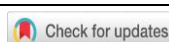


IMPLEMENTASI MODEL GAMIFIKASI BERBASIS GAME FLIP BOTOL DALAM PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 2 WINONGAN KABUPATEN PASURUAN

Ematul Kholida¹, Jakaria Umro², Nurhasan³
^{1,2,3} Universitas PGRI Wiranegara Pasuruan, Indonesia

Email: syainematul@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jkps.v11i4.3468>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 June 2026

Final Revised: 21 June 2026

Accepted: 6 August 2026

Published: 30 August 2026

Keywords:

Gamification

Bottle Flip Game

learning motivation

Islamic Religious Education (PAI) learning.



ABSTRAK

This study is motivated by the persistently low level of student interest and motivation in Islamic Religious Education (PAI) classes. This issue stems from teaching methods that tend to be conventional – relying on lectures and rote memorization – resulting in limited active student engagement and a tendency for students to become bored during lessons. At SMP Negeri 2 Winongan in Pasuruan Regency, this situation highlights the need for instructional innovation capable of fostering an active, enjoyable, and competitive learning environment; one such approach is the implementation of a gamification model based on the "Bottle Flip" game. This study aims to describe the implementation of a gamification model based on the "Bottle Flip" game, students' learning motivation following its implementation, and the factors supporting or hindering its implementation in Islamic Religious Education (PAI) lessons at SMP Negeri 2 Winongan, Pasuruan Regency. The research employs a qualitative method, specifically a descriptive qualitative approach. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation, while data analysis involves data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Finally, the validity of the findings is verified using triangulation. The research results indicate that the implementation of the "Bottle Flip" game-based gamification model was carried out in three stages: planning, implementation, and evaluation.

ABSTRAK

Objektif: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung konvensional seperti ceramah dan hafalan sehingga siswa kurang terlibat aktif dan cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Di SMP Negeri 2 Winongan Kabupaten Pasuruan, kondisi tersebut mendorong perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif, salah satunya melalui penerapan model gamifikasi berbasis Game Flip Botol. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model gamifikasi berbasis Game Flip Botol, motivasi belajar siswa setelah penerapannya, serta faktor pendukung dan penghambat implementasinya dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 2 Winongan Kabupaten Pasuruan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Terakhir, pengecekan keabsahan temuan dilakukan dengan teknik triangulasi. **Hasil:** Abstrak Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model gamifikasi berbasis Game Flip Botol dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Motivasi belajar siswa meningkat setelah penerapan model ini, yang ditandai dengan bertambahnya semangat belajar, rasa percaya diri, keaktifan bertanya dan berpendapat, serta partisipasi siswa selama pembelajaran PAI.

Kata kunci: Gamifikasi, Game Flip Botol, motivasi belajar, pembelajaran PAI

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar dalam kehidupan manusia. Ia menjadi kunci untuk memahami diri sendiri sekaligus membentuk perilaku yang baik. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya baik secara fisik, kreatif, maupun intelektual sehingga potensi tersebut bisa diwujudkan dalam perjalanan hidup mereka. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan.

Mata pelajaran PAI berfokus pada penanaman keyakinan yang benar dan pengamalan perilaku yang mulia, yang bersumber dari Al-Qur'an dan As-Sunnah. dan segala ketetapan-Nya, yang kemudian akan memunculkan kesadaran akan tujuan hidupnya sebagai hamba Allah.

Pembelajaran PAI memiliki kedudukan yang sangat strategis dalam kurikulum Pendidikan Islam. Mata pelajaran ini secara esensial membimbing

peserta didik untuk tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas moral dan spiritual yang kokoh. Upaya ini selaras dengan tujuan utama pendidikan nasional yang berupaya mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam proses pembelajaran, keberhasilan peserta didik tidak hanya ditentukan oleh faktor kognitif semata, tetapi juga oleh faktor afektif seperti minat belajar. Minat belajar merupakan dorongan dalam diri peserta didik yang membuat mereka terdorong untuk mengikuti proses pembelajaran dengan antusias dan aktif. Tanpa adanya minat, peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, dan tidak menunjukkan usaha maksimal dalam memahami materi pelajaran.

Namun, dalam praktiknya pembelajaran PAI seringkali menghadapi berbagai tantangan. Materi yang cenderung bersifat abstrak dan teoritis menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik. Banyak peserta didik yang menganggap pelajaran ini monoton karena metode penyampaian yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan hafalan. Hal ini berdampak pada keterlibatan peserta didik yang rendah dalam proses pembelajaran serta kurang optimalnya hasil belajar yang dicapai. Sehingga mengakibatkan kurangnya minat belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya perhatian terhadap materi yang disampaikan, serta kecenderungan untuk menunda-nunda tugas atau bahkan tidak menyelesaikannya sama sekali. Rendahnya minat belajar ini berdampak langsung pada hasil belajar siswa, yang ditandai dengan nilai akademik yang kurang memuaskan, ketidaktuntasan belajar, serta lemahnya penguasaan terhadap kompetensi dasar yang diharapkan. Kondisi ini tentu menjadi perhatian penting bagi pendidik, terutama dalam menghadapi karakteristik siswa generasi Z yang cenderung lebih responsif terhadap pendekatan visual, interaktif, dan berbasis teknologi.

Salah satu pendekatan yang kini banyak dikembangkan adalah gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan ke dalam konteks non-*game*, seperti *Flip Botol*, guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Dalam dunia pendidikan, gamifikasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, menciptakan interaksi yang sehat, serta memfasilitasi siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih menarik. Elemen seperti poin, level, tantangan, penghargaan, dan

kompetisi dapat dimodifikasi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Dengan mengintegrasikan *Game Flip Botol* ke dalam proses pembelajaran PAI, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membentuk suasana belajar yang dinamis dan membangkitkan semangat belajar siswa. Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa secara signifikan, memperdalam pemahaman mereka terhadap nilai-nilai keimanan dan akhlak, serta membentuk kebiasaan belajar yang positif.

Penelitian ini penting dilakukan karena, selain menjawab tantangan besar dalam dunia pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kurikulum yang lebih adaptif dan berkelanjutan.

Berdasarkan paparan latar belakang masalah diatas, peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut dengan memfokuskan penelitian pada peserta didik di SMP Negeri 2 Winongan Kabupaten Pasuruan yang melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran gamifikasi. Berangkat dari hal tersebut, peneliti tertarik memilih judul: "Implementasi Model Gamifikasi Berbasis *Game Flip Botol* Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Winongan Kabupaten Pasuruan".

Peneliti memilih SMP Negeri 2 Winongan Kabupaten Pasuruan sebagai lokasi penelitian karena sekolah tersebut memiliki kondisi pembelajaran PAI yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu masih rendahnya motivasi belajar sebagian siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, sekolah ini mendukung adanya inovasi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga penerapan model gamifikasi berbasis *Game Flip Botol* diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk memahami secara mendalam implementasi model gamifikasi dalam proses pembelajaran PAI serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali makna, proses, dan pengalaman belajar yang dirasakan langsung oleh siswa dan guru melalui interaksi di dalam kelas, tanpa menggunakan analisis statistik kuantitatif.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Winongan Kabupaten Pasuruan, yang beralamat di Desa Jeladri, Kecamatan Winongan. Peneliti bertindak sebagai observer-participant, yaitu hadir langsung dalam aktivitas pembelajaran untuk mengamati proses, berinteraksi dengan guru dan siswa, serta mencatat dinamika kelas yang terjadi. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer, yaitu hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran PAI menggunakan model *Game Flip Botol*, serta data sekunder yang diperoleh dari dokumen-dokumen resmi sekolah.

Informan penelitian meliputi kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru PAI, serta beberapa siswa sebagai sumber data mengenai kebijakan sekolah, proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, serta pengalaman langsung siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis *Game Flip Botol*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara, yaitu observasi partisipatif terhadap aktivitas pembelajaran, wawancara mendalam berdasarkan pedoman wawancara yang telah disusun, serta dokumentasi berupa foto dan dokumen pendukung kegiatan pembelajaran.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri

dari tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Proses analisis berlangsung secara simultan dan berkelanjutan sejak data pertama dikumpulkan hingga seluruh proses penelitian selesai. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menerapkan teknik triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu, yaitu dengan membandingkan data dari berbagai informan, berbagai teknik pengumpulan data, dan pada waktu pengambilan data yang berbeda. Penelitian ini juga dilaksanakan melalui beberapa tahapan sistematis, yaitu tahap pra-lapangan, tahap pekerjaan lapangan, tahap analisis data, hingga tahap penyusunan laporan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, implementasi model gamifikasi berbasis *Game Flip Botol* pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Winongan Kabupaten Pasuruan telah dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, tujuan pembelajaran, materi, media permainan, serta aturan permainan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Perencanaan yang matang menjadi dasar keberhasilan pelaksanaan pembelajaran karena memberikan arah yang jelas terhadap proses belajar mengajar serta memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan guru juga menunjukkan bahwa penerapan model gamifikasi bukan hanya menghadirkan unsur permainan ke dalam kelas, melainkan mengintegrasikan elemen permainan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru terlebih dahulu menyesuaikan materi yang akan diajarkan dengan bentuk permainan sehingga setiap tantangan, pertanyaan, maupun aktivitas dalam *Game Flip Botol* memiliki keterkaitan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Dengan demikian, permainan berfungsi sebagai media untuk mempermudah siswa memahami materi sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.²

Penggunaan botol plastik sebagai media permainan juga menunjukkan bahwa penerapan model gamifikasi tidak selalu memerlukan teknologi digital atau sarana yang mahal. Media sederhana dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna apabila dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dipadukan dengan aturan permainan yang jelas. Oleh karena itu, kreativitas guru dalam memanfaatkan media yang ada menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi model *Game Flip Botol*. Keberhasilan pembelajaran lebih ditentukan oleh bagaimana media tersebut digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa daripada oleh tingkat kecanggihan medianya.³

Penyusunan pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengingat, memahami, dan menerapkan konsep-konsep Pendidikan Agama Islam melalui aktivitas yang menyenangkan. Pertanyaan yang disajikan tidak hanya mengukur kemampuan

¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 75.

² Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 23–26.

³ M. Sumantri, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), hlm. 156–158.

menghafal, tetapi juga mendorong siswa untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan mencari jawaban bersama anggota kelompoknya. Kondisi tersebut menjadikan proses belajar lebih aktif karena siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, melainkan terlibat secara langsung dalam membangun pemahamannya melalui interaksi dengan teman sekelompok.⁴

Aturan permainan yang sederhana juga berpengaruh terhadap efektivitas pelaksanaan pembelajaran. Siswa dapat dengan cepat memahami mekanisme permainan sehingga waktu pembelajaran tidak banyak digunakan untuk menjelaskan prosedur kegiatan. Sebaliknya, sebagian besar waktu dapat dimanfaatkan untuk berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan melakukan refleksi terhadap materi yang dipelajari. Kejelasan aturan juga membantu guru dalam mengendalikan kelas sehingga suasana pembelajaran tetap kondusif meskipun dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan.⁵

b. Pelaksanaan

Tahap penerapan merupakan tahap pelaksanaan model gamifikasi berbasis *Game Flip Botol* yang telah dirancang dalam proses pembelajaran PAI. Pada tahap ini, guru melaksanakan seluruh rangkaian pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun, mulai dari penyampaian materi, pelaksanaan permainan, hingga evaluasi pembelajaran.

Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada tahap perencanaan. Guru memulai kegiatan dengan menyampaikan materi pokok Pendidikan Agama Islam secara singkat sebagai pengantar agar siswa memiliki pemahaman awal mengenai materi yang akan dipelajari. Setelah itu, guru menjelaskan kembali mekanisme permainan *Game Flip Botol*, membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, serta memastikan setiap peserta didik memahami aturan permainan sebelum kegiatan dimulai. Tahapan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran tetap berlangsung secara sistematis, di mana permainan digunakan sebagai strategi untuk memperkuat pemahaman materi, bukan menggantikan penyampaian materi pembelajaran.⁶

Pada saat permainan berlangsung, siswa mengikuti setiap tahapan pembelajaran dengan antusias. Botol yang diputar menentukan kelompok atau siswa yang memperoleh giliran menjawab pertanyaan yang telah disiapkan guru. Setiap jawaban yang benar diberikan poin sebagai bentuk penghargaan atas keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Sistem pemberian poin tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap sehat, karena setiap kelompok berusaha memperoleh nilai terbaik melalui kerja sama, diskusi, dan pemahaman materi. Dengan demikian, siswa terdorong untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran serta berusaha memberikan jawaban yang tepat pada setiap kesempatan.⁷

Pelaksanaan pembelajaran melalui *Game Flip Botol* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kolaboratif. Ketika memperoleh

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 135–138.

⁵ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hlm. 323–326.

⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2018), hlm. 201–204.

⁷ Karl M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education* (San Francisco: Pfeiffer, 2012), hlm. 66–72.

giliran menjawab pertanyaan, setiap anggota kelompok saling berdiskusi, bertukar pendapat, dan bekerja sama dalam menentukan jawaban yang paling tepat. Interaksi tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi Pendidikan Agama Islam, tetapi juga melatih kemampuan komunikasi, kerja sama, serta keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat di depan kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses gamifikasi mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam kegiatan pembelajaran sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna.⁸

Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengikuti permainan secara bergiliran. Pembentukan kelompok ini merupakan wujud unsur mekanika (mechanics) berupa kolaborasi sebagaimana dikemukakan Werbach dan Hunter pada Bab II, yang menjadikan tantangan, kompetisi, dan kerja sama sebagai penggerak jalannya permainan sekaligus pembelajaran.⁹

Pembelajaran secara berkelompok juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan sosial, seperti bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, serta bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Ketika salah satu anggota memperoleh giliran memainkan *Game Flip Botol* dan menjawab pertanyaan, anggota kelompok lainnya turut memberikan dukungan, masukan, dan motivasi agar jawaban yang diberikan lebih tepat. Interaksi seperti ini menciptakan suasana belajar yang kolaboratif sehingga siswa merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan. Selain meningkatkan pemahaman materi Pendidikan Agama Islam, kegiatan tersebut juga melatih kemampuan komunikasi dan membangun rasa kebersamaan di antara peserta didik.¹⁰

Siswa didorong untuk berdiskusi dengan kelompoknya sebelum menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Kegiatan diskusi ini memberikan kesempatan kepada setiap anggota kelompok untuk bertukar pendapat, mengemukakan ide, serta saling membantu dalam menemukan jawaban yang paling tepat. Melalui proses tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pemahamannya melalui interaksi dengan teman sekelompok. Suasana belajar yang kolaboratif membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan lebih berani menyampaikan pendapat karena memperoleh dukungan dari anggota kelompoknya. Dengan demikian, diskusi kelompok menjadi salah satu strategi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.¹¹

Pelaksanaan diskusi sebelum menjawab pertanyaan juga memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir secara kritis dan sistematis. Setiap anggota kelompok berusaha memahami isi pertanyaan, menghubungkannya dengan materi yang telah dipelajari, kemudian mendiskusikan jawaban yang dianggap paling tepat. Proses tersebut melatih kemampuan siswa dalam menganalisis permasalahan, mengemukakan alasan, serta mengambil keputusan secara bersama-sama. Aktivitas belajar seperti ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya

⁸ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hlm. 110–114.

⁹ Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas* (Jakarta: Grasindo, 2010), hlm. 28–31.

¹⁰ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), hlm. 58–63.

¹¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), hlm. 61–65.

berorientasi pada hasil akhir berupa jawaban yang benar, tetapi juga pada proses berpikir dan kerja sama yang dilakukan oleh siswa selama menyelesaikan tantangan dalam permainan.¹²

c. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir dalam pelaksanaan model gamifikasi berbasis *Game Flip Botol* pada pembelajaran PAI. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai serta untuk menilai efektivitas penerapan model gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui kegiatan evaluasi, guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, sekaligus mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung.

Mengamati keaktifan siswa merupakan salah satu bentuk evaluasi proses pembelajaran yang dilakukan guru untuk mengetahui tingkat keterlibatan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Pengamatan ini tidak hanya berfokus pada hasil belajar, tetapi juga pada proses yang ditunjukkan siswa, seperti perhatian terhadap penjelasan guru, keberanian mengajukan pertanyaan, kemampuan menjawab pertanyaan, partisipasi dalam diskusi kelompok, kesediaan menyampaikan pendapat, serta keterlibatan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Melalui kegiatan observasi tersebut, guru dapat memperoleh informasi mengenai perkembangan sikap, keterampilan, dan motivasi belajar siswa secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung.¹³

Dalam penerapan model gamifikasi berbasis *Game Flip Botol*, pengamatan keaktifan siswa menjadi aspek penting karena model ini menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran. Guru melakukan observasi terhadap setiap aktivitas siswa selama permainan berlangsung, mulai dari antusiasme mengikuti aturan permainan, kerja sama dalam kelompok, keberanian menjawab pertanyaan, hingga kesungguhan dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Hasil pengamatan tersebut kemudian dijadikan dasar untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran sekaligus mengetahui sejauh mana model gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.¹⁴

Keaktifan siswa merupakan indikator penting dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Semakin tinggi tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran, semakin besar pula peluang tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, kegiatan observasi terhadap keaktifan siswa menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses evaluasi pembelajaran, karena memberikan gambaran nyata mengenai keterlibatan siswa baik secara fisik, mental, maupun emosional dalam kegiatan belajar.¹⁵

Menilai hasil diskusi dan jawaban siswa merupakan salah satu bentuk evaluasi pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman

¹² Miftahul Huda, *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hlm. 112–116.

¹³ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2018), hlm. 100–101.

¹⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 61–63.

¹⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), hlm. 171–173.

peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Penilaian dilakukan dengan memperhatikan kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat, memberikan argumentasi yang sesuai dengan materi, menjawab pertanyaan secara tepat, serta bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Melalui penilaian tersebut, guru dapat mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai serta mengidentifikasi aspek-aspek yang masih perlu ditingkatkan.¹⁶

Dalam penerapan model gamifikasi berbasis *Game Flip Botol*, penilaian hasil diskusi dan jawaban siswa dilakukan selama proses permainan berlangsung. Guru memberikan perhatian terhadap ketepatan jawaban yang disampaikan oleh setiap kelompok, keaktifan anggota dalam berdiskusi, kemampuan mengemukakan alasan yang logis, serta kerja sama antarsiswa dalam menemukan jawaban yang benar. Selain menilai hasil akhir berupa jawaban yang diberikan, guru juga menilai proses diskusi yang terjadi di dalam kelompok sebagai bagian dari penilaian autentik yang menekankan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik.¹⁷

Hasil penilaian tersebut selanjutnya dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan umpan balik kepada siswa, memperbaiki proses pembelajaran pada pertemuan berikutnya, serta mengetahui efektivitas penerapan model gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, penilaian terhadap hasil diskusi dan jawaban siswa tidak hanya berfungsi untuk mengukur pencapaian belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara berkelanjutan.¹⁸

Memberikan umpan balik terhadap pembelajaran merupakan salah satu tahapan penting dalam proses evaluasi yang bertujuan untuk membantu peserta didik mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam proses belajarnya. Umpan balik diberikan oleh guru setelah kegiatan pembelajaran berlangsung melalui penyampaian apresiasi terhadap hasil yang telah dicapai, pemberian koreksi terhadap kesalahan yang dilakukan siswa, serta saran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan belajar pada pertemuan berikutnya. Dengan adanya umpan balik, siswa dapat mengetahui tingkat keberhasilannya dalam mencapai tujuan pembelajaran sekaligus termotivasi untuk terus memperbaiki hasil belajarnya.¹⁹

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi model gamifikasi berbasis *Game Flip Botol* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Winongan Kabupaten Pasuruan.

¹⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 22–24.

¹⁷ Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013): Suatu Pendekatan Praktis* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), hlm. 35–38.

¹⁸ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 18–21.

¹⁹ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 286–288.

Pada Tahap Perencanaan implementasi model gamifikasi berbasis *Game Flip Botol* dilakukan secara sistematis dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, tujuan pembelajaran, materi, media berupa botol plastik, pertanyaan yang disesuaikan dengan materi, serta aturan permainan yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.

Pada Tahap Pelaksanaan model gamifikasi berbasis *Game Flip Botol* dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan materi, menjelaskan mekanisme permainan, membentuk kelompok belajar, kemudian melaksanakan permainan yang dipadukan dengan kegiatan diskusi dan pemberian poin sebagai bentuk penghargaan. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta lebih berani mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan. Penerapan model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi Pendidikan Agama Islam, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, berpikir kritis, dan rasa percaya diri siswa melalui suasana belajar yang menyenangkan.

Pada Tahap Evaluasi implementasi model gamifikasi berbasis *Game Flip Botol* dilakukan melalui observasi terhadap keaktifan siswa, penilaian hasil diskusi dan jawaban siswa, serta pemberian umpan balik pada akhir pembelajaran. Guru mengamati keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, menilai kemampuan siswa dalam berdiskusi, bekerja sama, dan menjawab pertanyaan sesuai materi, kemudian memberikan apresiasi, koreksi, dan motivasi sebagai bahan refleksi untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.

REFERENSI

- Abduh, M., dan M. Rosyid. 2020. *Strategi Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan Islam. Ta'dibuna*.
- Ainiyah, Nur. 2013. "Pembentukan karakter melalui pendidikan agama Islam." *Al-Ulum* 13.1.
- Al-Abrasyi, Muhammad Athiyah. 2011. *Dasar-Dasar Pokok Pendidikan Islam*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Aldi, Muhammad, Abidatul Mardiyah, dan Rini Elvri. 2025. *Pendidikan Agama Islam*. Dunia Penerbitan Buku.
- Aqib, Zainal. 2019. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Renika Cipta.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Creswell, J. W., dan C. N. Poth. 2021. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches (4th ed.)*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Deci, Edward L., dan Richard M. Ryan. 1985. *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum Press.
- Deterding, S., dkk. 2011. "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification." *In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.
- Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled, dan Lennart Nacke. 2011. "From Game Design Elements to Gamefulness." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.
- Deterding, Sebastian, dkk. 2011. "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification'." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.

- Dichev, Christo, dan Darina Dicheva. 2017. "Gamifying Education: What is Known, What is Believed and What Remains Uncertain." *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 14, no. 9.
- Fitriana, L. 2021. "Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Prestasi Siswa dalam Pembelajaran PAI di SMP."
- Fitriyah, N., dan M. S. Zulela. 2021. *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan: Studi Implementasi Model Pembelajaran*.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Haningsih, Sri. 2022. "Model internalisasi nilai-nilai pendidikan agama Islam dan budi pekerti." *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities* 4.
- Huda, Miftahul. 2015. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2017. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2018. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kapp, Karl M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kapp, Karl M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kapp, Karl M. [t.t.]. *The Gamification of Learning and Instruction*.
- Kunandar. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013): Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015.
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Moleong, Lexy J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif, edisi revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2017. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Naatonis, Remerta Noni, dan Miftakhul Jannah. [t.t.]. *Model Pembelajaran Problem Based Gamification Learning*. Penerbit Adab.
- Nasri. 2023. "Penerapan Metode Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Guluh." *EDUSAINS, Vol. 01 No. 01*.
- Nata, Abuddin. 2018. *Perspektif Islam Tentang Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Nugroho, A. 2020. *Implementasi Natural Setting dalam Penelitian Pendidikan*.
- Oktavia, Anggun, dan Rini Rahman. 2021. "Peran guru pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter peserta didik di SMP Negeri 7 Payakumbuh." *An-Nuha* 1.3.
- Ramayulis. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. 2018. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru, Edisi Kedua*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Rusman. 2018. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ryan, Richard M., dan Edward L. Deci. 2000. "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being." *American Psychologist* 55, no. 1.
- Sailer, Michael, dan Lisa Homner. 2019. "The Gamification of Learning: A Meta-analysis." *Educational Psychology Review* 32, no. 1.
- Sanjaya, Wina. 2015. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. [t.t.]. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, A.M. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sari, D. P., dan S. Wahyuni. 2020. *Studi Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan: Pendekatan dan Implikasinya*.
- Slameto. 2017. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2019. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M. 2016. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Suprijono, Agus. 2019. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syafitri, D., dan L. Marlina. 2020. *Penerapan Penelitian Deskriptif Kualitatif dalam Studi Pendidikan*.
- Trianto. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Uno, Hamzah B. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2017. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Werbach, K., dan D. Hunter. 2012. *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
- Wibowo, H., dan F. Hidayati. 2021. *Pemilihan Lokasi dalam Penelitian Kualitatif Pendidikan: Studi Kasus di Sekolah Menengah Pertama*.
- Zichermann, G., dan C. Cunningham. 2011. *Gamification by Design*. O'Reilly Media.
- Zichermann, G., dan C. Cunningham. 2011. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media, Inc., p.
- Zuhairini, dkk. 2019. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zulfa, Laila Ngindana. 2025. "Gamification in Islamic Education: Increasing Student Motivation Through Digital Platforms." *Islamic Studies in the World* Vol. 2 No. 2.
- Alfiyah, Nur, dkk. 2024. "Reconstruction of Qur'an-Based Islamic Religious Education Learning: Dimensions and Principles for the Contemporary Era." *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 7, no. 1.
- Balqis, Putri, Nasir Usman Ibrahim, dan Sakdiah Ibrahim. 2014. "Kompetensi pedagogik guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada SMPN 3 Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar." *Jurnal Administrasi Pendidikan: Program Pascasarjana Unsyiah* 2.1.
- Diana, Amirotu, Mohammad Zakki Azani, dan Mahmudulhassan. 2024. "The Concept and Context of Islamic Education Learning in the Digital Era: Relevance and Integrative Studies." *Profetika: Jurnal Studi Islam* 25, no. 1.
- Dichev, Christo, dan Darina Dicheva. 2017. "Gamifying Education: What is Known, What is Believed and What Remains Uncertain." *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 14, no. 9.
- Fahimah, Siti. 2015. "Motivasi: Urgensitasnya dalam Pembelajaran yang Efektif." *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2.

- Hasanah, Uswatun. 2025. "Pengembangan Materi Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Hidup: Peserta Didik Di Era Modern." *Jurnal Pendidikan Digital Dan Inovasi Berkelanjutan* 9.3.
- Hijjayati, Zul, Muhammad Makki, dan Itsna Oktaviyanti. 2022. "Analisis faktor penyebab rendahnya kemampuan literasi baca-tulis siswa kelas 3 di sdn sapit." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7.3b.
- Kapp, Karl M. 2012. "The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education." *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations* Vol. 4 No. 4.
- Mayzura, Mayzura, dkk. 2025. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Ikhlās: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam* 2.3.
- Mendrofa, Kristiurman Jaya. 2023. "Pendidikan jendela dunia." *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Oktiani, Ifni. 2017. "Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik." *Jurnal kependidikan* 5.2.
- Rahminda, Putri, Aziva Umairoh, dan W. Witri Islaura. 2023. "Menilai Peran Pendidikan Dalam Membentuk Karakter Dan Kredibilitas Individu." *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (3), 73 77.
- Ramadhani, T. 2021. *Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan: Pendekatan dan Praktiknya di Sekolah*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 15(2).
- Sihono, Sihono, dan Tasman Hamami. 2025. "Integrasi asas psikologi dalam pengembangan kurikulum pendidikan agama islam." *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 22.1.
- Supriani, Yuli, dkk. 2020. "Upaya meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran." *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 1.1.
- Supriani, Yuli, dkk. 2020. "Upaya meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran." *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 1.1.
- Suryadi, Rudi Ahmad, dan Saepul Anwar. 2023. "Klasifikasi Tujuan Pendidikan Islam." *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 21, no. 2.
- Zainuddin, Mohammad Riza. 2013. "Paradigma Pendidikan Islam (Definisi, Arah, Dasar dan Ruang Lingkupnya)." *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2.

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

This article is licensed under:

