



Penerapan UPIN (UNO Pintar) Untuk Meningkatkan Fokus dan Motivasi Belajar Siswa di Era Digital Melalui Konsep *Flipped Classroom*

Dendy Nurkhosim¹, I Nyoman Ruja²

^{1,2} Program PPG Prajabatan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang 5, Kota Malang, 65145, Provinsi Jawa Timur

E-mail: dendy.nurkhosim.2431749@students.um.ac.id¹, nyoman.ruja.fis@um.ac.id²

Abstract : *This study aims to examine the effectiveness of using UPIN (Uno Pintar) media based on the flipped classroom approach in enhancing the focus and learning motivation of eighth-grade students at SMP Negeri 14 Malang. The primary focus of this research is to describe how the integration of UPIN media with the flipped classroom model can strengthen students' concentration during the learning process and to evaluate its impact on improving learning motivation. A qualitative approach with a case study design was employed, utilizing observation, interviews, questionnaires, and documentation as data collection techniques. The results indicate that the combination of self-directed learning before class and interactive in-class activities through educational games significantly increases student engagement. Students became more focused, enthusiastic, and motivated in participating in lessons, which positively affected their academic performance. The study concludes that the UPIN learning media innovation, integrated with the flipped classroom approach, is effective in creating an active and enjoyable learning environment that fosters motivation and focus among students in the digital age.*

Keywords: *flipped classroom; UPIN innovation; learning focus; motivation; junior high school students*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media UPIN (Uno Pintar) berbasis pendekatan *flipped classroom* dalam meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 14 Kota Malang. Fokus utama penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana integrasi media UPIN dengan model *flipped classroom* dapat memperkuat konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, serta mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan motivasi belajar. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, melibatkan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi antara pembelajaran mandiri sebelum kelas dan aktivitas interaktif di dalam kelas melalui media permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih fokus, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran, yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar mereka. Penelitian ini menyimpulkan bahwa inovasi media UPIN yang diintegrasikan dalam pendekatan *flipped classroom* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada penguatan motivasi serta konsentrasi belajar siswa di era digital.

Kata kunci: flipped classroom; inovasi UPIN; fokus belajar; motivasi; siswa SMP

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan dimulainya era modern, perkembangan teknologi global telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, seperti politik, ekonomi, budaya, seni, hingga pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saling berkaitan erat, menjadikan kemajuan teknologi sebagai bagian yang tak terelakkan dalam kehidupan manusia modern. Dalam konteks pendidikan, peran teknologi sangat besar dalam mendukung proses penguasaan ilmu pengetahuan. Khususnya dalam bidang sains, peserta didik mempelajari berbagai gejala dan fakta alam, yang selanjutnya dapat dimanfaatkan melalui penerapan teknologi. Keberadaan teknologi memungkinkan lahirnya beragam inovasi yang mampu mempermudah aktivitas masyarakat sehari-hari serta meringankan berbagai jenis pekerjaan yang sebelumnya dianggap berat (Riska, 2023).

Teknologi merupakan disiplin ilmu yang berfokus pada kemampuan merancang dan mengembangkan alat serta proses untuk mempermudah berbagai aktivitas manusia. Perjalanan perkembangan teknologi telah dimulai sejak peradaban manusia pertama kali muncul di muka bumi. Pada masa prasejarah, manusia telah menciptakan beragam peralatan sederhana sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kemajuan teknologi ini dibuktikan melalui berbagai penemuan yang berkontribusi terhadap peningkatan efektivitas dan efisiensi kerja. Salah satu contoh signifikan adalah komputer, yang berperan penting dalam membantu manusia memproses informasi secara lebih cepat dan akurat. Memasuki era modern, teknologi mengalami transformasi pesat, ditandai dengan kemunculan berbagai media digital yang mendukung aktivitas kerja maupun proses pembelajaran secara lebih optimal.

Perkembangan teknologi di Indonesia pada abad ke-21 menunjukkan kemajuan yang sangat pesat dan telah membawa perubahan signifikan dalam pola komunikasi, interaksi, serta gaya hidup masyarakat. Dengan jumlah penduduk yang besar dan keragaman tradisi keagamaan, Indonesia tidak hanya memiliki kekuatan kultural yang menjadi kebanggaan, tetapi juga menjadi pendorong dalam proses adaptasi terhadap teknologi modern. Meskipun demikian, tantangan dalam menyesuaikan diri terhadap dampak sosial dari kemajuan teknologi masih terus dihadapi, terutama dalam konteks digitalisasi kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mendorong transformasi besar, khususnya dalam hal kemudahan akses informasi, interaksi daring, dan kecepatan komunikasi. Didukung oleh infrastruktur telekomunikasi yang terus berkembang serta meningkatnya penggunaan ponsel pintar, media sosial, aplikasi pesan instan, dan platform digital lainnya, teknologi kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, termasuk dalam membentuk pola perilaku peserta didik di era digital (Imas & Rizki, 2024).

Kemajuan teknologi di Indonesia pada abad ke-21 telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, khususnya dalam cara berinteraksi, berkomunikasi, dan menjalani aktivitas sehari-hari. Dengan populasi yang besar dan kekayaan tradisi keagamaan, Indonesia memiliki kekuatan sosial dan kultural yang turut mendorong proses adaptasi terhadap transformasi teknologi. Meskipun demikian, tantangan tetap ada, terutama dalam merespons dampak sosial dari kemajuan teknologi yang semakin mendalam. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah cara masyarakat mengakses informasi dan berinteraksi secara digital, didukung oleh infrastruktur telekomunikasi yang semakin maju serta meluasnya penggunaan ponsel pintar, media sosial, dan berbagai aplikasi digital. Teknologi kini menjadi elemen vital dalam kehidupan sehari-

hari, termasuk dalam membentuk perilaku siswa di era digital. Internet pun telah menjadi bagian tak terpisahkan dari gaya hidup masyarakat, di mana anak-anak usia sekolah umumnya memiliki perangkat seperti HP, netbook, atau tablet. Namun, di balik kemudahan dan keterjangkauan akses digital tersebut, muncul dampak negatif yang perlu diwaspadai, salah satunya adalah kecanduan internet. Banyak peserta didik yang larut dalam dunia maya hingga mengabaikan tanggung jawab dan kewajiban utamanya dalam belajar dan berkembang secara optimal (Imas & Rizki, 2024).

Penggunaan gadget yang tidak bijak dapat berdampak negatif terhadap konsentrasi dan hasil belajar siswa. Pada usia perkembangan, siswa belum memiliki kemampuan yang cukup untuk membedakan antara konten yang bermanfaat dan yang merugikan, sehingga diperlukan pengawasan dari orang tua maupun guru dalam hal durasi pemakaian dan jenis konten yang diakses. Penelitian menunjukkan bahwa ketergantungan terhadap gadget sering mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar ke aktivitas lain seperti bermain game, mengakses media sosial, atau menonton video. Kondisi ini menyebabkan berkurangnya waktu untuk belajar, mengerjakan tugas, maupun membaca, yang pada akhirnya menurunkan kualitas pencapaian akademik. Selain itu, paparan layar dalam jangka waktu lama berpotensi menyebabkan gangguan fisik seperti kelelahan mata dan gangguan tidur, serta menurunnya fungsi kognitif yang penting bagi konsentrasi belajar. Bivin, melalui sebuah penelitian di Inggris, menemukan bahwa sekitar 53% pengguna smartphone mengalami kecemasan saat kehilangan akses terhadap perangkat mereka, kehabisan baterai, atau tidak tersambung jaringan. Temuan ini mengindikasikan meningkatnya prevalensi *nomophobia*, yaitu kondisi psikologis berupa ketergantungan berlebihan terhadap perangkat digital yang kini semakin sulit dihindari (Wulandari & Haryuni, 2020).

Dampak penggunaan gadget pada siswa mencakup berbagai aspek, termasuk penurunan kualitas tidur, kelelahan fisik, dan gangguan konsentrasi saat mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Kondisi ini sering berujung pada perilaku menunda tugas, rendahnya semangat belajar, dan kecenderungan untuk bersikap pasif. Penggunaan gadget secara berlebihan tanpa pengawasan yang tepat juga berpotensi menumbuhkan sikap individualis dan kurangnya tanggung jawab sosial di kalangan siswa. Distraksi yang ditimbulkan oleh konten hiburan atau media sosial dapat mengurangi fokus dan menurunkan motivasi dalam belajar, sehingga gadget yang seharusnya dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pendidikan justru menjadi hambatan. Partisipasi aktif dari pendidik, orang tua, dan siswa sendiri dalam mengatur serta mengawasi penggunaan gadget menjadi kunci penting agar perangkat ini dapat digunakan secara optimal

untuk mendukung pencapaian akademik dan perkembangan karakter siswa (Najmah et al., 2024).

Motivasi belajar merupakan elemen penting yang sangat memengaruhi tingkat keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Keberhasilan tersebut hanya dapat dicapai apabila siswa memiliki dorongan internal yang kuat untuk belajar. Individu cenderung memperoleh hasil belajar yang optimal ketika terdapat keinginan dan semangat dari dalam dirinya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi berperan sebagai penggerak dalam melakukan aktivitas belajar, dan tingginya motivasi berbanding lurus dengan pencapaian akademik yang baik. Namun, dalam konteks saat ini, penggunaan gadget secara berlebihan telah menjadi faktor yang melemahkan motivasi belajar siswa. Ketergantungan terhadap perangkat digital sering kali membuat siswa kurang mandiri dalam menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah. Kondisi ini menegaskan perlunya pengembangan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, sehingga dapat memfokuskan perhatian dan memperkuat motivasi dalam mengikuti kegiatan belajar (Karmila, 2023).

Penerapan Flipped Classroom hadir sebagai pendekatan pembelajaran hybrid yang menggabungkan metode tatap muka dan pembelajaran daring, serta dirancang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya, siswa diberikan akses terhadap materi, instruksi, dan tugas secara daring sebelum sesi tatap muka berlangsung, sehingga waktu di kelas dapat dimanfaatkan untuk kegiatan yang lebih interaktif seperti diskusi dan studi kasus. Pendekatan ini selaras dengan konsep *Student Centered Learning* (SCL) yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas pembelajaran. Dengan fleksibilitas waktu dan tempat dalam mengakses materi, *Flipped Classroom* mendorong minat, kreativitas, serta pemahaman konsep secara lebih mendalam. Oleh karena itu, pendekatan ini dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan memotivasi siswa untuk lebih aktif serta bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (Nadia, 2024).

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menjadi strategi pendukung yang relevan untuk pendekatan Flipped Classroom, dengan mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, skor, dan hadiah ke dalam aktivitas kelas guna meningkatkan partisipasi siswa dan mendorong penguatan pemahaman mereka terhadap materi. Pendekatan ini bertujuan untuk mengurangi dominasi metode ceramah konvensional dan mengalihkan fokus pembelajaran ke arah yang lebih interaktif serta menyenangkan. Gamifikasi menciptakan suasana belajar yang

lebih menarik dan mampu menumbuhkan motivasi siswa secara alami. Dalam konteks ini, dipilihlah inovasi media pembelajaran berupa permainan edukatif UPIN (Uno Pintar), yakni kartu berbasis permainan UNO yang dikembangkan untuk memperkuat penguasaan konsep secara menyenangkan namun tetap bermakna. Penelitian ini difokuskan untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan media UPIN yang terintegrasi dalam model flipped classroom mampu meningkatkan fokus serta motivasi belajar siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital (Caroline et al., 2024).

Penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas penggunaan media UPIN (Uno Pintar) yang berbasis pendekatan flipped classroom dalam meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 14 Kota Malang. Fokus pertama penelitian adalah mendeskripsikan bagaimana integrasi media UPIN dengan flipped classroom dapat memperkuat konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Pendekatan flipped classroom memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar mandiri sebelum pertemuan tatap muka, sehingga waktu kelas dapat dimanfaatkan untuk diskusi dan pemecahan masalah secara lebih mendalam, sejalan dengan hasil penelitian (Sepriani et al. 2021) yang menunjukkan pengaruh signifikan model ini terhadap gaya belajar, motivasi intrinsik, dan prestasi akademik siswa. Fokus kedua adalah mengevaluasi dampak media UPIN dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang merupakan faktor penting dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. (Akbarabadi et al. 2023) menemukan bahwa flipped classroom mampu meningkatkan motivasi akademik dan hasil belajar secara signifikan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan fokus dan motivasi siswa di era digital.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk menggali dan mendeskripsikan secara mendetail pemanfaatan inovasi pembelajaran serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 14 Malang. Metode kualitatif, yang juga dikenal sebagai pendekatan interpretatif, menekankan pada interpretasi data yang diperoleh langsung dari lapangan. Pendekatan yang digunakan adalah studi kasus, yakni penelitian mendalam terhadap suatu fenomena atau kasus tertentu dalam masyarakat, yang bertujuan memahami latar belakang, kondisi, dan interaksi yang terjadi di dalamnya. Studi kasus ini fokus pada satu kesatuan sistem yang bisa berupa program, kegiatan, peristiwa, atau kelompok individu dalam situasi spesifik. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik

observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh informasi yang kaya dan komprehensif (Morgan et al. 2017).

Studi kasus merupakan suatu metode penelitian yang fokus pada eksplorasi mendalam terhadap sebuah sistem yang terbatas oleh waktu dan ruang, atau terhadap satu kasus maupun beberapa kasus dalam konteks tertentu. Sistem ini dibatasi oleh dimensi waktu dan lokasi, sementara kasus dapat berupa program, peristiwa, aktivitas, atau individu tertentu. Dengan kata lain, studi kasus adalah penelitian yang menelaah fenomena tertentu dalam suatu waktu dan konteks kegiatan seperti program, proses, institusi, atau kelompok sosial. Pengumpulan data dilakukan secara rinci dan mendalam dengan memanfaatkan berbagai teknik pengumpulan data selama jangka waktu tertentu (Dimas, 2023).

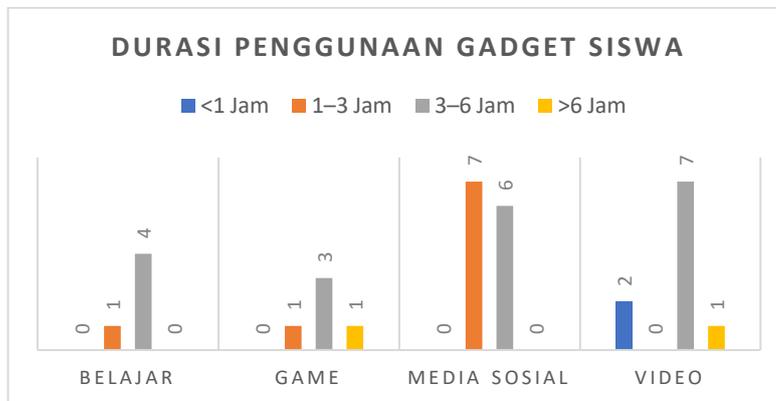
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Gadget dan Dampaknya terhadap Fokus dan motivasi Belajar

Penggunaan gadget yang intensif dapat memengaruhi konsentrasi belajar siswa hal ini menunjukkan adanya pengaruh negatif antara intensitas penggunaan gadget dan konsentrasi belajar. Semakin tinggi intensitas penggunaan media sosial, semakin rendah konsentrasi belajar siswa, dengan kontribusi pengaruh yang cukup signifikan. Peristiwa ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar, sehingga menurunkan efektivitas proses pembelajaran (Nikmah & Hartati 2022). Selain itu, penggunaan media sosial dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa. Siswa yang sering mengakses media sosial cenderung lebih mudah terdistraksi dan kurang fokus dalam memahami materi pelajaran. Fenomena ini menunjukkan pentingnya pengelolaan waktu dan penggunaan media sosial yang bijak agar tidak mengganggu konsentrasi belajar peserta didik (Farahdhiva et al. 2019).

Pernyataan diatas berbanding lurus dengan hasil angket dari siswa SMPN 14 Malang, menunjukkan bahwa mayoritas siswa di SMPN 14 Malang menghabiskan waktu tiga sampai enam jam per hari menggunakan *gadget*, terutama untuk menonton video hiburan, bermain game, dan mengakses media sosial. Sebanyak delapan puluh persen responden rutin membuka platform seperti TikTok dan YouTube, sementara hanya tujuh belas persen yang memanfaatkan gadget untuk pembelajaran. Kondisi ini mencerminkan bahwa perhatian siswa cenderung teralihkan pada aktivitas digital non-akademik. Aktivitas tersebut tidak hanya mengurangi waktu belajar siswa secara langsung, tetapi juga mempengaruhi pola pikir serta

kebiasaan belajar yang cenderung pasif. Dampak lainnya adalah berkurangnya interaksi langsung dengan sumber belajar konvensional maupun digital berbasis edukatif, karena siswa lebih tertarik pada konten yang bersifat instan dan menghibur.



Gambar 1: Diagram batang durasi dan jenis penggunaan gadget siswa SMPN 14 Malang

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rachmawati, 2022), yang mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan memiliki dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa. Dalam penelitiannya, dijelaskan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* yang tinggi dapat menyebabkan penurunan tingkat konsentrasi serta melemahkan motivasi belajar siswa. Akibatnya, siswa menjadi kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Penurunan konsentrasi dan motivasi ini secara tidak langsung berkontribusi terhadap penurunan hasil akademik mereka, sehingga diperlukan upaya pengawasan dan pengendalian penggunaan *gadget* di kalangan pelajar agar proses belajar tidak terganggu. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Nurfadilah et al. 2024), yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa, dengan pengaruh sebesar 6,2%. Kedua penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terarah dan tidak diawasi dengan baik cenderung menurunkan efektivitas belajar siswa dan berdampak negatif terhadap hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan, terutama untuk hiburan seperti media sosial, dapat berdampak negatif terhadap konsentrasi dan motivasi belajar siswa. Konten yang bersifat cepat dan instan dari platform seperti TikTok dan Instagram sering kali mengalihkan perhatian siswa dari materi pelajaran yang membutuhkan fokus dan pemikiran mendalam. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi selama proses pembelajaran. Selain itu, stimulus visual dan emosional yang kuat dari media sosial dapat menurunkan motivasi belajar, karena metode pembelajaran konvensional menjadi kurang

menarik dibandingkan dengan rangsangan instan yang diberikan oleh media sosial. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol untuk hiburan berdampak signifikan terhadap penurunan motivasi belajar siswa, karena metode pembelajaran tradisional tidak mampu bersaing dengan daya tarik media sosial (Ilham et al. 2023).

Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran inovatif yang menggabungkan unsur interaktif dan menyenangkan untuk mengimbangi daya tarik media sosial serta meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa. Pendekatan seperti *flipped classroom* dan media pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat membantu mengalihkan perhatian siswa kembali ke materi akademik dengan cara yang lebih menarik dan bermakna (Irwan & Fathurrahman, 2024).

2. Implementasi Inovasi Pembelajaran UNO Pintar (UPIN)

Inovasi UNO Pintar (UPIN) adalah inovasi pembelajaran inovatif yang dikembangkan dengan memodifikasi permainan kartu UNO menjadi sarana belajar yang edukatif dan menyenangkan. Setiap kartu dalam media UPIN didesain secara khusus dengan warna, simbol, dan instruksi yang disesuaikan dengan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Selain memiliki nilai permainan, kartu ini memuat soal, atau tantangan, yang memicu peserta didik untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik tanpa mengesampingkan pengetahuan yang didapat. Inovasi ini menggabungkan unsur strategi permainan dengan isi materi pelajaran, sehingga peserta didik dapat belajar melalui interaksi, persaingan sehat, dan pemecahan masalah. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan berbasis permainan, UPIN mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan memperkuat pemahaman terhadap materi secara lebih bermakna.

Sebelum penerapan media UPIN, observasi terhadap peserta didik SMPN 14 Malang menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif dan kurang fokus saat pembelajaran IPS berlangsung. Setelah penerapan UPIN, terjadi perubahan signifikan; siswa menunjukkan antusiasme tinggi, lebih fokus menjawab pertanyaan dari kartu, bekerja sama dalam kelompok, dan aktif mengingat materi yang telah dipelajari. Penelitian oleh (Mahdiana, 2021) menunjukkan bahwa penerapan model *flipped classroom* dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih antusias dan berani mengungkapkan pendapatnya selama diskusi. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif karena siswa sudah memiliki pemahaman dasar sebelum pembelajaran berlangsung. Hal ini membuktikan bahwa *flipped classroom* mampu

menjembatani kesenjangan antara pembelajaran mandiri dan kolaboratif dengan lebih efektif, serta memberikan dampak positif terhadap kualitas hasil belajar siswa secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan flipped classroom yang dikombinasikan dengan inovasi pembelajaran interaktif UPIN dapat meningkatkan fokus dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.



Gambar 2: Foto dokumentasi siswa bermain UPIN dan berinteraksi

Konsep flipped classroom membantu siswa untuk mempersiapkan materi di rumah sebelum diterapkan dalam kelas melalui media permainan. Meskipun tidak semua siswa mengakses materi dengan optimal di rumah, sebagian besar mengaku lebih siap saat diskusi di kelas karena mereka telah mengenal konsep dasarnya. Berdasarkan hasil angket, sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih semangat mengikuti pelajaran IPS saat menggunakan media UPIN dibandingkan dengan metode ceramah biasa. Sebanyak delapan puluh lima persen siswa SMPN 14 Malang menggambarkan pengalaman belajar mereka seperti "bermain sambil belajar", sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membebani. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Rifa'i & Samsi, 2025) yang menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *flipped classroom* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan *flipped classroom* dan *gamifikasi* cenderung lebih aktif, menunjukkan antusiasme tinggi, dan memiliki keterlibatan yang lebih kuat dalam proses belajar. Pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan menggunakan inovasi pembelajaran UPIN terbukti mampu mendorong peningkatan motivasi siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam.

Hasil Pre-test Siswa

No	Nilai	Jumlah Siswa	%	Keterangan
1	40 – 49	2	6,06%	Tidak tuntas
2	50 – 59	3	9,09%	Tidak tuntas

3	60 – 64	14	42,42%	Tidak tuntas
4	65 – 69	6	18,18%	Tuntas
5	70 – 74	2	6,06%	Tuntas
6	75 – 79	3	9,09%	Tuntas
7	80 – 84	3	9,09%	Tuntas
8	85 – 89	0	0,00%	Tuntas
9	90 – 100	0	0,00%	Tuntas
Jumlah		33	100%	
Nilai Rata-rata		64,85		
Nilai Tertinggi		80		
Nilai Terendah		40		

Hasil Post-Test Siswa				
No	Nilai	Jumlah Siswa	%	Keterangan
1	40 – 49	2	6,06%	Tidak tuntas
2	50 – 59	5	15,15%	Tidak tuntas
3	60 – 64	0	0,00%	Tidak tuntas
4	65 – 69	3	9,09%	Tuntas
5	70 – 74	5	15,15%	Tuntas
6	75 – 79	2	6,06%	Tuntas
7	80 – 84	10	30,30%	Tuntas
8	85 – 89	1	3,03%	Tuntas
9	90 – 100	5	15,15%	Tuntas
Jumlah		33	100%	
Rata-rata		74,3		
Nilai Tertinggi		96		
Nilai Terendah		44		

Gambar 3: Tabel perbandingan sebelum dan sesudah penggunaan UPIN

Penerapan media UPIN yang berbasis gamifikasi terbukti mampu meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Siswa merasakan bahwa proses belajar menjadi lebih menyenangkan karena dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang interaktif. Bahkan siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan partisipasi aktif ketika mereka terlibat dalam kelompok permainan. Mereka saling berdiskusi, memberi dukungan, dan merancang strategi untuk menjawab tantangan yang diberikan. Interaksi sosial yang terbentuk dalam kelompok ini tidak hanya memperkuat pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi intrinsik siswa. penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa karena adanya unsur kompetisi, penghargaan, dan tantangan yang memicu keterlibatan emosional dan kognitif secara seimbang

(Srimuliyani, 2022). Penerapan Inovasi *UPIN* berbasis gamifikasi dalam pembelajaran IPS terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Melalui mekanisme permainan yang dirancang edukatif, siswa terdorong untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Setiap aktivitas menuntut interaksi tim, penyelesaian tantangan, dan pengambilan keputusan, sehingga mendorong keterlibatan emosional dan kognitif siswa secara menyeluruh. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi menunjukkan bahwa inovasi *UPIN* mampu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan konsentrasi dalam belajar. Inovasi *UPIN* juga mendorong terciptanya dinamika kelompok yang positif; siswa yang biasanya pasif mulai berani menyampaikan pendapat, membantu teman, dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas. Hal ini menciptakan ruang belajar yang kolaboratif dan suportif (Nooviar et al. 2024). Peningkatan tidak hanya terjadi dari sisi motivasi dan interaksi, tetapi juga tercermin dalam capaian akademik. Sebelum penerapan dan setelah penerapan inovasi *UPIN*, tercatat adanya peningkatan pemahaman kognitif yang ditandai dengan jawaban siswa yang lebih tepat saat evaluasi serta semangat yang konsisten selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Supyan et al. 2024) yang menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan aktif siswa karena menggabungkan unsur kompetitif, tantangan, dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan inovasi *UPIN* berbasis gamifikasi dalam pendekatan *flipped classroom* berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi, fokus, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Inovasi ini menawarkan pendekatan yang lebih kontekstual dan menyenangkan, sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut partisipasi aktif dan pengalaman belajar bermakna. Secara teoritis, temuan ini menguatkan pentingnya pembelajaran interaktif dalam mendorong keterlibatan kognitif dan sosial siswa. Praktisnya, guru didorong untuk lebih kreatif dalam merancang media ajar yang mampu menyeimbangkan antara tuntutan kurikulum dan karakteristik generasi digital. Penelitian ini masih menyisakan ruang kajian terkait dampak jangka panjang gamifikasi terhadap perilaku belajar, serta potensinya untuk diadaptasi lintas mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Analisis lebih lanjut juga dapat diarahkan pada integrasi teknologi digital dalam pengembangan media serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, M. (2021). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan model flipped classroom melalui aplikasi google classroom. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 280-289.
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1-9.
- Azhari, N. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kepercayaan Diri Siswa. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2288-2292.
- Bishop, J., & Verleger, M. A. (2013, June). The flipped classroom: A survey of the research. In *2013 ASEE annual conference & exposition* (pp. 23-1200).
- Fajrin, F. Q., Della Prawesti, V., Nabilah, T. Z., Cahyaningrum, F. N., Faradisi, A. R., Sari, E. A., & Savitri, R. (2023). ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA. *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 1(2), 673-683.
- Irwan Mashuri, & Muhtar, F. (2024). Urgensi Flipped classroom pada pembelajaran SKI: Dampaknya terhadap motivasi belajar siswa Madrasah Tsanawiyah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3).
- Istiqamah, N., Sidin, U. S., & Suwahyu, I. (2024). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal MediaTIK*, 7(2).
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307-316.
- Mahliah, I., & Setiawan, R. (2024). Adanya Perubahan Teknologi Informasi Dalam Mengubah Pola Belajar Siswa Di Era Digital. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 7(2), 106-117.
- Morgan, S. J., Pullon, S. R., Macdonald, L. M., McKinlay, E. M., & Gray, B. V. (2017). Case study observational research: A framework for conducting case study research where observation data are the focus. *Qualitative health research*, 27(7), 1060-1068.
- Nikmah, S., & Hartati, M. T. S. (2022). Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Pedagogika*, 35-43.
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2024). Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2865-2872.

- Porang, K. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Anak di Desa Cucum, Kecamatan Kutabaro, Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 77-83.
- Putri, R. A. (2023). Pengaruh teknologi dalam perubahan pembelajaran di era digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105-111.
- Rachmawati, N. H. (2022). Pengaruh Smartphone terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 4(2), 79-85.
- Rifa, M., & Samsi, A. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Diniyah. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 2888-2894.
- Sanjiwani, N. P. W. (2020). *Penggunaan Gadget dan Penurunan Konsentrasi Belajar pada Anak Usia Sekolah* (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Wira Medika Bali).
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29-35.
- Supyan, M., Dasuki, M., & Sa'idah, S. N. (2024). Penerapan Gamifikasi berbasis Web untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Islam pada Siswa Kelas 4 SDN 2 Jetis Situbondo. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(1), 47-54.
- Ulhaq, N. D., Rhadiansyah, M. F., Ad'hani, N., Putra, M. Z. T., Ibrahim, M., Parampara, K. A., ... & Hardiyanto, L. (2024). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN SISWI SMAN 34 JAKARTA. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal*, 4(6), 939-950.
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 8(3), 1722-1732.
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 8(3), 1722-1732.
- Wulandari, R. P., & Haryuni, S. (2020). Hubungan antara ketergantungan smartphone dengan nomophobia dan interaksi sosial. *Jurnal Mahasiswa Kesehatan*, 2(1), 64-74.