

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Motivasi belajar siswa di era saat ini menghadapi tantangan yang kompleks. Di tengah arus digitalisasi, distraksi dari media sosial, tekanan akademik, hingga monotonnya metode pembelajaran yang digunakan, tidak sedikit siswa yang menunjukkan penurunan semangat dan keterlibatan dalam belajar. Hal ini menjadi perhatian serius, karena rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang fokus, pasif, bahkan mengalami kegagalan akademik.

Secara psikologis, motivasi belajar bersumber dari dua arah, yaitu motivasi intrinsik (dorongan dari dalam diri sendiri karena minat, keinginan tahu, atau kepuasan pribadi) dan motivasi ekstrinsik (dorongan dari luar, seperti hadiah, nilai, atau tekanan lingkungan). Kedua jenis motivasi ini sama-sama penting dalam mendukung keterlibatan siswa secara menyeluruh.

Motivasi belajar peserta didik yang rendah tercermin dari berbagai hambatan yang mengganggu pencapaian hasil belajar secara optimal. Hambatan tersebut dapat bersifat psikologis, sosial, maupun fisik, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian prestasi belajar yang berada di bawah kemampuan sebenarnya. Kondisi ini ditandai dengan kecenderungan peserta didik yang lamban dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar, menunjukkan sikap malas, mudah menyerah, dan kurang responsif terhadap proses pembelajaran. Selain itu, beberapa peserta didik juga menunjukkan perilaku menentang terhadap otoritas seperti guru dan orang tua, serta melakukan tindakan menyimpang seperti membolos, mengabaikan kewajiban, hingga enggan terlibat dalam kegiatan belajar.

Dalam kenyataannya, tidak semua individu memiliki motivasi belajar yang stabil. Banyak yang mengalami penurunan motivasi, yang berdampak langsung pada hasil belajar dan keterlibatan dalam proses

pembelajaran itu sendiri. Salah satu aspek penting yang memengaruhi kondisi ini adalah faktor internal yang berasal dari dalam diri individu.

Faktor internal pertama yang sering menjadi penyebab utama menurunnya motivasi belajar adalah minat. Individu yang memiliki minat tinggi terhadap belajar akan menunjukkan antusiasme meskipun dihadapkan pada tugas-tugas seperti latihan soal atau evaluasi. Sebaliknya, individu yang minat belajarnya rendah cenderung tidak tertarik untuk mengulang materi, bahkan tidak menunjukkan kemauan untuk memahami kembali apa yang telah disampaikan. Faktor internal kedua adalah sikap terhadap pembelajaran. Dalam banyak kasus, individu sebenarnya tidak memiliki masalah dengan isi materi yang dipelajari, namun lebih kepada cara materi tersebut disampaikan. Jika metode penyampaian dianggap membosankan, tidak interaktif, atau kurang sesuai dengan gaya belajar, maka akan timbul sikap negatif. Sikap ini tercermin dalam perilaku seperti tidak memperhatikan, mudah terdistraksi, dan enggan berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Ketiga, kondisi jasmani yang juga memainkan peran penting. Kondisi fisik yang kurang baik seperti kelelahan, kurang tidur, atau gangguan kesehatan lain dapat membuat individu enggan untuk melakukan aktivitas belajar. Dalam kondisi ini, individu lebih memilih untuk beristirahat, diam, bahkan menghindari aktivitas belajar sepenuhnya. Meskipun tidak semua individu mengalami penurunan motivasi belajar karena alasan jasmani, namun bagi sebagian orang, aspek ini cukup signifikan dalam memengaruhi kesiapan dan semangat belajar.

Selain dipengaruhi oleh faktor internal, motivasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor eksternal yang berasal dari luar diri individu. Salah satu faktor penting adalah lingkungan keluarga. Kurangnya perhatian dan keterlibatan orang tua dalam proses belajar. Suasana rumah yang tidak kondusif, seperti terlalu ramai, seringkali menyebabkan individu kesulitan berkonsentrasi (Hidayati et al., 2022).

Faktor eksternal lainnya adalah lingkungan sosial, terutama interaksi dengan teman sebaya. Beberapa individu cenderung lebih memilih melakukan aktivitas bermain dibandingkan belajar, yang pada akhirnya berdampak pada penurunan motivasi juga proses pembelajaran. Kehadiran lingkungan pergaulan sebaya yang positif dapat memberikan pengaruh yang konstruktif terhadap proses belajar seseorang. Selanjutnya, metode pembelajaran. Penggunaan metode yang monoton dan tidak melibatkan variasi strategi dapat menyebabkan kebosanan, menurunkan keterlibatan, dan berdampak langsung pada menurunnya motivasi belajar. Hal ini diperburuk oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Kurangnya kreativitas dalam pemanfaatan media membuat proses belajar terasa kaku dan tidak interaktif, sehingga individu menjadi cepat jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra-survei yang dilakukan terhadap peserta didik kelas VIII, ditemukan bahwa motivasi belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi siswa dalam menyampaikan pendapat atau komentar selama proses pembelajaran. Bahkan, pada salah satu kelas, tidak terdapat satu pun siswa yang mampu atau berani mengemukakan pendapatnya. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa mengenai cara menyampaikan pendapat secara tepat dalam konteks pembelajaran. Selain itu, siswa kelas VIII juga belum menunjukkan keaktifan dalam kegiatan diskusi atau pemecahan masalah yang menjadi bagian dari proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Rendahnya motivasi belajar juga tampak dari perilaku siswa yang jarang mengerjakan tugas, khususnya tugas yang harus diselesaikan di rumah. Sebagian besar siswa cenderung mengabaikan tanggung jawab tersebut, yang mencerminkan kurangnya dorongan internal untuk terlibat aktif dalam proses belajar.

Motivasi memiliki peranan yang sangat esensial dalam menunjang keberlangsungan suatu aktivitas. Secara umum, motivasi berfungsi untuk memberikan dorongan, arah, serta intensitas terhadap perilaku individu.

Dalam kerangka teori psikologi pendidikan, motivasi dikenal memiliki dua fungsi utama, yakni fungsi pengarah (*directional function*) dan fungsi pengaktif sekaligus penggerak (*activating and energizing function*)(Fithri Ajhuri, 2021).

Pertama, motivasi berfungsi sebagai pengarah (*directional function*). Artinya, motivasi menentukan ke mana arah aktivitas seseorang. Ia bisa mendorong individu untuk mendekati suatu tujuan yang dianggap menarik dan diinginkan (*approach motivation*), atau sebaliknya, membuat individu menjauhi tujuan yang dianggap tidak menyenangkan atau tidak diinginkan (*avoidance motivation*). Kedua, motivasi juga memiliki fungsi pengaktif dan penggerak (*activating and energizing function*). Fungsi ini membuat seseorang memiliki energi dan semangat untuk memulai dan mempertahankan aktivitasnya dalam mencapai tujuan tertentu.

Seiring dengan kemajuan zaman dan tuntutan pembelajaran abad ke-21, proses belajar tidak lagi cukup jika hanya bersifat satu arah atau berpusat pada pengajar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu membangkitkan dan mempertahankan motivasi belajar. Salah satu pendekatan yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah *game based learning*. Pendekatan ini mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menantang, dan menyenangkan. Melalui mekanisme kompetisi, tantangan, umpan balik langsung, serta pengalaman bermain yang interaktif, peserta didik tidak hanya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga terdorong untuk lebih fokus, berusaha, dan bertanggung jawab terhadap capaian belajarnya.

Game based learning juga memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih dinamis, karena peserta didik secara tidak langsung terdorong untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berkolaborasi, sebagaimana yang diharapkan dalam pembelajaran berbasis kompetensi. Oleh karena itu, *game based learning* menjadi salah satu pendekatan yang

strategis untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik secara menyeluruh.

Salah satu platform game based learning yang sedang populer adalah Gimkit, yakni aplikasi kuis interaktif berbasis permainan yang memungkinkan siswa berkompetisi secara langsung dalam menjawab soal soal pembelajaran. Berbagai literatur menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong semangat bersaing secara sehat, serta memperkuat penguasaan konsep melalui pengulangan pertanyaan yang adaptif.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa Gimkit sebuah platform kuis berbasis permainan (*game based learning*) memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Penggunaan Gimkit dalam kegiatan pembelajaran terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif. Hal ini dikarenakan Gimkit mengintegrasikan berbagai elemen gamifikasi seperti *power ups*, *real time competition*, dan sistem penghargaan virtual yang mampu menstimulus keterlibatan emosional dan kognitif siswa secara simultan. Dengan adanya tantangan dan sistem skor yang bersifat *real time*, siswa terdorong untuk lebih fokus, aktif, dan terlibat dalam proses belajar. Selain itu, pendekatan berbasis permainan ini juga terbukti mampu mengurangi kejenuhan yang sering timbul pada pembelajaran konvensional yang monoton dan kurang kontekstual.

Namun demikian, hasil temuan tentang pengaruh *game based learning* terhadap motivasi belajar masih menunjukkan perbedaan. Beberapa studi menemukan efek yang sangat signifikan, sementara yang lain menunjukkan bahwa pengaruh tersebut bersifat situasional dan bergantung pada persepsi serta karakteristik siswa. Di sisi lain, belum banyak penelitian yang secara spesifik menggali tanggapan siswa terhadap model pembelajaran Gimkit sebagai aspek penting dalam menentukan efektivitas metode ini dalam meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, masih terdapat gap riset terkait persepsi dan tanggapan siswa

sebagai variabel kunci yang dapat menjembatani hubungan antara model pembelajaran dan motivasi belajar.

Secara teoritis, hubungan antara tanggapan siswa terhadap model pembelajaran dan motivasi belajar dapat dijelaskan melalui pendekatan konstruktivistik dan teori keterlibatan belajar. Tanggapan positif siswa terhadap suatu metode pembelajaran dapat mendorong peningkatan minat, rasa penasaran, serta rasa senang dalam belajar, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar secara menyeluruh. Dengan kata lain, apabila siswa merasa nyaman dan termotivasi saat menggunakan Gimkit, maka kemungkinan besar mereka akan menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi.

Berpijak dari fenomena rendahnya motivasi belajar yang masih menjadi isu utama, serta minimnya studi yang menelaah tanggapan siswa terhadap penggunaan Gimkit dalam pembelajaran, maka penting untuk mengkaji lebih dalam hubungan antara kedua variabel tersebut. Penelitian ini mencoba menjawab gap tersebut dengan mengangkat tanggapan siswa terhadap model pembelajaran *game based learning* berbasis Gimkit dan hubungannya dengan motivasi belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif, partisipatif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa masa kini.

Dengan demikian, penelitian ini mengambil posisi strategis untuk mengevaluasi sejauh mana model *game based learning* berbasis Gimkit mampu membentuk tanggapan positif siswa yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan motivasi belajar mereka. Judul “Tanggapan Siswa terhadap Model Pembelajaran Game-Based Learning Berbasis Gimkit Hubungannya dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” merepresentasikan upaya memahami dinamika hubungan antara teknologi pembelajaran modern dan faktor psikologis siswa sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tanggapan siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 8 Bandung terhadap penerapan model pembelajaran *game based learning* berbasis gimkit pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
3. Bagaimana hubungan antara tanggapan siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 8 Bandung terhadap model pembelajaran *game based learning* berbasis media gimkit terhadap motivasi belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tanggapan siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 8 Bandung terhadap penerapan model pembelajaran *game based learning* berbasis gimkit pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
3. Untuk mengetahui hubungan antara tanggapan siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 8 Bandung terhadap model pembelajaran *game based learning* berbasis media gimkit dengan motivasi belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi yang berkelanjutan terhadap pengembangan wawasan dalam memanfaatkan dan menciptakan model pembelajaran yang lebih efektif serta menarik.
- b. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi utama untuk penelitian berikutnya serta mendukung penulisan karya ilmiah lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat merasakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang dapat mendorong mereka untuk lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti materi pelajaran khususnya dalam menggunakan model pembelajaran *game based learning*.
- 2) Mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi aktif, karena mereka merasa lebih terlibat dalam proses belajar khususnya dalam penggunaan mode pembelajaran *game based learning*

b. Manfaat Bagi Guru

- 1) Menjadi referensi bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi dan permainan dalam pembelajaran, guna meningkatkan interaktivitas dan efektivitas pengajaran khususnya dalam penggunaan model pembelajaran *game based learning*.
- 2) Mendorong guru untuk berinovasi dalam merancang strategi pembelajaran yang kreatif.
- 3) Model ini dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c. Manfaat Bagi Sekolah

- 1) Mengajukan usulan kepada sekolah terkait penggunaan pembelajaran digital yang menarik untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran PAI

- 2) Dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran

E. Kerangka Berfikir

Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah sering kali dihadapkan pada tantangan keterlibatan siswa yang rendah. Hal ini tercermin dari antusiasme belajar yang kurang, partisipasi aktif yang minim, serta hasil belajar yang tidak optimal. Meskipun Pendidikan Agama Islam memuat nilai-nilai moral dan spiritual yang sangat penting bagi pembentukan karakter peserta didik, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam sering kali dipersepsikan sebagai pelajaran yang membosankan dan kurang aplikatif, terutama oleh siswa generasi digital saat ini. Salah satu penyebab utama dari situasi ini adalah pendekatan pembelajaran yang masih dominan bersifat konvensional.

Generasi digital, atau Generasi Z, merupakan kelompok siswa yang tumbuh dan berkembang di tengah kemajuan teknologi informasi. Mereka terbiasa dengan perangkat digital, interaksi yang cepat, serta akses instan terhadap informasi dan hiburan. Dalam konteks ini, model pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, minim visual, dan kurang melibatkan siswa secara aktif, tidak lagi sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar mereka. Siswa generasi ini lebih menyukai pembelajaran yang interaktif, visual, menantang, dan memberikan umpan balik secara langsung. Hal-hal yang tidak terpenuhi dalam metode ceramah, hafalan, atau pembelajaran berbasis teks yang monoton.

Salah satu pendekatan yang mulai banyak dilirik dalam konteks pembelajaran modern adalah *game based learning*. *Game based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan (game) sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan, pengalaman belajar, dan hasil belajar siswa. Menurut (Prensky, 2024), permainan dalam pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menarik, sehingga siswa terdorong untuk lebih terlibat secara kognitif dan emosional.. Dalam

penelitian ini, *game based learning* diimplementasikan melalui penggunaan Gimkit, sebuah platform berbasis kuis interaktif yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain secara kompetitif.

Konsep sentral pertama dalam penelitian ini adalah tanggapan siswa terhadap model pembelajaran *game based learning* berbasis Gimkit. GBL merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen elemen permainan ke dalam proses belajar untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar siswa secara menyeluruh. Dalam konteks ini, tanggapan siswa mencerminkan bagaimana mereka memaknai penerapan *game based learning* sebagai metode alternatif yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Gimkit, sebagai salah satu platform *game based learning*, menyajikan fitur fitur kuis berbasis permainan yang memungkinkan siswa berlatih materi pelajaran sambil terlibat secara aktif dalam dinamika permainan yang adaptif dan responsif.

Tanggapan siswa mencerminkan bagaimana peserta didik menilai, merasakan, dan merespons pengalaman belajar mereka dalam sebuah proses pembelajaran berbasis permainan. Dalam hal ini, tanggapan tersebut menjadi indikator penting terhadap sejauh mana pendekatan pembelajaran tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna. Menurut Robbins, (2003), persepsi individu terhadap stimulus pendidikan dipengaruhi oleh pengalaman, ekspektasi, serta manfaat yang dirasakan. Tanggapan siswa yang positif terhadap suatu metode dapat menjadi bukti bahwa pendekatan tersebut sesuai dengan kebutuhan afektif dan kognitif mereka.

Lebih lanjut, Winkel, (2005) dalam buku Psikologi Pengajaran menjelaskan bahwa tanggapan siswa terhadap suatu proses pembelajaran dapat dilihat sebagai bentuk evaluasi afektif yang muncul dari interaksi antara stimulus pengajaran (dalam hal ini metode *game based learning* menggunakan Gimkit) dengan kebutuhan, minat, dan motivasi internal siswa. Jika pendekatan yang digunakan sesuai dengan gaya belajar siswa

seperti visual, interaktif, atau kompetitif maka tanggapan mereka cenderung positif dan terbuka terhadap metode tersebut.

Dengan demikian, tanggapan siswa tidak hanya sekadar opini atau preferensi pribadi, tetapi juga merupakan hasil dari proses kognitif dan afektif yang kompleks dalam menilai kesesuaian antara metode pembelajaran yang diberikan dengan ekspektasi dan kebutuhan belajar mereka. Tanggapan positif menunjukkan bahwa pendekatan tersebut berhasil menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Konsep kedua yang menjadi fokus adalah motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang, baik secara sadar maupun tidak sadar, yang mengarahkan individu untuk bertindak demi mencapai tujuan tertentu. Selain itu, motivasi dapat dipahami sebagai suatu upaya yang mendorong individu atau sekelompok orang untuk melakukan suatu aktivitas karena adanya keinginan untuk mencapai hasil yang diinginkan atau memperoleh kepuasan dari tindakan yang dilakukan. Dengan kata lain, motivasi juga dapat diartikan sebagai proses atau mekanisme yang memberikan alasan bagi seseorang untuk terlibat dalam suatu tindakan tertentu.

Dalam konteks pembelajaran, motivasi memiliki peran penting dalam membentuk sikap religius, pemahaman nilai-nilai, dan konsistensi dalam belajar. Salah satu teori yang memberikan pemahaman mendalam tentang motivasi adalah *Self Determination Theory* yang dikembangkan oleh Richard M. Ryan dan Deci (1985), teori ini merupakan pendekatan komprehensif dalam menjelaskan perilaku manusia, yang menekankan bahwa motivasi berkembang secara optimal dalam konteks sosial yang mendukung kebutuhan psikologis dasar individu. Menurut Deci (1985:69), motivasi bukan sekadar dorongan eksternal, melainkan energi psikologis yang berasal dari dalam individu untuk bertindak secara sadar demi mencapai tujuan tertentu.

Dalam kerangka *Self Determination Theory* , terdapat tiga kebutuhan psikologis utama yang jika terpenuhi akan mendukung motivasi belajar siswa secara optimal, yaitu kompetensi, keterikatan, dan otonomi. Kompetensi merujuk pada kebutuhan siswa untuk merasa mampu dan percaya diri dalam menguasai materi pembelajaran, termasuk dalam memahami serta menerapkan ajaran agama Islam. Keterikatan atau *relatedness* mengacu pada kebutuhan untuk merasa terhubung dan diterima oleh lingkungan sosial, yang dalam konteks kelas PAI tercermin melalui interaksi yang hangat antara siswa dengan guru maupun teman sebaya. Sementara itu, otonomi berkaitan dengan kebutuhan siswa untuk merasa memiliki kendali atas proses belajar yang mereka jalani, sehingga mereka terdorong untuk belajar berdasarkan kesadaran dan kemauan pribadi, bukan karena tekanan eksternal. Pemenuhan ketiga kebutuhan ini berkontribusi langsung terhadap terbentuknya motivasi intrinsik yang kuat, yang pada akhirnya mendorong keterlibatan aktif dan keberhasilan belajar siswa dalam mata pelajaran PAI.

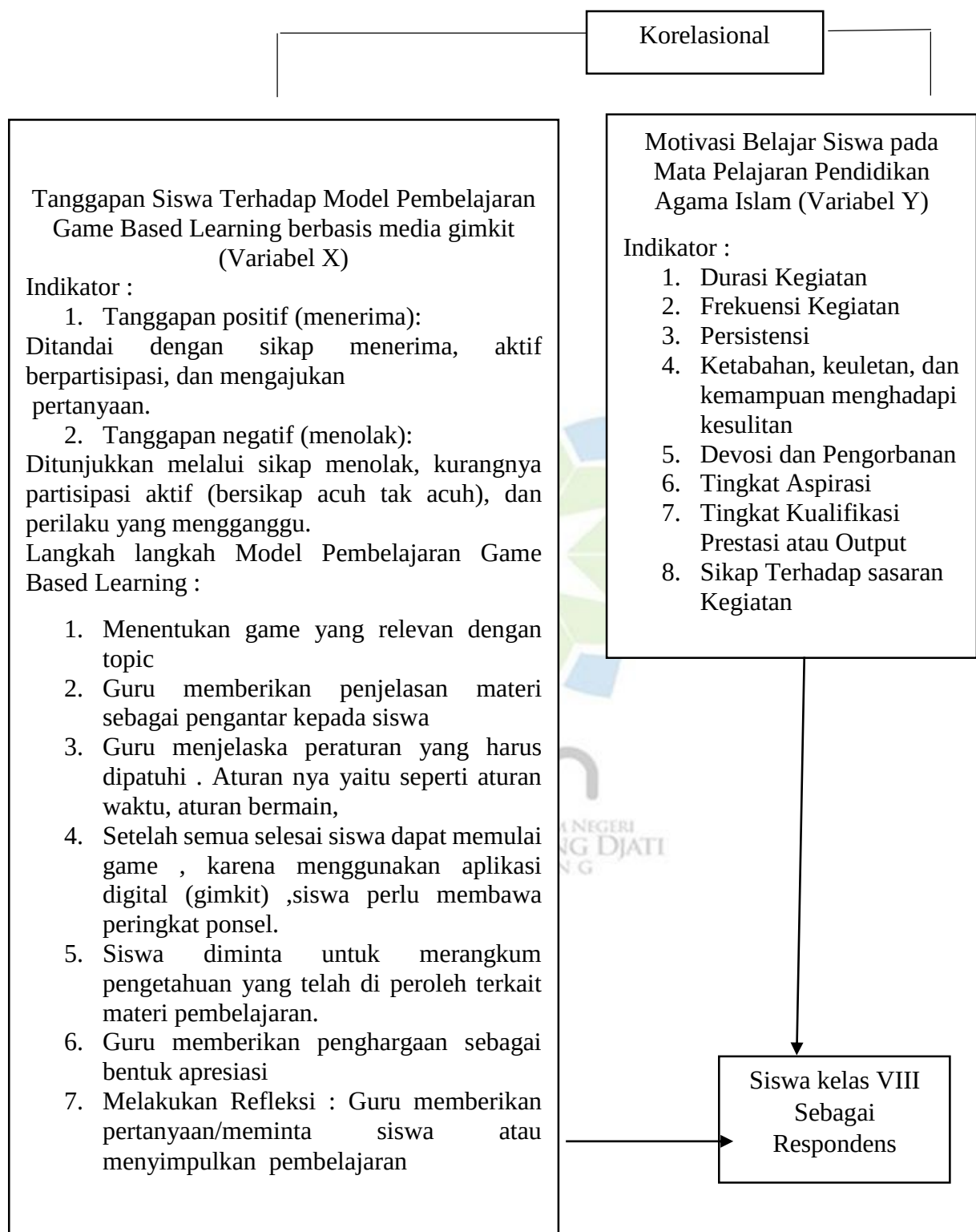
Terdapat keterkaitan yang erat antara tanggapan siswa terhadap pembelajaran *game based learning* berbasis Gimkit dengan motivasi belajar mereka. Ketika siswa menunjukkan respons positif terhadap metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, maka secara fungsional dorongan intrinsik untuk belajar cenderung meningkat. Penggunaan Gimkit dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam juga memberikan ruang bagi siswa untuk memahami materi keagamaan dalam suasana yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga memperkuat hubungan antara pengalaman belajar yang menyenangkan dengan internalisasi nilai-nilai agama.

Kerangka berpikir ini membentuk arah eksplorasi data dengan menekankan bahwa pengalaman belajar yang dirancang secara menarik melalui Gimkit bukan hanya berdampak pada aspek kognitif siswa, tetapi juga secara signifikan memengaruhi dimensi afektif berupa motivasi belajar. Penelitian ini berupaya menguji keterkaitan tersebut secara empiris, sehingga memberikan bukti ilmiah apakah penggunaan model *game based*

learning dalam pelajaran PAI benar-benar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, kerangka berpikir ini menjadi landasan konseptual dalam memahami keterkaitan antara tanggapan siswa terhadap pembelajaran *game based learning* berbasis Gimkit dan tingkat motivasi belajar mereka. Temuan yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakter serta kebutuhan belajar siswa yang dinamis dan beragam.





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang masih memerlukan pengujian empiris untuk memastikan kebenarannya (Priatna, 2020). Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel, yaitu variabel X (tanggapan siswa) dan variabel Y (motivasi belajar). Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dijelaskan, hipotesis yang diajukan adalah adanya hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Game based learning* berbasis media Gimkit dengan motivasi belajar mereka dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Game based learning adalah model pembelajaran yang baik dan komprehensif. Ketika diterapkan, pendekatan ini cenderung menghasilkan hasil yang positif. Model pembelajaran *Game based learning* yang berbasis media seperti Gimkit juga memadukan pembelajaran dengan penggunaan media digital, yang membuatnya efektif. Dengan penerapan yang baik, metode ini mampu menghasilkan hasil belajar yang optimal.

Ha : Terdapat hubungan antara tanggapan positif siswa terhadap model pembelajaran *game based learning* berbasis media gimkit dengan motivasi belajar mereka pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam.

Ho : Tidak terdapat hubungan tanggapan siswa terhadap model pembelajaran *game based learning* berbasis media gimkit dengan motivasi belajar mereka pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam

G. Penelitian Terdahulu

Dalam kajian penelitian sebelumnya, akan dibahas berbagai penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yang dapat dijadikan referensi atau acuan untuk penelitian ini.

1. Artikel dengan judul: Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Base Learning Bahasa Inggris di Sekolah Dasar: Sartika Ramadinata Handayan. Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2024. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 88% siswa setuju bahwa penggunaan

game edukasi sebagai media pembelajaran membantu mempermudah proses belajar bahasa Inggris. Hanya empat siswa yang ragu atau tidak memiliki pendapat mengenai hal tersebut. Selain itu, tidak ada satu pun siswa yang menolak gagasan bahwa game edukasi dapat membuat pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih mudah.

2. Artikel dengan judul: Penerapan Metode Game Based Learning dalam materi sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam oleh Sekar Ayu Wulandari , Program Studi Pendidikan Sejarah. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode game-based learning memiliki dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai peristiwa Bandung Lautan Api. Melalui penggunaan game sebagai media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami konteks sejarah dan kejadian tersebut dengan cara yang lebih interaktif dan menarik..
3. Skripsi dengan judul : Pengaruh Model Pembelajaran Gam based Learning Berbantu Wordwall Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Ekosistem. Oleh Syifa Sadiyah 1192060105. Program Studi Pendidikan Biologi 2023 UIN Sunan Gunung Djati Bandung 2023. Hasil ini diperoleh rata-rata posttest sebesar 71,4 dan pada kelas kontrol memperoleh hasil rata-rata posttest sebesar 63,63. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.
4. Skripsi dengan judul : “Penggunaan Game Based Learning Baamboozle dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Curiosity Matematis Peserta Didik” Oleh Fitriyani Nur Alamiyah 1202050048. Program Study Pendidikan Matematika dan IPA UIN Sunan Gunung Djati 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (a) penggunaan game-based learning Baamboozle sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman matematis siswa, (b) pembelajaran konvensional juga menunjukkan peningkatan yang cukup baik, (c)

siswa yang menggunakan game-based learning Baamboozle menunjukkan peningkatan pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional, dan (d) terdapat peningkatan rasa ingin tahu siswa terhadap matematika setelah menggunakan game-based learning Baamboozle.

5. Artikel dengan judul : “Hubungan Penggunaan GameEdukasi Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAIdan Motivasi Belajar Siswa Kelas 7 di SMPN1 Kota Bogor” oleh : Az Zahra Maulidina, Indriya, Asep Gunawan. Program studi Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian menunjukkan analisis korelasi menunjukkan nilai signifikansi antara variabel X dan Y keduanya sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, dengan nilai korelasi Pearson sebesar 0,558. Hasil ini mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak, yang berarti terdapat hubungan positif dengan tingkat korelasi sedang antara penggunaan game edukasi sebagai media evaluasi pembelajaran dan motivasi belajar siswa kelas 7 di SMPN 1 Kota Bogor.

Merujuk pada penjelasan sebelumnya, penelitian ini mengandung beberapa aspek yang menjadi pembaruan karena belum ditemukan dalam studi-studi terdahulu.

1. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif korelasional, yang berbeda dari mayoritas penelitian sebelumnya yang cenderung menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental. Pendekatan korelasional memungkinkan peneliti untuk menganalisis hubungan antara dua variabel, yaitu tanggapan siswa terhadap model pembelajaran dan motivasi belajar.
2. Fokus variabel yang diteliti adalah tanggapan siswa dan motivasi belajar, bukan hasil belajar atau kemampuan kognitif seperti yang banyak dikaji dalam penelitian terdahulu. Hal ini

memberikan sudut pandang baru yang lebih menekankan pada aspek afektif siswa.

3. Media yang digunakan dalam model game based learning adalah Gimkit, yaitu sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dan belum banyak digunakan dalam penelitian sejenis. Penggunaan Gimkit memberikan alternatif baru dalam penerapan model pembelajaran digital yang menyenangkan dan inovatif.
4. Kombinasi antara tanggapan siswa, penggunaan Gimkit, dan analisis hubungannya dengan motivasi belajar belum ditemukan dalam penelitian-penelitian terdahulu, sehingga penelitian ini memiliki nilai kebaruan baik dari sisi metode, media, maupun fokus variabel yang dikaji.

