



Media Pembelajaran *Bingo* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Rusman ¹, Imran Saputra ², Muhaemin ³, Firda ^{4*}

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Al Gazali Barru, Indonesia

² Sekolah Tinggi Agama Islam Al Gazali Barru, Indonesia

³ Sekolah Tinggi Agama Islam Al Gazali Barru, Indonesia

⁴ Sekolah Tinggi Agama Islam Al Gazali Barru, Indonesia

Article Information:

Received : Oktober 05, 2025

Revised : Oktober 06, 2025

Accepted : Oktober 07, 2025

Keywords:

Media Pembelajaran *Bingo*, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam

*Correspondence Address:

firdafirda2003@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran *bingo* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan melibatkan 31 siswa kelas XI TKJ 2 SMK Negeri 2 Barru, Sulawesi Selatan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles & Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *bingo* mampu meningkatkan tiga aspek utama motivasi belajar siswa, yaitu perhatian, keterlibatan, dan dorongan. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, serta bersemangat mengikuti pembelajaran. Temuan ini mendukung teori behavioristik dan konsep game-based learning, bahwa integrasi permainan dalam pembelajaran dapat memicu motivasi afektif maupun kognitif. Penelitian ini merekomendasikan guru untuk memanfaatkan media inovatif berbasis permainan guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Abstract: This study aims to analyze the effectiveness of bingo learning media in enhancing students' learning motivation in Islamic Religious Education (PAI). A descriptive qualitative approach was applied, involving 31 eleventh-grade students of Computer and Network Engineering at SMK Negeri 2 Barru, South Sulawesi. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using Miles & Huberman's interactive model. The findings revealed that the implementation of bingo significantly improved three key aspects of students' motivation: attention, engagement, and drive. Previously passive learners became more enthusiastic, actively engaged in discussions, and motivated to participate in learning activities. These results support behaviorist theory and the concept of game-based learning, highlighting that integrating games into instruction can foster both affective and cognitive motivation. The study recommends that teachers adopt innovative game-based media to create a more interactive and meaningful learning environment.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan fundamental manusia yang berlangsung sepanjang hayat. (Tilaar, 2012) Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis, tetapi juga membangun keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang menjadi bekal dalam kehidupan sosial dan profesional. Dalam konteks yang lebih sempit, pendidikan di sekolah berperan penting dalam menumbuhkan potensi peserta didik agar mampu berkembang secara optimal. Oleh karena itu, keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh tersampainya materi ajar, melainkan juga oleh terciptanya motivasi belajar yang kuat dalam diri siswa.

Motivasi belajar adalah salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan pendidikan. (Uno, 2016) Peserta didik dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, serta berorientasi pada pencapaian hasil yang lebih baik. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar sering menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pendidikan, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Padahal, PAI memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian islami, karakter moral, dan pemahaman keagamaan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun kenyataannya, sebagian siswa masih menganggap PAI sebagai mata pelajaran teoritis, membosankan, dan kurang relevan dengan kehidupan nyata, sehingga motivasi belajar mereka relatif rendah.

Fenomena ini menunjukkan bahwa guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Model pengajaran konvensional yang hanya berpusat pada ceramah sering kali tidak mampu membangkitkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan strategi, metode, maupun media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi strategis sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan informasi. Melalui media, pesan dapat dikomunikasikan secara lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami. Pemanfaatan media yang tepat diyakini dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan perhatian, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Salah satu media inovatif yang dapat digunakan adalah *bingo learning media*. *Bingo* pada mulanya dikenal sebagai permainan hiburan yang berbasis angka atau kata, namun kemudian diadaptasi menjadi media edukatif yang efektif dalam berbagai mata

pelajaran. Media ini memberikan nuansa permainan yang menyenangkan sekaligus menuntut keterlibatan aktif siswa. (Arsyad, 2019) Ketika diterapkan dalam PAI, *bingo* dapat dimodifikasi sesuai dengan materi ajar, misalnya dengan memasukkan ayat Al-Qur'an, hadis, atau konsep moral ke dalam kartu permainan. Dengan demikian, siswa tidak hanya merasa terhibur, tetapi juga lebih fokus, aktif, dan termotivasi untuk memahami isi pelajaran.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas *bingo* dalam meningkatkan keterampilan tertentu. Kharisma Sari menemukan bahwa *bingo* mampu meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Prancis. (Sari, 2017) Penelitian Stevanny dan Elisa Churota Ayun menunjukkan bahwa *bingo* efektif dalam memperkaya kosakata bahasa Mandarin, sementara penelitian Hery Setiyawan menegaskan manfaat *bingo* dalam mendorong partisipasi siswa pada pembelajaran matematika. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak berfokus pada aspek kognitif seperti keterampilan bahasa atau hasil belajar, bukan pada aspek afektif seperti motivasi belajar. Selain itu, belum banyak kajian yang mengeksplorasi penerapan *bingo* dalam konteks Pendidikan Agama Islam, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi ruang kosong dalam literatur dengan mengkaji penggunaan media *bingo* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menemukan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, tetapi juga memperkuat landasan teoritis bahwa *game-based learning* dapat diintegrasikan dalam pendidikan agama. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman tentang peran media pembelajaran interaktif dalam membangun motivasi belajar, sekaligus memberikan implikasi praktis bagi peningkatan mutu pendidikan keagamaan di Indonesia.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan gambaran motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI sebelum dan sesudah penerapan media *bingo*, serta (2) menganalisis efektivitas media *bingo* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menjawab kedua tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmiah yang relevan bagi pengembangan

strategi pembelajaran, serta mendorong penelitian lanjutan yang lebih luas terkait efektivitas media inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

METODE

Penelitian ini melibatkan 31 peserta didik kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) 2 SMK Negeri 2 Barru, Sulawesi Selatan, yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 27 siswa perempuan. Seluruh peserta merupakan siswa aktif yang mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan menggambarkan motivasi belajar peserta didik sekaligus menganalisis efektivitas penggunaan media *bingo* dalam pembelajaran PAI.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. (Sugiyono, 2019) Validitas instrumen diperoleh melalui konsultasi dengan ahli, sementara keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan metode. Penelitian dilaksanakan selama tiga bulan, yakni Maret hingga Mei 2025, melalui tiga tahap utama. Tahap persiapan mencakup penyusunan instrumen dan koordinasi dengan pihak sekolah. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan penerapan media *bingo* oleh guru dalam pembelajaran PAI, di mana materi pelajaran dimodifikasi ke dalam kartu *bingo* untuk memfasilitasi aktivitas belajar yang interaktif. Tahap pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. (Arikunto, 2013)

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model interaktif yang terdiri dari tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. (Miles & Huberman, 1994) Analisis ini difokuskan pada penggambaran motivasi belajar siswa serta efektivitas media *bingo* sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *bingo* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas XI TKJ 2 SMK Negeri 2 Barru berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Sebelum penggunaan media, sebagian besar siswa cenderung pasif, hanya menerima materi secara satu arah, dan menunjukkan

antusiasme yang rendah. Namun setelah media *bingo* diterapkan, suasana kelas menjadi lebih hidup; siswa menunjukkan minat tinggi, aktif terlibat dalam diskusi, dan berpartisipasi dalam permainan yang dikaitkan langsung dengan materi ajar. (Ramadina, 2023) Guru mengamati adanya peningkatan perhatian, keterlibatan, serta interaksi antar siswa maupun dengan pendidik.

Secara lebih rinci, hasil observasi menunjukkan tiga aspek utama motivasi belajar yang mengalami peningkatan. Pertama, aspek **perhatian (*attention*)**, di mana siswa lebih fokus terhadap materi karena dikemas dalam bentuk permainan. Kedua, aspek **keterlibatan (*engagement*)**, siswa lebih aktif bertanya dan menjawab, serta berpartisipasi dalam setiap sesi permainan *bingo*. Ketiga, aspek **dorongan (*drive*)**, siswa lebih bersemangat menyelesaikan tugas pembelajaran karena adanya tantangan dan penghargaan yang diberikan dalam permainan. (Andriani & Amirudin, 2022) Hal ini menandakan bahwa media *bingo* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang efektif.

Hasil penelitian ini mendukung hipotesis awal bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran yang sering dianggap kurang menarik. Dibandingkan penelitian terdahulu, penelitian ini menekankan dimensi afektif siswa. (Debi & Widiyasari, 2025) Misalnya, penelitian Kharisma Sari lebih fokus pada peningkatan keterampilan menyimak bahasa Prancis melalui *bingo*, sementara penelitian Stevanny dan Elisa Churota Ayun menekankan pada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Mandarin, dan penelitian Hery Setiyawan membahas peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika. Ketiganya menyoroti aspek kognitif dan partisipasi, tetapi belum secara khusus membahas motivasi belajar. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kontribusi baru dengan menempatkan motivasi sebagai variabel utama, khususnya dalam konteks pembelajaran PAI.

Dari perspektif teoritis, temuan ini sejalan dengan teori **behavioristik** yang dikemukakan oleh Thorndike dan Skinner. (Septia Ningsih & Munawir, 2025) Media *bingo* bertindak sebagai stimulus yang menghadirkan tantangan, hadiah, serta pengalaman belajar menyenangkan sehingga mendorong munculnya respons positif dari siswa berupa peningkatan motivasi. Pujian, pengakuan, maupun keberhasilan memenangkan permainan menjadi bentuk **reinforcement positif** yang memperkuat

perilaku belajar aktif. (Letizia, 2025) Hal ini menjelaskan mengapa siswa yang awalnya cenderung pasif dapat berubah menjadi lebih bersemangat dan antusias.

Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat konsep **game-based learning** yang menyatakan bahwa integrasi unsur permainan ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan emosional, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta memperkuat daya ingat siswa. (Palupi & Suaedi, 2025) Dengan demikian, media *bingo* tidak hanya meningkatkan hasil kognitif, tetapi juga menstimulasi faktor afektif yang menjadi prasyarat keberhasilan pembelajaran jangka panjang.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan efektivitas media *bingo*, terdapat beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian dilakukan hanya pada satu kelas dengan jumlah siswa terbatas (31 orang), sehingga generalisasi temuan masih perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, pengukuran motivasi lebih banyak menggunakan observasi dan wawancara, yang meskipun valid secara kualitatif, tetap mengandung potensi subjektivitas. Ketiga, intervensi dilakukan dalam jangka waktu relatif singkat, sehingga dampak jangka panjang dari penggunaan media *bingo* belum sepenuhnya terukur. (Pulungan et al., 2024) Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya guru-guru PAI maupun mata pelajaran lain untuk lebih berani mengadopsi media inovatif yang berbasis permainan. Media semacam ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, mengatasi kebosanan siswa, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. (Dimas Purnomo et al., 2025) Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mendorong penggunaan metode kreatif dalam pembelajaran, sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan sekaligus menyesuaikan diri dengan kebutuhan generasi siswa yang terbiasa dengan aktivitas visual, interaktif, dan kompetitif. (Septianing et al., 2025)

Implikasi teoretisnya adalah penelitian ini memperluas pemahaman mengenai efektivitas media pembelajaran dalam dimensi motivasi, yang selama ini kurang mendapat perhatian dibanding aspek kognitif. (Zahrana et al., 2025)

Hasil penelitian ini memperkuat teori behavioristik sekaligus memberikan dukungan empiris pada pendekatan *game-based learning* dalam konteks pendidikan agama. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari pencapaian akademik, tetapi juga dari sejauh mana motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui strategi yang inovatif.

Sebagai penutup, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *bingo* merupakan inovasi pedagogis yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga berfungsi sebagai stimulus yang membangun keterlibatan siswa secara aktif. Oleh karena itu, temuan ini mendukung pentingnya integrasi media berbasis permainan dalam sistem pembelajaran modern, serta membuka peluang penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas media ini pada konteks, mata pelajaran, dan populasi yang lebih luas.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) serta menilai efektivitas penggunaan media *bingo* sebagai strategi peningkatan motivasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *bingo* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, tujuan penelitian telah tercapai, yakni membuktikan bahwa media *bingo* efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI.

Secara ilmiah, karya ini memajukan bidang pendidikan agama dengan menambahkan bukti empiris bahwa **dimensi afektif khususnya motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui integrasi media berbasis permainan**. Penelitian sebelumnya lebih banyak menekankan aspek kognitif seperti pemahaman kosakata atau keterampilan menyimak, sementara penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran PAI juga sangat ditentukan oleh aspek psikologis siswa. Dengan demikian, penelitian ini memperluas cakrawala pemanfaatan media pembelajaran, sekaligus mendukung teori behavioristik dan konsep game-based learning dalam konteks pendidikan agama.

Dari segi penerapan, temuan ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan metode pembelajaran inovatif yang menggabungkan unsur kompetisi dan hiburan dalam kelas, sehingga pembelajaran PAI tidak hanya bersifat kognitif-informatif, tetapi juga afektif-motivatif. Lebih jauh lagi, penelitian ini membuka

peluang bagi pengembangan media serupa pada mata pelajaran lain, baik di tingkat menengah maupun perguruan tinggi, dengan modifikasi sesuai karakteristik materi ajar.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal ukuran sampel yang kecil, waktu intervensi yang singkat, serta pengukuran motivasi yang dominan kualitatif. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk: (1) melibatkan jumlah partisipan lebih besar dan beragam agar hasil dapat digeneralisasikan, (2) memadukan instrumen kuantitatif seperti angket terstandar untuk mengukur motivasi, dan (3) mengeksplorasi efek jangka panjang penggunaan media *bingo* terhadap prestasi akademik maupun karakter siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa media *bingo* bukan sekadar permainan, tetapi dapat menjadi **alat pedagogis yang signifikan** untuk meningkatkan motivasi belajar dalam Pendidikan Agama Islam. Temuan ini diharapkan menjadi pijakan bagi inovasi pembelajaran berbasis media kreatif, sekaligus mendorong penelitian lanjutan yang lebih luas dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

REFERENCES / DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, F. N., & Amirudin, N. (2022). Peningkatan motivasi belajar PAI siswa kelas 2 melalui media pembelajaran interaktif Wordwall. *TARLIM: Jurnal Pendidikan Agama Islam*.
<https://ejurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/TARLIM/article/view/3801>
- Debi, D., & Widiyasari, R. (2025). Pengaruh model game-based learning berbantuan Kahoot terhadap motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
<https://jiip.stkipyapisdempu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/7661>
- Dimas Purnomo, M. A., Marta, G., & Gusmaneli. (2025). Pemanfaatan media interaktif dalam strategi pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*.
<https://jurnal.itbsemarang.ac.id/index.php/JUPENDIS/article/view/3237>

- Letizia, R. (2025). Motivasi dan tantangan guru PAI dalam menggunakan media pembelajaran interaktif. *Khidmat: Jurnal Teknologi Pendidikan*. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/khidmat/article/view/1501>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
- Palupi, S. R., & Suaedi, H. (2025). Model pembelajaran berbasis game-based learning untuk meningkatkan motivasi belajar dan memfasilitasi pembelajaran aktif siswa kelas XI SMA Negeri 5 Jember pada materi unsur intrinsik cerita pendek. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/26922>
- Pulungan, R. N., Sartika, D., & Hasugian, A. (2024). Pengaruh pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap motivasi belajar pendidikan kewarganegaraan siswa MTsS Darul Mursyid Tapanuli Selatan. *MIND: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Budaya*. <https://jurnal.radisi.or.id/index.php/JurnalMIND/article/view/518>
- Ramadina, A. S. (2023). Penerapan game based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMAN 9 Malang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/31470>
- Sari, K. (2017). Penggunaan media *Bingo* untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 6(2), 45–53.
- Septia Ningsih, F., & Munawir. (2025). Implementasi media pembelajaran interaktif dalam menunjang pemahaman siswa MI di era Society 5.0. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/am/article/view/9321>
- Septianing, I., Melati, L., Cantika, N. D., & Destiani, W. (2025). Pengaruh penerapan game based learning terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*. <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/Khatulistiwa/article/view/2722>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif: Untuk penelitian yang bersifat eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif*. Alfabeta.
- Tilaar, H. A. R. (2012). *Perubahan sosial dan pendidikan: Pengantar pedagogik transformatif untuk Indonesia*. Grasindo.