASR, KABUPATEN GOWA

Syinta. M¹, Andi Nurjaya Abadi², Andi Ika Prasasti Abrar³
^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar
¹syinta.mulya@gmail.com, ²abadiandinurjaya@gmail.com,
³ika.prasastiabrar@uin-alauddin.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the needs for instructional media and educational technology at Pondok Pesantren Ahlus Shidqi war Rahmah (ASR), Gowa Regency, and to design and conduct an initial trial of a thematic Qur'an learning media using a semi-digital flashcard-based board game. A descriptive qualitative approach was employed, with data collected through interviews, classroom observations, and document analysis. The research results indicate that although facilities such as computers and LCD projectors are available, their use in teaching is still limited due to the lack of diverse and interactive media. Teachers express a need for more engaging and student-centered instructional tools, while students show good adaptability to technology-based learning. The initial testing of the semi-digital board game revealed a positive impact on students' learning motivation, concentration, and confidence in understanding thematic Qur'anic material. These findings suggest that the integration of interactive and contextual media can be an effective strategy to support meaningful and joyful learning experiences in Islamic boarding schools. The research also provides insights into how semi-digital tools can bridge the gap between traditional religious education and modern pedagogical approaches in pesantren environments.

Keywords: instructional media, educational technology, pesantren, thematic qur'an learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media dan teknologi pembelajaran di Pondok Pesantren Ahlus Shidqi war Rahmah (ASR) Kabupaten Gowa serta merancang dan melakukan uji coba awal terhadap media pembelajaran Al-Quran tematik berbasis flashcard dalam bentuk board game semi-digital. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi kelas, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun fasilitas teknologi seperti komputer dan proyektor LCD tersedia, pemanfaatannya dalam proses pembelajaran masih terbatas karena kurangnya variasi media yang interaktif. Guru membutuhkan alat bantu pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada siswa, sementara santri menunjukkan kemampuan adaptasi yang baik terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Uji coba awal board game semi-digital menunjukkan dampak positif

terhadap motivasi belajar, konsentrasi, dan rasa percaya diri santri dalam memahami materi Al-Quran tematik. Temuan ini merekomendasikan integrasi media yang kontekstual dan interaktif sebagai strategi efektif untuk mendukung pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan di lingkungan pesantren. Penelitian ini juga memberikan gambaran bagaimana alat bantu semi-digital dapat menjembatani antara pendidikan keagamaan tradisional dan pendekatan pedagogis modern di pesantren.

Kata Kunci: media pembelajaran, teknologi pendidikan, pesantren, al-quran tematik

A. Pendahuluan

Integrasi teknologi dalam pembelajaran merupakan bagian dari modernisasi sistem pendidikan di abad ke-21, di mana keterampilan digital, kolaborasi, dan akses informasi menjadi kompetensi dasar yang perlu dimiliki peserta didik. Menurut teori pembelajaran konstruktivisme, penggunaan media dan teknologi dapat membantu santri membangun pemahamannya secara lebih aktif melalui berbagai pengalaman belajar yang kaya dan kontekstual. Media pembelajaran sendiri mencakup segala bentuk alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar.

Di lingkungan pesantren, penggunaan teknologi pembelajaran sering kali mengalami tantangan, terutama karena pendekatan tradisional yang masih dominan. Namun, perubahan zaman menuntut

lembaga pendidikan Islam untuk lebih adaptif dan terbuka terhadap pemanfaatan teknologi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern. Pondok Pesantren Ahlus Shidqi war Rahmah (ASR) di Kabupaten Gowa adalah contoh pesantren baru yang menunjukkan perkembangan signifikan dalam penyediaan fasilitas teknologi. Dalam waktu satu tahun, pondok ini telah dilengkapi dengan ruang komputer, LCD proyektor, serta ruang kelas yang nyaman dan mendukung proses belajar mengajar berbasis teknologi.

Meskipun fasilitas fisik telah tersedia dengan cukup baik, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pemanfaatan instrumen media pembelajaran masih belum maksimal. Guru masih terbatas dalam akses terhadap media ajar yang sesuai dan bervariasi, baik secara digital maupun non-digital. Oleh karena itu, penting untuk

melakukan analisis kebutuhan terhadap media dan teknologi pembelajaran yang benar-benar dibutuhkan di Pondok Pesantren Ahlus Shidqi war Rahmah (ASR). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan tersebut sebagai landasan pengembangan pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan konteks pesantren masa kini.

Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dengan membangkitkan rasa ingin tahu. Media juga menjadi pusat interaksi dalam pembelajaran, membantu penyampaian materi secara efektif, serta memperkuat hasil belajar dan dampak psikologis positif bagi siswa. Efektivitas pembelajaran akan semakin meningkat apabila media yang digunakan bersifat multimedia, yaitu menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, dan video secara terpadu. Menurut teori Multimedia Learning (Mayer, 2009), siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik melalui kombinasi teks dan gambar dibandingkan hanya teks saja, karena informasi diproses melalui dua saluran kognitif yang berbeda: verbal dan

visual. Dengan demikian, pembelajaran multimedia mencerminkan bentuk nyata dari integrasi teknologi dalam pendidikan. Teknologi ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana bantu belajar, tetapi juga sebagai media untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan problem solving peserta didik, termasuk santri di lingkungan pesantren.

Teknologi pembelajaran menyediakan berbagai sumber daya interaktif seperti simulasi, permainan, dan alat evaluasi digital yang dirancang untuk mendorong peserta didik berpikir kritis dan memecahkan masalah dalam konteks nyata. Penggunaan teknologi ini menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan keterampilan tersebut dengan memberikan akses luas ke informasi terkini dan beragam, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan analisis dalam mengumpulkan dan menilai data dari berbagai sumber. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kunci penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan

mampu mengembangkan potensi santri secara optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada tanggal 29 Mei hingga 3 Juni 2025 di Pondok Pesantren Ahlus Shidqi war Rahmah (ASR), Kabupaten Gowa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: (1) wawancara semi-terstruktur dengan pengelola pesantren, guru, dan santri untuk memperoleh informasi mendalam terkait kebutuhan dan praktik penggunaan media pembelajaran; (2) observasi langsung terhadap fasilitas teknologi yang tersedia dan proses pembelajaran di kelas; serta (3) dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan dokumen pendukung lainnya untuk memperkuat temuan.

Penelitian ini merupakan bagian awal dari proses pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE, yang merupakan pendekatan sistematis dalam pengembangan produk pembelajaran berbasis kinerja (*performance-based learning*). Pada tahap ini, dua komponen awal model ADDIE

dilaksanakan, yaitu *analysis* (analisis kebutuhan media dan karakteristik pembelajar) dan *design* (perancangan awal media).

Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang terdiri atas tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Proses ini digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik santri dan konteks pembelajaran di pesantren. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti merancang dan menguji coba media board game semi-digital untuk mata pelajaran Al-Quran Tematik sebagai alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sekaligus mengatasi keterbatasan media dan dominasi metode ceramah yang cenderung monoton.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media dan teknologi pembelajaran di Pondok Pesantren Ahlus Shidqi war Rahmah (ASR) Kabupaten Gowa masih bersifat terbatas dan belum terintegrasi secara maksimal dalam proses pembelajaran. Meskipun tersedia beberapa perangkat

pendukung seperti LCD proyektor, komputer, dan jaringan internet, penggunaannya dalam kegiatan belajar mengajar tidak merata dan belum menjadi bagian dari strategi pengajaran yang konsisten. Hal ini terlihat dari dominasi metode ceramah dalam sebagian besar proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Al-Qur'an Tematik. Akibatnya, keterlibatan aktif santri rendah, dan proses pembelajaran cenderung monoton.

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered learning), di mana santri hanya berperan sebagai penerima informasi. Suasana kelas kurang interaktif, dan partisipasi aktif santri minim. Dalam pembelajaran Al-Qur'an Tematik, pendekatan yang digunakan lebih menekankan pada hafalan dan pemahaman literal, tanpa melibatkan media yang dapat membantu santri memahami makna dan konteks ayat secara lebih menyenangkan dan kontekstual.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa sebagian dari mereka menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran

yang menarik, namun mereka mengaku belum memiliki keterampilan, pengetahuan, dan waktu untuk mengembangkan atau menggunakan media berbasis teknologi. Beberapa guru juga menyatakan keterbatasan dalam hal pelatihan dan fasilitas menjadi kendala utama dalam menerapkan inovasi pembelajaran berbasis media. Sebagian besar guru juga belum familiar dengan pendekatan desain pembelajaran berbasis teknologi, sehingga lebih memilih menggunakan metode ceramah yang dirasa lebih praktis.

Sementara itu, hasil wawancara dengan santri menunjukkan adanya antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media digital. Sebagian besar santri merasa lebih tertarik belajar menggunakan media yang menyenangkan dan interaktif, seperti permainan edukatif, tayangan audiovisual, serta aplikasi kuis. Mereka menyatakan bahwa metode ceramah membuat mereka cepat bosan dan kurang memahami materi secara mendalam. Dalam pandangan mereka, pembelajaran yang menggunakan media interaktif memungkinkan mereka untuk lebih

fokus, berpartisipasi, dan memahami materi secara lebih menyenangkan.

Angket yang dibagikan kepada santri memperkuat temuan ini. Sebagian besar santri mengisi bahwa mereka belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis digital secara terstruktur dalam pembelajaran di kelas. Namun, mereka menunjukkan ketertarikan yang tinggi jika media tersebut diterapkan, terutama dalam bentuk permainan edukatif yang dapat dilakukan secara kelompok. Keinginan santri untuk pembelajaran yang lebih menarik sejalan dengan prinsip *Joyful Learning*, yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan tidak menekan.

Dalam konteks teori pembelajaran, temuan ini relevan dengan pendekatan *Constructivism* dari Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Santri belajar lebih efektif ketika mereka dapat berdiskusi, bekerja sama, dan membangun makna secara aktif dalam konteks yang nyata. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *board game* semi-digital mendorong keterlibatan sosial dan kolaborasi

antarsantri, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selanjutnya, Mayer (2009) dalam teori *Multimedia Learning* menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan interaktivitas. Ketika santri diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui media visual dan kinestetik, mereka lebih mudah memahami konsep dan mengingat informasi. Oleh karena itu, media interaktif seperti *board game* semi-digital sangat sesuai dengan karakteristik santri di Pondok Pesantren ASR yang sebagian besar merupakan pelajar usia remaja.

Penelitian ini merupakan tahap awal dari pengembangan media pembelajaran berbasis model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Dalam tahap ini, fokus penelitian adalah pada tahapan analisis kebutuhan dan desain awal. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa santri membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengajak mereka untuk aktif berpikir, berinteraksi, dan bermain. Dari sisi

guru, mereka membutuhkan media yang mudah digunakan, sesuai dengan karakteristik lingkungan pondok, dan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Al-Qur'an Tematik.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti merancang media pembelajaran dalam bentuk *board game* semi-digital untuk mata pelajaran Al-Qur'an Tematik. Media ini terdiri atas papan permainan, kartu soal, dan aplikasi digital sederhana yang mendukung aspek visual dan audio. Permainan dirancang untuk dimainkan secara berkelompok, sehingga mendorong kerja sama dan diskusi antar santri. Kegiatan dalam permainan mencakup menjawab pertanyaan seputar isi ayat, mencocokkan makna, serta tantangan yang berkaitan dengan pemahaman kontekstual ayat.

Uji coba terbatas dilakukan dengan melibatkan satu kelas santri dalam pembelajaran Al-Qur'an Tematik menggunakan media ini. Hasil uji coba menunjukkan bahwa santri lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran. Mereka menunjukkan minat tinggi terhadap aktivitas permainan, bersemangat dalam menjawab soal, serta lebih

mudah memahami makna dan pesan dari ayat yang dibahas. Guru yang terlibat dalam uji coba juga memberikan umpan balik positif, menyatakan bahwa media ini membantu mereka dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Efektivitas media juga terlihat dari peningkatan partisipasi aktif santri. Jika sebelumnya santri hanya mendengarkan penjelasan guru, kini mereka berani bertanya, menjawab, bahkan mengoreksi satu sama lain secara konstruktif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan partisipatif dapat mendorong santri untuk berpikir kritis dan berani mengemukakan pendapat.

Selain itu, media ini juga memberikan ruang untuk integrasi nilai-nilai karakter seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab. Dalam proses bermain, santri belajar untuk menghargai pendapat teman, berbagi tugas, dan menerima hasil dengan sikap positif. Nilai-nilai ini sangat penting dalam konteks pendidikan pesantren yang tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga pembentukan karakter santri.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala yang perlu diperhatikan dalam pengembangan dan implementasi media. Di antaranya adalah keterbatasan waktu dalam jadwal pembelajaran di pondok pesantren yang padat, kurangnya keterampilan guru dalam penggunaan media digital, serta keterbatasan sarana pendukung seperti ruang belajar yang representatif dan perangkat teknologi yang memadai. Oleh karena itu, diperlukan strategi pendampingan bagi guru serta dukungan dari pihak pengelola pesantren agar inovasi media pembelajaran ini dapat diterapkan secara berkelanjutan.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *board game* semi-digital berpotensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an Tematik di pondok pesantren. Media ini mampu menjawab tantangan rendahnya keterlibatan santri dan kejenuhan dalam metode ceramah. Selain itu, media ini juga mendukung prinsip pembelajaran aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik santri.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran berbasis media kontekstual di lingkungan pesantren. Temuan ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan media sejenis pada mata pelajaran lain yang memiliki tantangan serupa. Ke depan, penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk menguji efektivitas media ini dalam skala yang lebih luas dan dalam jangka waktu yang lebih panjang, serta mengembangkan model pelatihan guru agar lebih siap menggunakan media interaktif dalam pembelajaran sehari-hari.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa kebutuhan akan media pembelajaran interaktif dan kontekstual di Pondok Pesantren Ahlus Shidqi war Rahmah (ASR) Kabupaten Gowa sangat tinggi, terutama dalam mendukung proses pembelajaran tematik Al-Qur'an. Meskipun tersedia fasilitas seperti LCD dan komputer, penggunaannya belum optimal karena keterbatasan variasi media, rendahnya pelatihan guru dalam pengelolaan teknologi pembelajaran, serta dominannya metode ceramah dalam proses belajar

mengajar. Santri memiliki antusiasme dan adaptabilitas yang tinggi terhadap teknologi, namun mereka membutuhkan media yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran pesantren yang bersifat integratif antara ilmu agama dan pendekatan kontekstual.

Pengembangan media board game semi-digital berbasis flashcard dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan fokus, motivasi, interaksi, serta pemahaman konsep santri terhadap materi Al-Qur'an tematik. Media ini tidak hanya memecah kejenuhan dari pola pembelajaran monoton, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyful learning*), aktif (*active learning*), dan bermakna (*meaningful learning*). Keberhasilan uji coba awal menunjukkan bahwa inovasi media seperti board game dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif di lingkungan pesantren.

Saran yang dapat diberikan antara lain: (1) perlunya pelatihan berkelanjutan bagi guru di lingkungan pesantren mengenai pemanfaatan teknologi dan pengembangan media pembelajaran interaktif; (2) pengintegrasian media pembelajaran inovatif seperti board game dalam

kurikulum pesantren secara lebih luas; dan (3) perlunya pengembangan lanjutan produk board game ke dalam versi digital penuh berbasis aplikasi agar dapat digunakan secara mandiri oleh santri di luar jam pelajaran.

Penelitian ini membuka peluang untuk riset lanjutan yang dapat mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran digital di berbagai mata pelajaran agama maupun umum di pesantren, serta keterkaitannya dengan peningkatan literasi digital dan keterampilan abad ke-21 bagi santri. Dengan demikian, pesantren dapat menjadi lembaga pendidikan yang tidak hanya kuat dalam pembinaan karakter religius, tetapi juga adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Brame, C. J. (2016). *Active learning*. Vanderbilt University Center for Teaching. <https://cft.vanderbilt.edu/active-learning/>
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan*

- pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Embas, A. A. (2011). *Rekonstruksi metodologi tahfiz Al-Qur'an*. Makassar: Alauddin University Press.
- Hasanah, U., & Nurrahmah, S. (2020). Media pembelajaran berbasis permainan edukatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 45–53.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional media and technologies for learning (8th ed.)*. New Jersey: Pearson Education.
- Kumairo, M. N. (2023). Konstruktivisme teknologi dalam pembelajaran selama implementasi Kurikulum Merdeka di SMA Negeri 13 Surabaya. *Alsys: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(6), 679–687.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning (2nd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Molenda, M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Berlin: Springer.
- Myftiu, M. T. (2015). Vygotsky theory on social interaction and its influence on the development of pre-school children. In 6th International Conference on Social Sciences (pp. 172–179). Istanbul: European Journal of Social Sciences Education and Research, 2(3).
- Nursaya'bani, K. K. (2025). Strategi pengembangan pembelajaran abad ke-21: Mengintegrasikan kreativitas, kolaborasi, dan teknologi. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(1), 109–116.
- Said, S. (2023). Peran teknologi sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2), 194–202.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective (6th ed.)*. Boston: Pearson Education.
- Supriyadi, K. H. (2023). Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Al-Mikraj: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 4(1), 981–990.
- Suryani, A. (2019). Integrasi teknologi dalam pembelajaran: Peluang dan tantangan di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 120–130.